

Règles du jeu RedCactus Poker

Le règlement suivant est issu du TDA (Tournament Director Association) qui fait office de règlement officiel sur la plupart des tournois internationaux de poker. Le règlement a été adapté au concept RedCactus, prenant notamment en compte le fait qu'il n'y a pas de croupier pour donner les cartes sur les tournois hebdomadaires. Les règles ci-après s'appliquent aux tournois hebdomadaires dans les établissements partenaires, **aux Finales Régionales live et à la Finale Nationale**. Les tournois Online sont régis par les règles de la room Online.

Prérequis : Les règles de base du poker

Les tournois se déroulent selon les règles du Poker Texas Hold'em No Limit. Celles-ci sont énoncées ci-après.

Combinaisons du poker



Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur qui a le bouton « dealer » devant lui distribue une par une deux cartes face cachées à chaque joueur. Avant la distribution des cartes, les deux joueurs situés à la gauche du dealer doivent mettre sur la table deux mises forcées appelées « small blind » et « big blind ». Le premier tour de mises démarre alors avec le joueur situé à gauche de la big blind et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a le choix entre quatre actions différentes :

- ♣ Miser (ou « bet »):

C'est l'action d'engager des jetons supplémentaires dans le coup.

- ♣ Parole (ou « check »):

C'est l'action de « rester en jeu sans miser ». Cette action ne peut être effectuée que s'il n'y a pas eu de mises précédemment.

- ♣ Suivre (ou « call »)

C'est l'action d'engager le même nombre de jetons que la mise précédente pour rester dans le coup.

- ♣ Se coucher (ou « fold »)

C'est l'action de jeter ses cartes pour sortir du coup.

Le joueur à la big blind est le dernier à parler. Une fois le premier tour d'enchères terminé, trois cartes sont retournées faces visibles au milieu de la table. Elles sont appelées « le flop ». Un nouveau tour de mises débute alors en commençant par le joueur encore en jeu placé le plus près du small blind. Une fois les enchères terminées, une nouvelle carte appelée « la turn » est retournée face visible suivi d'un autre tour d'enchères. Une dernière carte appelée « la river » est alors retournée suivi d'un dernier tour d'enchères. Les joueurs qui restent en jeu retournent alors leurs deux cartes. Le joueur qui a réalisé la meilleure combinaison de cinq cartes à l'aide des cinq cartes au centre de la table et des deux cartes de son propre jeu remporte l'ensemble des jetons appelé « le pot ».

Le bouton « dealer »

Le bouton dealer indique que le joueur organise le tour de jeu en cours. Il doit :

- ♣ Distribuer les cartes
- ♣ Réunir les jetons à chaque tour de mises pour constituer le pot.
- ♣ Mélanger les cartes pour le joueur suivant.

Les blinds

Avant que les cartes ne soient distribuées, les deux joueurs situés à la gauche du dealer doivent poser des mises forcées, et ce pour s'assurer que chaque tour de jeu proposera un minimum d'action. Le joueur situé directement après le dealer est en position de « small blind » et le joueur situé à la gauche du small blind est en position de « big blind ». Le montant des mises forcées est indiqué dans le document « Structure des tournois RedCactus ».

Le TD annonce les augmentations de blind selon le respect du planning du tournoi. L'augmentation des blinds prend alors effet à la prochaine distribution.

Big Blind Ante

Le joueur en grosse blind devra aussi payer l'ante de la table dont le montant sera égal à celui de la grosse blind en cours. A 5 joueurs en 9-max et 10-max (4 joueurs en 8-max), le montant de l'Ante est égal à la petite blind en cours. Si ce joueur n'a pas assez de jetons pour couvrir les deux montants, il devra en priorité payer la blind. Cette règle s'applique aussi en cas de tête à tête final d'un tournoi.

Les tournois hebdomadaires se jouent sans ante.

Les Finales Régionales et Nationales se jouent avec le système de Big Blind Ante.

Le jeu des joueurs

Il se constitue des deux cartes distribuées par le dealer. Chaque joueur peut uniquement regarder ses propres cartes. Une fois les cartes distribuées à tous les joueurs, le premier tour d'enchères débute.

Les enchères

La mise minimum est toujours la big blind. Il n'y a aucune limite au nombre de relances par tour d'enchères. Néanmoins, chaque relance doit être au minimum du double de la relance précédente. Par exemple, si la big blind est 100, on peut relancer à 200 ou 500 mais pas à 50 ou 150. Un joueur peut aussi annoncer « tapis », ce qui signifie qu'il mise la totalité de ses jetons.

On dit qu'un « side pot » est créé lorsqu'un joueur n'a pas suffisamment de jetons pour suivre une mise. Tous les jetons du side pot sont placés à un endroit et les mises peuvent continuer avec les joueurs toujours en course.

Un joueur qui a fait « tapis » ne peut remporter le pot qu'à hauteur de sa contribution. Par exemple, si son tapis est de 500 et que 3 joueurs le suivent, il ne pourra que remporter 2000. Si les enchères continuent, les 3 autres joueurs se disputeront le reste du pot.

Le flop

Après une carte dite « brûlée » (première carte du paquet qui est retirée du jeu face cachée par mesure de sécurité), trois cartes appelées « le flop » sont retournées au centre de la table. Ces trois cartes peuvent être utilisées par chacun des joueurs pour constituer la meilleure combinaison possible. Une fois le flop retourné, un nouveau tour d'enchères débute en commençant par le joueur toujours en jeu situé le plus près de la small blind.

La Turn

Une nouvelle carte est brulée et une quatrième carte appelée « la turn » est retournée à côté du flop. Cette carte peut être utilisée par les joueurs pour améliorer leur combinaison. Un nouveau tour d'enchères débute en commençant par le joueur situé en position de small blind.

La River

Une nouvelle carte est brulée et une cinquième carte appelée « la river » est retournée à côté de la turn. Cette carte peut être utilisée par les joueurs pour améliorer leur combinaison. Un dernier tour d'enchères débute alors en commençant par le joueur situé en position de small blind.

Le « showdown »

Une fois tous les tours d'enchères terminés, les joueurs déterminent la meilleure combinaison de 5 cartes qu'ils peuvent faire à l'aide des cinq cartes au milieu de la table et des deux cartes qu'ils ont en main. Le joueur ayant réalisé la meilleure combinaison remporte le coup et l'intégralité des jetons qui ont été misés. Si deux joueurs ou plus ont la même combinaison, le pot est divisé entre eux.

