



Règles de tournoi – Texas Hold'em No-Limit

Inspiré des règles rédigées par Guillaume Gleize, des règles de casinos et de rooms online.

Version spécifique aux tournois organisés par le Brest Hold'em.

Version du 18 janvier 2011, par Buinoud Maxime.

I. Règles Générales

1. Le Directeur de Tournoi et les organisateurs se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant selon eux au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants. Ils se baseront pour se faire sur leur propre jugement en utilisant le bon sens et la justice comme critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux organisateurs de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions du Directeur de Tournoi sont définitives et sans appel.
2. Le fait de s'inscrire à un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble de ses règles et de toutes les décisions qui seront prises par le Directeur de Tournoi et par les organisateurs. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera recevable.
3. Il peut y avoir changement de Directeur de Tournoi pendant le tournoi.
4. Aucun mineur n'est accepté en tournoi.
5. Les spectateurs sont admis uniquement dans les espaces leur étant réservés et ne doivent en aucun cas pénétrer dans l'espace jeux du tournoi sans avoir obtenu au préalable l'autorisation des organisateurs. Les spectateurs ne doivent pas se tenir à côté des tables, interrompre le jeu ou distraire les joueurs.
6. La seule langue parlée est le français. Cependant, les termes anglais relatifs au poker sont acceptés.
7. En début de tournoi, les places sont tirées au sort. Elles peuvent être aussi tirées au sort en début de journée pour les tournois sur plusieurs journées et pour la table finale. Il peut être toutefois décidé de placer certains joueurs manuellement pour des raisons de commodités (joueurs à mobilité réduite, organisateurs, ...).
8. Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons. Les finales de championnat ne sont pas soumises à cette règle, les joueurs recevant un nombre de jetons en relation avec leurs nombres de points marqués lors de ce championnat.
9. Tous les tournois sont joués «freezout», il n'y a ni recave, ni add-on.
10. Les Over-Blinds ou Options ne sont pas permises en tournoi.
11. Les Blinds et, selon le cas, les Antes, sont augmentées à intervalles réguliers prévus à l'avance, mais modifiables par le Directeur de Tournoi dans l'intérêt du tournoi. Le Directeur de Tournoi est responsable de la gestion dans le temps des changements de niveaux des Blinds et des Antes. Le Directeur de Tournoi peut déléguer cette tâche à une personne de son choix.
12. Le Directeur de Tournoi peut décider à tout moment de jouer en «hand for hand».
13. Si le tournoi ne se termine pas de manière naturelle, avant la fermeture réglementaire du lieu où se déroule celui-ci ou pour toute autre raison, le Directeur de Tournoi demandera un chip count, les jetons de chaque joueur seront comptés et les points seront attribués en conséquence. Cependant, les organisateurs feront le maximum pour assurer une clôture naturelle du tournoi, entraînant d'éventuelles modifications de structure liées aux Blinds, Antes et durée des niveaux initialement prévues.

II. Retards, absents et liste d'attente.

1. Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi : ils reçoivent des cartes et les Blinds leurs sont prélevées. Ils n'ont que jusqu'à la fin du 1er round pour arriver (sauf autorisation exceptionnelle des organisateurs). A l'issue de ce round, ils seront considérés comme absents et disqualifiés. Ils peuvent ensuite être remplacés par des joueurs inscrits en liste d'attente et présents à la fin du 1er round et qui utiliseront les tapis entamés par les Blinds de ce round. Les jetons des joueurs non remplacés seront retirés du tournoi. Les joueurs absents ne sont pas comptabilisés dans le nombre total de joueurs pour le classement du tournoi.
2. Les joueurs en liste d'attente peuvent également rentrer à la suite d'une élimination d'un joueur, ils recevront la cave de départ amputée de jetons équivalents à une fois les Blinds (Small et Big) pour le round en cours et trois Big Blinds pour les rounds terminés.

