

LES REGLES INTERNATIONALES

# *DE POKER*

LES REGLES OFFICIELLES DU TOURNOI DE POKER

[www.theirules.com](http://www.theirules.com)

**FIDPA**

Copyright© 2008 THE FEDERATION INTERNATIONALE de  
POKER ASSOCIATION

Tous droits réservés

Imprimé aux Etats-Unis d'Amérique

**Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA)**  
**Les Règles Internationales de Poker**  
**Conditions générales**

Dans le cas d'une ou plusieurs des actions ci-après :

1. Révision ou réception d'une copie des « Règles Internationales de Poker »
2. Visite de notre site web Internet
3. Introduction d'une demande d'utilisation des « Règles Internationales de Poker »
4. Téléchargement des « Règles Internationales de Poker »
5. Utilisation des « Règles Internationales de Poker »

Vous (ci-après désigné l'« Utilisateur ») acceptez de respecter les Conditions générales suivantes ainsi que toutes modifications y apportées le cas échéant, avec ou sans préavis.

1. La FIDPA a mis les Règles Internationales de Poker (les « Règles IP ») à la disposition de ses Utilisateurs à des fins non commerciales.
2. Les Utilisateurs qui souhaitent adopter, reproduire, copier, distribuer, incorporer, modifier ou utiliser de quelque autre manière (l'« Utilisation ») les Règles IP, en tout ou en partie, doivent remplir et introduire une demande FIDPA, accompagnée de toutes modifications ou révisions apportées aux Règles IP, que la FIDPA peut approuver ou désapprouver à son entière discrétion.
3. Les Règles IP ne peuvent en aucun cas être utilisées avant approbation de la FIDPA. L'absence de réponse ne vaudra pas acceptation.
4. Après approbation de la demande de l'Utilisateur, la FIDPA octroie et délivre à l'Utilisateur une licence mondiale non exclusive lui permettant d'utiliser les Règles IP telles que spécifiquement approuvées par la FIDPA. L'approbation d'utilisation de la FIDPA ne vaudra en aucun cas acceptation d'autres Utilisations. L'Utilisateur doit pour ce faire obtenir approbation de toutes les Utilisations ainsi que de toutes modifications et révisions des Règles IP.
5. L'Utilisation des Règles IP doit ostensiblement désigner la FIDPA comme source des règles. Nonobstant le caractère général de ce qui précède, les Utilisateurs acceptent d'inclure ce qui suit de manière claire et visible :

***« Les Règles Internationales de Poker (et les Règles TDA telles qu'elles sont ici incluses) sont utilisées avec l'autorisation expresse de la Fédération Internationale de Poker Association. Les Règles Internationales de Poker sont les travaux protégés par droits d'auteur de la FIDPA (© 2008 FIDPA. Tous droits réservés) ». Pour prendre connaissance de la dernière version et des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theiprules.com](http://www.theiprules.com).***

La FIDPA se réserve le droit d'exiger tout supplément ou modification d'informations.

6. Sauf disposition contraire de la présente, les Utilisateurs n'obtiendront aucun autre droit ou avantage de la FIDPA, en ce compris le droit d'utiliser toutes marques commerciales, logos et/ou autres droits de propriété intellectuelle.
7. Les Utilisateurs ne peuvent pas conférer leurs droits ci-dessous à quelque tiers sans l'autorisation écrite expresse de la FIDPA.

8. Les Utilisateurs engagent leur responsabilité pour tout fait découlant de ou lié à l'utilisation des Règles IP. En outre, les Utilisateurs acceptent d'indemniser, défendre et dégager la FIDPA, ses employés, responsables, directeurs ainsi que toutes personnes ou organisations y associées ou affiliées de tous frais, dépenses, responsabilités et dommages découlant de ou liés aux Règles IP.
9. Tout litige ou controverse découlant du présent Contrat ne pouvant être tranché mutuellement par les parties dans un délai raisonnable ne dépassant pas soixante (60) jours sera soumis à arbitrage conformément aux règles commerciales en vigueur de l'American Arbitration Association (Association américaine d'arbitrage), la décision de l'arbitre / des arbitres sera sans appel et opposable aux parties, le jugement y afférent pouvant être porté devant tout tribunal de la juridiction compétente.
10. Les présentes Conditions générales seront régies par la législation en vigueur dans l'Etat du Nevada.
11. Toutes déclarations, avis et mailings de quelque nature que ce soit seront adressés à :

FIDPA, 4132 South Rainbow Boulevard, Suite 125, Las Vegas, Nevada, 98103

12. Aucun élément des présentes Conditions générales ne sera de nature à créer, directement ou indirectement, un partenariat ou une joint venture.
13. Les présentes Conditions générales constituent le contrat dans son intégralité et leur compréhension par les parties et remplace tous contrats et accords antérieurs, écrits ou oraux.

# LES REGLES INTERNATIONALES *DE POKER*

## LES REGLES OFFICIELLES DU TOURNOI DE POKER

[www.theiprules.com](http://www.theiprules.com)

Les *Règles Internationales de Poker* fournissent un ensemble normalisé de procédures de tournoi et de directives techniques à l'attention de l'industrie du poker et de ses acteurs. Toutes règles, politiques et procédures sont soumises aux modifications apportées par la direction locale pour chaque tournoi. Le Directeur de tournoi et ses Assistants seront responsables de la modification et de l'affichage des *Règles Internationales de Poker* ainsi que des modifications y apportées conformément aux Règles locales et Maison. Toute modification doit respecter les lois, statuts et règlements Maison, d'Etat, Fédéraux et Nationaux applicables, conformément à son Gaming control board (Conseil juridictionnel de contrôle des jeux). Toute règle, politique et procédure, modifiée, supprimée ou ajoutée aux *Règles Internationales de Poker* prévaudra lors du tournoi.

Les joueurs sont invités à prendre connaissance des *Règles Internationales de Poker* et à observer et respecter toute modification apportée par le Directeur de tournoi et ses Assistants. Tous les joueurs doivent se comporter de manière disciplinée, adoptant à tout moment une attitude de sportif. En cas d'écart ou d'infraction à cette disposition, le Directeur de tournoi a le droit et la responsabilité d'interpréter la manière dont une règle s'appliquera et de faire preuve d'équité dans le cadre de la priorité absolue qui lui est reconnue au niveau du processus de décision. Une erreur involontaire devrait être moins grave qu'une infraction délibérée et jugée comme telle. Un joueur ne profitera jamais d'une infraction volontaire ou d'une erreur provoquée par pareil agissement. Le sport du poker repose sur l'intégrité d'un individu à jouer en toute loyauté et à respecter les règles.

Les *Règles Internationales de Poker* ont été créées et compilées par Marcel Luske et Michelle Lau au nom de la Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA) afin d'apporter l'uniformité utiles aux tournois de poker à travers le monde. La FIDPA rédige, interprète et met les *Règles Internationales de Poker* à jour, en coopération avec la Poker Tournament Directors Association (TDA), Bob Ciaffone, auteur des « *Règles de poker de Robert* », ack McClelland et Doug Dalton (Hôtel et Casino Bellagio) ainsi que de nombreuses autres autorités et ressources reconnues à travers le monde. Avec l'autorisation de la Poker Tournament Directors Association, les *Règles Internationales de Poker* incluent, référencent et sont compatibles avec la dernière version des règles TDA.

## **FIDPA**

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

*Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter*  
[www.theiprules.com](http://www.theiprules.com).

## « LES REGLES INTERNATIONALES DE POKER »

En vigueur à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2008**1<sup>ère</sup> PARTIE DIRECTIVES DE TOURNOI**

1. DIRECTIVES DE TOURNOI
2. L'ETABLISSEMENT
3. LA DIRECTION
4. LES DIRECTEURS DE TOURNOI
5. LES ARBITRES
6. LES DONNEURS

**2<sup>e</sup> PARTIE REGLES DE TOURNOI, POLITIQUES et PROCEDURES****LES DONNEURS, LES ARBITRES & LES DIRECTEURS DE TOURNOI**

- |          |                         |                 |
|----------|-------------------------|-----------------|
| REGLE 1. | LE PERSONNEL DE TOURNOI | (REGLE TDA N°1) |
| REGLE 2. | ERREUR DU DONNEUR       |                 |

**LA RESPONSABILITE DU JOUEUR**

- |          |   |                  |
|----------|---|------------------|
| REGLE 3. | LES JOUEURS                                       |                  |
| REGLE 4. | ANOMALIES et DECISIONS                            |                  |
| REGLE 5. | JOUER CONTRE L'ETHIQUE                            | (REGLE TDA N°33) |
| REGLE 6. | UN JOUEUR UNE MAIN, PAS D'ANNONCE, PAS DE CONSEIL | (REGLE TDA N°12) |
| REGLE 7. | ETIQUETTE AU POKER                                | (REGLE TDA N°36) |
| REGLE 8. | CONCLURE UN MARCHE                                |                  |

**SANCTIONS**

- |          |                                |                 |
|----------|--------------------------------|-----------------|
| REGLE 9. | SANCTIONS ET DISQUALIFICATIONS | (REGLE TDA N°7) |
|----------|--------------------------------|-----------------|

**REGLEMENT DE TOURNOI**

- |           |                            |                  |
|-----------|----------------------------|------------------|
| REGLE 10. | LANGUE OFFICIELLE          | (REGLE TDA N°14) |
| REGLE 11. | APPAREILS DE COMMUNICATION | (REGLE TDA N°15) |
| REGLE 12. | APPAREILS ELECTRONIQUES    |                  |
| REGLE 13. | IDENTIFICATION VALIDE      |                  |

**INSCRIPTION**

- |           |                       |                  |
|-----------|-----------------------|------------------|
| REGLE 14. | INSCRIPTION           |                  |
| REGLE 15. | JOUEURS SUPPLEANTS    |                  |
| REGLE 16. | INSCRIPTIONS TARDIVES |                  |
| REGLE 17. | JOUEUR ABSENT         | (REGLE TDA N°18) |
| REGLE 18. | RECAVES               |                  |

**LES PLACES ASSISES**

- |           |   |                  |
|-----------|---|------------------|
| REGLE 19. | LES PLACES ASSISES                        | (REGLE TDA N°13) |
| REGLE 20. | A VOTRE PLACE                             | (REGLE TDA N°8)  |
| REGLE 21. | LES CARTES DE LA PLACE ASSISE             |                  |
| REGLE 22. | CHANGEMENT DE TABLE                       |                  |
| REGLE 23. | EQUILIBRAGE DES TABLES                    | (REGLE TDA N°25) |
| REGLE 24. | FERMETURE DES TABLES                      | (REGLE TDA N°24) |
| REGLE 25. | NOUVEAU TIRAGE AU SORT DES PLACES ASSISES |                  |

**LES CARTES ET LA DISTRIBUTION**

- REGLE 26. LES CARTES  
 REGLE 27. LE CLASSEMENT PAR FAMILLE  
 REGLE 28. LA DONNE DES CARTES  
 REGLE 29. CHANGEMENTS DE CARTES (REGLE TDA N°16)  
 REGLE 30. JEUX DE CARTES DEFECTUEUS  
 REGLE 31. CARTES VISIBLES  
 REGLE 32. PROTEGER SA MAIN (REGLE TDA N°28)  
 REGLE 33. LES CARTES A VENIR (« RABBIT HUNTING ») (REGLE TDA N°21)

**JETONS**

- REGLE 34. JETONS  
 REGLE 35. JETONS DE DEPART  
 REGLE 36. JETONS VISIBLES (REGLE TDA N°19 & 23)  
 REGLE 37. PROCESSUS DE « COLOR UP »  
 REGLE 38. « CHIP RACE » (REGLE TDA N°2)

**BOUTON DU DONNEUR**

- REGLE 39. BOUTON DU DONNEUR  
 REGLE 40. PLACEMENT DU BOUTON DU DONNEUR  
 REGLE 41. LE BOUTON MORT (REGLE TDA N°6)  
 REGLE 42. LE BOUTON EN TÊTE-A-TÊTE (REGLE TDA N°35)  
 REGLE 43. BOUTON MAL PLACÉ

**BLINDS**

- REGLE 44. BLINDS  
 REGLE 45. EVITER UNE BLIND (REGLE TDA N°22)

**PROCEDURES**

- REGLE 46. NOUVELLES LIMITES (REGLE TDA N°17)  
 REGLE 47. MAIN POUR MAIN  
 REGLE 48. NIVEAU DE GAIN  
 REGLE 49. TABLE FINALE

**ACTION**

- REGLE 50. LIGNE D'ENCHERE  
 REGLE 51. ZONE DE SECURITE  
 REGLE 52. ANNONCE VERBALE OU PHYSIQUE D'UNE MISE (REGLE TDA N°30)  
 REGLE 53. CHECKER  
 REGLE 54. RESTER ASSIS (REGLE TDA N°38)  
 REGLE 55. DEMANDER DU TEMPS  
 REGLE 56. DEMANDER UN DECOMPTE (REGLE TDA N°5)

**MISES**

- REGLE 57. MISE  
 REGLE 58. TAILLE DU POT (REGLE TDA N°34)  
 REGLE 59. « ALL IN »  
 REGLE 60. « ALL IN BUTTON »

**LES RELANCES**

- REGLE 61. EXIGENCES EN MATIERE DE RELANCE (REGLE TDA N° 10 & 26)  
REGLE 62. MODES DE RELANCE (REGLE TDA N°32)  
REGLE 63. LES RELANCES ETIREES (REGLE TDA N°39)  
REGLE 64. LE JETON SUPERIEUR (REGLE TDA N°11)

**FOLDING**

- REGLE 65. FOLDING/MUCKING  
REGLE 66. MUCKED HANDS

**MONTRER LES CARTES**

- REGLE 67. EXPOSER SA MAIN (REGLE TDA N°31)  
REGLE 68. MONTRER A UN JOUEUR, MONTRER A TOUS LES JOUEURS  
REGLE 69. MAIN A TAPIS (REGLE TDA N°9)  
REGLE 70. L'ABATTAGE (REGLE TDA N°37)  
REGLE 71. TUER LA MAIN GAGNANTE (REGLE TDA N°29)

**ATTRIBUTION DU POT**

- REGLE 72. ANNONCE VERBALE D'UNE MAIN (REGLE TDA N°20)  
REGLE 73. ERREUR SUR L'ANNONCE D'UNE MAIN  
REGLE 74. UTILISER TOUTES LES CARTES COMMUNAUTAIRES (REGLE TDA N°40)  
REGLE 75. ATTRIBUTION DU POT  
REGLE 76. JETON INDIVISIBLE (REGLE TDA N°3)  
REGLE 77. LES POTS EXTERIEURS (REGLE TDA N°4)

**IRREGULARITES**

- REGLE 78. LA MAIN MORTE  
REGLE 79. LES FAUSSES DONNES (REGLE TDA N°27)  
REGLE 80. ERREURS CONCERNANT LES CARTES COMMUNAUTAIRES

## **DIRECTIVES DE TOURNOI**

La présente section fournit les directives selon lesquelles un tournoi doit se dérouler dans un lieu convenu et comment le personnel doit agir. Toutes les directives sont soumises aux lois, statuts et règlements Maison, d'Etat, Fédéraux et Nationaux applicables, conformément à son Gaming control board (Conseil juridictionnel de contrôle des jeux). Toute règle, politique et procédure, modifiée, supprimée ou ajoutée aux *Règles Internationales de Poker* prévaudra lors du tournoi.