Nouveau tour

Une fois le tour terminé, les boutons « dealer », « small blind » et « big blind » sont déplacés vers le joueur de gauche suivant. Les mises forcées sont alors posées sur la table et un nouveau tour peut démarrer.

Vainqueur et éliminations

Un joueur est éliminé du jeu lorsqu'il n'a plus aucun jeton en sa possession. Le vainqueur est le joueur qui récupère l'intégralité des jetons mis en jeu dans le tournoi.

A) Concept généraux

1) Décision des directeurs de tournoi

La sincérité et l'équité du jeu doivent toujours être les priorités des TD dans leurs prises de décisions et dans l'interprétation du jeu qu'ils peuvent devoir en faire en cas de litige. Ces décisions, de bon sens, peuvent parfois aller à l'encontre des règles écrites de la TDA. Toutes les décisions des TD sont définitives et sans appel.

2) Responsabilité des joueurs

Les joueurs ont l'obligation de vérifier l'exactitude de leurs données personnelles à l'inscription d'un tournoi; de vérifier qu'ils sont bien assis au siège qui leur a été attribué; de protéger leurs mains; d'être clair dans leurs actions de jeu; de suivre l'action à table; d'agir à leur tour avec une terminologie et une gestuelle claires et défendre leur droit à jouer; de garder leurs cartes bien visibles et leurs jetons correctement rangés; de rester à table lorsque leur main est vivante; de tabler leurs cartes correctement à l'abattage, de signaler toute erreur qu'ils constatent; de demander le "time" si cela est nécessaire et justifié; de changer de table le plus rapidement possible; de suivre strictement la règle "une main, un joueur"; de connaître, de se soumettre et de respecter le règlement RedCactus Poker; enfin de jouer avec éthique et contribuer de manière générale au bon déroulement du tournoi.

3) Responsabilité des joueurs

Les termes officiels de mise et d'action sont simples, clairs et des déclarations consacrées telles que bet/miser, raise/relancer, call/payer, fold/passé, check/parole, All-in/Tapis et complete/compléter doivent être connus des joueurs. Les joueurs se doivent également de maîtriser leur gestuelle avec attention quand ils font face à une action ; tapoter la table est obligatoirement un "check". Il est de la responsabilité des joueurs de rendre leurs intentions claires. L'utilisation de termes ou de gestes non standards engage la responsabilité du joueur à ses propres risques et

il peut donc en résulter l'application d'une règle ou d'une action autre que l'intention réelle du joueur. Voir règles 2 & 42.

4) Appareils électroniques et téléphones

Les joueurs ont l'interdiction de parler au téléphone lorsqu'ils sont assis à table. Les sonneries de téléphones et les musiques provenant d'appareils électroniques doivent être inaudibles pour les autres joueurs. Les appareils électroniques, y compris les téléphones sont tolérés s'ils sont tenus en dehors de la table. Ils ne doivent être ni posés sur le tapis, ni sur les bordures de la table. Si un joueur vient à ralentir l'action à cause de l'attention qu'il porte à son appareil électronique, le TD pourra lui demander de le ranger et de ne plus s'en servir. Les tablettes et téléphones ne peuvent pas être consultés par un joueur tant que ses cartes sont en jeu.

Les cigarettes électroniques sont interdites à table pour le confort des autres joueurs.

5) Langue officielle

La langue officielle à table est le français.

B) Placement des Joueurs, Equilibrage et Fermeture des Tables

6) Attribution des Places et désignation du bouton

Le placement des joueurs lors d'un tournoi doit toujours se faire aléatoirement par un tirage au sort. Juste avant le début du tournoi, les joueurs tirent au hasard un ticket de placement leur indiquant le numéro de siège et le numéro de table. Ce ticket désignera le siège pour commencer le tournoi.

Le bouton pour débiter un tournoi hebdomadaire RedCactus est le siège 1. Lors des **Finales**, le bouton est tiré au sort par la Direction du Tournoi.

Un joueur ayant débuté le tournoi à un mauvais siège sera immédiatement déplacé avec l'ensemble de ses jetons actuels à sa place initialement prévu.

7) Enregistrements tardifs et re-entry

Le re-entry n'est pas possible dans les tournois RedCactus.

a) Tournois hebdomadaires

Les inscriptions tardives sont acceptées une heure après le lancement du chronomètre. Les stacks des joueurs en retard, qu'ils aient prévenus ou non, ne sont jamais mis en jeu. Un joueur récupère son stack uniquement à son entrée dans le tournoi.

Le stack d'un retardataire est amputé d'une blind du niveau en cours par joueur déjà éliminé.

b) Finales Régionales Live

Les inscriptions tardives sont acceptées une heure après le lancement du chronomètre. Les stacks des joueurs en retard, qu'ils aient prévenus ou non, ne sont jamais mis en jeu. Un joueur récupère un stack complet à son entrée dans le tournoi.

c) Finale Nationale

Les inscriptions tardives sont acceptées deux heures après le lancement du chronomètre. Les stacks des joueurs en retard, qu'ils aient prévenus ou non, ne sont jamais mis en jeu. Un joueur récupère un stack complet à son entrée dans le tournoi.

8) Besoins particuliers

Des exceptions et des aménagements peuvent être accordés aux personnes ayant des besoins particuliers quand cela est possible.

9) Fermeture des tables

Les joueurs d'une table venant de casser (de se fermer) se verront attribuer leurs nouvelles tables et sièges en tirant aléatoirement un nouveau ticket de placement. Ils peuvent être placés à n'importe quel siège dont les blinds, petite ou grosse, ou au bouton; excepté entre la petite blind et le bouton.

10) Equilibrage des tables et arrêt de jeu

Le joueur déplacé pour équilibrer deux tables doit être la future grosse blinde. Il doit être déplacé vers la grosse blinde de la nouvelle table ou à la place la plus proche à gauche de la grosse blinde. Cela peut impliquer de se retrouver de grosse blinde à un siège qui venait déjà d'être de grosse blinde. Le joueur ainsi déplacé ne peut donc jamais se retrouver de petite blinde.

La table vers laquelle est dirigé un joueur est déterminée en priorité par :

- La table où il y a le moins de joueurs.
- La table dont le numéro est le plus bas

EN TOUT ETAT DE CAUSE LA REGLE PRIMORDIALE A RESPECTER EST : la grosse blinde doit avancer au joueur suivant ET on ne peut enlever à quiconque le droit de parler en dernier (d'être dealer). Cette règle servira à juger tous les litiges.

