

REGLE DE TOURNOI SANS CROUPIER

0- REGLES INTERNATIONALES :

Il s'agit ici de précisions sur les points litigieux les plus courants, limités au Texas hold'em no limit version tournoi et sans croupier. La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, du « Robert's rules of poker » de Bob Ciaffone et du TDA (Tournament Directors Association) pour les règles communes et de sites locaux pour les règles sans croupier. Rappel: il y a des différences (*) avec les règles des cercles et casinos avec croupiers, notamment concernant les fausses donnes évidemment.

1- REGLES GENERALES :

1-1 Le fait de s'inscrire à un tournoi implique une acceptation tacite de l'ensemble de ses règles de la part des participants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera recevable.

1-2 Le tournoi se joue sur pré-inscription dans un local publique et la participation y est totalement gratuite (* casinos ou cercles officiels et participations payantes).

1-3 il n'y a aucun prélèvement sous aucune forme (* prélèvement maison et croupiers sur la cave de départ).

1-4 Aucun mineur n'est accepté en tournoi.

1-5 Les places sont tirées au sort par séries (pour répartir les joueurs au fur et à mesure de leur arrivée).

1-6 Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons (la cave ou "buy in") et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons.

1-7 La répartition des prix peut varier selon le nombre de participants (10% des joueurs est une référence).

2- LA DONNE :

2-1 Les joueurs donnent, il n'y aura de croupier qu'après le premier éliminé de la table finale (*croupiers permanents).

2-2 Le premier donneur est déterminé par tirage au sort de la carte la plus forte (*sans objet).

2-3 Le donneur mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. Autre formule plus sécurisante sans croupier : le donneur fait mélanger les cartes par le petit blind et les fait couper par le cut-off (en utilisant une cut-card) avant de les distribuer. Choix des organisateurs (*sans objet).

2-4 La toute 1ère ou 2ème carte est retournée : fausse donne.

2-5 Une carte retournée : la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler.

2-6 Une deuxième carte retournée : fausse donne.

2-7 Le flop est exposé sans carte brûlée : si l'ordre des cartes est connu la première carte est brûlée et une quatrième vient compléter le flop (TDA). Si l'ordre est inconnu : le flop est remélangé et redonné en brûlant une carte (*parfois systématique).

2-8 Le flop est exposé avec deux cartes brûlées : si l'ordre des cartes est connu la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement) (TDA). Si l'ordre est inconnu : le flop et une des cartes brûlée est remélangé et redonné sans brûler de carte (*parfois systématique).

2-9 Le flop est exposé avec 4 cartes : si l'ordre des cartes est connu la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement) (TDA). Si l'ordre est inconnu : le flop est remélangé et redonné sans brûler de carte (*parfois systématique).

2-10 La carte brûlée avant la turn ou avant la river est exposée : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.

2-11 Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur est sanctionnée (*sans objet avec croupier).

2-12 Flop prématuré : le flop seul est repris, remélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si seule une partie du flop était prématuré).

2-13 Turn prématurée : la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est remélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.

2-14 River prématurée : la river seule est reprise, remélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.

2-15 Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés.

2-16 Une carte retournée est morte si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur.

2-17 Une carte tombée du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte. Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

2-18 Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup. Exemple : la carte d'un joueur tombe au sol du fait du donneur (elle est morte) mais le joueur la ramasse et la mêle à l'autre carte : de ce fait il annule aussi l'autre carte et donc sa main, mais les autres joueurs continuent le coup.

2-19 Autres cas de fausses donnes : mauvais ordre de donne ou nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée).

2-20 Joueur absent de la table: ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise.

2-21 Les cartes ne sont pas changées sur demande mais par période ou en cas de détérioration.

2-22 Si deux joueurs après les blinds avaient misé avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne.

3- RETARDS ET ABSENTS :

3-1 Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi : ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés. Ils ont jusqu'à la fin du 1er round pour arriver. Passé ce délai ils sont définitivement rayés du tournoi et des listes si ils n'ont pas averti. Ils peuvent être remplacé par des joueurs inscrits en liste d'attente et présents à la fin du 1er round et qui utiliseront les tapis entamés par les blinds de ce round (*règles propres à chaque tournoi).

3-2 Concernant les joueurs levés de table : leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés.

4- CARTES FLASHÉES :

4-1 Une carte est annoncée « vue » ou « flashée » par un autre joueur : aucune importance et le jeu continu.

4-2 Une carte est annoncée « vue » ou « flashée » par son propriétaire sans qu'il ai touché ses cartes : elle est considérée comme retournée.

5- CARTES MORTES :

5-1 Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes (ci-dessous).

5-2 Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.

5-3 Toute main jetée ayant touché une carte morte (ou le tas central, le « ballot ») est irrémédiablement morte.