III. La donne

1. Le bouton ou premier donneur est déterminé par tirage au sort (logiciel ou carte la plus haute).
2. Le mélange des cartes est obligatoire. Deux jeux étant utilisés, c'est le donneur de la main précédente qui mélange les cartes et les propose à couper au futur donneur. Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. En cas de présence d'un croupier, il peut se faire assister d'un joueur si l'ensemble des joueurs à la table est d'accord.
3. Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur sera sanctionnée.
4. Une carte retournée est obligatoirement morte si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur. Le joueur concerné ne peut pas choisir de la garder. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte retournée. Cette dernière est placée (toujours visible) sur le paquet et sera la première carte brûlée avant le flop. Une fois brûlée, cette carte est à nouveau jetée face cachée sur la table pour éviter toute confusion avec le Board. Si la carte retournée est celle du donneur, la donne est nulle et le jeu doit être remélangé et redistribué.
5. Une carte tombée de la table du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur pendant la donne est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.
6. Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.
7. Il y a fausse donne si :
 - La toute 1^{ère} ou 2^{ème} carte est retournée ;
 - Une seconde carte retournée ;
 - Mauvais ordre de donne ;
 - Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au joueur en Small Blind : elle est reprise et sera la carte brûlée) ;
 - En l'absence du croupier, une des cartes du donneur retournée.

Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup.

8. Si une carte est annoncée «vue» ou «flashée» malgré le fait qu'elle soit retombée face cachée, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur et est effectivement retournée.
9. Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de côté pour le reste du coup. Bien que pouvant influencer tactiquement la fin du coup, elle ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée «comme une feuille morte» découverte au milieu du paquet. Deux cartes à l'envers ou plus créent une fausse donne uniquement si cela arrive pendant la donne initiale. Néanmoins et uniquement sur jugement du Directeur de Tournoi, si un nombre important de cartes à l'envers apparaissent après la donne et pendant un coup, ce dernier peut être annulé et le pot est réparti entre les joueurs encore en lice. Les mises non terminées du dernier tour d'enchères sont rendues à leurs propriétaires.

10. Tout joker apparaissant ou annoncé immédiatement est sans effet, il ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée «comme une feuille morte» découverte au milieu du paquet. Un joker annoncé tardivement par son possesseur annule sa main (une main incomplète est toujours considérée comme morte) mais cela n'annule pas le jeu en cours.
11. Toute irrégularité flagrante découverte dans le paquet pendant le jeu (carte double, carte manquante, carte différente) annule le coup et le pot est réparti entre les joueurs encore en lice. Les mises non terminées du dernier tour d'enchères sont rendues à leurs propriétaires. Tous les coups précédents sont validés car définitivement terminés et aucun recours n'est possible.
12. Si deux joueurs après les Blinds avaient misé avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel que mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.
13. Si un joueur est absent de la table : ses cartes lui sont distribuées mais sa main est déclarée morte immédiatement à la fin de la donne et avant toute action. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de sa dernière carte pour ne pas voir sa main déclarée morte. Les organisateurs peuvent jouer leur main si celle-ci n'a pas été ramassée même si ils n'étaient pas assis au moment de la distribution de leurs cartes.
14. Le flop est exposé sans carte brûlée :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop ;
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop est remélangé et redonnés en brûlant une carte.
15. Le flop est exposé avec deux cartes brûlées :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement) ;
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop et une des cartes brûlées sont remélangés et redonné sans brûler de carte.
16. Le flop est exposé avec 4 cartes :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement) ;
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop à 4 cartes est remélangé et redonné sans brûler de carte.
17. La turn ou la river est exposé sans carte brûlée : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
18. Flop prématuré : le flop seul sera repris, remélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).
19. Turn prématurée : la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est remélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.
20. River prématurée : la river seule est reprise, remélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.
21. Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold). Dans tous les cas de cartes du board prématurées, les mises précédant la faute du donneur ne sont pas annulées.
22. Les cartes ne sont pas changées sur demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.

IV. Les cartes mortes

1. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes (4.2).
2. Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.
3. Toute main jetée ayant touché ou non une carte morte est irrémédiablement morte (sauf cas 8.8).
4. Toute carte touchant une carte morte devient morte (sauf cas 8.8).
5. Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone ou utilisé tout autre moyen de communication.

6. Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé raisonnable le joueur a le droit à une minute de réflexion, suivi d'un décompte de dix secondes supplémentaires. Ce délai chronométré peut-être demandé par n'importe quel joueur de la table ou/et par un organisateur.
7. Tout joueur abusant soit des délais soit de la demande de délais peut se voir infliger des sanctions.
8. Est morte toute main ramassée, même accidentellement (rappel : c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été payées ni relancées, il peut récupérer cette partie de ses mises.
9. Toute main d'un stack mort est morte, même s'il est à tapis. (règle 3.13). Le joueur ainsi éliminé sera considéré comme «visiteur» sur le tournoi, il ne sera pas déclassé (responsabilité du croupier ou du donneur de le pointer auprès des organisateurs). En cas d'oubli, il sera considéré comme «non pointé».