Par exemple, le joueur peut entrer à n'importe quelle position mais :

S'il entre au bouton, il peut jouer à cette position si cela ne modifie pas l'avancement de la grosse blinde.

Sinon, il passe le bouton à sa gauche mais peut jouer le coup. Un joueur arrivant à une place précédemment occupée par le joueur de petite blinde (et qui vient juste d'être éliminé) peut jouer immédiatement au bouton puisque les deux règles d'avance des blinds (à sa gauche) et de droit au bouton (le joueur à sa droite a bien été au bouton le coup précédent) sont respectées.

S'il entre en petite blinde, il ne peut jouer que s'il occupe la place de l'ancienne grosse blinde (celui-ci ayant été éliminé au coup précédent) et il assumera la petite blinde, même s'il était déjà de blinde le coup précédent sur son ancienne table puisque les deux règles d'avance de la grosse blinde (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.

S'il rentre en grosse blinde, il assumera la grosse blinde, même s'il était déjà de grosse blinde le coup précédent sur son ancienne table.

Dans tous les cas où il peut jouer, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes dans la simple mesure ou la donne n'a pas commencé et cela même si le mélange et les mises initiales (blinds et ante) sont terminées. Il devra bien-sûr s'acquitter de ces mises, quitte à les repositionner correctement entre les joueurs.

Le jeu stoppera sur la table où il manquera 4 joueurs ou plus par rapport à la table qui comporte le plus de joueurs. De manière générale, le jeu s'arrêtera à la discrétion du TD. Le « non-arrêt » du jeu n'est pas un prétexte de maldonne (misdeal). A mesure que l'évènement progresse, lorsque nécessaire et approprié au type de jeu, à la discrétion du TD, les tables seront équilibrées plus rigoureusement.

11) Nombre de joueurs à table

Les tournois hebdomadaires se disputent en 8-max, à l'exception de la table Finale qui se joue à 9-max. Exceptionnellement, des dérogations pour jouer en 9-max ou 10-max peuvent être accordées si l'établissement dispose de grandes tables de poker pouvant accueillir 9 ou 10 joueurs, ne gênant ainsi pas le confort de jeu.

Les Finales Régionales se disputent en 8-max, à l'exception de la table Finale qui se joue à 9-max. Exceptionnellement, du 9-max voire du 10-max peuvent avoir lieu en début de tournoi si la configuration de l'établissement d'accueil favorise ce format. Le jeu repasse en 8-max dès que possible.

La Finale Nationale se joue en 8-max ou 9-max mais pourra débiter en 10-max à la discrétion de l'organisation. La table Finale se joue également en 9-max.



Le jeu stoppera sur la table où il manquera 4 joueurs ou plus par rapport à la table qui comporte le plus de joueurs. De manière générale, le jeu s'arrêtera à la discrétion du TD. Le « non-arrêt » du jeu n'est pas un prétexte de maldonne (misdeal). A mesure que l'évènement progresse, lorsque nécessaire et approprié au type de jeu, à la discrétion du TD, les tables seront équilibrées plus rigoureusement.

C) Attribution des Pots & Abattages (showdown)

12) Annoncer sa Main. “Les cartes parlent d’elles mêmes à l’abattage”

Les « cartes parlent d’elles mêmes » pour déterminer le gagnant d’un coup : La seule déclaration verbale d’un joueur sur le contenu d’une main n’est pas suffisante à l’abattage. De fait, un joueur qui fait délibérément une fausse annonce sur la combinaison de sa main peut être sanctionné. Tout joueur, dans le coup ou non, devra se faire entendre s’il pense qu’une erreur est commise lors de la lecture des mains ou sur le montant et l’attribution d’un pot.

13) Tabler les cartes et tuer la main gagnante

Tabler clairement ses cartes est à la fois :

- a) Ouvrir (face-up) toutes ses cartes sur la table
- b) Permettre au dealer et aux joueurs de lire distinctement la main. “Toutes les cartes” signifient les deux cartes privées.

Au showdown, les joueurs doivent protéger leurs mains jusqu’à la lecture des cartes et l’attribution du pot (Voir Règle 65). Les joueurs ne tablent pas complètement toutes leurs cartes puis “muckant” pensant qu’ils ont gagné, le font à leurs propres risques. Si une main n’est pas à 100% récupérable et identifiable et que le TD décide que sa main ne peut plus être clairement lue, le joueur ne pourra plus prétendre à l’attribution du pot. La décision du TD sur le fait qu’une main ait été suffisamment tablée ou non est finale et sans appel.

Le dealer ne peut tuer une main qui a été correctement tablée et qui était manifestement la main gagnante.

14) Cartes vivantes à l’abattage

Le fait de pousser des cartes non tablées face cachée vers le centre de la table ne les disqualifient pas automatiquement; les joueurs peuvent changer d’avis et tabler ses cartes si elles sont restées à 100% récupérables et identifiables. Les cartes sont mortes quand elles ont été mises au “muck” par le dealer ou qu’elles ne sont plus récupérables et identifiables.

15) Abattage et Irrégularités de défausse

Si un joueur table une seule carte qui pourrait être et représenter une main gagnante, le dealer doit ordonner au joueur de tabler toutes ses cartes. S’il refuse, le TD doit être appelé.

Si un joueur mise puis jette ses cartes pensant qu’il a gagné (oubliant un ou plusieurs joueurs encore en jeu), le dealer doit garder ces cartes et appeler le floor (une exception à la règle 58). Si les cartes sont muckées et si elles ne sont pas à 100% récupérables et identifiables, la main du joueur est morte et il ne peut demander un remboursement de ses mises payées (couvertes). Si sa mise (ou sa relance) n’est pas couverte, il peut alors récupérer cette mise seulement (la mise non couverte).

16) Les mains ouvertes à tapis

Toutes les mains devront être tablées sans délai une fois qu’un joueur est à tapis et que toutes les enchères pour tous les autres joueurs encore présents dans le coup sont terminées. Aucun joueur, à tapis ou ayant payé un tapis, ne pourra “muck” sa main sans la tabler. Toutes les mains du pot principal et/ou du/des pot(s) extérieur(s) devront être tablées et vivantes jusqu’à la fin du coup et l’attribution du pot. Voir les annexes complémentaires.

17) Abattage sans joueur à tapis et ordre d'abattage

Lors de l'abattage final (showdown) sans joueur à tapis, si les cartes ne sont pas tablées de manière spontanées ou jetées au "muck", le TD pourra imposer un ordre d'abattage. Le joueur ayant misé ou relancé en dernier lors du dernier tour d'enchère (dernière carte) doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de mises ou de relances au dernier tour d'enchères, c'est le joueur qui aurait du agir en premier lors du dernier tour d'enchères qui doit tabler ses cartes à savoir le siège le plus proche à la gauche du bouton.

