



RÈGLEMENT 1 : TEXAS HOLD'EM NO LIMIT

1. INTRODUCTION

1.1 Définition

Les tournois se déroulent uniquement entre amis.

1.2 But

Organisation de tournois de poker de type Texas Hold'em No Limit, Sit & Go, et partie d'entraînement, Initiation, partie privé, soirée d'entrepris, cocktail dinatoire.

2. LOCATION DE LA SALLE ET DU MATÉRIELS

2.1 Heavenpoker mets à en location son infrastructure ainsi que son matériels de jeu.

3. RÈGLES GÉNÉRALES

3.1 Le droit d'entrée dans les locaux d'heavenpoker 3 possibilités (seul les amis et amis des amis peuvent entrer dans nos locaux) :

3.2 **Carte Saphir** : Amis du cercle de poker, la cotisation est fixée à 40.- année civile (20.- pour 6 mois). Pour les cartes faites en cours d'année, l'émolument sera fixé au prorata de celle-ci. Cette carte donne droit uniquement à participer aux tournois et sit&go.

Carte Rubis : Amis du cercle de poker, la cotisation est fixée à 100.- année civile (50.- pour 6 mois). Pour les cartes faites en cours d'année, l'émolument sera fixé au prorata de celle-ci. Cette carte donne droit uniquement à participer aux tournois, sit&go et partie d'entraînement.

Carte Diamant : La carte membre des amis d'heavenpoker, la cotisation est fixée à 100.- année civile (50.- pour 6 mois). Plus 120.- pour l'adhésion à l'association (60.- pour 6 mois). Pour les cartes faites en cours d'année, l'émolument sera fixé au prorata de celle-ci.

La carte membre (Les amis d'heavenpoker) est fixé à 120.- elle donne droit à :

- Obtenir des informations complètes sur les activités d'Heavenpoker.
- La possibilité de s'inscrire à des tournois privés exclusifs, ou d'organiser des tables privée
- Pouvoir jouer des tournois Freeroll durant l'année.
- Recevoir un T-shirt Heavenpoker gratuit.
- Rabais sur le shop.
- Tous les tournois, sit&go et partie d'entraînement
- Partie d'entraînement

Heavenpoker n'accepte aucune publicité (flyers, affiches, concernant d'autre tournoi, etc. dans le cercle).



3.3 La zone de jeu est fermée à l'aide de balisage et **l'accès interdit** à tout **public** et joueurs n'étant plus dans un tournoi afin de **protéger** les **jetons** qui doivent **rester** sur la **table** durant **les pauses**.

Il est interdit de **fumer** dans la **salle**.

Il est interdit de **manger** aux **tables**.

Il est interdit d'amener sa boisson ou ravitaillement de l'extérieur. (Une cantine est à disposition de chacun).

Le non respect des règles ci-dessus pourra entraîner, après vérification simple du directeur du tournoi, une suspension ou le renvoi définitif du ou des joueurs fautifs, sans remboursement de l'inscription.

2.1 Les inscriptions aux événements peuvent se faire de 3 façons à savoir :

- Par le biais de notre site internet www.buy-in.ch
- Par téléphone durant les heures d'ouverture (voir site internet) au numéro suivant : 079/832.48.86 ou 024/445.28.02
- Ou directement sur place (cette option n'est pas recommandée, car si le tournoi est complet et que personne ne se désiste, nous serons dans l'obligation de vous refuser ou de vous mettre sur une liste d'attente).
- Le droit d'entrée dans les locaux ainsi que l'inscription à nos événements sont fixés à **18 ans révolus** (Age légal de la majorité en Suisse).
- Le fait de participer à l'un des tournois implique une acceptation tacite de l'ensemble de nos règles de la part des participants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera recevable.

2.2 Ouverture des validations d'inscriptions :

Les **caisses** sont **ouvertes 1h00** avant le **début des tournois**.

La **fermeture** des **validations** est de **15 minutes avant le début du tournoi**.

Inscriptions tardives : les joueurs peuvent entrée dans la partie maximum 1 heure après le début du tournoi.

Un joueur ne peut s'inscrire à plus d'une partie à la fois.

Chaque participant doit obligatoirement présenter une pièce d'identité valable.

2.3 Condition d'annulation d'inscription :

Pour des questions d'organisation et par respect envers les joueurs participants, il est du devoir de chacun d'informer le team Heavenpoker en cas d'empêchement 04h00 minimum avant le début du tournoi.