### **1. ETABLISSEMENTS**

Les établissements doivent fournir un environnement accueillant pour le joueur. Les éléments suivants doivent être mis à disposition et/ou affichés de manière clairement visible dans l'enceinte du tournoi ;

- a) Les *Règles Internationales de Poker* ainsi que les modifications apportées par la Direction
- b) La fiche de structure du tournoi
- c) La répartition des gains
- d) La liste des tables par ordre de répartition
- e) Les horloges désignées du tournoi

Tout support imprimé doit être fourni en temps opportun, affiché dans la « langue officielle » du tournoi et facilement disponible sur demande.

Les établissements doivent fournir des conditions de jeu optimales. Il est recommandé aux établissements utilisant des distributeurs automatiques de cartes de n'utiliser ces appareils que s'ils sont disponibles à toutes les tables du tournoi.

### **2. DIRECTION**

La Direction essaiera d'entretenir un environnement plaisant pour les clients et les employés mais n'est pas responsable du comportement de quelque joueur que ce soit. La Direction se réserve le droit de refuser l'entrée au casino, à la salle dédié aux jeux de cartes et/ou à la / aux enceinte(s) du tournoi. Les agissements suivants ne seront ni permis ni tolérés :

- a) Collusion avec un autre joueur ou toute autre forme de triche
- b) Menace verbale ou physique de tout client ou employé
- c) Utilisation abusive de jurons et ou d'obscénités
- d) Gêner autrui en se disputant, criant ou faisant du bruit de manière excessive
- e) Lancer, déchirer, plier ou froisser les cartes
- f) Détruire ou dégrader les lieux
- g) Consommer une substance illégale
- h) Porter une arme.

La Direction peut se réserver le droit de modifier ou d'annuler tout tournoi prévu. Le cas échéant, un avis en ce sens doit être affiché sur tout support imprimé et en ligne. Le message devra énoncer ce qui suit : « La Direction se réserve le droit, à son entière discrétion, d'annuler, terminer, modifier ou suspendre le tournoi sans avis préalable ».



La Direction est responsable d'opérer les changements utiles conformément aux lois, statuts et règlements de jeu Maison, d'Etat, Fédéraux et Nationaux applicables. Les règles modifiées, supprimées et/ou ajoutées doivent être énoncées clairement, expliquées simplement et affichées de manière visible. La Direction doit afficher les informations suivantes ainsi que toute autre règle spécifique et modification de politique et de procédure, avant le début du tournoi :

REGLE	TITRE	INFORMATION REQUISE
8	PARTAGE DU PRIZE MONEY	Politique du Directeur de tournoi
9	SANCTION EN CAS DE MAIN MANQUEE	Pénalité par round ou heure
10	LANGUE OFFICIELLE	Langue(s) répertoriée(s) autorisée(s)
11	APPAREILS DE COMMUNICATION	Règlement relatif à l'action en cours et chez un joueur « all-in »
12	APPAREILS ELECTRONIQUES	Liste des appareils approuvés (lecteurs MP3, casques insonorisés).
13	IDENTIFICATION VALIDE	Liste des documents requis (permis de conduire, passeport, carte de joueur)
14	INSCRIPTION	Âge légal requis et clôture de l'inscription
15	JOUEUR SUPPLEANT	Règlement et procédure concernant l'octroi des places assises
16	INSCRIPTIONS TARDIVES	Règlement et procédure concernant l'octroi des places assises
18	RECAVE	Si applicable, « recave » et jetons reçus, période de recave & add-on
24	FERMETURE DES TABLES	Contient des informations concernant l'ordre de répartition des tables
29	CHANGEMENTS DE CARTES	Si applicable, l'heure désignée, si non à la demande du donneur
47	MODE « HAND FOR HAND »	Heure désignée à laquelle le jeu passe en « hand for hand »
49	TABLE FINALE	Nombre de joueurs à combiner pour créer une table finale.
50	LIGNE DE MISE	Si applicable, une ligne de mise est/n'est pas utilisée
60	BOUTON « ALL-IN »	Si applicable, un bouton all in est/n'est pas utilisé
61	EXIGENCES EN MATIERE DE RELANCE	Pour les JEUX avec LIMITES, si différent d'1 mise & 3 relances
66	MAINS COUCHEES DANS LE MUCK	Si applicable, règlement récupérable pour la main « pliée/couchée » dans le muck

### **3. LES DONNEURS**

Les donneurs contrôlent le déroulement du jeu. Leur rôle consiste à indiquer l'action et à favoriser le bon déroulement d'un jeu équitable, conformément aux règles techniques. Les donneurs doivent agir de manière équitable et demeurer neutres vis-à-vis de tous les joueurs.

Les donneurs doivent clairement annoncer l'action en cours dans la « *langue officielle* » du tournoi. Les donneurs sont tenus d'annoncer et de montrer les « *cartes exposées* ». Les donneurs doivent uniquement compter la mise d'un joueur si un joueur avec une main vivante le leur demande. Les donneurs informeront uniquement un joueur de la taille du pot dans les jeux à pot limité.

Les donneurs sont tenus de signaler toute violation commise par un joueur ou toute anomalie qui se produit. Si une anomalie se produit, les joueurs sont tenus d'attirer l'attention du donneur sur la situation. Les donneurs doivent immédiatement arrêter toute action et appeler un « arbitre » ou le « directeur du tournoi ».

### **4. LES ARBITRES**

L'arbitre supervise et prend en compte les règles techniques dans le meilleur intérêt du jeu et des joueurs. Son rôle est de faire part de ses connaissances et de trancher en ce qui concerne les règles techniques si des anomalies se produisent et il doit prendre ses décisions en toute impartialité, celle-ci étant leur priorité suprême. L'arbitre doit agir équitablement et demeure neutre vis-à-vis de tous les joueurs.

Parfois, il arrive que des circonstances inhabituelles se produisent, susceptibles de dicter des décisions dans l'intérêt de l'équité et qui primeront sur les règles techniques. L'arbitre est habilité à imposer des sanctions et à trancher. Dans certaines situations, l'arbitre portera une anomalie à l'attention du directeur du tournoi afin de la clarifier. Un joueur a le droit de faire appel d'une décision auprès de la plus haute autorité dans la salle. La décision de l'autorité suprême dans la salle est définitive.

### **5. LES DIRECTEURS DE TOURNOI**

Les directeurs des tournois doivent contrôler le déroulement du tournoi et considérer les règles techniques dans le meilleur intérêt du tournoi, du jeu et de ses joueurs. Leur rôle est de fournir des connaissances et de trancher en ce qui concerne les règles techniques lorsque des anomalies se produisent et ils sont tenus de prendre leurs décisions en toute impartialité, celle-ci devant être leur priorité suprême.

Parfois, il arrive que des circonstances inhabituelles se produisent, susceptibles de dicter des décisions dans l'intérêt de l'équité et qui primeront sur les règles techniques. Les directeurs de tournoi sont habilités à imposer des sanctions. La décision du directeur de tournoi est définitive.

Lorsqu'une situation se produit, qui n'est pas couverte par les présentes règles, le directeur du tournoi a l'autorité de rendre un jugement, en ce compris d'imposer une sanction, conformément au meilleur intérêt du tournoi et au maintien de son intégrité et de la confiance publique. Le directeur du tournoi se réserve le droit d'annuler ou de modifier un tournoi, de manière équitable vis-à-vis des joueurs et dans le meilleur intérêt du tournoi. Il appartient au directeur du tournoi de porter lesdites modifications à l'attention des joueurs.

Le directeur du tournoi est tenu d'afficher et d'annoncer le « prize pool » et le programme de paiement de chaque tournoi en temps opportun.

**REGLE 1      LE PERSONNEL DU TOURNOI**

- 1-1. Le « *personnel du tournoi* » contrôle le déroulement du tournoi et doit demeurer neutre vis-à-vis de tous les joueurs.
- 1-2. Les donneurs, les arbitres et les directeurs de tournoi sont tenus de faire toutes les annonces dans la « *langue officielle* » du tournoi.
- 1-3. Les donneurs sont tenus de signaler toute violation commise par un joueur ou toute anomalie susceptible de se produire.
- 1-4. Les arbitres et les directeurs de tournoi sont habilités à trancher et à imposer des sanctions.
- 1-5. Si une anomalie se produit ou une violation est commise, le « *personnel du tournoi* » considère les règles techniques pour interpréter la manière dont une règle s'appliquera et il doit faire preuve d'équité comme priorité suprême dans la prise de ses décisions. Parfois, des circonstances inhabituelles peuvent se produire, qui peuvent dicter de décisions dans l'intérêt de l'équité qui priment sur les règles techniques. La décision de l'autorité suprême dans la salle est définitive.

(Règle TDA #1) Les arbitres – Les arbitres sont tenus de prendre en compte le meilleur intérêt du jeu et de faire preuve d'équité dans la prise de ses décisions. Certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer au responsable de prendre une décision dans l'intérêt de l'équité et primant sur les règles techniques. La décision des arbitres est définitive.

**REGLE 2      ERREUR DU DONNEUR**

- 2-1. Lorsqu'une situation se produit suite à une erreur du donneur, en ce compris si un donneur libère les cartes avant que la main ne soit complète ; les donneurs doivent immédiatement interrompre toute action et notifier un arbitre ou le directeur du tournoi de leur erreur.
- 2-2. Le « *personnel du tournoi* » est seul habilité à résoudre la situation de la manière la plus équitable. Certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer au responsable de prendre une décision dans l'intérêt de l'équité qui prime sur les règles techniques. La décision de l'autorité suprême dans la salle est définitive.

**REGLE 3      LES JOUEURS**

- 3-1. Le sport du poker est basé sur l'intégrité d'une personne à jouer de manière équitable et à respecter les règlements, les procédures et les règles du tournoi. Les joueurs doivent se conduire de manière disciplinée, faisant preuve d'un esprit sportif à tout moment.
- 3-2. Les joueurs sont encouragés à se familiariser avec les « *Règles internationales de poker* » et à prendre note de tous changements forcés et/ou modifications affichés dans l'enceinte du tournoi. Le manque de connaissance des règles ne pourra être invoqué par un contrevenant. Toute erreur accidentelle doit être moins grave qu'une violation délibérée et peut être jugée en tant que telle.
- 3-3. Un joueur ne bénéficiera pas d'une erreur causée par leur action.
- 3-4. Dans certaines situations, des circonstances particulières peuvent se produire où un joueur pourrait avoir le droit de faire appel d'une décision auprès de la plus haute autorité dans la salle.

**REGLE 4 ANOMALIES ET DECISIONS**

- 4-1. Les joueurs sont tenus de signaler toute erreur, anomalie ou violation encourageant un jeu inéquitable.
- 4-2. Un joueur est tenu de signaler au donneur toute irrégularité lorsque celle-ci se produit ou qu'il la remarque pour la première fois.
- 4-3. Tout retard dans le signalement d'une anomalie peut affecter une décision ; dès qu'une « nouvelle donne » est entamée, le résultat de la main précédente est valide.

**REGLE 5 JOUER CONTRE L'ETHIQUE**

- 5-1. Le poker est un jeu individuel. Les actes, déclarations et/ou comportements compromettant l'équité du jeu, que ce soit sciemment ou non, sont considérés comme un jeu contraire à l'éthique et un comportement non sportif.
- 5-2. Les directeurs du tournoi et les arbitres sanctionneront tout joueur qui agit d'une manière non éthique.
- 5-3. Tout joueur impliqué dans une collusion sera « disqualifié ». Sous-jouer pour favoriser un autre joueur et donner des jetons sont considérés comme des formes de collusion.

(Règle TDA #33) Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises et/ou une disqualification immédiate. Donner des jetons entraîne une disqualification immédiate des deux joueurs.

**REGLE 5 UN JOUEUR UNE MAIN, PAS D'ANNONCE, PAS DE CONSEIL**

- 6-1. Les joueurs sont tenus de protéger le jeu et respecter les autres joueurs pendant la durée du tournoi.
- 6-2. A quelque moment que ce soit durant une main vivante, les joueurs s'abstiendront d'annoncer ou de conseiller un autre joueur eu égard aux contenus ou au jeu d'une main vivante ou « couchée/dans le muck ».
- 6-3. La règle « *d'un joueur une main* » sera strictement appliquée. Les directeurs du tournoi et les arbitres appliqueront des sanctions pour les violations suivantes ; peu importe qu'un joueur soit impliqué dans la main ou non, il ne peut PAS :
  - a) divulguer le contenu d'une main vivante ou couchée.
  - b) conseiller, encadrer ou critiquer une manière de jouer avant ou après la fin de l'action.
  - c) lire une main à haute voix qui n'a pas été indiquée au tableau.
  - d) discuter des mains ou d'une stratégie avec un spectateur.
  - e) chercher ou bénéficier d'une consultation à partir d'une source externe.

(Règle TDA #12) UN JOUEUR – UNE MAIN, PAS D'ANNONCE, PAS DE CONSEIL – Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs participant au tournoi à tout moment. Par conséquent, les joueurs, qu'ils soient encore dans le coup ou non, ne peuvent pas : 1. annoncer le contenu d'une main vivante ou morte. 2. Conseiller ou critiquer une manière de jouer avant la fin de l'action. 3. Lire une main qui n'a pas été inscrite au tableau. La règle d'un joueur une main sera appliquée strictement.

**REGLE 7      ETIQUETTE AU POKER**

- 7-1.** Afin de maintenir l'intégrité et l'équité du tournoi et assurer un environnement respectueux des joueurs, les actes suivants sont considérés comme inappropriés et antisportifs. Les directeurs du tournoi et les arbitres sanctionneront les violations suivantes de l'étiquette. Des infractions répétées donneront lieu à des sanctions accrues.
- a) Agir alors que son tour n'est pas venu, intentionnellement et/ou de manière répétée
  - b) Coucher intentionnellement ses cartes avant son tour, y compris abandonner une main
  - c) mal annoncer sa main, intentionnellement et/ou de manière répétée
  - d) exposer des cartes avec une action en cours, intentionnellement et/ou de manière répétée
  - e) retarder le jeu sans raison.
  - f) violer la règle « d'un joueur – une main », y compris le fait de conseiller un joueur ou parler de la main à une autre personne qui se trouve soit à la table ou sur le rail, pendant une main vivante.
  - g) révéler le contenu de cartes vivantes ou couchées pendant une main vivante.
  - h) faire des déclarations inappropriées et/ou encourager une action susceptible d'influencer la décision d'un joueur.
  - i) sous-jouer sous toutes ses formes, y compris le fait de se mettre d'accord verbalement ou mutuellement pour vérifier une main couchée, lorsqu'un troisième joueur est « all-in ».
  - j) diriger ou contrôler de manière incorrecte l'action ou un joueur.
  - k) toute forme de « rabbit hunting ».
  - l) jeter des jetons directement dans le pot, intentionnellement et/ou de manière répétée.
  - m) agiter sa main en direction du donneur, d'un joueur ou d'une manière abusive.
  - n) jeter ou détruire une ou des cartes, intentionnellement.
  - o) se comporter de manière abusive ou de nature à perturber le jeu.
  - p) toucher sans raison les cartes ou les jetons d'un autre joueur.

(Règle TDA #36) L'ETIQUETTE AU POKER – Une attitude incorrecte persistante entraîne des sanctions (comme par exemple toucher sans raison les adversaires, toucher des jetons ou des cartes qu'on ne devrait pas, retarder le jeu ou parler sans raison). Les joueurs sont tenus de jouer quand leur tour est venu.

**REGLE 8      CONCLURE UN MARCHE**

- 8-1.** Tous les joueurs participant à un événement sont tenus d'obéir à la politique en matière de conclusion de marché du directeur de tournoi.
- 8-2.** Si pareil accord est autorisé, les autres joueurs informent le directeur du tournoi concernant le ou les marchés qu'ils souhaitent conclure.
- 8-3.** Le directeur du tournoi veillera à ce que tous les joueurs soient d'accord ; un joueur en désaccord fera annuler le marché.
- 8-4.** Un accord qui exclut un ou plusieurs compétiteurs actifs ou qui est conclu sans que le directeur du tournoi ne le sache, est considéré comme inapproprié par définition et pourra être considéré comme un motif de disqualification.

**REGLE 9     SANCTIONS ET DISQUALIFICATIONS**

**9-1.** Un acteur se verra infliger une sanction lorsqu'il viole, sciemment ou non, une règle qui compromet l'équité du jeu. Les actes, les déclarations et/ou les comportements susceptibles de tirer profit des procédures ou des règles techniques d'un jeu équitable donneront lieu à une sanction. Toutes les infractions seront portées à l'attention immédiate du donneur avant le début de la « *nouvelle donne* ».

**9-2.** Les directeurs de tournoi et les arbitres peuvent appliquer des sanctions qui comprennent un « *AVERTISSEMENT VERBAL* », une « *EXCLUSION TEMPORAIRE* » ou une « *DISQUALIFICATION* ». Des infractions répétées donnent lieu à des sanctions accrues en ce compris la disqualification.

**a) LES AVERTISSEMENTS VERBAUX**

Un *avertissement verbal* peut être adressé à un joueur contrevenant à titre de sanction. Un *avertissement verbal* répété entraîne une « *exclusion temporaire* » ou une « *disqualification* ».

**b) L'EXCLUSION TEMPORAIRE**

Pendant toute la durée de la sanction, le joueur contrevenant ne pourra être assis à sa place, ni se trouver à proximité d'une table du tournoi. Il appartient au joueur contrevenant de se présenter à l'arbitre ou au directeur du tournoi pendant la phase de sanction pour attendre l'ordre de rentrer. Une « *exclusion temporaire* » est prononcée des manières suivantes ;

- (i) Le joueur contrevenant manquera 1 main multipliée par le nombre de joueurs participant à la main, en ce compris le joueur contrevenant. Le personnel du tournoi peut prononcer une pénalité de 1, 2, 3 ou 4 tours et dans certaines situations, un joueur peut même être sanctionné par une disqualification.
- (ii) Le joueur contrevenant sera sanctionné par un « temps mort ». Le personnel du tournoi prononce des sanctions par tranches de 10 minutes. Des infractions répétées entraînent des sanctions de « temps mort » supplémentaires, jusqu'à et y compris la disqualification.

**c) DISQUALIFICATION**

Un joueur qui est disqualifié verra ses jetons retirés du jeu. Le joueur devra immédiatement quitter l'enceinte du tournoi. La décision du directeur de tournoi de disqualifier un joueur est définitive. Un joueur disqualifié ne peut faire appel de la décision et n'aura pas droit à un remboursement. Les joueurs disqualifiés ne peuvent introduire d'action en dommages et intérêts.

**9-3.** Une sanction peut être abandonnée si le joueur a été induit en erreur par le donneur. Une erreur non intentionnelle est moins sérieuse qu'une violation délibérée et doit être jugée comme telle. Un joueur ne profitera jamais de sa violation ou d'une erreur causée par son action.

(Règle TDA #7) **SANCTIONS ET DISQUALIFICATIONS** – Des sanctions peuvent être appliquées aux joueurs qui exposent des cartes pendant l'action, qui jettent des cartes hors de la table, qui violent la règle du « une main – un joueur » ou d'autres fautes de ce type. Des sanctions doivent être appliquées aux joueurs en cas de collusion, d'injures ou d'attitudes perturbant le tournoi. Les responsables du tournoi disposent librement de 3 types de sanctions : l'avertissement, l'exclusion temporaire et la disqualification. L'exclusion temporaire peut être de 1, 2, 3 ou 4 tours. Un tour d'exclusion consiste à louper autant de mains que de joueurs à la table (y compris l'exclus). Lors d'une exclusion temporaire, le joueur puni doit s'éloigner de la table et ses blinds lui sont prélevés. Lors d'une disqualification, les jetons du joueur sont retirés du tournoi. Des fautes répétées entraînent une augmentation des sanctions.

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theirules.com](http://www.theirules.com)

**REGLE 10 LA LANGUE OFFICIELLE**

**10-1.** La « *langue officielle* » est définie comme étant l'anglais ainsi que la langue locale du pays déterminée par le lieu qui accueille le tournoi

- (i) Aux Etats-Unis, la règle de l'anglais comme langue unique est appliqué pendant les coups.
- (ii) En dehors des Etats-Unis, la « *langue officielle* » est l'anglais ainsi que la langue du pays d'accueil, pendant les coups.

**10-2.** Pendant une main vivante, l'utilisation d'une langue étrangère, autre que la « *langue officielle* » du tournoi, n'est pas permise à la table, peu importe que la personne soit impliquée dans la main ou non ; cela comprend le fait de parler à des joueurs qui ne sont pas assis à la table en question.

**10-3.** Toutes les annonces doivent être faites dans la « *langue officielle* » du tournoi.

(Règle TDA #14) LA LANGUE OFFICIELLE – Aux Etats-Unis, la seule langue autorisée pendant les coups est l'anglais. Ailleurs, les deux langues autorisées sont l'anglais et la langue du pays d'accueil.

**REGLE 11 APPAREILS DE COMMUNICATION**

**11-1.** L'utilisation « *d'appareils de communication* » est strictement interdite. Les donneurs SERONT responsables et TENUS de signaler l'utilisation d'un *appareil de communication* par un joueur assis A la table. Le donneur est TENU de notifier immédiatement un arbitre ou le directeur de tournoi.

**11-2.** Les « *appareils de communication* » ne sont pas autorisés SUR ou A la table à quelque moment que ce soit.

**11-3.** Un joueur ne PEUT pas utiliser des « *appareils de communication* » A LA TABLE, qu'il participe à une main ou non.

**11-4.** Les appareils permettant d'écouter de la musique et possédant des fonctions de communication de quelque type que ce soit (téléphones portables, Internet, envoi de messages sous forme de texte, SMS) ne sont pas autorisés.

**11-5.** Un joueur souhaitant utiliser un « *appareil de communication* » de quelque type que ce soit, pendant le tournoi, doit s'éloigner de la table ou se rendre dans la zone désignée prescrite par la direction.

**11-6.** Un joueur qui utilise un téléphone, envoie ou reçoit un message sous forme de texte ou tout autre « *appareil de communication* » à la table, se verra infliger une sanction. Toutes les sanctions débutent dès la fin de la main.

**a) Utilisation d'un appareil de communication avec une action en cours**, si à quelque moment que ce soit, un joueur avec une main vivante n'a PAS achevé son action, alors qu'il peut toujours miser (bet), suivre (call), (sur)relancer ((re)raise) ou se coucher (fold/muck) et qu'il tente d'utiliser ou utilise un « instrument de communication », sa main sera déclarée « morte ». Le joueur se verra également infliger une sanction qui débutera dès que la main est achevée.

**b) Utilisation d'un appareil de communication lorsque l'on fait tapis**, si un joueur fait tapis, alors qu'il ne peut PAS miser (bet), suivre (call), (sur)relancer ((re)raise) ou coucher (fold/muck) leur main et qu'il tente d'utiliser ou utilise un « appareil de communication » alors qu'il attend l'action imminente d'un adversaire, le joueur se voit infliger une sanction ; leur main ne sera PAS déclarée « morte ». Si le joueur survit à sa mise « all-in », la sanction débute dès la fin de la main. La première infraction peut donner lieu à un « avertissement verbal », des infractions répétées sont soumises à des sanctions accrues.

(Règle TDA #15) LES APPAREILS DE COMMUNICATION – un joueur assis à la table ne peut pas utiliser un téléphone portable, ni un appareil permettant d'envoyer ou de recevoir des messages sous forme de texte, ni aucun autre appareil de communication.

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theirules.com](http://www.theirules.com)

**REGLE 12     APPAREILS ELECTRONIQUES**

- 12-1. Les joueurs peuvent uniquement utiliser les « *appareils électroniques* » approuvés par la direction.
- 12-2. Les joueurs doivent obéir aux instructions de la direction concernant l'utilisation d'appareils électroniques tout au long du tournoi.
- 12-3. Les joueurs qui utilisent des « *appareils électroniques* » assument la responsabilité de toutes déclarations verbales et annonces non entendues faites pendant le tournoi.
- 12-4. Une fois que les joueurs ont atteint l'action « *hand for hand* », le « *niveau de paiement* », ou si on le leur ordonne, tous les « *appareils électroniques* » ne peuvent plus être utilisés et doivent être retirés de la table.
- 12-5. Les appareils permettant d'écouter de la musique et possédant des fonctions de communication (téléphones portables, Internet, appareils de messagerie sous forme de texte) de quelque type que ce soit, ne sont PAS autorisés.
- 12-6. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des casques insonorisés.
- 12-7. Les appareils permettant d'écouter de la musique doivent être utilisés avec des écouteurs et le volume doit être maintenu à un niveau qui puisse uniquement être entendu par le joueur en question, afin de ne pas déranger les autres.

**REGLE 13     IDENTIFICATION VALIDE**

- 13-1. Les joueurs sont tenus de porter et de présenter une « *identification valide* » comme l'exige la direction (permis de conduire, passeport, carte de joueur) pendant la durée du tournoi.
- 13-2. Un joueur ne peut pas s'inscrire, prendre sa place ou recevoir un paiement sans une « *identification valide* » et la vérification de l'inscription au tournoi.
- 13-3. Un joueur qui produit une forme d'identification frauduleuse sera disqualifié.

**REGLE 14     INSCRIPTION**

- 14-1. Un joueur doit avoir l'âge légal minimum et doit produire une forme d'identification valide, comme l'exige la direction, au moment de l'inscription.
- 14-2. Les joueurs peuvent s'inscrire jusqu'à la clôture des inscriptions. Les inscriptions seront ouvertes et clôturées conformément au règlement de l'établissement et de la direction.
- 14-3. Un joueur est uniquement autorisé à s'inscrire une fois à un tournoi.
- 14-4. Les joueurs sont tenus de vérifier leur reçu d'inscription pour garantir l'exactitude des données qui y sont reprises avant de quitter le guichet des inscriptions.
- 14-5. Les inscriptions sont non négociables et non transférables. Les remboursements se font à la discrétion de la direction.
- 14-6. Règlement en matière d'annulation : la direction se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, d'arrêter, de modifier ou de suspendre le tournoi sans préavis.

**REGLE 15     JOUEURS SUPPLEANTS**

- 15-1. Lorsque le nombre de sièges d'un établissement impose le besoin suppléants, des « *joueurs suppléants* » entrent dans le tournoi sur base de la méthode du « premier arrivé, premier servi », jusqu'à ce que tous les sièges des suppléants soient occupés.
- 15-2. Les joueurs suppléants ne seront PAS pénalisés par une « *pile de jetons de départ* » réduite.



**REGLE 16     INSCRIPTIONS TARDIVES**

- 16-1.** Les joueurs peuvent s'inscrire jusqu'à la clôture des inscriptions.
- 16-2.** Les joueurs qui « *s'inscrivent tardivement* » peuvent se voir débiter avec une pile de « *jetons de départ* » réduite.
- 16-3.** Les joueurs qui « *s'inscrivent tardivement* » seront assis dans un siège non vendu et se verront attribuer la pile de jetons de départ dudit siège. Il est possible que les jetons pour les blinds et les antes obligatoires aient été retirés de la pile des jetons de départ, attendu que le joueur qui *s'inscrit tardivement* peut être considéré comme un « *joueur absent* ». Un joueur qui débute tardivement la partie aura uniquement droit au montant des « *jetons de départ* » restants et assume les droits et responsabilités du siège en question. A la clôture des inscriptions, toute pile de jetons d'un siège invendu sera retirée du tournoi et du jeu.
- 16-4.** La direction se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'émettre et de retirer le montant approprié des « *jetons de départ* » pour les *joueurs inscrits tardivement*. Si aucun siège comprenant un stack de « *jetons de départ* » n'est disponible, le directeur du tournoi retire des jetons dans la proportion d'une petite blind et 1 grosse blind par tranche manquée de 20 minutes. Un tour d'antes sera déterminé par la structure de sièges du tournoi (ex- 6, 8, 9, 10 ou 11 remis). Les jetons retirés ne seront pas mis en jeu.

**REGLE 17     JOUEUR ABSENT**

- 17-1.** Un « *joueur absent* » maintient ses obligations concernant les blinds, antes et les mises obligatoires. Les blinds, les antes et les mises obligatoires seront pris en revanche de tous les stacks de jetons, peu importe si le joueur est assis à sa place ou non.
- 17-2.** Il arrive parfois qu'un joueur doive quitter volontairement le tournoi en raison de circonstances imprévues. Le joueur est tenu de notifier le directeur du tournoi de son intention de quitter volontairement et de ne pas revenir au tournoi. A ce moment-là, la totalité du stack de jetons du joueur est retirée du jeu. Le joueur sera alors considéré comme « *disqualifié* » et ne sera pas autorisé à revenir, et l'inscription du joueur n'est pas transférable ni remboursable.

**REGLE 18     LES RECAVES**

- 18-1.** Pendant un tournoi avec *recave*, un joueur doit toujours disposer de jetons sur la table et il ne peut loucher aucune main, afin de ne pas manquer une main suite à une *recave*.
- 18-2.** Si un joueur tombe à court de jetons pendant la période de « *recave* », le joueur doit « *recaver* » ou déclarer une « *recave* » avant le début de la « *nouvelle donne* ».
- 18-3.** Si un joueur annonce son intention de « *recaver* » avant le début d'une « *nouvelle donne* », le joueur en question joue avec ces jetons derrière et est obligé de « *recaver* ».
- 18-4.** Si le joueur met en jeu un montant qui comprend des jetons de la *recave* prévue, le joueur doit présenter les fonds avant que l'action ne puisse être accomplie.
- 18-5.** Si le tournoi comprend une option « *add-on* » (une augmentation autorisée de la *cave*), les joueurs peuvent uniquement augmenter la *cave* durant la période fixée par la direction.

(Règle TDA #18) LES RECAVES – Une décision de *recave* doit être immédiate et sans loucher aucune main. Si un joueur annonce qu'il *recave*, les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.

**REGLE 19    LES PLACES ASSISES**

- 19-1.** La place 1 sera toujours attribuée au siège qui se situe immédiatement à la gauche du box du donneur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 19-2.** Un non-joueur ne peut PAS s'asseoir à la table ou derrière un joueur.
- 19-3.** Les sièges de tournois et satellites sont attribués de manière aléatoire.
- 19-4.** La direction se réserve le droit d'honorer la demande concernant une table particulière et/ou un siège particulier, pour accommoder les joueurs qui ont des besoins spéciaux.
- 19-5.** Les joueurs sont tenus de présenter une copie de leur inscription au tournoi et/ou une carte de siège, accompagnée d'un document d'identification valide avant de prendre leur siège.
- 19-6.** Tous les joueurs doivent immédiatement quitter leur siège après avoir été éliminés du tournoi.

(Règle TDA #13) **LES PLACES ALEATOIRES** – Les places assises des tournois et de leurs satellites doivent toujours être tirées au sort.

**REGLE 20    A SON SIEGE**

- 20-1.** « A » son siège signifie être à portée ou en contact avec son siège.
- 20-2.** « DANS » son siège signifie être assis à sa place, sauf pour permettre à un joueur de se lever temporairement.
- 20-3.** Un joueur doit être assis « DANS » son siège au moment de la distribution de la dernière carte, qui achève la donne initiale. Un joueur NON assis dans son siège verra sa main être déclarée « morte ».
  - a) lorsque l'on joue le tableau / les variantes avec flop, un joueur doit être « DANS » son siège au moment où la dernière carte est distribuée au joueur qui possède le « bouton de donneur », qui définit la fin de la donne initiale.
  - b) dans les jeux à sept cartes et de type Razz, un joueur doit être « DANS » son siège au moment où le dernier joueur reçoit sa dernière carte visible.
- 20-4.** Un joueur doit rester « DANS » son siège jusqu'au terme de son action. Un joueur qui QUITTE son siège avant d'avoir terminé son action sera considéré comme se couchant alors que ce n'est pas à lui de jouer et se verra infliger une sanction. Les donneurs seront tenus de notifier un arbitre et/ou le directeur du tournoi concernant tout joueur avec une main vivante qui quitte intentionnellement son siège avant d'achever leur action. Les infractions répétées donnent lieu à des sanctions accrues.
- 20-5.** Les joueurs qui ont achevé leur action et qui attendent une action de leur(s) adversaire(s) ne devront pas rester « DANS » leur siège, mais ils doivent rester « A » la table. Un joueur doit être « A » son siège au moment de « suivre », afin de retourner leur main « face visible ».

(Règle TDA #8) **LES JOUEURS ASSIS** – Un joueur doit être assis à sa place au moment où toutes les mains ont fini d'être distribuées pour que sa main ne soit pas déclarée morte. Il faut aussi être assis à sa place pour pouvoir demander le « temps ».

**REGLE 21     CARTES DE SIEGE**

- 21-1. Les « *cartes de siège* » seront attribuées de manière aléatoire.
- 21-2. Le directeur du tournoi se réserve le droit de remettre une « *carte de siège* » à un joueur au cas où les tables doivent être équilibrées, réparties ou que les sièges doivent être à nouveau tirés au sort.
- 21-3. Lorsqu'un joueur est éliminé, le donneur est tenu de placer la « *carte de siège* » sur la table et d'en notifier un arbitre ou le directeur du tournoi en temps opportun.

**REGLE 22     CHANGER DE TABLE**

- 22-1. Les joueurs sont tenus de se rendre immédiatement à leur nouvelle table.
- 22-2. Les joueurs qui quittent une table cassée pour occuper les sièges assument les droits et responsabilités de cette position.
- 22-3. Les joueurs peuvent être placés dans la grosse blind, la petite blind, ou dans la position du bouton donneur. L'unique place où le joueur déplacé ne peut avoir de main est entre la petite blind et le « *bouton donneur* ».
- 22-4. Les joueurs ne sont pas autorisés à tenir ou transporter les jetons du tournoi d'une manière qui les soustrait à la vue.
- 22-5. Les joueurs qui retardent ou qui évitent leur coup encourent une sanction, attendu que cela sera considéré comme « *éviter les blinds* ».

**REGLE 23     NOUVEAU TIRAGE AU SORT DES SIEGES**

- 23-1. Le directeur du tournoi se réserve le droit de « *retirer au sort les sièges* » en attribuant des « *cartes de siège* » octroyées au hasard.
- 23-2. Lors d'un « *nouveau tirage au sort* », tous les joueurs restants se verront distribuer une seule carte face visible, en commençant par le siège 1 et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque pile de jetons sur la table. Le joueur qui a reçu la plus haute carte par « *classement des sortes* » sera le premier à recevoir une « *carte de siège* ».
- 23-3. Avant la table finale, les joueurs participeront à un « *nouveau tirage au sort* » pour les sièges comme prédéterminé par le directeur du tournoi.
- 23-4. Lorsque la « *table finale* » est créée, tous les joueurs restants participent à un « *nouveau tirage au sort* » pour les sièges.

**REGLE 24     FERMETURE DES TABLES**

- 24-1. Les joueurs qui quittent une table cassée pour occuper les sièges assument les droits et responsabilités de leur nouvelle position.
- 24-2. Les nouveaux joueurs se voient immédiatement distribuer des cartes à moins d'être assis entre la petite blind et le « *bouton donneur* ». Ils peuvent être assis dans la grosse blind, la petite blind ou la position du « *bouton donneur* ».

(Règle TDA #24) LA FERMETURE D'UNE TABLE – Les joueurs déplacés d'une table qui vient de fermer doivent assumer complètement les avantages et inconvénients de leur nouvelle place. Ils peuvent se retrouver à la grosse blind, à la petite blind ou directement au bouton avec un jeu. La seule place où ils ne peuvent recevoir de carte est entre le bouton et la petite blind.

- 25-1.** Le directeur du tournoi se réserve le droit de déterminer le nombre de joueurs à chaque table afin de maintenir un équilibre raisonnable des tables.
- 25-2.** Les joueurs sont transférés /déplacés suivant les nécessités.
- a)** lorsqu'on joue le tableau / les variantes avec flop, le joueur qui est le suivant à jouer la grosse blind est déplacé vers la table « short-handed ». Le joueur est placé dans la position de la grosse blind ou, si celle-ci n'est pas disponible, à la PLUS MAUVAISE place possible disponible à la nouvelle table. La plus mauvaise place possible est définie comme étant la place la plus proche pour jouer en big blind, qui ne sera jamais la petite blind.
- b)** dans les variantes de Stud, les joueurs sont déplacés par position ; le dernier siège à s'ouvrir à la petite table est le siège à occuper.
- 25-3.** Les parties sont interrompues sur toutes les tables où il manque 3 joueurs ou plus.
- 25-4.** Dans certaines situations, lorsque le tournoi doit être équilibré à hauteur de 1 joueur, les tables non équilibrées doivent interrompre la partie jusqu'à ce que la table déséquilibrée ait été rééquilibrée.

(Règle TDA #25) **L'EQUILIBRAGE DES TABLES** – Dans les variantes avec flop, les joueurs déplacés pour équilibrer les tables doivent être les futurs grosses blinds et ils doivent être assis à la place la plus proche à gauche de la grosse blind (donc jamais à la petite blind). La table vers laquelle est dirigé un joueur doit être celle désignée par une procédure préétablie. Les tables sont rééquilibrées sur une différence de 3 joueurs. Dans les variantes de Stud, les joueurs sont déplacés par position (la dernière place libérée à la petite table est celle qui doit être réoccupée en premier).

## **REGLE 26    LES CARTES**

- 26-1.** Un jeu de 52 cartes est utilisé lors des tournois.
- 26-2.** Une table de tournoi disposera à tout moment de 2 jeux de cartes. Les jeux en question présenteront des versos de couleurs différents et seront changés à l'initiative du donneur, lors d'un changement de niveau ou comme prescrit par la direction.

## **REGLE 27    CLASSEMENT PAR FAMILLE**

Le classement international par famille va du plus haut au plus bas : pique, cœur, carreau et trèfle.

## **REGLE 28    LA DONNE DES CARTES**

- 28-1.** Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre, de gauche à droite, à partir de la position du donneur.
- 28-2.** Toutes les piles de jetons sur la table recevront une main, peu importe si le joueur est assis à sa place ou non.
- 28-3.** Une « nouvelle donne » est définie comme la premier battage des cartes à l'américaine (« riffle ») par le donneur ou lorsque le donneur a coupé après avoir retiré les cartes d'un mélangeur de cartes automatique.

**REGLE 29     LE REMPLACEMENT DES CARTES**

- 29-1.** Les « remplacements de cartes » ont lieu à l'initiative du donneur, lors d'un changement de niveau, ou comme prescrit par la direction.
- 29-2.** Les donneurs étalent le jeu pour s'assurer que celui-ci est complet et correct lors du remplacement des cartes.
- 29-3.** Les joueurs ne peuvent pas demander le « remplacement des cartes » sauf si celles-ci sont endommagées, incomplètes ou irrégulières de quelque manière que ce soit.

(Règle TDA #16) **LES CHANGEMENTS DE CARTES** - Les cartes sont remplacées au moment du changement de croupier ou lors d'un nouveau tour selon la règle du tournoi mais en aucun cas sur la demande d'un joueur.

**REGLE 30     JEU DE CARTES DEFECTUEUX**

- 30-1.** Si à quelque moment que ce soit durant une main, on découvre qu'un jeu compte trop peu ou trop de cartes, une couleur différente au dos ou deux cartes de la même famille et du même rang, il sera considéré comme un « jeu défectueux » et la main sera déclarée une « fausse donne ». Toutes les mises sont restituées aux joueurs et toute action annulée.
- 30-2.** Un joueur qui sait ou qui remarque que le jeu de cartes est défectueux, est tenu de le signaler immédiatement au donneur. Un joueur qui utilise cette information de manière inéquitable encourt une sanction ou la disqualification.
- 30-3.** Les joueurs qui produisent intentionnellement un « jeu défectueux » seront disqualifiés du tournoi.

**REGLE 31     VISIBILITE DES CARTES**

- 31-1.** Les joueurs sont tenus de garder leurs cartes sur la table et à la vue de tous à tout moment ; au dessus du niveau de la table et jamais au-delà du bord ou du rail de la table.
- 31-2.** Les cartes ne peuvent pas être couvertes par la main d'un joueur de manière à la dissimuler totalement.
- 31-3.** Les joueurs peuvent être autorisés à utiliser un protecteur de cartes, pour autant qu'il n'empêche pas la visibilité des cartes ou de la pile de jetons sur la table de quelque joueur que ce soit. La direction se réserve le droit d'imposer la taille et l'objet approprié pour servir de protecteur de cartes.

**REGLE 32     CARTES NON PROTEGEES**

- 32-1.** Un joueur est tenu de protéger ses cartes à tout moment.
- 32-2.** Si un donneur tue accidentellement des « cartes non protégées », le joueur concerné n'aura aucun recours et n'aura PAS droit à la restitution de sa mise. Toutefois, si le joueur en question avait relancé et que sa relance n'avait pas encore été payée, il peut la récupérer. Il peut arriver qu'un arbitre ou que le directeur du tournoi décide, à leur seule discrétion, que des circonstances particulières ont pu se produire et la décision peut être prise dans l'intérêt de l'équité et primera sur la règle technique.

(Règle TDA #28) **PROTEGER SA MAIN** - Si un donneur tue accidentellement une main, le joueur concerné n'a aucun recours et perd ses mises. Toutefois si le joueur en question avait relancé et que sa relance n'avait pas encore été payée, il peut la récupérer.

**REGLE 33    LES CARTES A VENIR (« RABBIT HUNTING »)**

- 33-1.** Le « *Rabbit hunting* » signifie regarder les défausses ou le jeu de cartes après la fin d'une main.
- 33-2.** Les donneurs ne sont pas autorisés à montrer les cartes qui n'ont pas été distribuées et les joueurs ne doivent pas demander au donneur de montrer la ou les cartes qui auraient été distribuées.
- 33-3.** Le « *Rabbit hunting* » n'est pas autorisé, tout joueur surpris en train de s'adonner au « *rabbit hunting* » encourt une sanction.

(Règle TDA #21) **LES CARTES A VENIR (« rabbit hunting »)** - Il est strictement interdit de regarder les cartes qui étaient à venir.

**REGLE 34    LES JETONS**

- 34-1.** Les jetons sans valeur sont utilisés lors des tournois et ne peuvent PAS être enlevés de la zone du tournoi.
- 34-2.** Les jetons du tournoi sont uniquement utilisés pour déterminer le résultat du tournoi.
- 34-3.** Tous les jetons doivent être clairement visibles à tout moment pendant la durée du tournoi.
- 34-4.** Les jetons ne doivent pas être empilés d'une manière qui empêche la donne des cartes ou la visibilité des cartes d'un joueur.

**REGLE 35    LES JETONS DE DEPART**

- 35-1.** Au début du tournoi, la quantité appropriée de « *jetons de départ* » sera placée à chaque place.
- 35-2.** A la clôture des inscriptions, la « *pile de jetons de départ* » d'un siège invendu sera retirée et les jetons enlevés du jeu.
- 35-3.** Les joueurs inscrits tardivement peuvent voir leur « *pile de jetons de départ* » être réduite.

**REGLE 36    VISIBILITE DES JETONS**

- 36-1.** Tous les jetons doivent être clairement visibles en permanence pendant la durée du tournoi.
- 36-2.** Les joueurs ne sont pas autorisés à détenir ou transporter des jetons de tournoi de quelque manière que ce soit qui les soustrait à la vue de tous. Un joueur qui le fait tout de même verra ses jetons confisqués et encourt une disqualification. Les jetons confisqués seront retirés du jeu.
- 36-3.** Les joueurs sont tenus de conserver leurs jetons des plus grosses dénominations dans une pile séparée, soit devant ou au-dessus de leur pile de jetons.
- 36-4.** Tous les joueurs ont droit à une visibilité claire des jetons d'un adversaire.

(Règle TDA #19) **VISIBILITE DES JETONS SUPERIEURS** – Les jetons des plus grosses dénominations de chaque joueur doivent en priorité rester visibles de tous en permanence.

(Règle TDA #23) **LES JETONS VISIBLES** - Tous les jetons d'un joueur doivent rester sur la table et être visibles. Un joueur faisant réapparaître sur la table des jetons qui étaient non visibles se les voit retirés et peut être lui-même disqualifié sur décision des responsables. Les jetons confisqués sont retirés du jeu.

**REGLE 37     PROCESSUS DE « COLOR UP »**

- 37-1. Lorsque la dénomination la plus basse du jeton n'est plus utilisée dans la structure blind ou ante, elle est retirée du tournoi.
- 37-2. Tous les jetons de dénomination inférieure sont échangés ou remplacés par des jetons de la valeur immédiatement supérieure utilisés dans le jeu (l'opération de « *color up* »).
- 37-3. Le « personnel du tournoi » annonce le processus de « *color up* ». Le « *color up* » a lieu sur toutes les tables et uniquement au moment fixé sur la fiche relative à la structure du tournoi.
- 37-4. Le processus de « *color up* » débute au terme d'un niveau, avant de passer au nouveau niveau. Les joueurs sont tenus de présenter leurs jetons de la dénomination inférieure au donneur pour procéder à l'échange.
- 37-5. Les « *jetons indivisibles* » restants participeront au « *chip race* ».
- 37-6. Les joueurs sont encouragés à assister à l'entièreté du processus de « *color up* ».

**REGLE 38     LA « CHIP RACE »**

- 38-1. Une « *chip race* » a lieu après chaque processus de « *color up* ».
- 38-2. Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du siège 1. Un joueur reçoit toutes ses cartes avec que des cartes ne soient distribuées au joueur suivant. Un joueur reçoit une carte, face visible pour chaque « *jeton indivisible* » en sa possession. Un jeton sera remis au joueur sur base de leur unique plus haute carte.
- 38-3. Si les joueurs reçoivent une carte de valeur identique, le « *classement par famille* » s'applique.
- 38-4. Un joueur ne peut pas gagner plus d'un jeton pendant la « *chip race* ».
- 38-5. Un joueur ne peut pas être éliminé du tournoi par une « *chip race* » ; un joueur qui perd ses derniers jetons lors d'une « *chip race* » reçoit un jeton de la dénomination la plus basse encore en jeu.
- 38-6. Les joueurs sont encouragés à assister à la « *chip race* ».

(Règle TDA #2) LA « CHIP RACE » - Lors de la « *chip race* », chaque joueur en possession de jetons supplémentaires au change ne pourra gagner au maximum qu'un seul jeton supérieur. La « *chip race* » commence toujours à droite du donneur. On ne peut être éliminé par une « *chip race* ». Si un joueur perd ses derniers jetons lors de la « *chip race* », un jeton supérieur lui est donné. Les joueurs sont invités à observer la « *chip race* ».

**REGLE 39     LE BOUTON DE DONNEUR**

- 39-1. Un « *bouton de donneur* » est utilisé pour tous le jeux à travers le tableau / variantes avec flop.
- 39-2. Un « *bouton de donneur* » est un disque rond placé devant le joueur pour indiquer la position du donneur.
- 39-3. Le « *bouton de donneur* » avance dans le sens des aiguilles d'une montre au terme d'une main.
- 39-4. Dans certaines situations, le « *bouton de donneur* » sera considéré comme un « *bouton mort* ».
- 39-5. Il appartient à chaque joueur, ainsi qu'au donneur, de veiller à ce que le bouton de donneur se trouve à la bonne place.

a) lorsqu'on joue à travers le tableau / variantes avec flop, le joueur avec le « *bouton de donneur* » est le dernier à recevoir une carte lors de la donne initiale et il a le droit de la dernière action après le premier tour de mises.

**REGLE 40     LE PLACEMENT DU BOUTON DE DONNEUR**

Lorsque l'on joue à travers le tableau/dans les variantes avec flop, pour déterminer le placement du « *bouton de donneur* » au début du tournoi et après un nouveau tirage au sort de sièges, les cartes sont distribuées à une table unique au hasard, en commençant par le siège 1. Une carte unique sera distribuée pour chacun des sièges de la table. La haute carte distribuée par « *classement par famille* » détermine la position du bouton de donneur. La position octroyée du « *bouton de donneur* » est alors utilisée à toutes les tables du tournoi.

**REGLE 41     LE BOUTON MORT**

- 41-1. Les tournois utilisent la règle du « *bouton mort* ».
- 41-2. Un « *bouton mort* » est défini comme étant un « *bouton de donneur* » qui ne peut être avancé en raison de l'élimination d'un joueur.
- 41-3. Il est question de « *bouton mort* » lorsqu'un nouveau joueur est assis entre la petite blind et le « *bouton du donneur* » ou lorsque le bouton du donneur est déplacé en face d'un siège vide.
- 41-4. Lorsqu'une situation de « *bouton mort* » se présente, le « *bouton du donneur* » est déplacé de manière à permettre à un maximum de joueurs de se voir distribuer des cartes, à condition que le joueur existant soit toujours en mesure de placer une série complète de blinds, avant de recevoir le bouton du donneur.

(Règle TDA #6) LE BOUTON MORT - Les tournois utilisent la règle du bouton mort (c'est la grosse blind qui avance invariablement, le bouton s'adapte).

**REGLE 42     LE BOUTON EN TÊTE-A-TÊTE**

- 42-1. En tête-à-tête, le bouton mise la petite blind et parle en premier.
- 42-2. Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton est ajusté de telle manière que la grosse blind change de joueur, pour qu'aucun joueur ne prenne la grosse blind deux fois de suite.

(Règle TDA #35) LE BOUTON EN TÊTE-A-TÊTE - En tête-à-tête le bouton mise la petite blind et parle en premier avant le « flop ». Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton est ajusté de telle manière que la grosse blind change de joueur, pour qu'aucun joueur ne prenne la grosse blind deux fois de suite.

**REGLE 43     BOUTON MAL PLACÉ**

- 43-1. Lorsque l'on joue à travers le tableau/ dans les variantes avec flop, si le « *bouton de donneur* » a été incorrectement placé sur la main précédente, le « *bouton de donneur* » et les blinds sont corrigés pour la « *nouvelle donne* ».
- 43-2. Si un « bouton mal placé » a été découvert après le commencement de l'action, le jeu se poursuit comme si aucune erreur n'avait été commise. Le bouton continue dans le sens des aiguilles d'une montre et ne sera pas ramené en arrière pour la donne suivante.



**REGLE 44    LES BLINDS**

- 44-1.** Les « *blinds* » sont postés avant le début d'une « nouvelle donne » et avant que les joueurs ne regardent leurs cartes.
- 44-2.** Les « *blinds* » sont pris en revanche de toutes les piles de jetons peu importe que le joueur soit assis à sa place ou on.
- a) Lorsque l'on joue à travers le tableau / dans la variante avec flop qui requièrent deux blinds, la petite blind sera immédiatement à gauche du « *bouton du donneur* » et la grosse blind se trouvera à 2 positions à la gauche du « *bouton du donneur* ».
  - b) dans les jeux qui requièrent un « bring-in », le « bring-in » sera posté par la carte la plus basse ou la plus haute suivant la famille. Si un joueur n'est pas assis, il maintient son obligation pour le « bring-in ».

**REGLE 45    EVITER LES BLINDS**

- 45-1.** Un joueur doit se rendre immédiatement au nouveau siège qui lui a été attribué afin de ne manquer aucune main.
- 45-2.** Lorsqu'il se déplace d'un siège, un joueur qui évite intentionnellement son ou ses blinds ou antes sera pénalisé d'une sanction équivalant à un tour de « main manquée » lorsqu'il est assis.

(Règle TDA #22) **EVITER LES BLINDS** - Un joueur loupant volontairement une blind pendant son changement de table peut être sanctionné.

**REGLE 46    NOUVELLES LIMITES**

- 46-1.** Le « *personnel du tournoi* » annonce le changement de niveau et les « *nouvelles limites* », dès que le temps s'est écoulé.
- 46-2.** Les joueurs sont tenus de notifier au « *personnel du tournoi* » d'un niveau de change non observé et des « *nouvelles limites* ».
- 46-3.** Les « *nouvelles limites* » s'appliquent à la main suivante, sur la « nouvelle donne », après que l'annonce ait été faite.
- 46-4.** Une « *nouvelle donne* » est définie comme étant le premier mélange du paquet par le donneur ou lorsque le donneur coupe après avoir retiré les cartes d'un mélangeur automatique de cartes.

(Règle TDA #17) **NOUVELLES LIMITES** - Lorsqu'un nouveau tour est annoncé par n'importe quel membre de l'arbitrage, les nouvelles blinds sont appliquées à partir du coup suivant. Un coup commence lorsque le paquet commence à être mélangé.

**REGLE 47     MAIN POUR MAIN**

- 47-1.** Le directeur du tournoi se réserve le droit d'imposer une action « *main pour main* » pendant la durée d'un tournoi.
- 47-2.** Lorsqu'une action « *main pour main* » est annoncée, tous les « *appareils électroniques* » ne peuvent PLUS être utilisés et doivent être retirés.
- 47-3.** Pendant un jeu « *main pour main* », toutes les tables entament la « *nouvelle donne* » simultanément. Lorsque tous les joueurs d'une table ont achevé leur main, toutes les parties s'arrêtent. Les donneurs ne commencent pas une « *nouvelle donne* » jusqu'à ce qu'ils en reçoivent l'instruction.
- 47-4.** Pendant une partie « *main pour main* », le directeur du tournoi se réserve le droit de contrôler l'action tour d'enchère par tour d'enchère.
- 47-5.** Pendant l'action « *main pour main* », lorsque les joueurs assis à différentes tables sont éliminés pendant la même main, tous les joueurs éliminés partagent la même place d'arrivée. Les joueurs se partagent de manière égale la place d'arrivée et le gain. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de la même table sont éliminés pendant la même main, le joueur qui compte le plus petit nombre de jetons sera considéré comme ayant été éliminé en premier.

**REGLE 48     NIVEAU DE PAIEMENT**

- 48-1.** Avant le « *niveau de paiement* », l'action « *main pour main* » sera jouée.
- 48-2.** Dès que les joueurs ont atteint le « *niveau de paiement* », tous les « *appareils électroniques* » ne peuvent PLUS être utilisés et doivent être retirés.
- 48-3.** Les joueurs éliminés doivent immédiatement poursuivre selon les instructions, pour s'assurer d'une place d'arrivée et d'un gain appropriés.
- 48-4.** Dès que le « *niveau de paiement* » a été atteint, si les joueurs assis à différentes tables sont éliminés lors de la même main, tous les joueurs éliminés partagent la même place d'arrivée. Les joueurs se partagent de manière égale la place d'arrivée et le gain. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de la même table sont éliminés pendant la même main, le joueur qui compte le plus petit nombre de jetons sera considéré comme ayant été éliminé en premier.
- 48-5.** Les joueurs sont tenus de déclarer et de payer toutes les taxes liées aux gains remportés lors de tournois. Les prix ne sont pas transférables. Un joueur ne recevra pas son gain sans un « *document d'identification valide* » et sans vérification de l'inscription au tournoi.

**REGLE 49     TABLE FINALE**

- 49-1.** Une « *table finale* » sera créée de la manière prédéterminée par le directeur du tournoi.
- 49-2.** Lorsqu'une « *table finale* » est créée, tous les joueurs restants doivent participer à un nouveau tirage au sort pour les sièges.
- a) Lorsque l'on joue à travers le tableau /dans les variantes avec flop, pour déterminer le placement du « *bouton du donneur* » au début de la table finale, une seule carte sera distribuée à chaque siège, en commençant par le siège 1. La plus haute carte distribuée par « *classement par famille* » détermine la position du bouton du donneur.

**REGLE 50**     **LIGNE DESTINEE AUX MISES**

- 50-1.** Une « *ligne destinée aux enchères* » est considérée comme une ligne de courtoisie et constitue une zone définie pour l'action.
- 50-2.** Les cartes placées en dehors de la « *ligne destinée aux enchères* », dans la « *zone de sécurité* », seront considérées comme une main vivante. Lorsqu'un joueur est assis à sa place, le donneur ne prendra pas de carte à partir de la zone en-dehors de la « *ligne destinée aux enchères* ».
- 50-3.** Les cartes lâchées dans un mouvement vers l'avant, dans et au-delà de la « *ligne destinée aux enchères* » face non visible, seront considérées comme une « *main couchée* », sauf si le joueur se trouve dans une situation de « *showdown* » avec un joueur « *all-in* ».

(i) En l'absence d'une « *ligne destinée aux enchères* » sur la table du tournoi, les cartes lâchées dans un mouvement vers l'avant, face non visible, seront considérées comme une « *main couchée* », sauf si le joueur se trouve dans une situation de « *showdown* » avec un joueur « *all in* ».

- 50-4.** Tout jeton poussé dans un mouvement avant, au-delà ou lâché dans les limites de la « *ligne destinée aux enchères* » sera considéré comme une mise obligatoire, si le joueur l'a fait pendant son tour. Tous les jetons qui ne passent pas la ligne destinée aux enchères, mais poussés vers l'avant, pendant le tour du joueur, seront considérés comme faisant partie du montant total de la mise.

(i) En l'absence d'une « *ligne destinée aux enchères* » sur la table du tournoi, les jetons lâchés dans un mouvement vers l'avant, dans le pot, pendant le tour, sans une « *déclaration verbale* » seront considérés comme une mise obligatoire.

- 50-4.** Le donneur ne doit pas toucher les jetons d'un joueur en dehors de la « *ligne destinée aux enchères* ». Les donneurs doivent uniquement compter et informer les joueurs concernant les jetons poussés au-delà et dans la « *ligne de mise* », si un joueur détenant une main vivante le requiert.

**REGLE 51**     **ZONE DE SECURITE**

- 51-1.** La surface d'une table en-dehors de la « *ligne de mise* » est considérée la « *zone de sécurité* ».
- 51-2.** Les cartes et les jetons placés dans la « *zone de sécurité* » relèvent de la responsabilité du joueur.
- 51-3.** Les donneurs ne prendront PAS de cartes dans la « *zone de sécurité* » lorsqu'un joueur est impliqué dans une main.
- 51-4.** Les donneurs ne doivent pas compter les jetons dans la « *zone de sécurité* ».

**REGLE 52**     **DECLARATION D'ACTION VERBALE ou PHYSIQUE**

- 52-1.** Une « *déclaration d'action* » peut être un mouvement physique manifeste ou une déclaration verbale : un « fold », « check », « bet », « call », « raise », « re-raise » ou « all-in ».
- 52-2.** Il est vivement recommandé aux joueurs de déclarer verbalement leur action.
- 52-3.** Un joueur est tenu d'indiquer clairement son action lorsque c'est à lui de jouer.
- 52-4.** Un joueur agissant intentionnellement quand ce n'est pas à son tour, se verra infliger une sanction.
- a) Une « annonce d'action » engage le joueur : le joueur sera tenu d'effectuer l'action déclarée.
  - b) Une déclaration d'action » avant son tour engage le joueur uniquement si, au moment ou son vrai tour arrive, aucune augmentation des mises n'est apparue. Les « check », « call », ou « fold » n'augmentent pas les mises). Un joueur qui agit intentionnellement alors que ce n'est pas son tour encourt une sanction. Celle-ci peut être abandonnée si le joueur a été induit en erreur par le donneur, si le joueur intérim avait dissimulé ses jetons et apparaissant comme « all-in » ou si le joueur intérim avait dissimulé ses cartes et apparaissant comme n'ayant pas une main vivante.

(Règle TDA #30) **DECLARATION VERBALE** - Toute annonce verbale d'action engage le joueur. Toute annonce verbale avant son tour engage le joueur si, au moment ou son vrai tour arrive, aucune augmentation des mises n'est apparue (les « check », « call » ou « fold » n'augmentent pas les mises)

**REGLE 53.**     **CHECKER**

- 53-1.** Un « check » doit être une annonce verbale claire ou un mouvement physique manifeste quand c'est au tour du joueur. Un joueur souhaitant checker son option de mise, doit clairement annoncer « check » ou taper visiblement la table d'une main ou d'un point vide.
- a) « Passer » **AVANT SON TOUR** peut engager le joueur et l'engagera si aucune augmentation des mises n'est apparue. Un joueur qui passe intentionnellement avant son tour se voit infliger une sanction.
- 53-2.** Un joueur qui passe renonce au droit de lancer la ronde de mises, mais il conserve le droit de suivre (« call »), de relancer (« raise »), de relancer à nouveau (« re-raise »), ou de se coucher (« fold ») si un autre joueur lance la mise.
- 53-3.** Un check n'est pas considéré comme changeant l'action.
- 53-4.** Un « *check-raise* » (passer d'abord pour relancer ensuite) est autorisé.
- 53-5.** Un joueur qui, intentionnellement, induit en erreur pour dissimuler son intention de checker en prenant des jetons en main avant de passer, peut être tenu d'engager lesdits jetons dans le pot et se verra infliger une sanction.
- 53-6.** Dans certaines situations, un joueur ayant en dernier droit à l'action et qui check une main incontestablement gagnante, les « nuts », encourt une sanction et pourrait être jugé coupable de sous-jouer : ce qui peut entraîner sa « *disqualification* ».

#### **REGLE 54      RESTER ASSIS**

- 54-1.** Il appartient au joueur de protéger sa main alors qu'il attend l'action imminente d'une adversaire.
- 54-2.** Un joueur doit rester assis à sa place jusqu'à ce que son action ait été entièrement accomplie, et qu'il ne peut plus agir.
- 54-3.** Un joueur qui a une main vivante, toujours en mesure d'agir, doit rester à la table en attendant l'action imminente d'un adversaire.

(Règle TDA #38) **ACTION IMMINENTE** - Un joueur doit rester à la table s'il est encore en jeu dans une main.

#### **REGLE 55      DEMANDER DU TEMPS**

- 55-1.** Un joueur dispose d'un temps raisonnable pour déclarer son action.
- 55-2.** Pour conserver son droit d'agir, un joueur peut interrompre l'action en disant « TIME ».
- 55-3.** Un joueur qui dit « TIME » pour retarder intentionnellement le déroulement du jeu encourt une sanction.
- 55-4.** Un joueur qui abuse en disant « TIME » de manière répétée disposera d'une période plus courte pour prendre une décision.
- 55-5.** Un joueur qui prend un temps excessif et déraisonnable, peut pousser un autre joueur à demander l'horloge.

#### **REGLE 56      DEMANDER LE DECOMPTE**

- 56-1.** Un joueur participant au tournoi peut demander à ce que le temps d'un autre joueur soit décompté si celui-ci dépasse le temps raisonnable imparti pour prendre une décision.
- 56-2.** Une fois que le délai raisonnable pour jouer est passé et qu'un « décompte » est indiqué, un arbitre ou le directeur du tournoi est appelé à la table. Un joueur disposera d'un maximum d'1 minute pour accomplir son action et un décompte de 10 secondes lui sera donné verbalement. Si un joueur n'a pas agi lorsque la dernière seconde est annoncée, la main du joueur en question sera déclarée « morte ».
- 56-3.** Un joueur qui retarde intentionnellement le déroulement du jeu encourt une sanction.
- 56-4.** Le directeur du tournoi se réserve le droit de décompter le temps pour tout joueur qui dépasse le délai raisonnable pour prendre une décision.

(Règle TDA #5) **DEMANDER LE DECOMPTE** - Après un court délai raisonnable pour jouer, le temps va être décompté au joueur à raison d'une minute complète plus dix secondes décomptées. Passé ce délai si le joueur n'a pas agi sa main est morte.

## **REGLE 57    LES ENCHERES**

- 57-1.** Il est vivement recommandé aux joueurs d'annoncer verbalement le montant exact de leur enchère et d'arranger leurs jetons dans la « zone de sécurité » avant de faire une enchère.
- 57-2.** Les jetons doivent être poussés au-delà de la « ligne d'enchère » et/ou lâchés dans le pot d'un seul mouvement.
- (i) Si la table de tournoi ne comprend aucune « ligne d'enchère », tout jeton lâché ou poussé d'un mouvement vers l'avant, quand c'est au tour du joueur, sans déclaration verbale, engagera le joueur.
  - (ii) Si la table est pourvue d'une ligne destinée aux enchères, tout jeton poussé d'un mouvement vers l'avant, quand c'est au tour du joueur, sans déclaration verbale et qui ne franchit pas totalement la ligne des enchères, sera considéré comme faisant partie du montant de l'enchère.
- 57-3.** Les déclarations verbales d'action doivent être claires quant à un « call », un « bet », un « raise », un « re-raise », ou un « all-in ».
- 57-4.** Une enchère n'est pas valable tant que les jetons n'ont pas effectivement été lâchés, sauf si le joueur a fait une « déclaration verbale ou physique d'action ».
- a) Enchérir à son tour, tout jeton poussé au-delà de la « ligne d'enchère » et/ou lâché dans le pot est considéré comme une enchère valable. Si un joueur n'a pas conscience qu'une enchère a été faite, le joueur sera tenu par cette action. Tout jeton ayant franchi la « ligne d'enchère » ou engagé verbalement demeure dans le pot.
  - b) Enchérir AVANT SON TOUR peut engager le joueur et engagera ce dernier si aucune augmentation des mises n'est apparue. Passer, suivre ou se coucher n'est pas considéré comme changeant l'action. Un joueur qui enchérit intentionnellement avant son tour encourt une sanction. Celle-ci peut être abandonnée si le joueur a été induit en erreur par le donneur ou si le joueur intérim avait dissimulé ses jetons et apparaissant comme « all-in » ou si le joueur intérim avait dissimulé ses cartes et apparaissant comme n'ayant pas une main vivante.
- 57-5.** Les donneurs ne doivent pas compter les jetons qui se trouvent dans la « zone de sécurité ». Les joueurs qui souhaitent obtenir des informations concernant le montant total des jetons d'un adversaire, ont droit à une information volontaire fournie uniquement par l'adversaire en question ou à une vue claire pour une estimation visuelle. Les donneurs peuvent aider un joueur à fournir cette information concernant ses jetons dans la « zone de sécurité », s'il le demande. Les donneurs ne doivent jamais conseiller ou communiquer des informations à un joueur, susceptibles de fournir un avantage ou un désavantage inéquitable.
- 57-6.** La « taille du pot » sera uniquement communiquée aux joueurs dans les jeux à pot limité. Dans les jeux sans limites, un donneur pourra uniquement étaler le pot pour un joueur, si celui-ci le demande. Un joueur doit indiquer sa mise exacte ou le montant de relance comme une valeur réelle. Dans certaines situations, lorsqu'un joueur déclare un montant vague, il sera tenu à l'enchère ou à la relance minimum requise.
- 57-7.** Les donneurs doivent uniquement compter et informer les joueurs eu égard aux jetons poussés au-delà de la « ligne d'enchère » et/ou lâchés dans le pot, si un joueur détenant une main vivante le demande. Les joueurs doivent permettre au donneur de compter exactement les jetons sans interférer.
- 57-8.** Les joueurs sont tenus de vérifier visuellement le montant de l'enchère. Si une situation se produit, dans laquelle un montant d'enchère inexact a été annoncé, le joueur qui l'a annoncé sera tenu de corriger le montant de l'enchère.
- 57-9.** Si un joueur n'a pas conscience qu'il y a eu relance et que le joueur en question a placé des jetons dans le pot, le joueur pourra soit « se coucher » et perdre le bénéfice des jetons lâchés ou accomplir l'action de « suivre ». Si le joueur a verbalement annoncé une « relance », il sera tenu à la relance minimum requise.

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theirules.com](http://www.theirules.com)

## **REGLE 58    TAILLE DU POT**

- 58-1.** Les joueurs ont le droit d'être informés concernant la « *taille du pot* » **UNIQUEMENT** dans les parties à pot limité.
- 58-2.** Les donneurs ne comptent pas et n'informent pas les joueurs concernant la « *taille du pot* » dans les parties avec et sans limites.
- 58-3.** Les joueurs permettront au donneur de compter exactement les jetons sans interférer.
- 58-4.** Les joueurs sont tenus de vérifier visuellement la « *taille du pot* » avant de *suivre* ou de *relancer*.
- 58-5.** Si une erreur se produit en ce qui concerne une taille de pot incorrecte, le joueur qui suit sera tenu au montant effectif de la taille du pot et sera tenu de corriger ce montant.

(Règle TDA #34) **TAILLE DU POT** - Les joueurs peuvent demander au croupier de compter les pots uniquement en « Pot-Limit ». Les croupiers ne comptent pas les pots dans les parties en « Limit » ou en « No-Limit ».

## **REGLE 59 – ALL-IN**

- 59-1** Les joueurs qui « font tapis » doivent clairement annoncer leur action et avancer un montant évident de leur pile entière de jetons, sauf si un « *bouton all-in* » est utilisé.
- 59-2** Une enchère « *all-in* » engage la totalité des jetons d'un joueur à la main, en ce compris tous les jetons cachés. Les jetons découverts doivent être considérés dans le résultat comme s'ils avaient pleinement visibles. Un joueur « *all-in* » éliminé n'aura aucun recours s'il découvre des jetons cachés, à condition que le ou les adversaires disposent de jetons en suffisance pour couvrir le ou les jetons cachés.
- 59-3** Lorsqu'un joueur est « *all-in* » et aucune autre action d'enchère n'est possible, le donneur doit interrompre toute action et ordonner aux joueurs de retourner leurs cartes « *face visible* », les joueurs se trouvent dans une situation de « *showdown* ». Les donneurs doivent veiller à ce que toutes les cartes soient exposées avant de poursuivre une quelconque action.
- 59-4** Une enchère « *all-in* » inférieure à une relance complète ne rouvre pas l'enchère à un joueur qui a déjà agi.
- 59-5** Si un joueur est « *all-in* » ou un joueur impliqué dans le « *showdown* », couche accidentellement ou intentionnellement sa main avant que les cartes ne soient retournées « *face visible* », le donneur est tenu de le signaler immédiatement à un arbitre ou au directeur du tournoi. La direction se réserve le droit de récupérer les cartes couchées, si celles-ci sont clairement identifiables. Les règles de l'établissement/intérieur qui sont régies par les lois sur les jeux d'argent se rapportant à une règle récupérable s'appliqueront.

## **REGLE 60 – BOUTON ALL-IN**

- 60-1.** Si un « bouton all-in » est utilisé dans le tournoi, il appartient au donneur d'annoncer immédiatement et de veiller à ce que le « bouton all-in » se trouve devant le joueur.
- 60-2.** Si un ou plusieurs joueurs annoncent « all-in », des « boutons all-in » multiples seront placés sur la table.

## **REGLE 61     EXIGENCES EN MATIERE DE RELANCE**

- 61-1.** La relance minimum requise doit toujours être égale ou supérieure au montant de la mise ou de la relance précédente de ce tour d'enchères, sauf si un joueur a fait tapis pour moins.
- 61-2.** Si un joueur relance de cinquante pour cent (50%) ou plus par rapport à la mise précédente, mais moins que le minimum de relance requis, il ou elle sera tenu de faire une relance complète. Le montant complet de la relance requis pour accomplir l'action est le montant de la relance minimum requis.
- En NO-LIMIT, la première exigence minimale en matière de relance, après le flop, doit être au moins le double du montant de la grosse blind. Des relances supplémentaires peuvent se faire par tranche égale ou supérieur au montant de la relance précédente.
  - En NO-LIMIT et POT-LIMIT, une enchère « *all-in* » de moins d'une relance complète ne rouvre pas l'enchère à un joueur qui a déjà agi. Le nombre des relances dans les jeux « no-limit » et « pot-limit » n'est PAS plafonné.
  - Dans les jeux d'enchères structurées LIMIT, le nombre maximum de relances sera d'1 enchère et de 3 relances, jusqu'au jeu « *heads up* » ; dans certaines situations, une limite établie dans le règlement propre à un établissement s'appliquera. Si le joueur relance « *all-in* » pour MOINS, une relance doit être au moins de la moitié de la limite pour constituer une relance.

(Règle TDA #10) EXIGENCES EN MATIERE DE RELANCE - Si un joueur fait une relance insuffisante mais atteignant au moins 50% de la relance minimum légale, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal, sans plus. En « No Limit » et « Pot Limit », une relance à tapis inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur ayant déjà agi à relancer.

(Règle TDA #26) RELANCES - Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances et sur-relances en version « No-Limit ». Une relance doit au moins être égale à la relance (ou à la mise) précédente. Dans les versions en « Limit », il y a une limite maximum au nombre de relances et sur-relances même lorsque deux joueurs restent dans le coup. Cette limite varie selon les règles propres au casino ou au tournoi.

## **REGLE 62     MODE DE RELANCE**

- 62-1.** Les relances doivent répondre aux « *exigences en matière de relance* ».
- 62-2.** Les relances doivent être annoncées verbalement ou par une action physique.
- 62-3.** Une relance doit être faite de l'une des manières suivantes :
- soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
  - soit en annonçant clairement le montant total avant de le placer sur le tapis.
  - soit en annonçant clairement « relance » avant de placer la mise pour suivre dans le pot et ensuite compléter sa mise dans un mouvement supplémentaire.

(Règle TDA #32) MODES DE RELANCE - En « No-Limit » ou en « Pot-Limit », une relance doit être faite (1) soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois ; (2) soit en annonçant clairement le montant total avant de le placer sur le tapis ; (3) soit en annonçant clairement « relance » avant de placer la mise pour suivre dans le pot et ensuite compléter sa mise dans un mouvement supplémentaire.



## **REGLE 63    LES RELANCES ETIREES**

- 63-1.** Il appartient au joueur d'annoncer clairement son intention de « relancer » avant de mettre un jeton dans le pot.
- 63-2.** Les jetons mis dans le pot par le biais de mouvements multiples, sans « déclaration verbale » préalable, seront considérés comme une « relance étirée ».
- 63-3.** Une « relance étirée » n'est PAS une enchère valable.
- 63-4.** Les donneurs sont tenus de déclarer une « mise étirée ».
- 63-5.** Un joueur souhaitant attirer l'attention sur une éventuelle « relance étirée » devrait immédiatement le signaler au donneur qui appellera immédiatement un arbitre ou le directeur du tournoi.
- 63-6.** Si un joueur commet une « relance étirée », il sera tenu d'engager les jetons dans le pot pendant son premier mouvement ou à hauteur du montant minimum requis.

(Règle TDA #39) LES RELANCES ETIREES (« string raises ») - Les donneurs sont responsables pour déclarer une mise étirée (« string raise ») et la limiter au premier mouvement (ou premier chiffre annoncé).

## **REGLE 64    LES JETONS SUPERIEURS**

- 64-1.** Afin de relance au moyen d'un seul « jeton supérieur », une « déclaration d'action » verbale doit être faite AVANT que le jeton ne touche la surface de la table.
  - a) PREFLOP ou avec un montant de « call » existant (blinds), si un joueur utilise un seul « jeton supérieur » sans déclarer verbalement de « relance », ce sera uniquement considéré comme un « call ».
  - b) PREMIER A AGIR APRES LE FLOP, si un joueur utilise un seul « jeton supérieur » sans déclarer le montant exact de leur mise, ce sera considéré comme une mise de la valeur entière du jeton en question ou le maximum permis à hauteur de la taille dudit jeton.

(Règle TDA #11) LE JETON SUPERIEUR - Miser un jeton unique et d'une valeur supérieur 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.

## **REGLE 65    SE COUCHER (« FOLDING/MUCKING »)**

- 65-1.** Les cartes doivent être déposées dans un mouvement bas vers l'avant, face cachée, au-delà et à l'intérieur de la « *ligne d'enchère* » (s'il y en a une).
- 65-2.** Les joueurs doivent tenir leurs cartes jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.
- 65-3.** Les cartes déposées face cachée dans un mouvement vers l'avant ou au-delà et à l'intérieur de la « *ligne de mise* », sont considérées comme « *couchées* », sauf si un joueur se trouve dans une situation de « *showdown* » avec un joueur étant « *all-in* ».
- a) « Se coucher » **AVANT SON TOUR**, tout joueur qui se couche intentionnellement avant son tour se verra infliger une sanction. Un joueur qui quitte son siège avant d'avoir terminé son action sera considéré comme se couchant intentionnellement avant son tour. La sanction peut être abandonnée si le joueur a été induit en erreur par le donneur, si le joueur intérim avait dissimulé ses cartes faisant croire qu'il n'avait pas de main vivante.
  - b) « EXPOSER DES CARTES » en se couchant, pendant une main vivante, un joueur qui montre ou qui expose intentionnellement ses cartes alors qu'il se couche, encourt une sanction. Si l'action est terminée, un joueur qui montre ou qui expose intentionnellement sa ou ses cartes en se couchant, devra permettre à tous les joueurs de voir les cartes, si on le lui demande. Le donneur tue la main et montre la main **ENTIERE** du joueur.
- 65-4.** Un joueur « *se couchant* » d'une manière agressive se verra infliger une sanction.

## **REGLE 66    MAINS COUCHEES**

- 66-1.** Les cartes déposées d'un mouvement vers l'avant, face cachée, ou au-delà et à l'intérieur de la « *ligne de mise* », sont considérées comme une « *main couchée* ».
- 66-2.** Un joueur ne peut pas récupérer une « *main couchée* » une fois déposée.
- 66-3.** Les donneurs ne peuvent pas récupérer et/ou restituer la « *main couchée* » à un joueur.
- 66-4.** Les joueurs sont responsables pour tenir leurs cartes jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré. Un joueur qui couche sa main accidentellement ou intentionnellement avant que la main gagnante n'ait été déterminée, abandonne ses droits à recevoir le pot. La main sera considérée comme une « *main couchée* » et déclarée « *morte* », sauf si un joueur fait tapis et des joueurs sont dans une situation de « *showdown* ».
- 66-5.** Si un joueur fait tapis ou un joueur impliqué dans le « *showdown* », couche accidentellement ou intentionnellement sa main avant que les cartes ne soient retournées « *face visible* », le donneur est tenu de le signaler immédiatement à l'attention d'un arbitre ou du directeur du tournoi. La direction se réserve le droit de récupérer les cartes « *couchées* » si celles-ci sont clairement identifiables. Le règlement propre à l'établissement qui est régi par les lois sur les jeux d'argent se rapportant à une règle récupérable s'appliquera.

## **REGLE 67    EXPOSER SA MAIN**

- 67-1.** Une carte « *exposée* » est définie comme une carte montrée à ou vue, intentionnellement ou accidentellement, par au moins un joueur de la table.
- 67-2.** Il appartient au joueur d'informer le donneur d'une « *carte exposée* » ou de carte(s) exhibée(s).
- 67-3.** Lorsqu'une carte exposée n'est pas identifiable à 100%, le donneur montre la main entière du joueur.
- 67-4.** Le donneurs est tenu de « *montrer à un joueur, montrer à tous les joueurs* », toute « *carte exposées* ».
- a) SI TOUTE L'ACTION EST COMPLETE, et un joueur expose sa ou ses cartes à un joueur au moins avant de se coucher, tous les joueurs ont le droit de voir la ou les cartes exposées, s'ils le demandent. Le donneur tue la main et montre à tous les joueurs la ou les cartes EXACTES exposées.
  - b) « *Exposer des cartes* » suite à une erreur du donneur, les donneurs sont tenus d'annoncer et de montrer la carte exposée à tous les joueurs. La carte exposée doit demeurer « *face visible* » sur le paquet, jusqu'à l'action suivante. La carte exposée sera retirée du jeu.
- 67-5.** Un joueur qui expose intentionnellement sa ou ses cartes à un joueur pendant une main vivante ne verra PAS sa main être déclarée « morte », mais il se verra infliger une sanction. La sanction débutera au terme de la main.
- a) « *Exposer des cartes* » à un joueur qui n'a PAS de MAIN VIVANTE, lorsqu'un joueur « expose des cartes » à un joueur, n'importe quel joueur de la table peut DEMANDER à voir la ou les cartes exposées. Au terme de la main, le donneur tue la main et « montre au joueur montre à tous les joueurs » la ou les cartes EXACTES montrées.
  - b) « *Exposer des cartes* » à un joueur qui a une MAIN VIVANTE, lorsqu'un joueur « expose des cartes » à un joueur qui n'a pas achevé son action, le donneur montre immédiatement à tous les joueurs la ou les cartes EXACTES montrées. Cela pour permettre à tous les joueurs impliqués de disposer des mêmes informations. Au TERME de la main, le donneur tue la main et montre à tous les joueurs la ou les cartes EXACTES montrées. Le joueur qui a exposé sa ou ses cartes encourt une sanction.
- 67-6.** Une carte accidentellement exposée par un donneur ou qui n'a pas été distribuée sur la table est considérée comme une « *carte exposée* » et est susceptible d'être la cause d'une « *mauvaise donne* ». Si plus de 2 cartes sont exposées durant la donne initiale, la main sera déclarée comme une « *mauvaise donne* ».
- 67-7.** Dans les variantes avec flop, si pendant la donne initiale, le donneur a « exposé » accidentellement la carte d'un joueur, celle-ci sera retirée du jeu, montrée à tous les joueurs et utilisée comme la carte brûlée. Le joueur reçoit alors une nouvelle carte du dessus du paquet, une fois que tous les joueurs ont reçu leur main initiale. Si 2 cartes ou plus sont « exposées » pendant la donne initiale, la main sera déclarée « mauvaise donne ».

(Règle TDA #31) EXPOSER SA MAIN - Un joueur qui expose sa main alors que le coup est en cours se voit appliquer une sanction mais sa main reste en jeu. La sanction sera appliquée au début du coup suivant.

## **REGLE 68    LA REGLE DU « MONTRER A UN JOUEUR, MONTRER A TOUS LES JOUEURS**

- 68-1.** Toutes cartes montrées à UN joueur seront montrées à TOUS les joueurs et considérées comme « cartes exposées ». Les donneurs traiteront les cartes comme prescrit dans « *Exposer sa main* ».

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theiprules.com](http://www.theiprules.com)

## **REGLE 69    MAINS A TAPIS**

**69-1.** « *Mains à tapis* » ou « *face up* » est défini comme révélant l'identité de la carte en montrant la valeur effective de la carte.

**69-2.** Toutes les cartes sont retournées « *face visible* » dès qu'un joueur est « *all-in* » et toute l'action relative aux enchères est achevée. Les joueurs se trouvent alors dans une situation de « *showdown* » ou abattage.

(Règle TDA #9) **LES MAINS A TAPIS** - Quand il ne reste au plus qu'un seul joueur encore en lice a posséder des jetons avant la fin du coup, les mains doivent toutes être exposées.

## **REGLE 70    « SHOWDOWN »**

**70-1.** Si toutes les enchères sont terminées et aucune autre action n'est possible, les joueurs se trouvent dans une situation de « *showdown* ».

**70-2.** Le joueur ayant relancé en dernier lors du dernier round doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de relances au dernier tour, c'est le joueur le plus proche de la gauche du « *bouton de donneur* » qui expose en premier. Ensuite les prétendants gagnants exposent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

- a) dans les versions de Stud, le jeu visible le plus fort expose en premier.
- b) Au Razz, le jeu visible le plus bas expose en premier.
- c) « *All-in* », si un joueur est « *all-in* », et aucune action supplémentaire n'est possible en matière d'enchères, le donneur doit interrompre toute action et ordonner aux joueurs de retourner leurs cartes « *face visible* », les joueurs se trouvent alors dans une situation de « *showdown* ». Les donneurs doivent veiller à ce que toutes les cartes soient exposées avant de poursuivre une quelconque action. Si un joueur est « *all-in* » ou un joueur impliqué dans le « *showdown* », couche accidentellement ou intentionnellement sa main avant que les cartes ne soient retournées « *face vers le haut* », le donneur est tenu d'en informer immédiatement un arbitre ou le directeur du tournoi. La direction se réserve le droit de récupérer les cartes couchées, si celles-ci sont clairement identifiables. Le règlement propre à l'établissement qui est régi par les lois sur les jeux d'argent se rapportant à une règle récupérable s'appliquera.
- d) S'il y a un « *second pot* », les joueurs impliqués dans le « *second pot* » doivent montrer leurs mains en premier. Les « *seconds pots* » sont toujours octroyés avant le pot principal.

(Règle TDA #37) **SHOWDOWN** - Lors de l'étalage final, le joueur ayant relancé en dernier lors du dernier round doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de relances au dernier tour, c'est le joueur le plus proche de la gauche du bouton qui expose en premier. Ensuite les prétendants gagnants exposent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans les versions de Stud, le jeu visible le plus fort expose en premier (donc au « *Razz* » le jeu visible le plus bas).

## **REGLE 71    TUER LA MAIN GAGNANTE**

**71-1.** Il arrive qu'une erreur du donneur « *tue accidentellement la main gagnante d'un joueur* ». Une main gagnante ne peut pas être tuée par le donneur, si le joueur a clairement étalé sa ou ses cartes et qu'il tient manifestement la main gagnante. Dans ces situations, l'erreur du donneur est corrigée et la main du joueur est récupérée et le pot est attribué en conséquence.

**71-2.** Les joueurs sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

(Règle TDA #29) **TUER LA MAIN GAGNANTE** - Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un donneur : le vainqueur se verra remettre ses gains. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.

Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.

Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theirules.com](http://www.theirules.com)

LES REGLES INTERNATIONALES DE POKER

En vigueur à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2008

## **REGLE 72    LES ANNONCES DE JEU**

- 72-1.** Une déclaration verbale concernant le contenu de la main d'un joueur n'engage PAS celui-ci. Les « cartes parlent d'elles-mêmes ».
- 72-2.** Un joueur qui se trompe délibérément doit être sanctionné.

(Règle TDA #20) **LES ANNONCES DE JEU** - Les « cartes parlent » en cas d'erreur sur l'annonce de son jeu en fin de coup (« showdown »). Mais un joueur se trompant délibérément doit être sanctionné.

## **REGLE 73    SE TROMPER DANS L'ANNONCE D'UNE MAIN**

- 73-1.** Une « erreur sur l'annonce » de son jeu constitue une fausse déclaration verbale quant à la valeur effective de la main d'un joueur, « les cartes parlent d'elles-mêmes ».
- 73-2.** Un joueur qui se trompe délibérément doit être sanctionné.
- 73-3.** Un joueur qui couche sa main suite à l'erreur intentionnelle d'un autre joueur dans l'annonce de son jeu, aura le droit de le porter à l'attention du directeur du tournoi. Celui-ci se réserve le droit de trancher dans l'intérêt de l'équité qui peut primer sur les règles techniques.

## **REGLE 74    LES DEUX CARTES**

- 74-1.** Un joueur doit montrer ses deux cartes à l'abattage afin de remporter une partie du pot.
- 74-2.** Un joueur qui se trompe délibérément dans l'annonce de son jeu pour tromper un autre joueur encourt une sanction.
- 74-3.** Il appartient au joueur de déterminer la main gagnante avant de se coucher. Un joueur qui se couche n'aura aucun recours étant donné que leur main ne pourra être récupérée.

(Règle TDA #40) **LES DEUX CARTES** - Un joueur désirant remporter le pot (ou une partie du pot) à l'abattage doit montrer ses deux cartes obligatoirement.

## **REGLE 75    ATTRIBUTION DU POT**

- 75-1.** Pour remporter un pot, un joueur doit montrer sa main entière, s'il y a un ou plusieurs joueurs impliqués avec une main vivante.
- 75-2.** Le pot n'est pas attribué tant que toutes les mains perdantes n'ont pas été tuées.
- 75-3.** La main gagnante doit demeurer « *face visible* », jusqu'à ce que le pot soit attribué.
- 75-4.** Les joueurs sont tenus de veiller à ce que le pot soit attribué en conséquence.
- 75-5.** Si suite à une erreur du donneur, le pot est attribué au mauvais joueur, l'erreur doit être corrigée avant le début de la « *nouvelle donne* ». Dès qu'une « nouvelle donne » a commencé, le résultat de la main précédente tient. Si le pot attribué à tort a été mélangé avec la pile de jetons d'un joueur, la direction fera de son mieux pour reconstituer le pot exactement. Dans certaines situations, l'horloge du tournoi sera interrompue et tous les jeux du tournoi s'arrêtent jusqu'à ce que l'erreur ait été rectifiée.

## **REGLE 76    LES JETONS INDIVISIBLES**

- 76-1.** Un « *jeton indivisible* » est défini comme étant un jeton résultant d'un pot partagé ou du processus de « *color up* ».
- 76-2.** Si un pot partagé comprend un nombre impair de jetons, le pot est partagé et divisé de la manière la plus égale possible. Tout jeton restant sera ramené à la dénomination la plus basse des jetons toujours en jeu et le « *jeton indivisible* » restant sera attribué en conséquence.
- a) Lorsque l'on joue à travers le tableau /dans les variantes avec flop ; lorsqu'il y a deux mains gagnantes ou plus, le « *jeton indivisible* » sera attribué au joueur le plus proche de la gauche du « *bouton de donneur* ».
    - (i) dans les jeux « High-Low », le « *jeton indivisible* » est attribué à la main haute, s'il y a deux mains hautes ou plus avec des valeurs identiques, le « *jeton indivisible* » ira au joueur le plus proche de la gauche du « *bouton de donneur* ».
  - b) Pour les Stud, lorsqu'il y a deux mains ou plus avec une valeur identique, le « *jeton indivisible* » ira à la plus haute carte suivant le « *classement par famille* ».
    - (i) dans les jeux « High-Low », le « *jeton indivisible* » est attribué à la main haute, s'il y a deux mains hautes ou plus avec des valeurs identiques, le « *jeton indivisible* » ira à la main haute suivant le « *classement par famille* ».
  - c) Dans les jeux « Low », le « *jeton indivisible* » est attribué à la main la plus basse suivant le « *classement par famille* » le plus bas.

(Règle TDA #3) **LES JETONS INDIVISIBLES** - En cas de partage un jeton indivisible ira à la main haute. Dans le jeu avec des cartes communes et qu'il y a deux ou plus mains hautes ou deux ou plus mains basses le jeton indivisible ira au joueur le plus proche de la gauche du bouton. Pour les Stud, un jeton indivisible ira à la meilleure carte visible selon le classement par famille. Cependant lorsque les mains sont de valeur identique (notamment une Roue en Omaha/8), le pot sera partagé aussi équitablement que possible.

## **REGLE 77    LES POTS EXTERIEURS**

- 77-1.** Lorsqu'un ou plusieurs joueurs sont « *all-in* » et que les autres joueurs impliqués dans la main ont des jetons dépassant le montant « *all-in* », un « *pot extérieur* » est créé.
- 77-2.** Dans certaines situations, des « *pots extérieurs* » multiples peuvent exister.
- 77-3.** Les « *pots extérieurs* » ne sont JAMAIS combinés.
- 77-4.** Les « *pots extérieurs* » sont toujours attribués avant le pot principal.
- 77-5.** Les joueurs participant au « *pot extérieur* » doivent montrer leurs mains en premier.
- 77-6.** Chacun des « *pots extérieurs* » sera partagé séparément parmi les vainqueurs qui ont droit à ce pot.

(Règle TDA #4) **LES POTS EXTERIEURS** - En cas de partage avec des « *side pots* », chaque pot est traité séparément en commençant par les extérieurs.

## **REGLE 78    LA MAIN MORTE**

- 78-1.** Dans certaines situations, un joueur peut voir sa main être déclarée « *morte* ».
- 78-2.** Les arbitres et les directeurs de tournoi se réservent le droit, à leur seule discrétion, de déclarer la main d'un joueur morte.
- 78-3.** Une main sera déclarée morte si :
- a) vous vous couchez ou vous annoncez que vous vous couchez lorsque vous êtes confronté à une mise ou une relance.
  - b) Vous jetez votre main au-delà et à l'intérieur de la ligne d'enchère ou dans un mouvement avant, face cachée, poussant un autre joueur à agir derrière vous.
  - c) Dans les variantes Stud, lorsque vous êtes confronté à une enchère, vous ramassez vos cartes hautes de la table, vous tournez vos cartes hautes face cachée, ou vous mélangez vos cartes hautes et vos cartes basses.
  - d) La main ne comporte pas le nombre approprié de cartes pour ce jeu précis. Dans les versions Stud, une main qui ne comprend pas la carte finale ne sera pas une main morte. Dans les jeux à tirages, une main à laquelle il manque une carte, avant le tirage, ne sera pas une main morte, si le tirage est toujours actif.
  - e) Vous agissez sur une main tout en sachant que le jeu de cartes est défectueux.
  - f) Le temps est décompté pour vous lorsque vous devez miser ou relancer et vous dépasser le délai spécifié.
  - g) Les cartes jetées sur le muck seront considérées comme une « main morte », sauf si un joueur est impliqué dans une situation « *all-in, showdown* ». Toutefois, le règlement propre à l'établissement prime. Le règlement propre à l'établissement qui est géré par les lois relatives aux jeux d'argent se rapportant à une règle récupérable s'appliquera.
  - h) Vous n'êtes pas dans votre siège au moment où la dernière carte est distribuée, qui achève la donne initiale.
  - i) Vous utilisez un « *appareil de communication* » à la table alors que votre action n'est pas encore accomplie.

## **REGLE 79    LES FAUSSES DONNES**

- 79-1.** Dans certaines situations, une erreur du donneur donnera lieu à une « *fausse donne* ».
- 79-2.** Si une « *fausse donne* » est déclarée, toutes les mises sont restituées aux joueurs et toutes les actions annulées.
- 79-3.** Les circonstances suivantes sont une cause de « *fausse donne* », si pendant la donne initiale :
- a) La première ou la seconde carte de la main a été distribuée face visible ou exposée suite à une erreur du donneur.
  - b) Deux cartes ou plus ont été exposées par le donneur.
  - c) Deux cartes défectueuses ou plus sont découvertes.
  - d) Deux cartes supplémentaires ou plus ont été distribuées lors de la donne initiale.
  - e) Un nombre incorrect de cartes a été distribué à un joueur, à l'exception de la carte du dessus. La carte du dessus peut être distribuée si un joueur la reçoit dans une séquence appropriée et elle peut être remise dans le paquet.
  - f) Une carte est distribuée à partir de la mauvaise séquence (sauf une carte exposée qui peut être utilisée comme carte brûlée).
  - g) Chaque fois que la carte initiale d'un joueur a été mélangée avec la carte d'un autre joueur.
  - h) Le bouton du donneur n'était pas en place et a été remarqué avant le début de l'action.
  - i) La première carte a été distribuée à la mauvaise position.
  - j) Les cartes ont été distribuées à un siège vide ou à un joueur n'ayant pas droit à une main.
  - k) Un joueur n'a pas reçu de carte alors qu'il a droit à une main.
  - l) Dans les versions Stud, pendant une donne, si les cartes basses d'un joueur sont exposées.
- 79-4.** Après la donne initiale, une « *fausse donne* » sera uniquement déclarée si un « *paquet défectueux* » est découvert. Dès que l'action a eu lieu, une « *fausse donne* » ne peut pas être déclarée.
- a) Dans les version Flop, l'action est considérée comme se produisant lorsque deux joueurs après la grosse blind ont agi. L'exposition de l'une des deux premières cartes distribuées constitue une « *fausse donne* ». Les joueurs peuvent se voir distribuer deux cartes consécutives sur le bouton. Si le donneur distribue par erreur une carte supplémentaire au premier joueur (après que tous les joueurs aient reçu leurs mains initiales), la carte supplémentaire est remise dans le paquet et utilisée comme carte brûlée. Si le donneur distribue par erreur plus d'une carte supplémentaire, il est question de « *fausse donne* ».
  - b) Dans les jeux de type Stud, l'action est considérée comme se produisant lorsque deux joueurs après la mise forcée ont agi à leur tour. Si l'une des deux cartes basses des joueurs est exposée suite à une erreur du donneur, il est question de « *fausse donne* ».

(Règle TDA #27) LES FAUSSES DONNES - Dans les versions de Stud, si l'une des deux cartes cachées de n'importe quel joueur est retournée par le donneur, il y a fausse donne. Dans les versions avec « flop », il y a fausse donne uniquement s'il s'agissait de la toute première ou de la deuxième. Par la règle du remplacement d'une carte exposée, le joueur au bouton peut se voir distribuer deux cartes consécutives.



## **REGLE 80    ERREURS DE TABLEAU**

- 80-1.** Dans les versions avec flop, si à quelque moment que ce soit, une erreur de tableau se produit, le donneur DOIT immédiatement ARRÊTER toute action et signaler l'erreur à un arbitre ou au directeur du tournoi.
- 80-2.** Chaque fois qu'une erreur de tableau se produit ou est remarquée après qu'une action ait commencé, il est du droit et de la responsabilité du directeur du tournoi d'interpréter comme une règle s'appliquera et comment la main continue. Il arrive parfois que des circonstances particulières impose au responsable de prendre des décisions dans l'intérêt de l'équité et qui priment sur les règles techniques.
- 80-3.** Chaque fois qu'une action a commencé avec une erreur sur le tableau, une « fausse donne » ne peut pas être déclarée. Une fausse donne concernant un tableau avec une action sera uniquement déclarée si le paquet est défectueux.
- 80-4.** Le directeur du tournoi doit appliquer la procédure suivante pour les erreurs de tableau prescrites :

### **CARTES EXPOSEES PREMATUREMENT**

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

### **ABSENCE DE CARTE BRÛLEE : Aucun joueur n'a agi.**

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

### **ABSENCE DE CARTE BRÛLEE : Au moins un joueur a agi.**

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

### **CARTES BRÛLEES TROP NOMBREUSES : Aucun joueur n'a agi.**

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

### **CARTES BRÛLEES TROP NOMBREUSES : Au moins un joueur a agi.**

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

### **CARTES DE TABLEAU TROP NOMBREUSES : Aucun joueur n'a agi**

- (i) La carte flop est identifiable à 100%.
- (ii) La carte flop n'est pas identifiable.
- (iii) Turn
- (iv) River

### **CARTES DE TABLEAU TROP NOMBREUSES : Au moins un joueur a agi**

Copyright© 2008 Fédération Internationale de Poker Association (FIDPA). Tous droits réservés.  
Règles TDA utilisées avec la permission de la Poker Tournament Directors Association.  
Pour prendre connaissance des dernières mises à jour, veuillez visiter [www.theirules.com](http://www.theirules.com)

**CARTES EXPOSEES PREMATUREMENT**

<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>Si un donneur expose accidentellement la carte « flop » avant la fin du tour d'enchères :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toutes les cartes flop et la carte brûlée, n'incluant pas les défausses, sont remises dans le paquet.</li> <li>2. Les cartes sont remises et mélangées dans le paquet restant, comme si aucune carte flop n'avait été exposée.</li> <li>3. Après l'accomplissement du tour d'enchères, le donneur mélange les cartes, coupe le paquet, brûle une carte, et distribue un nouveau flop.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle et expose accidentellement la carte « turn » ou la quatrième carte avant la fin du tour d'enchères :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « Turn » exposée est retirée du jeu et considérée comme une « carte exposée ».</li> <li>2. Le tour d'enchères est alors achevé.</li> <li>3. Le donneur brûle alors une carte et donne un nouvelle carte « turn » ou quatrième carte.</li> <li>4. Au terme de ce tour d'enchères, le donneur mélange le paquet, en ce compris la carte qui été retirée du jeu, à l'exclusion des cartes brûlées ou des défausses.</li> <li>5. Le donneur coupe ensuite le paquet et distribue une nouvelle carte (River) finale sans brûler de carte.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle et expose accidentellement la carte « river » avant la fin du tour d'enchères :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « River » exposée est retirée du jeu et les enchères sont achevées.</li> <li>2. Au terme de ce tour d'enchères, le donneur mélange le paquet, en ce compris la carte qui été retirée du jeu, à l'exclusion des cartes brûlées ou des défausses.</li> <li>3. Le donneur coupe ensuite le paquet et distribue une nouvelle carte (River) finale sans brûler de carte.</li> </ol>

#### ABSENCE DE CARTE BRÛLÉE – AUCUN JOUEUR N'A AGI

<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>Si un donneur distribue accidentellement une « flop » sans brûler de carte :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toutes les cartes flop sont remises dans le paquet, à l'exclusion des défausses.</li> <li>2. Les cartes sont remises et mélangées dans le paquet restant, comme si aucune carte flop n'avait été exposée.</li> <li>3. Après avoir remélangé les cartes, le donneur coupe le paquet, brûle une carte, et distribue un nouveau flop.</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement la turn/quatrième rue sans brûler de carte et aucun joueur n'a agi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « turn » exposée est considérée comme une « carte exposée » et utilisée comme carte brûlée. Les cartes subséquentes seront utilisées comme si aucune erreur n'avait été commise.</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement une carte « river » sans brûler de carte et aucun joueur n'a agi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « river » exposée est considérée comme une « carte exposée » et utilisée comme carte brûlée. La carte subséquente sera utilisée comme si aucune erreur n'avait été commise.</li> </ol>

#### ABSENCE DE CARTE BRÛLÉE – AU MOINS UN JOUEUR A AGI

<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>Si un donneur distribue accidentellement une « flop » sans brûler de carte et une action sur les cartes flopped a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes flop doivent être maintenues, peu importe que l'erreur puisse être corrigée ou non. Les cartes subséquentes devraient être celles qui auraient suivi si aucune erreur n'avait été commise.</li> <li>2. Le donneur brûle 2 cartes consécutives avant de distribuer la carte « turn »</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement une turn/quatrième rue sans brûler de carte et une action sur la carte « turn » a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « turn » doit être maintenue, peu importe que l'erreur puisse être corrigée ou non. Les cartes subséquentes devraient être celles qui auraient suivi si aucune erreur n'avait été commise.</li> <li>2. Le donneur brûle 2 cartes consécutives avant de distribuer la carte « river ».</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement la cinquième carte ou carte « river » sans brûler de carte et une action a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La carte « river » doit être maintenue, peu importe que l'erreur puisse être corrigée ou non. La cinquième carte ou carte « river » sera utilisée comme si aucune erreur n'avait été commise.</li> <li>2. Le tour d'enchère sera accompli et le port attribué en conséquence.</li> </ol>

#### CARTES BRÛLÉES TROP NOMBREUSES – AUCUN JOUEUR N'A AGI

<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; avant qu'une action n'ait été accomplie :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toutes les cartes flop sont remises dans le paquet, à l'exclusion des défausses. Les cartes sont remises et mélangées dans le paquet restant, comme si aucune carte flop n'avait été exposée.</li> <li>2. Après avoir remélangé les cartes, le donneur coupe le paquet, brûle une carte, et distribue un nouveau flop.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; avant qu'une action n'ait été accomplie :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes brûlées sont maintenues.</li> <li>2. Au terme du tour d'enchères, le donneur distribue la carte « river »/la cinquième carte sans brûler de carte.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; avant qu'une action n'ait été accomplie concernant la carte « river » :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes brûlées et la carte « river » sont maintenues.</li> <li>2. Le tour d'enchère sera accompli et le port attribué en conséquence.</li> </ol>

<b>CARTES BRÛLÉES TROP NOMBREUSES – AU MOINS UN JOUEUR A AGI</b>		
<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; et une action concernant les cartes flop a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toutes les cartes flop sont remises dans le paquet, à l'exclusion des défausses. Les cartes sont remises et mélangées dans le paquet restant, comme si aucune carte flop n'avait été exposée.</li> <li>2. Après avoir remélangé les cartes, le donneur coupe le paquet, brûle une carte, et distribue un nouveau flop.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; et une action concernant la carte « turn » a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes brûlées et la carte « turn » doivent être maintenues ; peu importe que l'erreur puisse être corrigée ou non. Les cartes subséquentes devraient être celles qui auraient suivi si aucune erreur n'avait été commise.</li> <li>2. Au terme du tour d'enchères, le donneur distribue la carte « river »/la cinquième carte sans brûler de carte.</li> </ol>	<p>Si un donneur brûle accidentellement un trop grand nombre de cartes ; et une action concernant la carte « river » a été accomplie par un joueur au moins :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes brûlées et la carte « river » sont maintenues.</li> <li>2. Le tour d'enchère sera accompli et le port attribué en conséquence.</li> </ol>

<b>CARTES DE TABLEAU TROP NOMBREUSES – AUCUN JOUEUR N'A AGI</b>		
<b>FLOP</b>	<b>TURN</b>	<b>RIVER</b>
<p>i) Si le Flop est identifiable à 100%.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si un donneur distribue accidentellement 4 cartes sur le flop et la carte supplémentaire est identifiable à 100%, la carte supplémentaire sera considérée comme une carte brûlée exposée et le jeu se poursuit.</li> </ol> <p>ii) Si le flop n'est pas identifiable.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si la carte supplémentaire n'est pas identifiable à 100%, toutes les 4 cartes flop seront retournées face vers le bas et mélangées entre elles. Un nouveau flop sera distribué en utilisant 3 des 4 cartes exposées, la carte supplémentaire est traitée comme une carte brûlée exposée et le jeu se poursuit.</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement 2 cartes « turn »/quatrième cartes, avant qu'une action n'ait été accomplie,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes « turn » exposées sont retirées du jeu et considérées comme des « cartes exposées ».</li> <li>2. Le donneur distribue ensuite une nouvelle quatrième carte/carte « turn » sans brûler de carte.</li> <li>3. Au terme de ce tour d'enchères, le donneur mélange le paquet, en ce compris les cartes « turn » exposées qui ont été retirées du jeu, mais non les cartes brûlées ou les défausses.</li> <li>4. Le donneur coupe ensuite le paquet et brûle une carte et distribue la dernière carte (river).</li> </ol>	<p>Si un donneur distribue accidentellement 1 cartes « river » ou plus avant qu'une action n'ait été accomplie,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les cartes « river » exposées sont retirées du jeu.</li> <li>2. Le donneur mélange le paquet, en ce compris les cartes « river » exposées qui ont été retirées du jeu, mais non les cartes brûlées ou les défausses.</li> <li>3. Le donneur coupe ensuite le paquet et brûle une carte et distribue la dernière carte (river).</li> </ol>

<b>CARTES DE TABLEAU TROP NOMBREUSES – AU MOINS UN JOUEUR A AGI</b>
---

Chaque fois qu'une erreur de tableau se produit ou est remarquée après qu'une action ait commencé, il est du droit et de la responsabilité du directeur du tournoi d'interpréter comment une règle s'appliquera et comment la main continue. Il arrive parfois que des circonstances particulières imposent au responsable de prendre des décisions dans l'intérêt de l'équité et qui priment sur les règles techniques