L'abattage des cartes à la river n'est pas obligatoire si tous les autres joueurs dans le coup ont mucké leurs cartes. La dernière main vivante remporte le coup sans obligation de dévoiler ses cartes.

18) Demander à voir une main

Un joueur n'étant plus en possession de ses cartes à l'abattage, les ayant jetées faces cachées sans les avoir parfaitement tablées au préalable perd tout droit ou privilège qu'il aurait pu avoir, de demander à voir une main adverse.

Lors d'une mise à la river, le joueur qui paie à un droit inaliénable de voir la main de son adversaire sur simple demande : "Il (ou ils) paie(nt) pour voir" et cela même s'il a déjà tablé ses propres cartes. Les joueurs tentant d'envoyer leurs cartes au muck pour échapper à cette obligation d'ouverture seront pénalisés. Toutes les autres demandes sont à la discrétion du TD comme voir la main d'un autre joueur ayant payé ou s'il n'y a pas eu de mise à la river. Voir les annexes complémentaires déjà adoptées depuis 2013.

19) Jouer le board à l'abattage

Pour jouer le board, un joueur doit tabler toutes ses cartes pour se voir attribuer le pot ou une partie. (Voir règle 13)

20) Attribution des jetons "indivisibles" / Partage de pot et jeton "impair"

En cas de partage de pot, le jeton dit « impair » sera cassé en jetons de la plus petite dénomination possible en jeu. Le jeton indivisible ira au joueur situé au plus près de la gauche du bouton.

21) Les pots extérieurs

Chaque pot extérieur doit être traité séparément.

22) Les mains et pots contestés

La possibilité de contester la lecture d'une main tablée prend fin quand une nouvelle main commence (voir règle 23). La possibilité de contester le montant ou l'attribution d'un pot prend fin après une action substantielle lors du coup suivant. Si une main finit durant un break, le droit à toutes contestations de cette main prend fin 1 minute après que le pot ait été attribué.

D) Procédures Générales

23) Nouvelles mains et changement de blinds

Un nouveau palier de blinds ne sera pas annoncé avant que le "timer" n'indique le zéro. Le nouveau palier commencera à la prochaine main. Une nouvelle main commence au premier battement de cartes du dealer.

24) Phase de "Chip Race"

Les jetons de la plus petite valeur seront remplacés quand le TD estime que les masses globales de jetons en jeu ralentissent l'action et que ceux-ci n'ont plus d'utilités pour miser les blinds. Si, à la suite d'un chip-race, un joueur possède toujours un ou des jetons de la dénomination qui a été retirée, ceux-ci sont perdus ou remplacés par le nouveau jeton de plus petite valeur selon la règle suivante :

- Si la somme des jetons restant au joueur est égale à la moitié ou plus du nouveau plus petit jeton, ils sont échangés par ce jeton.
- Si la somme des jetons restant au joueur est strictement inférieure au nouveau plus petit jeton, ils sont perdus et retirés du jeu.

Un joueur ne peut être éliminé par le chip-race, il recevra automatiquement un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

Les joueurs doivent avoir leurs jetons en parfaite évidence, et sont encouragés à observer la phase de chip-race. Afin de fluidifier le chip race et notamment lors des **Finales**, le TD peut demander au chipleader (joueur ayant le plus de jetons) de chaque table de collecter les jetons concernés par le chip race. Le chipleader effectue alors les échanges de jetons adéquats avec les autres joueurs afin d'organiser cette collecte. Le chipleader ne fait des échanges qu'à valeur strictement égale et c'est au TD d'effectuer le chip race des jetons restés inchangés.

25) Cartes et jetons en évidence, comptables et gérables. "Color-ups" à discrétion

Les joueurs sont invités à ranger leurs jetons en stack afin d'en faciliter l'estimation par leurs adversaires. La TDA recommande des piles/colonnes de même valeur de 20 jetons comme standard. Les joueurs doivent obligatoirement à tout moment mettre en avant de façon visible et identifiable leurs jetons de la plus haute valeur.

Le directeur de tournoi contrôle le nombre et la valeur des jetons en jeu et peut, à sa discrétion procéder à un Color-Up. Ces "Color-ups" seront annoncés. Le "Color-up" désigne le "change" de jetons.

Les joueurs ayant une main « vivante » doivent impérativement garder leurs cartes visibles, à la vue de toute la table et à tous moments.

26) Changements de Cartes

Les joueurs ne peuvent en aucun cas demander le changement de carte s'il n'est pas défectueux

27) Rebuys / Recaves

Il n'y a ni recave, ni rebuy lors des tournois RedCactus à l'exception de certains tournois hebdomadaires organisés dans des établissements ayant débuté avant le 1er janvier 2018.

28) Voir les cartes à venir / Rabbit Hunting ("course au lièvre")

Il est strictement interdit de demander au dealer ou d'essayer de voir les cartes du board qui étaient à venir sur un coup terminé avant le flop, le turn et la river.

29) Demander le "TIME"

Le "TIME" sera approuvé seulement après qu'un délai raisonnable ait été laissé au joueur. N'importe quel joueur dans le tournoi peut demander le "TIME". Si le TD ou un de ses floors approuvent la demande, le joueur aura alors 25 secondes plus 5 secondes décomptée à voix haute pour agir. Si le joueur faisant face à une mise n'a toujours pas agi à l'expiration de ce délai, sa main est morte; S'il ne fait pas face à une mise, sa main est "checkée". En cas d'égalité, l'avantage sera laissé au joueur. Les TD peuvent aussi décider et ajuster le "TIME" pour s'adapter au jeu voir le

réduire si ils pensent que le joueur freine délibérément le rythme du tournoi. Ils pourront alors sanctionner le joueur. Voir les règles 2 & 70.

E) Joueur présent / main vivante

30) A votre siège et mains vivantes

Les joueurs doivent être à leur siège (à porter de bras, face à la table et suivant le jeu) lorsque que la dernière carte de la donne initiale est distribuée pour avoir leur main vivante et pouvoir jouer le coup. Ainsi un joueur n'étant pas assis à la dernière carte du paquet distribuée ne pourra pas voir le contenu de sa main. Elle devra être immédiatement ramassée à la fin de la distribution. Leurs blindes et antes seront postés et ramassés au pot. Les joueurs doivent être à leur siège pour demander le "TIME" (Règle 29). Cette règle vis à déconseiller de façon générale, aux joueurs à être hors de leurs sièges alors qu'une main se déroule.

31) A la table avec une action en cours

Un joueur doit rester à table si il a une main vivante (incluant les joueurs à tapis s'il y a encore quelconque action de mise possible) pour la main en cours et tous les tours d'enchères et cela jusqu'à la fin du showdown. Quitter la table est incompatible avec le devoir du joueur de protéger sa main et de suivre l'action et sera passible de pénalité(s).

F) Bouton / Blindes

32) Bouton mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort. La grosse blinde avance invariablement, la petite blinde et le bouton s'adaptent.

33) Eviter une ou des blindes

Un joueur essayant volontairement d'éviter une blinde pendant son changement de table subira obligatoirement une pénalité.

34) Bouton en Head's Up / Tête à Tête

En heads-up, la petite blinde est au bouton et agit en premier avant le flop et en dernier dans toutes les autres séquences du jeu. La dernière carte est donnée au bouton. Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton doit être ajusté de manière à ce qu'un joueur ne soit pas deux fois de grosse blinde successivement.

G) Règles de Distribution des Cartes

Le jeu se déroule de préférence avec 2 paquets de cartes (de dos de couleurs distinctes) à chaque table. Le donneur récupère les cartes après sa distribution, mélange le jeu sur la table et garde le paquet devant lui pendant que le joueur à sa gauche distribue l'autre jeu. Dès la fin du coup il présente le jeu au donneur actuel qui le coupe obligatoirement et le présente au futur donneur, la coupe laissant 2 tas comportant chacun au moins 3 cartes. L'opération se répète après chaque main. Si toutefois il n'y a qu'un jeu de cartes, il devra être mélangé avant la donne par le donneur qui le fait couper par son voisin de droite, ce dernier laissant 2 tas comportant chacun au moins 3 cartes.

35) Maldonnes / Fausses Donnes / Misdeals

Les misdeals incluent mais ne sont pas limités à :

- 1) Deux cartes ou plus sont exposées dans le paquet. (à l'envers)
- 2) La première carte est distribuée au mauvais siège.

- 3) Des cartes sont distribuées à un siège non autorisé.
- 4) Un joueur censé jouer une main n'a pas reçu de cartes.
- 5) Dans les jeux a Flop, si l'une des deux première cartes distribuées, ou n'importe quelles 2 cartes privatives sont exposés par erreur du croupier.

Un joueur peut recevoir deux cartes consécutives au bouton. (Voir aussi la Règle 37)

Si un misdeal est déclaré, la main à rejouer est un "replay" exact de la main ; le bouton ne bouge pas, aucun nouveau joueur ne peut s'asseoir pour participer et les limites/blindes restent les même. Les cartes sont distribuées aux joueurs en cours de pénalité, ou qui n'étaient pas à leurs sièges lors du deal initial (Règles 30) mais leurs mains seront immédiatement ramassées et brûlées après la redistribution. Le deal original ainsi que la redistribution, compte pour 1 main pour un joueur en cours de pénalité, non deux.

Si une action substantielle a eu lieu, le misdeal ne peut être déclaré et le coup doit continuer. (Voir Règle 36)

36) Action Substantielle (SA)

Les actions substantielles sont définies comme suit :

N'importe quelle double action impliquant deux joueurs dont au moins un a engagé des jetons dans le pot (mise, relance, ou un call) soit toutes deux actions à l'exception de 2 check ou 2 folds

N'importe quelle combinaison de 3 actions. (Parole/check, mise, relance/raise, payé/call, passe/fold).

Voir règles 35 & 44. Les blinds postées ne comptent pas comme des SA.

37) Le Bouton à qui il manque une ou plusieurs cartes

Un joueur au bouton ayant reçu trop peu de cartes doit l'annoncer immédiatement. Les cartes manquantes au bouton peuvent être rendues même après des actions substantielles si le type de jeu le permet. Cependant, si le bouton a agi avec une main ou il lui manque des cartes à la donne en checkant ou misant, sa main est morte.

38) Les Joueurs avec une ou plusieurs cartes manquantes ou en trop après une SA

Lors de ce type de litige, le TD doit penser à préserver l'ordre normal des cartes du sabot ; c'est à dire sans chercher à le modifier afin de rattraper cette erreur. S'il y a eu une SA et que la main est tuée à cause d'un mauvais nombre de cartes, toutes les cartes de la main concernée sont mortes et doivent être "muckées" ; La donne normale et aléatoire s'applique alors et reprend pour les "streets" suivantes. Le sabot est donc bien considéré comme normal et une seule carte est alors brûlée pour chaque "street" suivante. Voir les annexes complémentaires.

39a) Flop à Quatre Cartes et Cartes Prématurées

Si le flop est composé de 4 cartes au lieu de 3, exposées ou non, le croupier devra mélanger les quatre cartes face cachée et le TD sera appelé pour choisir au hasard une carte qui deviendra dès lors la carte brûlée du "Turn". Les trois autres constituant le flop. Pour les cartes prématurées voir la procédure recommandée 5.

39b) La Turn prématurée

Si la turn est exposée de manière prématurée : la turn seule est reprise, remélangée, puis sera exposée sans brûler de carte.

H) Jeu : Mises et Relances

40) Méthodes de mise : Avec et/ou sans Annonce

Les mises sont faites avec ou sans annonces verbales : en parlant ou en misant des jetons. Si un joueur fait les deux, la première des deux annonces définit le montant de la mise; par contre si un joueur fait les deux simultanément, une annonce verbale claire et raisonnable est prédominante ... si ce n'est pas le cas, la valeur des jetons est prise en compte. Dans des situations manquant de clarté ou si une annonce et la valeur des jetons sont contradictoires, le TD déterminera la mise en se basant sur les circonstances de jeu et la Règle 1. Voir les annexes complémentaires et la Règle 57.

Les déclarations verbales de mises peuvent être des annonces générales ("payé/call", "relance/raise"), un montant spécifique seulement ("1000") ou les deux ("relance 1000"). C: Pour toutes les règles de mises, annoncer un montant spécifique seulement est la même chose que de miser un jeton du même montant. Ex : Annoncer "200" est la même chose que de pousser silencieusement "200" en jetons.

41) Agir à son tour

Les joueurs doivent agir à leur tour de parole, de façon verbale et/ou en misant des jetons. Une action à votre tour de parole est contraignante et vous oblige à la réaliser, engageant des jetons au pot qui y resteront quoi qu'il arrive.