5-4 En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée n'ayant pas touché le ballot et plus proche du joueur que du ballot peut être récupérée par le joueur uniquement sur jugement du directeur de tournoi.

5-5 Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone.

5-6 Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion (après un temps jugé « raisonnable » on décompte 1' puis 10 secondes).

5-7 Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des avertissements.

5-8 Est morte toute main ramassée, même accidentellement (rappel : c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été payées ni relancées, il peut les récupérer.

6- CARTES DEVOILEES :

6-1 Il est contre l'éthique de montrer ses cartes ou d'annoncer son jeu pendant un coup : avertissements (mais la main reste en jeu).

7- RECAVES ET ADD-ONS :

7-1 Un tournoi joué à décave (ou "freezout") ne permet ni recave ni add-on aux joueurs.

7-2 Un tournoi joué avec recaves ("rebuys") permet aux joueurs de racheter une cave (et une seule à la fois) pendant un certain nombre de rounds chaque fois qu'ils se retrouvent à zero ou en dessous du surblind ("big blind") en cour. Le nombre de recaves peut être limité ou non.

7-3 Un tournoi joué avec "add-on" permet à tous les joueurs de racheter une ultime cave à la fin de la période des recaves et cela quelquesoit le montant de leur tapis (des "doubles add-ons" sont aussi possibles).

7-4 Une recave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période de recave deux coups supplémentaires sont joués: après le premier coup un joueur peut se recaver (s'il remplit les conditions) et après le deuxième coup il ne peut prendre qu'un add-on.

8- BLINDS ET CHANGEMENTS DE PLACE :

8-1 Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre les tables (* écart de 3).

8-2 On retire les places au sort pour la dernière table (*pour les 3 ou 6 dernières).

8-3 Les blinds sont joués « live » (avec option de relance).

8-4 Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé.

8-5 Le coup suivant commence au mélange des cartes.

8-6 Il sera utilisé le système du bouton mort ("dead button"): c'est le surblind qui avance systématiquement et entraîne le reste (*le système du bouton qui bouge est parfois utilisé).

8-7 Quand un joueur doit être déplacé, on choisit le futur surblind.

8-8 Un nouveau joueur doit être assis à la place libre la plus proche à gauche du surblind (ou au surblind si la place est libre).

8-9 Un nouveau joueur qui en remplace directement un autre joue immédiatement, reçoit des cartes et assume les obligations de sa position.

8-10 Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à gauche du nouveau donneur passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.

8-11 Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.

8-12 Dans tout les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.

8-13 Si le nouveau blind est absent : il n'y en a pas et le donneur donne deux fois (*le bouton avancera ensuite sur la place de l'absent).

8-14 Si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne 1 fois (*le bouton avance sur la place de l'absent).

8-15 Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au blind ou surblind une seconde fois de suite (il venant de blinder ou surblinder à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.

8-16 En tête-à-tête le blind est le bouton (ou le donneur) et le surblind est l'autre.

8-17 Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le surblind doit avancer même si cela fait rester le bouton deux fois sur le même joueur.

8-18 Un joueur éliminé doit quitter la table. Seuls les joueurs peuvent être assis à la table.

9- ACTIONS ET RELANCES :

9-1 Le « check-raise » (l'embuscade) est autorisé.

9-2 Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance vous engage et devient obligatoire (sauf dans certains cas extrêmes et jugés par le directeur de tournoi).

9-3 Annoncer une relance protège le droit de relance du joueur, il doit ensuite soit annoncer le montant soit avancer des jetons en une seule fois.

9-4 Taper plusieurs fois la table signifie « parole » (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) si il y a déjà eu des mises.

9-5 Toute ouverture doit être au moins égale au surblind en cours.

9-6 Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du surblind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au surblind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du surblind.

9-7 Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du surblind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du surblind.

9-8 Toute relance sur un blind ou une mise d'ouverture doit au moins être égale au double (sauf en cas de « tapis »). Toute sur-relance doit au moins être égale au montant total de la mise précédente additionné du montant de la relance (sauf en cas de « tapis ») ex: ouverture à 100 + relance à 200 = sur-relance minimum 300.

9-9 Si une relance trop petite est faite par erreur le complément sera imposé au joueur. Si l'erreur est faite sans aucune annonce ni signe de relance on ne forcera le joueur à la compléter (sans plus) uniquement s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire (moins de 50%) on lui demandera son intention et il devra s'ajuster (suivre ou relancer du minimum légal).

9-10 Toute mauvaise relance peut être annoncée et toutes les mises postérieures reprises et rejouées librement tant que le tour de mises n'est pas terminé et les jetons réunis au milieu.

9-11 Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.

9-12 Un joueur misant de manière répétitive au centre au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des

avertissements.

