



REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION

ANNEXE

NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER

Version 2016.06

1 PRESENTATION

Le présent document accompagne le règlement officiel du poker de tournoi sans croupier.

Il a pour but de suivre les modifications de ce règlement et de préciser les points de divergences avec le règlement de la TDA (Tournaments Director's Association). Les Directeurs de Tournois peuvent s'appuyer sur les réponses apportées pour traiter les cas qui apparaîtraient lors de leurs tournois.

La numérotation des points de règle dans ce document reprend bien sur la numérotation de la règle dans la même version.

Pour améliorer le règlement et cette annexe, tout utilisateur est invité à faire remonter au Club des Clubs les commentaires qu'il peut avoir à propos du règlement et des questions d'application qu'il a du régler ou qu'il a vu être réglées : envoyez un mail à competition@leclubdesclubs.org. Tous les commentaires seront étudiés.

NB : les notes des mises à jour précédentes ne sont pas mises à jour dans ce document, donc les numéros de règles peuvent être décalés si les dernières versions ont modifié ces derniers.

2 HISTORIQUE DE MISE A JOUR

2.1 Version 2017-10

Quelques précisions et modifications de présentation sont apportées les points suivants, entre autre à la suite de la relecture détaillée du règlement de la TDA dans sa version 2017 :

- 1. Concepts généraux : séparation des obligations des organisateurs de celles des joueurs, précision sur le matériel accepté à la table et sur la terminologie et les gestes employés.
- 2.7 : lors de la gestion du « main par main », il est conseillé que chaque main dure exactement 2 minutes
- 3.3 : forte recommandation de faire des piles de 20 jetons pour que les stacks soient faciles à compter
- 3.5 : passage du « Time » à 30 secondes dont les 5 dernières décomptées à haute voix et obligation de validation du « Time » par un floor.
- 4.1 : maintien de la présence à la première carte de la donne malgré le changement de position de la TDA (qui préconise la dernière carte) car nous estimons que sans croupier, la première carte est plus facile à gérer. Rappel de main jetée en cas d'usage du téléphone... même si le joueur est à tapis !
- 5.2 : précision sur le jeu à deux paquets, rappel sur l'importance de la manipulation des cartes par deux personnes distinctes entre chaque coup.
- 6.1 : l'arrivée d'un joueur entre une fausse donne et la nouvelle donne lui permet de jouer le coup (précision)

- 6.6 : précision sur les cartes vues mais non retournées : il ne faut pas les retourner
- 8.1 : Lors de l'abattage, un joueur gagnant un coup doit attendre que le pot lui soit clairement attribué pour jeter sa main
- 9.1 : précision sur les montants abrégés
- 9.3 : précisions sur le jeu avant et après son tour, le fait de se lever, ...
- 9.10 : précision sur l'undercall et en particulier la nécessité d'intervention du Directeur de Tournoi dans les cas complexes.
- 9.11 : précision sur la mauvaise habitude de call avec un seul jeton de petite valeur.
- 9.14 : rappel qu'annoncer tapis est une mise et doit donc entraîner le compte exact du montant engagé en cas de demande.
- 10.5 : checker les nuts en dernier de parole à la river n'expose pas forcément à une sanction : c'est au Directeur de Tournoi d'en décider selon les éléments à sa disposition (contexte, ...)

2.2 Version 2016-06

Quelques précisions sont apportées sur les points suivants, suite à la relecture détaillée du règlement de la TDA dans sa version 2015.

- 3.5 : le time peut être demandé par tout joueur du tournoi
- 4.1 : présence à la table
- 9.3 : jouer avant son tour (annonce complète)
- 9.5 : précision sur l'interdiction du 'string bet'
- 9.21 : interdiction de jeter quand aucune mise n'est attendue
- 9.22 : jetons oubliés à tapis
- 10.5 / 10.6 : remaniement des paragraphes

Ajout dans l'annexe d'une partie « Divergence avec le règlement de la TDA »

2.3 Version 2015-11

Quelques précisions sont apportées sur les points suivants, suite à la participation de Guillaume Gleize :