V. Les cartes dévoilées

1. Il est strictement interdit de révéler son jeu (ou une partie de son jeu) en annonçant ou en montrant sa main avant la fin d'un coup (c'est à dire quand des joueurs peuvent encore miser). Cela est valable même si le joueur désirent dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cette faute sera sanctionnée après le coup mais la main reste vivante.
2. Si le joueur qui expose sa main sans aucun commentaire en plein milieu d'un coup le fait en plus au milieu de la table : non seulement il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu mais son acte sera librement interprété par les organisateurs comme un fold ou un call. De manière générale, pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les organisateurs prendront une décision protégeant les intérêts des adversaires de ce joueur et seule la main maximum pourra toujours justifier un call (tout en maintenant la sanction pour avoir dévoilé son jeu avant la fin des enchères).
3. Une main montrée à une personne avant d'être jetée (fold) doit l'être à tous («show one - show all») mais en vérifiant qu'aucun des joueurs encore en lice ne soit avantagé par cette révélation pendant un tour d'enchères. En général la main sera dévoilée après le tour d'enchère. Si la main a été montrée à un joueur n'ayant pas encore misé, le coupable sera sanctionné, la main sera dévoilée à tous et les mises du tour d'enchères en cours seront rejouées.

VI. Les Blinds, les Antes et les changements de place

1. Lors d'un nouveau round, les nouvelles Blinds doivent être appliquées si le coup suivant n'est pas commencé.
2. Le coup suivant commence au mélange des cartes. En l'absence de croupier le coup suivant commence au moment de l'attribution du pot.
3. Le principe du bouton mort sera utilisé lors du tournoi. Le bouton mort est utilisé lorsqu'une place vacante correspond à l'emplacement du nouveau donneur. Le principe étant que la Big Blind est toujours misee par le joueur censé le faire, la Small Blind et le bouton sont positionnés en conséquence, même si cela veut dire que le bouton ou la Small Blind est placé(e) devant une place vide.
4. Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre deux tables. Les joueurs sont tenus de continuer à jouer le temps que les organisateurs déplacent les joueurs.
5. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage (tournoi géré par logiciel) :
 - Il quitte sa table actuelle dès qu'il n'est plus impliqué par le coup en cours ;
 - Il rentre immédiatement sur l'autre table et participe au jeu à la main suivante (sauf cas détaillés dans le 6.7 et 6.8).
6. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage (tournoi géré manuellement) :
 - on choisit le futur joueur en Big Blind ;
 - Il quitte sa table actuelle dès qu'il n'est plus impliqué par le coup en cours ;
 - il doit être assis à la place libre la plus proche possible à gauche de la Big Blind (ou à la Big Blind si la place est libre) de sa nouvelle table ;
 - Il rentre immédiatement sur l'autre table et participe au jeu à la main suivante (sauf cas détaillés dans le 6.7 et 6.8).
7. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à gauche du nouveau donneur passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.

8. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.
9. Si le nouveau joueur en Small Blind est absent : il n'y en a pas et le donneur donne deux fois.
10. Si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne une fois.
11. Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver en Big Blind deux fois de suite, aucune réclamation n'est possible.
12. Un joueur qui prend volontairement son temps pour changer de table pour éviter les Blinds doit être puni. Il lui sera demandé le montant des Blinds ratés (l'argent sera rajouté au pot en cours) et il pourra en plus être sanctionné.
13. En tête à tête il y a inversion, le donneur mise la Small Blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise la Big Blind.
14. Au moment du passage en tête à tête on applique la règle du bouton mort : la Big Blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.
15. Les Blinds et les Antes se posent à mi-chemin du centre de la table et non au centre de celle-ci. Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.
16. En absence de croupier, c'est au dealleur de ramasser les Antes de la table avant la donne. Si avant la donne il s'avère qu'il manque une ou plusieurs Antes, c'est le dealleur qui payera les Antes manquantes de son propre stack. Les joueurs doivent déposer leurs Antes devant eux comme ils le font pour les Blinds.

VII. Les actions et les relances

1. Un joueur ne peut agir qu'assis. Toute action déclarée debout ne sera pas prise en considération et tout abus pourra être sanctionné.
2. Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance engage son auteur et devient obligatoire. Le témoignage du croupier fait autorité sur toute la table. Par contre en cas de désaccord sur ce qui s'est passé et en l'absence de croupier, les témoignages pourront éventuellement être pris en compte par les organisateurs mais ce sont surtout les actes (où sont les cartes, où sont les jetons) qui seront déterminants.
3. Tout joueur agissant ou parlant en dehors du strict cadre des actions officielles du poker prend le risque de voir les croupiers, ses adversaires et surtout les organisateurs en décision finale interpréter son acte ou ses paroles d'une manière différente que celle qu'il avait prévu.
4. Toute action mal interprétée par un croupier n'engage pas son auteur en cas d'erreur reconnue du croupier. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude de l'interprétation du croupier et ils restent responsables de leurs actions. Rappel : si le croupier ne reconnaît pas son erreur car il estime l'action du joueur ambiguë, son interprétation est confirmée de par l'article précédent. En l'absence de croupier, les joueurs donneurs ne doivent pas annoncer les actions afin d'éviter ce type de litige. Toute action mal interprétée par un croupier sera maintenue si trois joueurs agissent ensuite avant que l'auteur de l'action initiale ne conteste son interprétation.
5. Une relance doit être faite :
 - 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 procéder à l'un des actes précédents).
6. Taper plusieurs fois la table signifie «parole» (check) si personne n'a encore misé dans le tour.
7. Miser avant l'arrivée des cartes du board («in the dark») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de désaccord sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le croupier. En cas de désaccord et en l'absence de croupier, l'organisateur tiendra compte (ou non) selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisit d'annonces avant l'arrivée du board.
8. Toute ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale à la Big Blind en cours.
9. Seul le montant total doit être annoncé car en cas de litige toute somme complémentaire annoncée sera traduite par la somme totale (ex : «plus 4000» sera traduit par l'organisateur en «total 4000»). Toute annonce répétitive et incorrecte de montant pourra être sanctionnée. Par contre dans le cas où une relance a été clairement annoncée oralement avant tout autre action, il est possible de donner le montant en deux fois dans la mesure où le premier montant correspond à l'égalisation de la mise précédente («relance les 1500 ... plus 4000»).

10. Toute relance doit comporter une valeur ajoutée au moins égale à la valeur ajoutée précédente (et cette valeur ajoutée ne doit jamais être inférieure à la Big Blind en cours). Exemple: ouverture à 100, relance à 300 (par exemple), sur-relance minimum à 500. Dans le cadre d'une relance après les Blinds, la Small Blind n'est pas prise en compte dans la formule et seule la Big Blind est considérée comme une première mise dans sa totalité. Exemple en 10/20, relance minimum 40 (et non 30).
11. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à la hauteur de la Big Blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal à la Big Blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double de la Big Blind.
12. Si un joueur n'a pas assez pour relancer pré-flop du double de la Big Blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la Big Blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure à la Big Blind). Exemple en 100/200, tapis à 230, suivi à 230, relance minimum à 430.
13. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la Big Blind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la Big Blind.
14. Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple «je suis» ou «je relance»), l'action annoncée sera imposée au joueur. Attention : il existe une jurisprudence qui permet au Directeur de Tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur et l'éliminant directement du tournoi.
15. Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle (par exemple des jetons posés en silence ou un montant annoncé seul), les conséquences dépendront du type de mise :
 - Mise d'ouverture insuffisante («short bet») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la Big Blind (que nul n'est censé ignorer) ;
 - Mise pour suivre insuffisante («short call») : les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans action : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix ;
 - Relance insuffisante («short raise») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre.

Tenir compte avant cela de la règle du jeton unique (7.27).

16. Une série d'erreurs de mises doit être rectifiée à partir de l'erreur initiale sauf si trois joueurs ou plus ont agi après elle auquel cas l'erreur est maintenue. Dans ce cas si l'erreur était une mise pour suivre insuffisante («short call») la différence est rendue au joueur en amont de la faute. Toutes les mises doivent être rectifiées si elles ne respectaient pas la règle de la Big Blind minimum («short bet») ou si un ou plusieurs joueurs en amont avaient bien interprété l'action initiale.
17. Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies dans le pot quand le tour d'enchères est terminé. Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions (6.15).
18. Toute erreur de mise qui est constatée avant la réunion des jetons, doit être rectifiée à partir de l'erreur et les joueurs ayant agi après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet (sauf cas 6.16).
19. En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer (toujours au minimum du montant du Big Blind ou de la mise ou relance d'origine).
20. Si un ou deux joueurs oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions seront maintenues et ne pourront être changées si la situation elle-même ne change pas entre temps (si le joueur oublié passe, fait parole ou suit). Dans le cas contraire (le joueur oublié «change la situation» en ouvrant ou en relançant) : les fautifs pourront changer d'avis et suivre ou passer mais ne pourront eux-mêmes «changer la situation» (ouvrir ou relancer) que s'ils l'avaient eux-mêmes déjà changée (ils avaient donc ouvert ou relancé prématurément).
21. Si trois joueurs ou plus oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions sont maintenues et le joueur oublié (fautif d'avoir réagi trop tard) ne peut plus «changer la situation» qui s'est constituée avant sa réaction (il ne peut que passer ou suivre les enchères déjà faites). Donc si une ouverture ou

une relance a été effectuée après lui mais avant sa réaction et qu'il décide de rester dans le coup, il ne pourra que suivre cette enchère quand reviendra son tour de jouer. Par contre tout changement de situation (ouverture ou relance) effectué après sa décision le libère totalement des trois options (passer, suivre ou relancer).

22. Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades (string bet) auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.
23. Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordée est celui d'une mise : le joueur (ou le croupier si le joueur refuse) doit compter et annoncer le montant total des jetons misés sur la demande d'un adversaire encore en lice. En l'absence de croupier, le joueur ayant misé doit annoncer lui-même le montant des jetons poussés au milieu si cela lui est demandé.
24. Concernant les jetons restants devant un joueur ou la différence à rajouter pour suivre, aucune obligation n'est faite ni aux joueurs concernés ni aux croupiers de compter quoi que ce soit.
25. Concernant le montant total du pot, dans aucuns cas il n'y a à compter celui-ci, les joueurs doivent suivre le déroulement du coup.
26. Un joueur hors du coup n'a pas à commenter les montants misés par rapport à une taille de pot, indiquer les jetons restants aux autres joueurs ou toute autre remarque pouvant influencer le jeu (12.2).
27. Miser un seul jeton et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

VIII. L'abattage (showdown)

1. Un jeu gagnant par abandon (donc avant l'abattage), s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.
2. Un joueur gagnant par abandon (donc avant l'abattage) ne peut montrer qu'une seule carte.
3. Un joueur prétendant gagner à l'abattage doit montrer sa main. C'est au dernier relanceur du dernier tour d'enchères (ou au premier de parole s'il n'y a pas eu de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.
4. Quand plus aucune mise ne peut être effectuée avant la fin d'un coup parce que tous les joueurs (ou tous sauf un) sont à tapis : toutes les cartes des joueurs encore dans le coup sont obligatoirement et immédiatement révélées et ne peuvent en aucun cas être jetées faces cachées. Les cartes restantes du board sont alors révélées et le gagnant est désigné.
5. Les joueurs renonçant à gagner et n'ayant pas encore montré leur main peuvent la jeter faces cachées (sauf dans le cas des joueurs à tapis).
6. Dans le cas d'un abattage où tous les joueurs sauf un renoncent à gagner en jetant leurs cartes faces cachées, le dernier joueur gagne le pot comme possesseur de la dernière main vivante et n'est pas obligé de la montrer.
7. N'importe quel joueur à la table peut exiger de voir exceptionnellement les mains non dévoilées qui étaient présentes à l'abattage. Néanmoins ce droit n'a pour seul but que de combattre la collusion et il ne pourra en aucun cas être utilisé ni en tête à tête ni de manière continuelle. Ce droit n'est habituellement accordé par les organisateurs qu'une seule fois par personne et par tournoi. Cette vérification peut également être demandée par un organisateur (toujours de façon exceptionnelle).
8. Les cartes parlent : elles déterminent le vainqueur si des annonces incorrectes ont été faites. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage peut être récupérée par son propriétaire si elle est jugée discernable par le croupier (ou les autres joueurs en l'absence de croupier) et sous le contrôle du Directeur de Tournoi. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage qui se retourne accidentellement est vivante. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et retournée par le gagnant en cours est vivante. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et retournée par le croupier est morte. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et demandée à être retournée ou directement retournée par un quelconque joueur autre que le gagnant en cours est morte. Toute

main non clairement discernable est morte, même dans le cas d'une mauvaise annonce adverse. Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit clairement établi.

9. La main gagnante montrée par le vainqueur à l'abattage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous.
10. La main gagnante doit absolument être protégée et mise à l'écart par le croupier ou le donneur et ceci même sur abandon des adversaires. Ceci afin de systématiquement ramasser les mains perdantes et d'être sûr d'attribuer les jetons à la dernière main vivante avant de la ramasser elle-même et de la mélanger au paquet.
11. Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier ou par le donneur : le vainqueur se verra remettre ses gains.
12. Si un pot est attribué prématurément à un joueur sur une faute du donneur ou d'un joueur hors du coup et que cette faute a provoqué une situation où le véritable vainqueur ne peut être défini : le pot sera partagé entre les derniers joueurs en lice.
13. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du donneur.
14. Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.
15. Un joueur éliminé est annoncé par le croupier et doit quitter la table. En l'absence de croupier il doit s'annoncer aux responsables. Si le joueur tarde à s'annoncer il pourra être considéré comme non pointé (voir 9.3). Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table de tournoi.
16. Si deux joueurs sont éliminés en même temps, celui ayant possédé le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé.
17. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à signaler et aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.
18. Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite.

IX. Classement, joueurs ne se pointant pas, joueurs quittant le tournoi

1. Seuls les adhérents à jour de leur cotisation marquent des points sur les tournois.
2. Les points sont calculés au centième près (bien qu'arrondis à l'unité dans les classements affichés sur le site). Ceci afin de limiter le plus possible les égalités en fin de championnat.
3. Les visiteurs apparaissent dans le classement du tournoi à leur place de sortie mais leurs points sont perdus.
4. Un joueur éliminé qui oublie de se pointer est déclassé, il sera considéré comme un «visiteur» sur le tournoi et ne marquera donc aucun point.
5. Un joueur quittant le tournoi (sit out sans revenir) peut être disqualifié exceptionnellement du tournoi sur décision du Directeur de Tournoi. Dans la mesure du possible, son stack continuera à tourner normalement. Le but de cette règle est de ne pas pénaliser les joueurs restants par la présence d'un stack mort.
6. Un joueur disqualifié est considéré comme un «visiteur» sur le tournoi (il n'est pas déclassé mais ne marque aucun point).

X. Le Chip Race

1. Le chip race est effectué par les organisateurs.
2. Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur, en commençant par le premier joueur à gauche du bouton.
3. En cas d'égalité l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.
4. Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.
5. Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.
6. Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques jetons le joueur participe d'abord au chip race normalement. S'il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.
7. Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont retirés du tournoi.
8. Aucune réclamation n'est acceptée à l'issue d'un Chip Race.

XI. Sur la table

1. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table et être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera arbitrée au détriment du joueur fautif si les cartes étaient à l'extérieur du bord de la table ou si elles étaient invisibles pour le croupier ou le donneur. Rappels : les autres joueurs sont, eux, tenus de se rappeler des personnes encore présentes dans la main.
2. Les jetons doivent rester sur la table, même pendant les pauses. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) sans l'autorisation des organisateurs est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné.
3. Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.
4. Le Directeur de Tournoi et l'ensemble des organisateurs restent libres d'estimer la gêne que peuvent occasionner (ou pas) les objets, nourritures et autres boissons posés sur la table et d'en demander le retrait.

XII. L'éthique

1. Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage : sanction.
2. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction.
3. Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau ("rabbit hunting") : sanction.
4. Toute attitude excessive (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions etc....) pouvant gêner le confort des autres participants : sanction.
5. Concernant les communications audio (comme répondre oralement au téléphone) le joueur est tenu de s'éloigner de la table pour ne pas déranger le cours du jeu : sanction.
6. 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 : sanction.
7. Donner des jetons à un autre joueur : sanction.
8. Tout joueur abusant du slow roll : sanction.
9. Il est interdit de regarder sous les cartes lors de leur distribution : sanction.
10. Toute manœuvre destinée à connaître les cartes des autres joueurs est interdite : sanction.
11. Faire tapis plusieurs fois de suite sans autre justification que perturber le tournoi : sanction.
12. Tout joueur qui sera pris à subtiliser des jetons : sanction.
13. Tout joueur dégradant du matériel : sanction.
14. Toute tricherie même omise dans le règlement : sanction.

XIII. Les Sanctions

1. Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :
 - Avertissement (warning) avec suspension d'une main.
 - Suspension momentanée du tournoi pendant 1, 2, 3 ou 4 tours de table (10, 20, 30 ou 40 minutes, le choix est laissé libre aux organisateurs). Le joueur doit s'éloigner de la table et les Blinds lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
 - Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.
2. Le Directeur de Tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.