2.4 Le non respect de la condition d'annulation entraîne :

- Un rappel écrit sur la condition d'annulation
- Un deuxième rappel entraîne une amende de CHF 50.- qui sera perçue lors de la prochaine participation de la personne ayant fait défaut.
- Dans le cas où un troisième rappel devrait être fait, le team Heavenpoker se donne le droit



d'exclure définitivement la personne en cause à participer à nos événements.

2.5 Liste d'attente est prévue dans le cas où le tournoi serait complet, la règle est la suivante :

- Quand le nombre de participants a atteint la capacité maximum de l'événement, une liste sera établie pour les joueurs qui n'ont pas pu s'inscrire à temps.
- Le joueur doit être présent pour ajouter son nom à la liste d'attente, et peut payer un acompte pour ce droit de verrouillage fixé à CHF 50.-
- Il est de la responsabilité du joueur d'être dans les environs quand son nom est appelé et de se manifester. Un joueur qui souhaite quitter les lieux doit le notifier à la personne s'occupant des inscriptions,

2.6 Retards :

Lors des tournois, les **retardataires** reçoivent leurs cartes et leurs blinds sont prélevés jusqu'à la fin du première heure. Ce délai passé, les joueurs étant sur la liste d'attente seront appelés selon l'ordre d'inscription afin de prendre place. Ou leur stack sera retiré du tournoi.

3. L'éthique

3.1 Les codes de bonne conduite

Heavenpoker tentera de maintenir un environnement plaisant pour tous les joueurs et bénévoles, mais ne saurait être responsable de la conduite de ceux-ci.

Nous avons établi un code de bonne conduite et nous pouvons aller jusqu'à interdire l'accès à nos événements à ceux qui le transgressent. Ainsi, les actions suivantes sont interdites :

- **Menace verbale ou physique dirigée vers un client ou un bénévole.**
- **Langage obscène ou insultant.**
- Désordre – cris ou bruit excessif.
- **Jeter, plier, déchirer ou froisser des cartes.**
- **Destruction ou dégradation de matériel.**
- Usage de substances illégales.
- Un joueur assis à la table ne peut utiliser un téléphone portable ni aucun autre appareil de communication.
- **Une personne surprise d'uriner contre le bâtiment qui héberge Heavenpoker sera exclue définitivement du cercle de poker.**

3.2 Les procédures et les sanctions

Des sanctions peuvent être appliquées aux joueurs qui exposent des cartes pendant l'action. Les responsables du tournoi disposent librement de 3 types de sanctions : l'avertissement (warning), l'exclusion temporaire (missed hands) et la disqualification. L'exclusion temporaire peut être de 1, 2, 3 ou 4 rounds. Un round d'exclusion consiste à louer autant de mains que de joueurs à la



table (y compris l'exclu). 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, voire une interdiction de participer à nos événements pour une durée indéterminée, selon la gravité de la situation. (Jugement cas par cas)

- a) Parler délibérément avant ou après son tour.
- b) Jeter délibérément ses jetons au pot.
- c) Accepter de checker tout au long d'un coup quand un 3^{ème} joueur est all-in. (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). Collusion entre 2 ou plusieurs joueurs ou toute autre forme de triche.
- d) Donner des jetons entraîne une disqualification immédiate des deux joueurs.
- e) Lire une main pour un autre joueur à l'abattage avant qu'elle ait été posée face visible sur la table (pour les joueurs hors du coup).
- f) Demander à quelqu'un de tourner sa main face visible lors de l'abattage.
- g) Révéler le contenu d'une main, jetée ou encore en lice, dans un coup avec plusieurs joueurs avant que le tour d'enchères ne soit terminé. Il ne faut pas divulguer le contenu d'une main jetée pendant une donne, même à quelqu'un qui n'est pas ou plus dans le coup, ainsi qu'à toutes personnes du public.
- h) Il est interdit de critiquer ou conseiller une manière de jouer.
- i) Bloquer le jeu sans motif.
- j) Jeter ses cartes délibérément loin des cartes passées (Coucher). Les cartes jetées par un joueur doivent l'être à faible hauteur de la table et à une vitesse modérée. (Pas sur les doigts du donneur)
- k) Jettent des cartes hors de la table
- l) Empiler des jetons d'une manière qui gêne la donne ou la vue des cartes.
- m) Tenir des propos ou accomplir des actes de nature à influencer injustement le cours du jeu, que le fautif soit ou non dans le coup.
- n) Le joueur doit se soucier de la partie et ne pas interrompre le jeu. Une activité qui crée une gêne, comme lire à table, doit être découragée et le joueur doit être prié d'arrêter si cela crée un problème.
- o) Il est interdit de **fumer** aux **tables** et dans la **salle**.
- p) Il est interdit de **manger** aux **tables**.
- q) **Il est aussi interdit d'amener sa boisson ou ravitaillement**
- r) Les joueurs doivent garder leurs cartes en vue, c'est-à-dire sur la table et non pas en-dehors de son aire.