- 1 : présentation plus complète
- 3.3 : précision et cas spécial
- 4.2 : précision sur l'ordre du chip race
- 4.5 : précision sur la possibilité de sanction d'abus de lenteur
- 5.3 : précision sur la conservation des ante en Heads Up
- 7.6 : précision sur les cartes flashées,
- 7.7 : il faut 2 actions engageant des jetons pour valider une donne (ou 3 actions, mais plus 2 actions dont une engageant des jetons),
- Ajout d'un 8.7 sur le cas du paquet mélangé avec le muck : le coup continue
- 8.8 : précision sur les coups annulés
- 9.5 : précision sur les cartes mélangées au muck
- 10.2 : précision sur la demande de monnaie
- 10.5 sur l'abattage
- 10.10 : précision sur la mise pour suivre insuffisante en Heads Up

2.4 Version 2015-02

Outre la précision et la reprise d'un certain nombre de petits détails, cette version établit surtout une nouvelle procédure pour l'abattage, procédure qui permet à tout joueur possédant des cartes au moment de l'abattage de voir les cartes de son ou ses adversaires s'il en fait la demande (11.5). Voici le détail des modifications.

- 2.8 : les enregistrements tardifs avec un stack complet sont à éviter.
- 2.9 : le Directeur de Tournoi peut considérer qu'un joueur abandonne même si ce dernier ne l'a pas clairement annoncé s'il dispose d'un faisceau d'indices suffisant.
- 2.10 : Sil s'agit de la bulle, il est à la discrétion du Directeur de Tournoi de choisir de les départager ou non.
- 3.3 : ajout de l'obligation de déplacement immédiat des joueurs.
- 3.7 : ajout de la procédure de main par main
- 4.2 : introduction du terme de Color Up et distinction avec le Chip Race
- 4.3 : recommandation de piles de 10 ou 20 jetons
- 4.5 : Précision sur le décompte du Time, la possibilité de refus de time par un floor et la possibilité de sanction pour abus de Time
- Ajout de 8.7 : ajout de cas qui annulent un coup
- 9.3 : précision sur les cartes jetées indiscernables
- Ajout de 10.2 : rappel sur la mise qui doit être faite en avant sans gêner le déroulement du jeu
- Décalage des points suivant du paragraphe 10
- Ajout de 10.19 : les actions mal comprises
- Ajout de 10.20 : relance bloquée
- Modification du 11.5 Abattage
- Précision du 12.3 Pas de révélation
- Création du 12.4 Pénalités en cas de révélation intentionnelle

3 DIVERGENCES AVEC LE REGLEMENT DE LA TDA

Un des objectifs de ce règlement est de proposer une règle claire en français qui soit au plus près du règlement de la TDA mais conserve les éléments primordiaux pour un jeu sans croupier. De ce fait, nous conservons quelques différences que nous précisons et expliquons ci-dessous.

Merci de nous faire remonter toute différence autre que celles indiquées dans ce document : envoyez un mail à competition@leclubdesclubs.org.

3.1 PRESENCE A LA TABLE

Dans la règle 4.1, du fait de l'absence de croupier et pour faciliter la distribution et limiter la circulation aux tables, nous conservons la présence à la table (ou debout à portée de son jeu) à la première carte distribuée à la table (et non à la dernière).

3.2 NOMBRE DE JOUEURS EN TABLE FINALE

Dans la règle 2.6, nous conservons le conseil de faire la table finale avec un nombre impair de joueurs (et non pas avec un joueur de plus que le format du tournoi).

3.3 CHANGEMENT DE NIVEAU – NOUVELLE MAIN

Dans la règle 3.1, nous conservons le fait qu'un coup commence dès l'attribution du pot précédent (c'est-à-dire lorsque le vainqueur du coup précédent a été déterminé) et non lorsque le jeu est mélangé (du fait de de l'absence de croupier et la fréquente présence de 2 jeux de cartes).

4 QUESTIONS CLASSIQUES SUR LES REGLES

4.1 ORDRE D'ABATTAGE (10.5)

La règle appliquée est bien celle du « Payer pour voir » :

- L'ordre d'abattage n'est pas modifié mais tout joueur qui a des cartes en main peut demander à voir le jeu de la dernière personne ayant fait une action agressive (dernière mise ou relance).
- Si un joueur reprend ses cartes à la demande d'un adversaire, ses cartes reviennent en jeu et il lui est à nouveau possible de gagner le coup.

En rappelant que toutes les cartes de tous les joueurs seront retournées face visible si deux ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible. (§10.4)

4.2 COLOR UP ET CHIP RACE

Le Chip Race doit se faire devant les joueurs et en évitant de perturber le jeu soit pendant une pause, soit au début d'un nouveau round. Dans la perspective de gêner le moins possible les joueurs, de simplifier le chip race de perdre le moins de temps possible, il est conseillé que le responsable de tournoi annonce au début du round précédent le Chip Race que celui-ci va avoir lieu. Il conseillera à tous les joueurs, sans porter préjudice au déroulement du jeu, de faire l'échange de leurs jetons de petites valeurs qui doivent être enlevées avec le joueur ayant le plus gros stack ou ayant le plus de monnaie.

5 AUTRES QUESTIONS CLASSIQUES

5.1 MAUVAISE LECTURE DU JEU

Si, lors d'un coup, les jetons sont attribués au mauvais joueur du fait d'une mauvaise lecture du jeu (oubli d'une combinaison gagnante), l'attribution peut être modifiée en cas d'intervention immédiate d'un tiers (avant que les cartes ne soient ramassées). Si les cartes sont ramassées et même si tous les joueurs sont d'accord à propos de l'erreur, l'attribution du pot ne peut plus être modifiée.

5.2 ABSENCE D'UN JOUEUR

Dans un tournoi en une seule journée, le règlement du tournoi prévoit en général si les arrivées tardives sont prévues ou pas, les blindes étant en général prélevées aux joueurs absents.

Dans un tournoi en plusieurs journées, il est admis qu'un joueur qualifié à l'issue du premier jour ne sera pas éliminé avant la disparition de ses jetons en cas d'absence, sauf s'il a prévenu ou si le règlement du tournoi prévoit qu'il doit se présenter dans un temps défini pour ne pas être retiré du tournoi.

5.3 SPECTATEURS

Le poker est un jeu individuel. Les spectateurs ne doivent donc pas rester derrière un joueur ni regarder son jeu. Ils ne doivent pas non plus commenter le coup en cours où le coup qui vient de se dérouler (voir 12.3 / 12.4)

5.4 DEPARTAGE DE JOUEURS SORTANT SUR LA MEME MAIN AVEC LE MEME TAPIS

Si deux joueurs sortent sur la même main avec le même tapis en début de coup, ils sont normalement classés ex-aequo. Dans un classement par points, ils doivent donc se partager les points des deux places auxquels ils sortent. Dans le cas d'un prizepool en lots, il n'y a pas de règle pour l'attribution des lots. Différentes propositions sont justifiables : gagnant du coup entre les deux joueurs, premier à être à tapis, premier à parler dans le coup...

5.5 AJOUTS DE JETONS SUR LA GROSSE BLINDE

Une erreur fréquente concerne la gestion des jetons par le joueur de grosse blinde, voici les cas possibles :

1/ La grosse blinde a été posée, n'est pas reprise et ne dépasse pas le montant à payer : sur 50/100, la grosse blinde a posé 2 jetons de 50 et le bouton relance à 700 (soit 600 de plus).

1.A si la grosse blinde pose un seul jeton de valeur supérieure, c'est un call (la grosse blinde ajoute un jeton de 1000, ou même de 5000)

1.B si la grosse blinde pose plusieurs jetons, c'est un call si tous les jetons sont nécessaires au call : si la grosse blinde pose 2 jetons de 500, c'est un call.

1.C si la grosse blinde pose plusieurs jetons, c'est un raise du montant total dans les autres cas : si la grosse blinde pose 2 jetons de 1000, c'est une relance à 2100

2/ La grosse blinde a été posée, mais elle est partiellement ou totalement reprise : sur 50/100, la grosse blinde a posé 2 jetons de 50 et le bouton relance à 700 (soit 600 de plus).

2.A si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose un seul jeton de valeur supérieure, c'est un call (retire les 2 jetons de 50 et ajoute un jeton de 1000)

2.B si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose plusieurs jetons, c'est un call si tous les jetons sont nécessaires au call : si la grosse blinde retire les jetons de 50 et pose 2 jetons de 500, c'est un call.

2.C si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose plusieurs jetons, c'est un raise du montant total des jetons posés : si la grosse blinde retire un jeton de 50 et pose 2 jetons de 1000, c'est une relance à 2050

3/ La grosse blinde a été posée, et dépasse le montant à payer : sur 50/100, la grosse blinde a posé 1 jeton de 1000 et le bouton relance à 700 (soit 600 de plus). Toute pose de jeton(s) doit être interprétée comme une relance du montant total posé.