Les joueurs doivent attendre une annonce claire du montant d'une mise ou relance avant d'agir. Ex : NLHE, Joueur A annonce "relance" sans pour le moment avoir donné de montant et le Joueur B jette rapidement ses cartes. Le Joueur B doit attendre pour agir que le Joueur A ait clairement annoncé le montant de sa relance.

42) Actions verbales contraignantes / Undercalls à son tour de parole

Une déclaration verbale à son tour de parole (comme call, payé, raise ou relance) contraint le joueur à respecter son engagement. Voir les annexes complémentaires.

Si un joueur commet un "undercall" (miser moins ou faire une annonce verbale moindre que le bet précédent), il sera contraint de compléter la mise dans son intégralité si 1) les joueurs sont en tête à tête (deux joueurs dans le coup) ou 2) ou face à toute autre mise d'ouverture dans un pot à trois joueurs ou plus. Dans les autres situations, l'appréciation est laissée à la discrétion du TD. Une mise d'ouverture est le premier jeton misé de chaque tour d'enchères (pas un "check"). La BB postée est l'ouverture pré-flop. Bien souvent dans ce type de litige, à la discrétion du TD, le joueur qui aurait dû payer entièrement une mise aura la possibilité d'abandonner sa mise inférieure et de coucher sa main. Pour une mise ou une relance inférieure au montant minimum, voir la Règle 43.

Si deux ou plus undercalls se produisent dans la même séquence de jeu, le jeu doit revenir au premier undercall qui doit alors corriger sa mise par la Règle 42 précédent. Le TD déterminera comment traiter les autres mains incriminées en se basant sur les circonstances de jeu.

43) Mises incorrectes : Underbets & Underraises

En no-limit, ouvrir ou relancer moins que le montant minimum légal doit être corrigé immédiatement mais seulement sur la "street" en cours (à la rivière tous le temps avant que le showdown ne commence).

Ex: NLHE 100-200, post-flop A ouvre à 600 et B relance à 1000 (un underraise de 200). C et D call, E folds puis on remarque l'erreur. Il convient alors d'augmenter la mise à 1200 total pour tous les joueurs ayant misé avant que le turn ne soit dealé. Après que le turn ait été tiré, l'erreur n'a plus à être corrigée. Pour les undercalls, voir la Règle 42.

44) Action hors de son tour de parole (OOT)

A: En cas d'action avant son tour de parole (parole/check, payé/call ou relance/raise), la parole reviendra au bon joueur dans l'ordre normal de déroulement du jeu. Une action OOT peut valoir une pénalité et engage le joueur si l'action avant lui n'a pas changé. Un check, call ou fold par le ou les joueur(s) oublié(s) ne change pas l'action. Si l'action change, l'action effectuée avant son tour de parole est annulée, sa mise ou sa relance est rendue au joueur OOT (ayant agi avant son tour) et le joueur dispose alors de toutes les options telles que payer, relancer ou jeter sa main. Un fold avant son tour engage le joueur et sa main ne pourra pas être restituée. Voir les annexes complémentaires.

B: Les joueurs ne s'étant pas prononcés alors qu'un autre commet une action OOT, doivent défendre leur droit à la parole et à l'action. Si un délai raisonnable s'écoule et que ce joueur oublié ne s'est pas prononcé et qu'une action substantielle se déroule après lui (règle 36), les OOT ainsi engendrée sont valides et le TD sera appelé et reviendra sur l'action pour prendre une décision sur comment traiter la main ainsi oubliée; selon les circonstances, la main peut être déclarée morte ou même limitée l'action du joueur en la rendant moins agressive. Voir les annexes complémentaires.

45) Les Méthodes de Call

Les méthodes standard et acceptables pour payer une enchère incluent:

A : déclarer verbalement un call (payé).

B : avancer des jetons équivalents au montant à payer.

C : avancer silencieusement un jeton d'une plus grosse valeur.

D : avancer silencieusement plusieurs jetons sans dépasser les montants et types de jetons comme décrits dans la règle 50. Payer en misant de plus petits jetons que l'enchère en cours est non standard, fortement déconseillé, pénalisable et sera interprété à la discrétion du TD comme pouvant être désigné comme un call total de l'enchère.

46: Les méthodes de relance

Une relance doit être faite :

A : En mettant sur le tapis le montant total en une seule fois.

B : En annonçant clairement le montant total de la relance avant d'engager les jetons.

C : Soit en annonçant clairement « relance » avant de procéder à l'étape A ou B, ou de placer le montant exact pour suivre puis le montant additionnel en une seule fois. Pour l'option C : si un quelconque autre montant que l'exact montant à payer, sans correspondre à une relance minimale, est engagé, il en résultera une relance minimale obligatoire. Il en va de la responsabilité du joueur de rendre ses intentions et actions claires.

47: Le Montant des Relances

A : Une relance doit être au minimum du double de la plus grosse mise précédente du tour d'enchère en cours. Le minimum pour une première relance étant le montant de la big blind. Si un joueur fait une relance insuffisante dont la taille atteint au moins 50% ou plus que la mise ou relance la plus grosse précédente, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal. Une mise de moins de 50% est un call si une annonce de relance n'a pas été faite ou si le joueur est à tapis (Règle 50-B). Déclarer un montant ou miser des jetons du même montant est alors la même action (voir règle 40-C). Exemple : la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement "mille quatre cents" ou miser silencieusement 1400 jetons sont toutes les deux des actions de call si aucune annonce verbale de relance n'a été faite. Voir les annexes complémentaires.

B: Sans autre information claire, annoncer une relance et un montant correspond au montant total de la mise. Exemple: Joueur A ouvre à 2000, Joueur B déclare "Relance, 8000". La mise totale est 8000. De là, les annonces de type "XXXX de mieux " ou " plus XXXX " sont acceptées.

48: Droit à la surrelance

Une relance à tapis (ou plusieurs petits tapis) inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur, ayant déjà misé et non relancé à tapis, à sur-relancer

49: Miser un Jeton d'une Valeur Supérieur

Faisant face à une mise ou aux blinds, à moins qu'une relance n'ait été déclarée, miser un jeton de plus grosse valeur que la mise précédente ou que la BB (même si c'est votre dernier jeton) est un call. Pour relancer avec un jeton de plus grosse valeur, vous devez déclarer une relance avant que le jeton touche la table. Si une relance est déclarée sans montant, la relance est de la valeur du jeton. Sans faire face à une mise, envoyer un jeton de plus grosse valeur silencieusement (sans déclaration) est une mise de la valeur du jeton.

50: Miser plusieurs Jetons

A: Faisant face à une mise, à moins qu'une relance ou un tapis n'ait été déclaré, miser plusieurs jetons (incluant la mise de vos derniers jetons) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call.

Exemple 1: Joueur A ouvre 400, joueur B raise à 1100 total (relance de 700), joueur C mise un jeton de 500 et un jeton de 1000 silencieusement. C'est un call car en retirant le jeton de 500, il restera moins que le montant du call à 1100.

Exemple 2: NLHE 25-50. Post-flop, joueur A ouvre à 1050 et B mise ses derniers jetons (deux jetons de 1000). B a juste payé s'il n'a pas déclaré une relance ou tapis.

B: Si retirer un jeton de la plus petite valeur mise laisse un montant de call ou plus, 1) si il reste des jetons au joueur la mise est régie par la règle standard de 50% (Règle 47); 2) si les derniers jetons du joueur sont misés, il est à tapis même s'il atteint ou pas le seuil de 50%. Voir les annexes complémentaires.

51: Litiges sur les premières mises engagés (méthode de call /relance)

A: Lorsque la mise "silencieuse" d'un joueur fait face à une relance, et que les jetons de son enchère précédente sont toujours engagés devant lui, ces jetons misés ainsi que le change éventuellement dû, plusieurs facteurs peuvent affecter le fait que son action à venir soit interprétée comme un call ou une relance incluant: que les jetons misés couvrent la mise précédente ou que les jetons d'avant aient été retirés ou que tous nouveaux jetons soient indispensables à un call ou que le joueur l'ait indiqué par une quelconque gestuelle. Etant donné qu'il existe plusieurs interprétations possibles de cette action et pour éviter les situations litigieuses, les joueurs sont encouragés à déclarer verbalement leurs mises avant d'ajouter des jetons à leurs mises précédentes. Voir les annexes pour les situations spécifiques.

B: Si faisant face à une action, un joueur retire clairement vers lui, vers son stack, sa première mise, le joueur sera dès lors obligé de call ou raise. Il ne peut pas retirer les jetons et se coucher.

52: Nombre de Relances autorisées

Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances.

53: Action Acceptée

Le poker est un jeu d'attention et d'observation continue. Il en va de la responsabilité du joueur, de déterminer le montant correct d'une mise d'un adversaire avant de la suivre, sans prendre en compte les estimations d'un joueur ou du dealer. Si le suiveur demande un compte et reçoit une mauvaise information d'un joueur ou du dealer et qu'il engage un montant insuffisant dans le pot, le joueur s'engage alors à compléter la différence. Comme pour toutes les situations, la règle 1 peut s'appliquer ici dans certains cas à la discrétion du Directeur de Tournoi. Le TD devra alors

prendre en compte l'importance de la différence entre le montant annoncé et le montant réel pour justifier de l'utilisation de la règle 1.

54: Taille de Pot et Mises en Pot Limit

A: Les dealers ne compteront jamais le pot. Il est demandé au dealer d'étaler clairement le pot afin de donner la possibilité à un joueur d'estimer son montant.

B: Pré-flop, le All-in d'un petit tapis inférieur à une blind ne devra pas affecté le calcul du pot pour une mise maximum ("pot"). Post-flop, les mises se basent sur la taille actuelle du pot.

C: L'annonce par un joueur « je mise le pot » n'est pas une annonce valide en no-limit, mais elle engage le joueur à faire une mise d'un montant correct et à définir (au moins l'enchère minimale). Cette annonce l'expose à une pénalité. Si le joueur fait face à une mise, il devra faire une relance valide.

55: Déclaration d'une mise incorrecte

Si un joueur ne fait pas face à une mise et

A) qu'il déclare un call, c'est un check

B) qu'il déclare une relance, le joueur doit alors au moins faire une mise minimum. Un joueur déclarant check quand il fait face à une mise peut payer ou se coucher, mais il ne peut pas relancer.

56: String-bet et string-raise

Miser en plusieurs fois est interdit. Tout string-bet ou string-raise sera dès lors considéré comme un simple call. Les dealers sont responsables et maîtres du discernement entre un string-bet/string-raise et une mise/relance valide.

57: Mise litigieuse et non-standard

Les joueurs utilisant des termes, des méthodes ou des gestuelles de mise non standard, le font à leur propre risque. Ainsi si l'annonce peut avoir plusieurs significations par défaut, elle sera interprétée comme la mise raisonnablement la plus haute possible par rapport à la taille du pot.

Exemple: NLHE 200-400, le pot total est inférieur à 5000, le joueur déclare "je mise 5". Sans autre information claire la mise sera de 500; si le total du pot est de 5000 ou plus, la mise sera de 5000. Le pot est le total de toutes les mises engagées même sur la "street" en cours. Voir règles 2, 3, 40 & 46.

58: Fold Non-Standard

A n'importe quel moment avant la fin d'un coup, abandonner sa main à son tour de parole si l'on fait face à un check ou abandonner sa main avant son tour de parole, sera une action effective et obligatoire et expose le joueur à une pénalité.

59: Déclarations conditionnelles prématurées

A: Les déclarations conditionnelles concernant une action future sont non-standard et doivent être fortement découragées. A la discrétion du TD, celles-ci peuvent engager la parole du joueur, et peuvent entraîner une pénalité. Exemple les déclarations de type « si—alors » comme « si tu mises alors je vais te relancer ».

B: Si un joueur A déclare " Je mise..." ou "Je relance..." et que B annonce "payé" sans savoir le montant exact de la mise de A, le TD décidera alors du plus juste montant selon la situation en cours incluant le fait de forcer B à payer le montant décidé.

60: Décompte d'un stack adverse

Les joueurs ont le droit d'obtenir une estimation raisonnable du montant du tapis adverse (règle 24). Seuls les joueurs faisant face à une mise à tapis, à leur tour de parole, sont autorisés à demander le compte exact. Le joueur à tapis n'a pas à compter ses jetons, s'il ne souhaite pas le faire, le dealer ou le TD/floor le comptera. L'action acceptée

s'applique ici (Règle 53). La règle des jetons bien visibles, bien rangés et facilement quantifiables (pile de 20 suivant la règle 25) sera un réel gain de temps pour compter le tapis adverse.

61: Sur-miser pour obtenir du change

Les mises faites par les joueurs ne doivent pas l'être dans l'intention d'obtenir du change. Engager plus que le montant nécessaire peut créer la confusion à table. Tous les jetons poussés silencieusement sont exposés au risque d'être considérés comme engagés. Ex: A fait face à une ouverture de 325, il avance alors silencieusement 525 (un 500 et un 25) dans l'attente de recevoir 200 de retour. C'est ici une relance à 650 qui va être arbitrée selon la Règle 50.

62: A Tapis avec des Jetons cachés

Si le Joueur A est à tapis, et à un (des) jeton(s) caché(s) réapparaissant après que le Joueur B ait payé, le TD devra déterminer si le(s) jeton(s) caché(s) fait partie du tapis du joueur dû à une action acceptée (règle 49). Si ça ne l'est pas, le Joueur A ne pourra en aucun cas se faire payer ce jeton par le Joueur B s'il remporte le coup, si le Joueur A perd le coup, il ne sera pas « sauvé » par ce jeton et le TD pourra l'attribuer au joueur B ayant remporté le coup.

Jeu : Autres

63: Les Jetons hors de vue et en transit

Un joueur ne doit jamais tenir ou transporter ses jetons de manière à les cacher de la vue de tous. Le joueur le faisant se verra confisquer la totalité des jetons dissimulés et pourra être disqualifié. Les jetons confisqués sont retirés du jeu. La TDA recommande à l'établissement organisateur de fournir des racks/gabarits ou des sacs lorsque des joueurs doivent transporter des jetons notamment lors de la fermeture d'une table et le déplacement des joueurs.

64: Les jetons perdus puis retrouvés

Des jetons perdus puis retrouvés devront être sortis du jeu et remis à l'inventaire des jetons du tournoi.

65: Main exposée, en contact avec d'autres cartes ou risquant d'être tuée accidentellement

A: Les joueurs doivent protéger leurs cartes à tout moment et cela même au showdown en attendant la lecture de la main gagnante. Si un croupier ramasse et muck par erreur une main ou si le TD estime qu'une main n'est plus à 100% identifiable, le joueur n'a aucun recours et perd ses mises. Si le joueur est à l'origine d'une mise ou relance qui n'a pas encore été payée, le joueur pourra récupérer sa mise.

B: Si les cartes sont très clairement identifiables même si elles ont été en contact avec d'autres cartes et/ou flashées, elles restent vivantes et en jeu. L'appel au TD ou au floor est obligatoire pour la résolution de ce litige et sa décision est souveraine et sans appel.

66: Main Morte & Muckée en Stud

En Stud, si un joueur ramasse ses cartes « ouvertes » alors qu'il fait face à une action, la main est morte. La manière correcte de folder sa main au stud est de ramasser ses cartes en les tournant face cachée puis de les avancer vers le centre de la table.

Ethique du Jeu & Pénalités

67: Ne rien divulguer

Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs pendant toute la durée du tournoi. Pour cela, les joueurs qu'ils soient encore dans le coup ou non ne doivent absolument pas :

1) Discuter du contenu d'une main vivante ou morte.

2) conseiller ou critiquer une manière de jouer quel que soit le moment.

3) lire une main/combo qui n'a pas encore été tablée. La règle d'« une main, un joueur » sera renforcée. Entre autres choses, cette règle interdit et décourage le fait d'exposer sa main ou de discuter stratégie avec un autre joueur, spectateur etc...

68: Exposer ses Cartes et folder correctement

Un joueur qui expose sa main alors que le coup n'est pas terminé peut recevoir une sanction mais sa main reste vivante et en jeu. La sanction sera appliquée au début du coup suivant. Pour jeter son jeu correctement les cartes doivent être poussées ou jetées à la surface du tapis vers le centre de la table et non délibérément exposées, en les faisant tourner ou en les lançant haut (« héliportées »). Voir aussi la Règle 66.

69: Jouer contre l'Ethique : Collusion, Softplay & Teamplay

Le poker est un jeu individuel. Sous jouer ("softplay") ou jouer en équipe ("teamplay") entraînera des pénalités à tous les joueurs concernés et selon le cas pourra amener à une confiscation des jetons et/ou une disqualification immédiate. Transférer des jetons sous couvert de mises et/ou toute autre forme de collusion entraînera une disqualification immédiate des deux joueurs. Les TD doivent se montrer fermes, durs et des plus vigilants pour lutter contre ces formes de triche et sont même invités à vérifier les mains foldées des joueurs en cas de doute et si cela leur semble nécessaire.

70: Comportement incorrect

Toute attitude ou comportement incorrect répété, entraînera des pénalités d'après la Règle 71. Les exemples ne sont pas limités mais incluent notamment : ralentir constamment le jeu et freiner le rythme du tournoi, toucher alors qu'il n'est pas nécessaire les jetons ou les cartes de ses adversaires, agir constamment avant son tour de parole, miser "hors de la portée" du croupier, avoir une conduite inappropriée, bavarder/être bruyant voir crier de manière excessive etc...

71: Avertissements, Pénalités & Disqualification

A: Les sanctions disponibles pour le Directeur de Tournoi incluent l'avertissement verbal, l'exclusion temporaire pour une ou plusieurs mains, l'exclusion temporaire pour un ou plusieurs tours de bouton/table et la disqualification définitive du joueur. Excepté l'exclusion pour une main, la durée de l'exclusion sera déterminée de la façon suivante : L'offenseur manquera autant de main que le nombre de joueurs présents à la table (l'incluant) au moment de la pénalité, multiplié par le nombre de tours spécifiés dans la pénalité. Des fautes répétées entraîneront une augmentation des sanctions. Les joueurs hors de table ou sous le coup d'une pénalité peuvent être éliminés par le prélèvement d'antes ou de blinds.

B: Des sanctions PEUVENT être appliquées aux joueurs pour violation de la Règle 70, exposer des cartes avec une action en cours, qui jettent ses cartes hors de la table, qui violent la règle d'« une main, un joueur » ou d'autres fautes de ce type. Des sanctions DOIVENT être appliquées aux joueurs en cas de collusion, softplay, teamplay, d'injures, d'un comportement incorrect perturbant le tournoi, ou de tricherie. Checker le jeu max est considéré automatiquement comme du softplay, le TD a tout pouvoir de juger ce litige à sa discrétion.

C: Un joueur sous le coup d'une pénalité doit rester à distance de la table voir hors de la zone de tournoi. Les cartes lui seront distribuées et ses blinds et antes postés, sa main est alors brûlée dès la fin du deal initial.