- s) Les cartes ne doivent pas être couvertes par les mains.
- t) Des absences fréquentes ou continuelles peuvent conduire à voir ses jetons retirés du jeu.
- u) Il est interdit de parler une langue étrangère aux tables pendant le jeu. Les langues officielles utilisées durant nos tournois sont :
 - Français**Les langues suivantes sont tolérées à condition que la personne ne parle pas le français**
 - Suisse-allemand
 - Anglais
 - Suisse-italien
- v) Un joueur manquant volontairement un blind pendant son changement de table sera sanctionné.
- w) Jouer à la place d'un autre joueur est interdit.
- x) Lors du dernier tour de table (River) la dernière personne à parler à **l'obligation de relancer si elle possède les nuts** (la meilleure main possible sur le tableau).

4. Les arbitres et directeur de tournoi

- 4.1 Les arbitres et le directeur de tournoi 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 au responsable de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions des arbitres et directeur de tournoi sont définitives et sans appel.
- 4.2 Le moment convenable pour signaler une erreur ou une irrégularité est celui où elle est remarquée pour la 1^{ère} fois. Un retard peut affecter la prise de décision.
- 4.3 Si un arbitre interprète incorrectement mais de bonne foi une loi ou une décision, la responsabilité de l'association ne peut être mise en cause.
- 4.4 Une décision peut être prise à propos d'un coup si la demande a été faite avant le début du tour d'enchères suivant ou avant que la partie s'arrête ou change de table. Si ce n'est pas le cas, le résultat d'une donne demeure.
- 4.5 Le 1^{er} mélange de cartes marque le début d'une donne.
- 4.6 Pour ne pas bloquer l'action en jeu, il est possible qu'une partie continue pendant la prise de décision. Un temps en fonction de la complexité est à prévoir. Dans de telles circonstances, un pot peut être entièrement ou en partie figé et soustrait aux masses en présence, le temps que la décision soit rendue.
- 4.7 La même action peut avoir une signification différente selon l'identité de celui qui l'accomplit. Aussi l'intention du fautif sera prise en considération, l'expérience qu'a cette personne du poker ainsi que ses antécédents sont des facteurs qui entreront dans la décision.

5. Détermination et rôle du donneur

- 5.1 Pour les parties avec logiciel, la place n°1 est le donneur au début de chaque nouvelle table.



- 5.2 Pour les parties sans logiciel, les joueurs participant, tirent une carte, la carte la plus haute détermine le 1^{er} donneur de la partie. En cas d'égalité, les personnes concernées retirent une nouvelle fois. Les places aux tables sont pré définies par les cartes as étant le donneur à 10.
- 5.3 L'ordre des couleurs est sans importance.
- 5.4 Le donneur mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (**le cut-off**). Ce dernier est **obligé de couper** au minimum 3 ou d'en laisser 3. Le donneur est responsable de la table, de la comptabilisation des mises et du temps de réflexion. **Règle 7**
- 5.5 **Chasse au lapin** (rabbit hunting). Après une donne, le donneur ne doit pas montrer quelle(s) carte(s) aurai(en)t été données si la donne avait continué. Il est également interdit de prendre connaissance des cartes jetées, brûlées.
- 5.6 Le donneur doit indiquer clairement qu'une enchère (relance) vient d'être faite.
- 5.7 Le donneur est responsable du temps, s'il est demandé.
- 5.8 Toutes les mains perdantes seront éliminées par le croupier avant que la cagnotte ne soit attribuée.

6. Les tables et sièges

- 6.1 Aucune place n'est privilégiée par rapport à une autre. Avant la partie, la désignation des places se fait selon un tirage au sort par logiciel informatique, ainsi que tout changement de place durant le tournoi.
- 6.2 Les tables sont limitées de 6 à 10 joueurs sauf indication contraire des organisateurs.
- 6.3 Il est interdit de jouer hors de sa place.
- 6.4 Un joueur ne peut s'asseoir à une autre place que celle qui lui a été attribuée.
- 6.5 Un nouveau joueur ne peut entrer le gros blind et le bouton. Il doit attendre que le bouton le dépasse.
- 6.6 Les joueurs éliminés du tournoi n'ont plus le droit de rester dans la zone de jeu
- 6.7 Les spectateurs n'ont pas le droit d'entrer dans la zone du tournoi.

7. L'horloge

- 7.1 Après un temps jugé « raisonnable » environ 2 minutes, le joueur a le droit à 1 minute de réflexion plus un décompte fait par le donneur de 10 à 0 (secondes).
- 7.2 Ce délai chronométré peut être demandé par les joueurs étant assis à la table.
- 7.3 Un joueur ayant dépassé son temps imparti, encourt les sanctions suivantes :
- a) S'il n'y a pas d'enchère avant lui, **parole (check)**.
 - b) S'il y a eu au moins une mise ou relance avant lui, sa main est morte.



- c) Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.

8. La parole et les gestes

8.1 L'embuscade (check-raise) est permise.

8.2 Une annonce verbale engage son auteur, il est obligé de joindre le geste à la parole.

8.3 Tapoter sur la table avec sa main signifie : Parole (check).

8.4 Le joueur a le devoir de parler à son tour et de dire qu'il ne s'est pas encore prononcé quand un joueur après lui prend la parole. Si un joueur parle ou mise avant son tour, il est tenu de respecter son annonce ou action préalable. Cependant si un joueur avant lui n'ayant pas encore parlé décide de relancer, il a le choix entre :

- si la relance est supérieure à son annonce il peut se coucher, et perdre le montant annoncé.
- Si non, il doit maintenir son action.
- Il lui est interdit de sur-relancer.

8.5 Le relanceur qui jette ses cartes, croyant à tort qu'il n'a plus d'adversaire, perd le pot.

Exception : Si son ou ses adversaire(s) cache(nt) ses cartes avec ses mains, dans ce cas et si ses cartes peuvent être récupérées sans discussion, il les reprend et le coup continue.

8.6 Si le donneur indique à tort à un joueur qu'il n'a pas été suivi, et que celui-ci jette ses cartes, les règles suivantes s'appliquent :

- a) Retrouver la main que le joueur a jetée.
- b) Si cela n'est pas possible, le chef de partie doit prendre une décision rationnelle reposant sur la force de la main encore en jeu.
 - au cas où la main, faible, aurait passé, le relanceur obtient la totalité du pot.
 - au cas où la main, moyenne, aurait suivi, le pot est divisé entre les deux joueurs.
 - au cas où la main, puissante, aurait relancé, le relanceur perd le pot au profit de son adversaire. Le chef de partie peut prendre en compte le fait que l'adversaire du relanceur était encore en pleine réflexion ou avait déjà esquissé le geste de jeter ses cartes (passer).

8.7 Le joueur non décafé qui verse au pot plus de la moitié (50%) de la somme requise pour suivre doit compléter son enchère en versant les jetons manquants.

Exceptions :

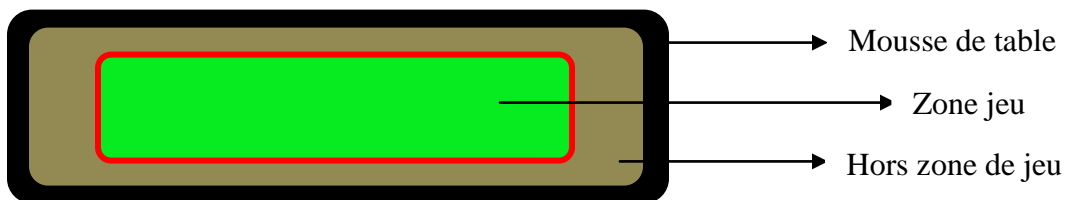
- Le joueur qui suit l'enchère précédant la dernière relance, mais qui n'était pas au courant de cette relance, peut récupérer ses jetons et passer.

8.8 Les « **sting bets** » sont interdits. Ce sont ces enchères qui sont faites en déposant les jetons en ou plus. Pour préserver son droit à la relance, soit le joueur annonce verbalement puis place ses jetons devant lui en une fois ou plus, soit il place le montant de son enchère en une seule fois devant lui.



- 8.9 Le joueur qui annonce une **ouverture** ou une **relance** d'un certain montant, en versant au pot une quantité différente, doit rectifier son geste et suivre sa parole.
- 8.10 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.
- 8.11 **L'obligation de montrer les 2 cartes quant le joueur a été payé.**
- 8.12 "**Protéger cartes**". Il incombe aux joueurs de prendre toutes les dispositions nécessaires pour protéger leur main (jeton, briquet...). Le joueur qui manque à ce devoir n'aura aucun recours si sa main est annulée, par exemple en cas de contact avec des cartes rejetées ou ramassées par le donneur. Tout contact d'une main non protégée avec une carte rejetée la rendra nulle. Une main protégée ne peut pas être déclarée nulle en cas de contact avec des cartes rejetées, à moins qu'il soit impossible de la reconstituer. Dans ce cas, le joueur ne peut continuer le coup mais il récupère les jetons qu'il a engagés dans le coup.

8.13 Dispositions



Cadre rouge (ci-dessus): - toute carte étant hors de du cadre rouge est considérée comme morte.

Tout jeton étant dans le cadre rouge est considéré comme engagé.

- 8.14 Les arrangements entre joueurs sont interdits dans tous les tournois, le pot doit toujours être attribué au gagnant réel.
- ## 9. Les mises et jetons, égalités
- 9.1 Au Texas no limit hold'em, le nombre de relances successives est illimité.
- 9.2 Toute enchère doit être au moins égale à l'ouverture.
- 9.3 Seuls les jetons sur la table au début d'un coup, pourront participer au pot. Les jetons, cachés, ne peuvent participer au jeu (jetons considérés comme hors tournois).
- 9.4 Quand il ne reste au plus qu'un seul joueur encore en lice à posséder des jetons avant la fin du coup, les mains doivent toutes être exposées. (All-in)
- 9.5 Miser un jeton (**près flop**) 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.

- 9.6** Si un joueur met trop de jetons dans le pot et dit: «Raise», mais ne précise pas le montant, l'augmentation sera la limite maximale autorisée de la dénomination de ce jeton.
- 9.7** La décave est un joueur qui est confronté à un enjeu supérieur à son tapis a le droit de suivre à la hauteur de celui-ci. La part qui excède le tapis peut :
- soit retourné au relanceur.
 - soit constituer un pot parallèle auquel participent d'autres joueurs.
 - Le nombre de pots parallèles possibles est illimité pour participer au coup suivant même si le montant de sa relance est inférieur au minimum imposé.
- 9.8 Aucune mise en argent réel n'est autorisée.**
- 9.9 Il est interdit de proposer, ou d'organiser des gash-gammes.**
- 9.10** Les jetons provenant d'autres établissements sont dépourvus de toute valeur. Ils sont interdits aux tables et s'ils sont découverts, ils seront traités comme des espèces non signalées et une sanction sera prise à l'encontre du ou des joueurs fautifs. **(Sauf le jeton de protection carte)**
- 9.11** Toute les parties sont réputées "table stacks" (jetons sur table).
- 9.12** Heavenpoker ne saurait être responsable d'une diminution ou disparition de jetons restant sur la table pendant l'absence d'un joueur, même si le personnel d'Heavenpoker fait tout pour que ce genre de désagrément ne se produise pas. Une boîte recouvrant les jetons est autorisée pendant son absence.
- 9.13** La connaissance du montant en jeu pour chaque joueur est un élément important du poker. Tous les jetons sont mis en vue.
- 9.14** Personne n'est autorisé à jouer des jetons qui ne lui appartiennent pas.
- 9.15** Il est interdit de soustraire des jetons de son tapis ou d'en transférer à un autre tapis de la table.
- 9.16** Il est interdit de poser un blind ou un ante pour le compte d'un autre joueur. Seul le donneur est autorisé.
- 9.17** Les jetons les plus chers doivent être visibles de tous.
- 9.18** Aucun joueur ne recevra plus d'un jeton impair.
- 9.19** Un jeton impair sera coupé à la plus petite unité utilisée à cette table.
- 9.20** Dans un pot partagé, le pot partagé suite à une égalité entre au moins deux mains lors de l'abattage, s'il laisse un jeton indivisible après partage, entraîne l'attribution de ce jeton à la main qui est la plus



proche du bouton en partant dans le sens de la donne.

- 9.21** Un joueur qui mise ou relance en poussant des jetons devant lui est obligé de suivre son geste. Cependant, si vous ignorez qu'une relance a été faite, vous pouvez retirer les jetons et reconsidérer votre action, pour autant que personne n'ait agi derrière vous.
- 9.22** Si un joueur met une augmentation de 50 pour cent ou plus de la mise précédente mais inférieure à la relance minimum, il ou elle sera tenu de compléter la relance. La relance sera exactement augmentée au minimum autorisé.
- 9.23** Une relance à tapis inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur ayant déjà agi à relancer. Les joueurs ayant déjà agie ne peuvent que suivre la relance à tapis, sauf petit et gros blinds.
- 9.24** Lors du chip race, chaque joueur en possession de jetons supplémentaires au change ne pourra gagner au maximum qu'un seul jeton supérieur. Le chip race commence toujours à gauche du croupier. On ne peut être éliminé par un chip race. Si un joueur perd ses derniers jetons lors du chip race, un jeton supérieur lui est donné. Les joueurs sont invités à participer au chip race.

10. Les rounds

- 10.1** Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé
- 10.2** Le coup suivant commence au mélange des cartes.
- 10.3** Un nouveau joueur qui en remplace directement un autre, joue immédiatement, reçoit des cartes et assume les obligations de sa position.
- 10.4** Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à gauche du nouveau donneur, passe un coup. Il peut jouer le coup suivant, mais la donne passe à sa gauche.
- 10.5** 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.
- 10.6** Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.
- 10.7** Si le nouveau blind est absent : il n'y en a pas. Le bouton avancera ensuite sur la place de l'absent et le donneur redonne 1 fois.
- 10.8** Si le nouveau donneur est absent: l'ancien redonne 1 fois (le bouton avance sur la place de l'absent).
- 10.9** Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé doit assumer complètement les avantages et inconvénients de sa nouvelle place. Il peut se retrouver au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite et aucune réclamation n'est possible.
- 10.10** En tête-à-tête le petit blind est le bouton (ou le donneur) et le gros blind étant l'adversaire. Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « **bouton mort** » : le gros blind doit avancer même si cela fait rester le bouton deux fois sur le même joueur.

11. Les cartes retournées



Sont considérées comme cartes ouvertes :

- a) une carte fermée que le donneur retourne par erreur en la donnant.
- b) une carte fermée que le donneur relève trop, au point qu'un ou plusieurs joueurs puissent en deviner l'identité.
- c) une carte fermée que le donneur distribue en-dehors de la table.

Une carte fermée retournée est : soit remplacée, soit laissée au joueur. Le joueur ne choisit pas l'une ou l'autre de ces possibilités, l'une ou l'autre s'applique d'office. Le remplacement d'une carte retournée doit s'accomplir dans le respect de la **Règle n°14** concernant la carte correcte.

Si plus de 2 cartes ont été retournées, le donneur déclare "**Maldonne**" (**Règle n° 12**). La règle concernant les cartes retournées données aux joueurs, une carte fermée retournée doit être remplacée.

Exception : Une carte qu'un joueur retourne lui-même n'est pas considérée comme carte ouverte.

12. La Maldonne

Les circonstances suivantes justifient une maldonne, si elle est signalée avant que 2 joueurs aient parlé. L'action est considérée irréversible quand deux joueurs après les blinds ont parlé, aucune maldonne ne peut être signalée. La donne doit être jouée telle quelle et le joueur doté d'une main irrégulière n'a plus aucun droit au pot.

- La 1^{ère} ou 2^{ème} carte d'une main a été donnée face en l'air à tort, à cause du donneur.
- Au moins 2 cartes ont été retournées visibles à tort par le donneur.
- Au moins 2 cartes ont été retournées dans le jeu en cours de donne.
- Au moins 2 cartes de plus ont été distribuées dans la 1^{ère} donne.
- Un nombre de cartes incorrect a été donné à un joueur, mais la carte du dessus peut être donnée si elle arrive au joueur dans l'ordre voulu.
- Une carte a été donnée à un joueur qui n'aurait pas dû la recevoir ; mais une carte visible peut être remplacée par une carte brûlée.
- Le bouton était hors position.
- La 1^{ère} carte a été donnée en mauvaise position.
- Des cartes ont été données à une chaise vide ou à un joueur qui n'aurait pas dû en recevoir.
- Des cartes n'ont pas été données à un joueur présent qui aurait dû en recevoir.

13. Les Mains annulées (dead hands)

Il incombe aux joueurs de prendre toutes les dispositions nécessaires pour protéger leur main. Si la main est annulée, le joueur n'a aucun recours.

13.1 La main est annulée si :

- a) Le joueur passe ou annonce qu'il passe.
- b) Le joueur jette sa main trop tôt, obligeant un adversaire placé avant lui à parler après.
- c) La main ne contient pas le nombre de cartes réglementaire.
- d) Le joueur a un Joker comme carte fermée dans un jeu qui n'est pas censé comporter de Joker. Le joueur qui parle sans regarder ses cartes fermées assume le risque d'y trouver une carte irrégulière.

13.2 Une main dite annulée ne peut prétendre à une partie du pot. Le joueur qui découvre que sa main est irrégulière ne peut récupérer les jetons qu'il a déjà versés au pot. Si le chef de partie décide que le joueur a violé l'une de ces dispositions, le pot reste en place comme provision pour le coup suivant.



Exceptions:

- si la maldonne peut être annoncée, selon les critères de la **Règle n° 12.**
- 13.3** Les cartes jetées dans les mains adverses sont annulées, qu'elles soient visibles ou non.
- 13.4** La main rejetée face en bas peut être remise en jeu si les conditions suivantes sont réunies :
- Demande au donneur de la lui retourner.
 - Si la main jetée est clairement identifiable
 - La main n'a touché aucune carte rejetée.
 - Aucun adversaire n'a rejeté ses cartes suite à ce geste.
- 13.5 Une main retournée face en l'air est considérée comme mort.**
- 13.6** Une main rejetée par le donneur, après approbation du joueur à qui elle appartenait, est traitée comme si le joueur lui-même l'avait rejetée; elle est donc disqualifiée.
- 13.7** Si le bouton a été placé au mauvais endroit au coup précédent, le bouton et les blinds doivent être corrigés dans le coup présent de façon que chaque joueur occupe la bonne position dans le tour.
- 13.8** Si une carte avec une couleur de dos différente apparaît pendant le coup, l'action est stoppée et les jetons déjà misés sont retournés à leur propriétaire d'origine. Si une carte avec une couleur de dos différente est découverte dans le talon, elle est écartée mais l'action se poursuit.
- 13.9** Si 2 cartes de même valeur et famille sont trouvées dans le jeu, l'action est stoppée et les jetons déjà misés sont retournés à leur propriétaire.
- 13.10** Si un joueur s'aperçoit que le jeu utilisé est défectueux, il doit le signaler. Si ce joueur choisit d'essayer de gagner le pot par des relances systématiques, il s'expose à voir le pot rester pour former le départ du pot suivant au lieu d'empocher le pot.
- 13.11** Si le pot contient des jetons en trop suite à une erreur dans le coup précédent, ou pour une autre raison, seuls les joueurs qui ont reçu des cartes dans le coup précédent peuvent prendre part au coup.
- 13.12** Aucun joueur dont la main est dite irrégulière ne peut prétendre au pot. Si le chef de partie décide que le joueur a violé l'une de ces dispositions, le pot reste en place comme provision pour le coup suivant.
- 13.13** Une carte découverte retournée dans le jeu est traitée comme une carte non jouable. Une carte non jouable est remplacée par la carte qui la suit dans le jeu, sauf si celle-ci a déjà été donnée face en bas à un autre joueur et mélangée avec sa 2^{ème} carte. Dans ce cas, la carte qui a été trouvée tournée dans le jeu est remplacée après toutes les cartes données lors de ce tour de donne.
- 13.14** Un joker apparaît alors qu'il n'a rien à faire dans le jeu, il est traité comme une carte non jouable. La découverte d'un Joker n'implique pas de maldonne. Si le joker est découvert avant le début de l'action, il est remplacé selon la **Règle n°14**. Dans le cas où le joueur ne se rend pas compte qu'il possède le Joker avant de parler, sa main est annulée.
- 13.15** Si le joueur ne regarde pas ses 2 cartes privatives, il assume la responsabilité de posséder une main irrégulière ou un Joker.



13.16 Une carte ou plusieurs cartes manquantes dans le jeu n'invalident en rien le résultat d'un coup. A la fin du tour, le jeu sera changé.

13.17 Avant le 1^{er} tour d'enchère, si un donneur distribue une carte en trop, elle retourne au talon et est utilisée comme carte brûlée.

13.18 Si plus de 2 joueurs ont parlé, la main est dite irrégulière.

13.19 Aucun joueur ne peut volontairement rendre sa main irrégulière, dans le but de récupérer ses jetons.

14. La carte correcte :

14.1 Chaque carte reçue du donneur doit être celle du dessus du paquet. Quand un joueur a reçu la première carte d'un tour de donne, chaque joueur doit recevoir sa carte immédiatement après le joueur situé à sa droite sans changer l'assignation d'aucune carte future. Aussi, le remplacement d'une carte doit s'opérer de la manière suivante :

- le donneur termine son tour de donne.
- ensuite, la carte à changer est retirée de la table et remplacée par la carte du dessus du paquet (qui était prévue au départ comme étant une carte à brûler).
- le donneur montre la carte exposée à tous les joueurs, puis la place sur le dessus du paquet, face en bas, pour qu'elle devienne la nouvelle carte à brûler.

14.2 L'ordre ou la propriété future des cartes mises en jeu ne doit être perturbé à aucun moment, et si une **irrégularité** importante se produit, **il y a maldonne. (Règle n°12)**

14.3 La carte du dessous :

La dernière carte du jeu, ou la carte du dessous, n'est jamais donnée.

14.4 L'abattage

Pour prétendre gagner le pot ou partiellement, un joueur doit retourner toutes ses cartes privées sur la table, même si elles ne servent pas pour former la combinaison finale.

Les cartes parlent « cards speak ». Le donneur aide à lire les mains mais sont responsables de la préservation de leur main jusqu'à la désignation du vainqueur. Même si les déclarations verbales concernant la valeur des combinaisons finales ne sont impliquantes, annoncer une main différente de la main réelle avec l'intention délibérée de pousser l'adversaire à jeter sa main est contraire à l'éthique et peut conduire à la perte du pot.

Un joueur, un donneur ou un superviseur qui voit un montant erroné de jetons mis au pot ou un pot mal attribué a l'obligation éthique de signaler cette erreur. Tout joueur se doit de participer à la réduction des erreurs de cette nature à leur strict minimum.

Le donneur doit éliminer toutes les mains perdantes avant d'attribuer le pot.

Montre à un, montre à tous « show one, show all ». Les joueurs sont égaux devant l'information sur le contenu des mains adverses. Après une donne, si un joueur montre ses cartes à un autre joueur, les autres joueurs de la table ont le droit de demander à les voir. Si c'est pendant une donne, les cartes doivent être montrées à tous.

L'abattage est gouverné par les règles suivantes:

- a) La force d'une main dépend des cartes qu'elle contient, non des affirmations de son propriétaire



ou d'autres joueurs.

- b) Le joueur qui quitte le coup en concédant le pot à son adversaire doit rejeter sa main.
- c) Si le donneur rejette la main gagnante sans l'approbation du joueur à qui elle appartenait, le joueur a toujours droit au pot, si sa victoire a été annoncée avant.
- d) Un joueur qui ne dit rien n'est pas réputé avoir donné son approbation au donneur. Il doit faire quelque chose d'explicite pour cela.

14.5 L'ordre d'abattage

La loi qui gouverne l'ordre de l'abattage s'applique si les joueurs ne veulent montrer leur main "que si l'autre joueur le fait d'abord". La façon la plus pratique de résoudre cette question, qui fait économiser du temps, est de demander au joueur persuadé d'avoir la main gagnante d'abattre le premier. Sinon, l'ordre de retournement des mains est le suivant:

- a) S'il n'y a pas eu relance, l'ouvreuse abat le premier.
- b) S'il y a eu relance, le dernier à relancer abat ses cartes le premier.
- c) Si le dernier tour n'a subi aucune enchère ("**parole**" générale), le dernier à relancer du tour précédent abat le premier. En cas d'abattage multiple (plusieurs joueurs), le sens d'abattage suit les aiguilles d'une montre à partir du joueur qui a abattu le premier.

15. La donne – prématurée

15.1 Si le flop est tiré sans carte brûlée :

- a) Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu, le flop est à nouveau mélangé et retire en brûlant la 1^{ère} carte.
- b) Si l'ordre d'apparition des cartes est connu, la 1^{ère} carte du flop est brûlée et une 4^{ème} carte (1^{ère} du talon) vient compléter le flop.

15.2 Si le flop est tiré avec 2 cartes brûlées :

- a) Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu, il faut reprendre une des cartes brûlées ainsi que le flop et mélanger à nouveau, puis redonner sans carte brûlée.
- b) Si l'ordre d'apparition des cartes est connu, reprendre la 2^{ème} carte brûlée pour qu'elle devienne la 1^{ère} carte du flop, quant à la 3^{ème} carte du flop, elle devient la carte brûlée du tournant (turn).

15.3 Si le flop est tiré avec 4 cartes :

- a) Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnues, les 3 cartes du flop sont reprises et mélangées, le flop est retiré sans brûler de carte.
- b) Si l'ordre d'apparition des cartes est connu, la 4^{ème} carte du flop deviendra la carte brûlée du tournant, et le tournant sera sorti sans brûler de cartes.

15.4 Si aucune carte n'est brûlée au tournant ou à la rivière :

La carte retournée (turn ou river) devient la brûlée et la suivante est tirée.

15.5 Si le flop est prématuré :

Seul le flop est repris, mélangé et redonné sans carte brûlée.

15.6 Si le tournant est prématuré :



La carte du tournant est mise de côté face ouverte. On brûle une nouvelle carte et la suivante (qui était normalement la rivière) est tirée pour le tournant. Ensuite la carte mise de côté retourne dans le talon qui est une nouvelle fois mélangé pour la rivière sans brûler de carte.

15.7 Si la rivière est prématurée :

Seule la carte de la rivière est reprise pour être mélangée et tirée sans brûler de carte.

Fait, le 03 Octobre 2010