9-13 En cas de relance à tapis insuffisante : les joueurs placés avant ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après peuvent sur-relancer au minimum du montant de la mise ou de la relance d'origine additionné du montant de la mise à tapis (100-190-290!). Un joueur dont la mise ou la relance à été doublé par cumul de petits tapis peut sur-relancer.

9-14 Toute action annoncée avant son tour devient obligatoire si aucun argent n'est ajouté au pot entre temps (pas de mise ni de suivi ni de relance). Dans le cas contraire, le fautif peu changer d'annonce mais ne peut alors changer en relance que s'il avait ouvert le pot. Si deux joueurs agissent simultanément: le deuxième est considéré avoir agit avant son tour.

9-15 Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des avertissements. (si 3 personnes ont agis après un joueur celui-ci perd le droit de miser si le pot n'était pas ouvert et sa main est morte si le pot était ouvert).

9-16 Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois (pas de «string bet» : mises étirées).

9-17 Une mise faite sans annonce d'un jeton supérieur au montant minimum est toujours considéré comme la mise minimum (suivit ou call) sauf s'il s'agissait d'une ouverture après le flop, la turn ou la river auquel cas la mise est considérée comme le maximum (le montant du jeton).

10- ETALAGE (showdown):

10-1 Tous les joueurs présents à l'étalage doivent montrer leurs mains, même les perdants! (Néanmoins voici une règle très peu utilisée, même aux USA. On pardonne souvent à un perdant de jeter ses cartes face cachées. Un gagnant ou un autre joueur peu exiger de les voir mais cela est très mal vu. Ce qui se fait: le dernier relanceur montre son jeu en premier puis uniquement ceux qui le battent dans le sens du jeu ... et il est de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner! Si l'étalage est trop long ou hésitant: revenir à la règle de base!)

10-2 C'est au prétendant vainqueur de vérifier les abandons ou les montants payés par ses adversaires avant de jeter ou de montrer son jeu (cette règle concerne beaucoup de litiges). Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.

10-3 Le jeu montré par un vainqueur doit l'être entièrement et à tous les joueurs présents.

10-4 Les cartes parlent. Néanmoins si une mauvaise annonce (trop élevée par exemple) fait jeter leurs cartes à des adversaires qui, au vu de l'erreur, prétendent ensuite qu'ils avaient un jeu plus fort : ils perdent quand même le pot parce qu'ils ont jeté leurs cartes. Une mauvaise annonce jugée volontaire par l'arbitrage peut-être sanctionnée.

10-5 Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

10-6 Les joueurs perdants ne peuvent ni commenter le coup les ni se montrer les cartes (puisqu'elles ont été jetées) tant que le coup n'est pas fini.

10-7 Quand il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu possédant des jetons avant la fin du coup : toutes les cartes sont révélées.

10-8 En cas de partage, les jetons indivisibles sont distribués dans l'ordre du jeu en partant du joueur le plus proche du donneur (donneur non compris).

10-9 Les pots parallèles sont partagés un par un en cas de partages multiples.

10-10 Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche au début du coup sera classé avant.

10-11 Contrairement à la tradition du poker fermé, un joueur hors du coup peut faire constater une erreur lors de l'attribution du pot à l'étalage.

11- EFFETS RETROACTIFS :

11-1 Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé (donc intervenir plus tôt) (rappel : le coup suivant commence au mélange des cartes).

11-2 Sur désaccord concernant des montants misés mais réunis en centre pendant un tour de mises : le pot est considéré comme complet (donc ne réunir le pot qu'une fois égalisé en fin du tour de mises).

12- CHIP RACE :

12-1 Concernant les jetons supplémentaires : il sera donné une carte par jeton en partant du bouton ou du donneur.

12-2 Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.

12-3 Les symboles pique cœur carreau trèfle départagent les égalités.

12-4 Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.

12-5 Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires, arrondi au-dessus (inter : parfois arrondis dessus-dessous à la valeur la plus proche).

12-6 Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. Si il ne lui reste que quelques chips le joueur participe d'abord au chip race normalement. Si il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.

13- SUR LA TABLE :

13-1 Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles.

13-2 Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.

13-3 Les jetons doivent rester sur la table même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table de l'extérieur (ou de la poche) est retiré du tournoi et le joueur reçoit un avertissement.

14- ETHIQUE :

14-1 Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire : avertissement (*parfois toléré au niveau international).

14-2 Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : avertissement.

14-3 Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau ("rabbit hunting"): avertissement.

14-4 Toute attitude excessive pouvant gêner le confort des autres participants peut donner lieu à des avertissements (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions etc....).

15- SANCTIONS :

15-1 Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :

-1er avertissement.

-2ème avertissement et amende à hauteur du surblind en cours (*exclusion momentanée du tournoi).

-3ème exclusion définitive du tournoi avec les jetons. Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes.

15-2 Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants.