

Règlement Sans Croupier (**POKER CLUB MONS**)

En cas de litige à la table ou d'interrogations, n'hésitez pas à demander de l'aide aux Floor Managers ou au Directeur de Tournoi.

ATTENTION : Ces règles comportent parfois des nuances avec les règles courantes des cercles & casinos. Leurs bases sont les règles internationales de tournoi (WPA, TDA) adaptées à un tournoi sans croupier.

Règles sans croupier WPA.

1. Les règles générales :

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

1.2. Aucun mineur n'est accepté en tournoi, inscription 18ans avec carte d'identité.

1.3. Les places sont tirées par le tournoiement director .

1.4 Les joueurs reçoivent 15 000 jetons pour notre Club et le tournoi (satellite) se termine quand il reste 9 joueurs qualifiés pour la finale. En finale, le tournoi se termine quand un joueur possède la totalité des jetons en circulation.

2. La donne :

2.1. Lors des satellites live, ce sont les joueurs qui donnent, c'est-à-dire qui distribuent tour à tour les cartes et jouent le rôle de croupier. Il peut y avoir un (ou plusieurs) croupier(s) lors des tables finales.

2.2. Le bouton (ou premier donneur) est déterminé par le tirage au sort des places (le donneur ou bouton étant simplement à la place N°1).

2.3. Le mélange des cartes est obligatoire. Le donneur mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier **est obligé de couper** et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas.

2.4. Une carte retournée : la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler. Il est tout à fait possible dans ce cas que le dernier joueur servi (donneur ou bouton) reçoive deux cartes à la suite.

2.5. 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 redonné en brûlant une carte.

2.6. 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 redonnés sans brûler de carte. 0

2.7. 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.

2.8. La turn ou la river est exposée sans carte brûlée : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.

2.9. Dans les tournois sans croupier, toutes répétitions exagérées de fausses donnes de la part d'un joueur seront sanctionnées.

2.10. Flop prématuré : le flop seul est repris, remélangé au paquet, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).

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

2.12. River prématurée : la river seule est reprise, remélangée au paquet puis une river sera exposée sans brûler de carte.

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

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

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

2.16. 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.

2.17. Fausse donne :

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

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

2.18. Joueur absent de la table: ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de la première carte pour ne pas être considéré comme absent sauf td et responsable du tournoi

2.19. Les cartes ne sont pas changées sur demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.

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

3. Retardataires et absents :

3.1. Concernant les retardataires :

- Le directeur de tournoi peut ajouter des joueurs jusqu'à la fin de la première heure de jeu ou jusqu'à la première pose. Chaque retardataire donnera l'équivalent d'une petite blind à chaque joueur présent à table en guise de pénalité.

3.2. Concernant les joueurs « levés de table » : ils sont considérés comme absents !

Leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevées. Rappel : un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur débute la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.

3.3. Un joueur ne peut agir qu'assis.

4. Les cartes flashées :

4.1. Lors de la donne si une carte est annoncée « vue » ou « flashée » du fait du donneur, cette carte est considérée comme morte.

Si la carte est retournée du fait du joueur, la carte est considérée comme bonne. En cas de répétition, le joueur s'expose à des sanctions.

5. Les cartes mortes :

5.1. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes (5-2).

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

5.3. Toutes mains jetées ayant touché une carte morte (le « rebus » ou « ballot ») sont irrémédiablement déclarées mortes.

5.4. Toutes mains jetées n'ayant pas touché le ballot ne peuvent être récupérées par le joueur qu'exceptionnellement et sur jugement du directeur de tournoi.

5.5. Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone ou utilisé un quelconque appareil de communication.

5.6. 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 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaires. Ce délai chronométré peut être demandé par n'importe quel joueur assis à la table (**qu'il soit dans le coup ou non**) ou par un manager.

5.7. Tous joueurs abusant des délais peuvent se voir infliger des sanctions.

5.8. Est morte toutes mains ramassées, 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.

6. Les cartes dévoilées :

6.1. 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).

Cet acte sera sanctionné (mais la main reste en jeu). Cette règle ("one hand – one player") a pour but d'isoler le joueur dans sa décision (pas de réaction des autres joueurs ou du public) et à combattre la collusion (pas de passage d'information).

7. Les Blinds et les changements de place :

7.1. Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs maximum entre deux tables.

Les joueurs changés de table sont les joueurs des tables en « surnombre », en partant du plus petit numéro de table (global ou par zone de jeux) vers le plus petit numéro de table en « sous nombre »,

les plus proches de la grosse blind et n'étant plus dans le coup. Ils sont replacés à la place libre la plus proche de la grosse blind, grosse blind comprise.

Lors de la fermeture d'une table, les joueurs sont replacés dans l'ordre de la table fermée à la table possédant le moins de joueurs (en cas d'égalité du nombre de joueurs, la table possédant le plus petit numéro est choisie) et en replaçant les joueurs dans les places libres et ce en remontant la table dans le sens antihorlogique au départ du bouton.

7.2. On retire les places au sort uniquement pour la table finale.

7.3. Les blinds sont jouées « live » : la grosse blind a le droit de relancer même si elle a seulement été suivie.

7.4. Lors d'un nouveau round, les nouvelles blinds doivent être appliquées si le coup suivant n'est pas commencé.

7.5. Le coup suivant commence dès que le donneur a les 52 cartes en main.

7.6. Il sera utilisé le système du bouton mort ("dead button"): c'est la grosse blind qui avance systématiquement et entraîne le reste.

7.7. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit le futur grosse blind.

7.8. Un nouveau joueur déplacé pour rééquilibrage doit être assis à la place libre la plus proche à gauche de la grosse blind (ou à la grosse blind si la place est libre) mais ne peut donc jamais se retrouver en petite blind (sur fermeture de table il peut se retrouver de petite blind).

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

7.10. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à gauche du nouveau bouton (ou donneur) passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.

7.11. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à l'emplacement du nouveau bouton (ou donneur) peut jouer immédiatement mais le bouton (ou la donne) passe à sa gauche.

7.12. Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.

7.13. Si le nouveau petite blind est absent : il n'y en a pas. Dans cet exemple et en l'absence de croupier : le donneur va donner deux fois de suite.

7.14. Si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne une seconde fois.

7.15. Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver à la petite blind ou grosse blind une seconde fois de suite (il venait d'être petite blind ou grosse blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.

7.16. En tête-à-tête il y a inversion : le bouton (ou donneur) mise la petite blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise la grosse blind.

7.17. Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : la grosse blind doit avancer et l'autre joueur devient bouton (ou donneur) même si cela fait rester le bouton (ou la donne) deux fois de suite sur le même joueur.

7.18. Un joueur éliminé doit s'annoncer aux responsables. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table de tournoi. (le joueur qui n'annonce pas être éliminé dans des tournois à point sera déclassé et n'aura aucun point)

8. Les actions et les relances :

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

8.2. Avec ou sans croupier l'annonce verbale de vos actions vous engage!

8.3. 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 la placer sur le tapis).
- Soit en annonçant clairement « relance » (avant de procéder à l'un des actes précédents).

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

8.5. Toutes ouvertures avant ou après le flop doivent être au moins égales à la grosse blind en cours.

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

8.7. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou de relancer au moins du montant de la grosse blind (ex : grosse blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum 130).

8.8. Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieure à la grosse blind (sauf en cas de « tapis ») ex: ouverture à 100, relance à 200, sur-relance minimum 400 (total).

8.9. Si une mise trop petite est faite par erreur :

- Avec annonce officielle: le montant correct sera imposé au joueur.
- Sans annonce officielle:
 - Mise (bet ou call) insuffisante (undercall):
 - o Jetons placés sans annonce : ils restent au milieu et le joueur choisi de compléter (call) ou pas (fold en perdant les jetons).
 - o Annonce d'un chiffre inférieur : annonce nulle et le joueur choisit entre suivre (call) ou passer (fold).
 - o Sous le BB (big blind ou grosse blind) : le complément sera imposé au joueur.
 - Relance (raise) insuffisante (underaise) : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).

Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser exceptionnellement un joueur à récupérer ses mises si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant (très largement supérieur). Ce joueur sera néanmoins sanctionné évidemment.

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

8.11. 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 (sauf si l'agissait de mises en dessous de la BB en cours). Après la réunion des jetons, le pot est définitivement considéré comme complet.

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

8.13. En cas de relance à tapis inférieur 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. Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer (ex : A ouvre à 100, B tapis à 180, C tapis à 210, C suit à 210, A peut sur-relancer).

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

8.15. Si **trois** personnes ont agi après un joueur sans que celui-ci n'ait agi : la main de ce dernier est morte ! Seul le directeur de tournoi peut sauver cette main dans certaines conditions exceptionnelles. (call ou fold il perd son annonce de relance)

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

8.17. 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. Les croupiers sont habilités à déclarer les string bets. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.

8.18. Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

9. L'abattage (showdown):

9.1. Tous les joueurs prétendant gagner à l'étalage doivent montrer leurs mains. C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner. N'importe quel joueur à la table peut demander à l'arbitre de vérifier l'une des mains qui était présente 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 de manière continue.

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

9.3. Le jeu montré par le vainqueur à l'abattage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous.

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

9.5. Un jeu gagnant par abandon (donc avant l'abattage), s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

9.6. Un joueur gagnant par abandon (donc avant l'abattage) peut ne montrer qu'une seule carte.

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

9.8. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du bouton (ou donneur). Il est interdit de faire du change hors du ou des pots présents.

9.9. Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.

9.10. Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, celui ayant le plus gros tapis au début du coup sera classé avant.

9.11. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

9.12. Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.

10. L'effet rétroactif :

10.1. Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : Le coup suivant commence dès que le donneur a les 52 cartes en main.

10.2. Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

11. Sur la table :

11.1. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera arbitrée au détriment du joueur ayant manipulé ses cartes à l'extérieur du bord de la table.(elles doivent être déposées devant la pile de jeton et visibles à tous)

11.2. Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). Il est vivement recommandé de faire des piles de jetons de 10 ou 20 unités. On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.(grosse valeur devant, petite derrière celle-ci)

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

12. L'éthique :

12.1. 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.

12.2. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peut émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction.

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

12.4. Toutes attitudes excessives pouvant gêner le confort des autres participants peuvent donner lieu à des sanctions (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions etc....).

12.5. Si un joueur participant à un coup utilise un téléphone (répond) ou tout autre appareil de communication : sa main est immédiatement déclarée morte. De plus, 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.

12.6. 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. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.

12.7. 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 joueur 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, la main sera dévoilée à tous et **les mises du tour d'enchère rejouées** + sanction.

13. Les sanctions :

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

- Avertissement (warning).
- Suspension momentanée du tournoi pendant 1 à 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevées.
- Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

Le directeur du 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.

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

Ils doivent toujours considérer le bon sens et la justice comme les critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions du directeur de tournoi sont définitives et sans appel.

RAPPEL : ces règles écrites ne sauraient être limitatives et Le directeur de tournoi appliquera la jurisprudence du moment dictée par les rapports des plus grands tournois internationaux (WSOP - WPT – EPT- WPA).