



Toufflers Hold'em Poker

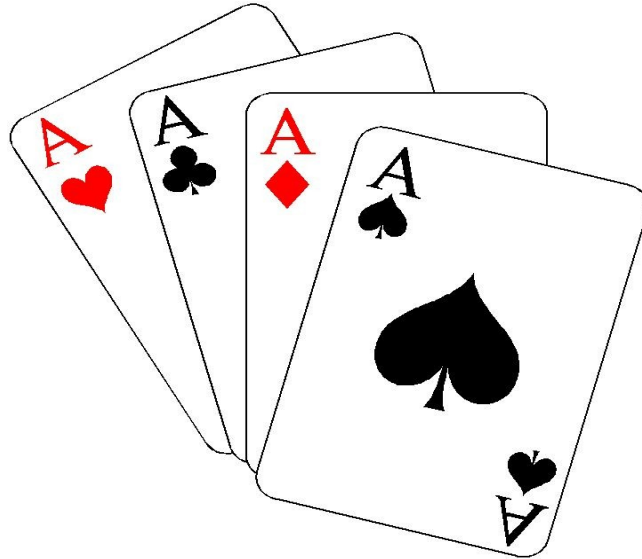
-- Règles du jeu--

Table des matières

Règles du jeu

1. Le placement.....	2
2. La donne.....	2
3. Les jetons et les cartes.....	3
4. Retard et absence.....	3
5. Les cartes flashées ou vues.....	4
6. Les cartes mortes.....	4
7. Les cartes dévoilées.....	4
8. Les blindes et les changements de places.....	4
9. Les actions et les relances.....	5
10. L'étalage.....	6
11. L'effet rétroactif.....	7
12. Le chiprace.....	7





1. Le placement

- ▶ Les places seront tirées au sort quelle que soit la méthode employée.

2. La donne

- ▶ Ce sont les joueurs qui donnent à tour de rôle.
- ▶ Le premier donneur est déterminé par tirage au sort (Dealer).
- ▶ Le mélange des cartes est obligatoire. C'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper en utilisant une cut-card et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas.
- ▶ Si une carte est retournée, la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler.
- ▶ Si le flop est exposé sans carte brûlée :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop est de nouveau mélangé et redonné en brûlant une carte.
- ▶ Si le flop est exposé avec deux cartes brûlées :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop et une des cartes brûlées sont de nouveau mélangés et redonnés sans brûler de carte.
- ▶ Si le flop est exposé avec 4 cartes :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop à 4 cartes est de nouveau mélangé et redonné sans brûler de carte.
- ▶ Si la turn ou la river est exposée sans carte brûlée alors cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- ▶ Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur sera sanctionnée.
- ▶ Si le flop est prématuré alors le flop seul est repris, mélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).



▶ Si la turn est prématurée alors la turn seule est mis de coté 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 coté est de nouveau mélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.

▶ Si la River est prématurée alors la river seule est reprise, mélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.

▶ Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold).

▶ Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

▶ Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.

▶ Il y a fausse donne quand :

- La toute 1^{ère} ou 2^{ème} carte est retournée
- Une seconde carte retournée
- Mauvais ordre de donne
- Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)

▶ Si deux joueurs après les blindes avaient misé avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.

3. Les jetons et les cartes

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

▶ 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).

▶ Les jetons doivent rester sur la table même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné.

4. Retard et absence

▶ Concernant les retardataires :

Si ceux-ci ont prévenu de leurs retards, ils reçoivent des cartes et les blindes leurs sont prélevées.

Si ceux-ci n'ont pas prévenu de leurs retards, ils ne pourront participer aux tournois.

▶ Concernant les joueurs « levés de table » ou « away » : ils sont considérés comme absents, leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés. Un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.

▶ Un joueur absent de la table au moment de la donne de la table : ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de la dernière carte pour ne pas être considéré comme absent.

▶ Un joueur ne peut agir qu'assis.



5. Les cartes flashées ou vues

▶ Si une carte est annoncée « vue », seul son propriétaire (et seulement s'il n'a pas touché cette carte) peut décider de la conserver ou pas. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur.

6. Les cartes mortes

▶ 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.

▶ Passer (fold) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.

▶ Toute main jetée ayant touché une carte morte est irrémédiablement morte.

▶ En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée n'ayant pas touché le ballot ne peut être récupéré par le joueur qu'exceptionnellement.

▶ Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé « raisonnable » le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaires. Ce délai chronométré peut être demandé par le donneur, un adversaire ou le joueur lui-même.

▶ Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.

▶ Est morte toute main ramassée, même accidentellement (le joueur doit 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 récupérer cette partie de ses mises.

7. Les cartes dévoilées

▶ Il est strictement interdit de **révéler son jeu** (ou une partie de son jeu) en annonçant ou en montrant sa main **avant la fin d'un coup** (c'est-à-dire quand des joueurs peuvent encore miser). Cela est valable même si le joueur désirent dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cet acte sera sanctionné (mais la main reste en jeu). Cette règle a pour but d'isoler le joueur dans sa décision (aucune réaction possible des autres joueurs ou du public) et à combattre la collusion (pas de passage d'information).

8. Les blinds et les changements de place

▶ Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre deux tables. Les nouvelles places seront affichées par le logiciel de jeu.

▶ On retire les places au sort uniquement pour la Table finale.

▶ Les blinds sont joués, le gros blind a le droit de relancer même s'il a seulement été suivit.

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

▶ Le coup suivant commence au mélange des cartes.

▶ Un nouveau joueur qui arrive à une table et en remplace directement un autre joue. Il reçoit des cartes et assume les obligations ou les avantages de sa position (qu'il soit de gros blind, petit blind ou donneur).

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



- ▶ Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.
- ▶ Dans tous les autres cas, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.
- ▶ Si le nouveau petit blind est sortant, il n'y en a pas et le donneur donne deux fois.
- ▶ Si le nouveau donneur est sortant, l'ancien redonne 1 fois.
- ▶ Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être petit blind ou gros blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.
- ▶ En tête-à-tête il y a inversion, le donneur mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind.
- ▶ Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.
- ▶ Un joueur éliminé doit quitter la table et s'annoncer aux responsables. **Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table du tournoi.**

9. Les actions et les relances

- ▶ Le « check-raise » est autorisé.
- ▶ Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance vous engage et devient obligatoire. Par contre en cas de malentendu et en l'absence de croupier se sont les actes qui seront jugés.
- ▶ Comment relancer :
 - Soit en mettant sur le tapis le montant **total en une fois**.
 - Soit en annonçant clairement **le montant total** (avant de la placer sur le tapis).
 - Soit en annonçant clairement « relance » (avant de procéder à l'un des actes précédents).
- ▶ Taper plusieurs fois la table signifie « parole » (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) s'il y a déjà eu des mises.
- ▶ **Toute ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.**
- ▶ Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au gros blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du gros blind.
- ▶ Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind 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 gros blind ex : gros blind à 100, tapis à 30, suivi à 30, relance minimum 130.
- ▶ Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieur au gros blind (sauf en cas de « tapis ») ex: ouverture à 100, relance à 400, sur- relance minimum 700.
- ▶ Si une mise trop petite est faite par erreur :
 - Mise (bet ou call) insuffisante, le complément sera imposé au joueur.
 - Relance insuffisante sans annonce de relance : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).
 - Relance insuffisante avec annonce de relance, le complément sera imposé au joueur.
- ▶ Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.



▶ Toute erreur de mise qui est constatée avant la réunion des jetons, doit être rectifiée à partir de l'erreur et les joueurs ayant agi après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons, le pot est définitivement considéré comme complet.

▶ Un joueur misant de **manière répétitive au centre du tapis** au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.

▶ En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer (toujours au minimum du montant du gros blind ou de la mise ou relance d'origine)

Exemple : ouverture à 200, tapis à 290, relance minimum à 490 (total). Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer.

▶ Toute action **annoncée avant son tour devient obligatoire** si la situation ne change pas entre temps (donc uniquement après : abandon – parole – suivi). Dans le cas contraire (après ouverture ou relance) le fautif peut changer d'annonce mais ne peut alors relancer que s'il avait lui-même déjà changé la situation (fait une ouverture ou relancé). Si deux joueurs agissent simultanément: le deuxième est considéré ayant agi avant son tour.

▶ Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.

▶ Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée.

▶ **Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé.**

Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

10. L'étalage

▶ **Tous les joueurs prétendant gagner à l'étalage doivent montrer leurs mains.** C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.

▶ 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.

▶ Le jeu montré par le **vainqueur à l'étalage doit l'être entièrement** (les deux cartes) et à tous les joueurs présents.

▶ 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, ces derniers perdent quand même le pot parce qu'ils ont jeté leurs cartes. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée.

▶ **Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.**

▶ **Les joueurs hors du coup ne peuvent se montrer les cartes** (puisqu'elles ont été jetées).

▶ Quand il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu possédant des jetons avant la fin du



coup, toutes les cartes des joueurs encore en jeu sont révélées.

- ▶ En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du donneur.
- ▶ Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.
- ▶ Si deux joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche au début du coup sera classé avant.
- ▶ Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.
- ▶ Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.

11. L'effet rétroactif

- ▶ Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : le coup suivant commence au mélange des cartes.
- ▶ Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

12. Le chip-race

- ▶ Le chip race est effectué par le nouveau donneur. Il distribue alors une carte par jetons en partant de sa gauche.
- ▶ Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.
- ▶ En cas d'égalité, l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Coeur, Carreau, Trèfle.
- ▶ Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.
- ▶ Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.
- ▶ Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques chips le joueur participe d'abord au chip race normalement. S'il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.
- ▶ Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont retirés du tournoi.

