

LES LOIS DU POKER

“ Rules of Poker ”

**“Donnez-moi une chaise et un jeton, c’est assez pour
que je gagne !”**

*Jack Straus, Champions du monde WSOP 1982 – il a effectivement
remporté*

le titre suprême alors qu’il ne lui restait qu’un jeton... et une chaise

TABLE DES MATIÈRES

1. Le comportement

1.1 - Le code de bonne conduite

1.2 - L'éthique

2. Les prérogatives du club

2.1 - Les lois régissant la prise de décision

2.2 - Les lois régissant les procédures

3. Les lois générales du poker

3.2 - Les lois régissant les maldonnes (mideals)

3.3 - Les lois régissant les mains annulées (dead hands)

3.4 - Les lois régissant les irrégularités

3.5 - Les lois régissant l'ouverture et la relance (bet & raise)

3.6 - Les lois régissant l'abattage (showdown)

3.7 - Les lois régissant les égalités (ties)

4. L'usage du bouton et des blinds

5. Le Hold'em

6. Le no-limit

7. Les tournois 82

Glossaire

SECTION 1 LE COMPORTEMENT

1.1 – Le code de bonne conduite

L'encadrement tentera de maintenir un environnement plaisant pour tous les clients et employés mais ne saurait être responsable de la conduite d'un joueur en particulier.

Nous avons établi un code de bonne conduite et nous pouvons aller jusqu'à interdire notre club à ceux qui le transgressent.

Ainsi, les actions suivantes sont interdites :

- Collusion avec un autre joueur, et tout autre forme de tricherie.
- Menace verbale ou physique dirigée vers un client ou un employé.
- 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.
- Port d'une arme.

1.2 – L'éthique

Les actions suivantes sont à éviter et peuvent justifier un avertissement, une suspension ou une interdiction :

- Parler délibérément avant ou après son tour.
- Jeter délibérément ses jetons au pot.
- Accepter de checker tout au long d'un coup quand un troisième joueur est all-in.
- Lire une main pour un autre joueur à l'abattage avant qu'elle a été posée face visible sur la table.
- Demander à quelqu'un de retourner sa main face visible lors de l'abattage.
- 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/plus dans le coup parce que rien ne garantit que cette information ne sera pas transmise à un joueur encore en lice.

- Bloquer le jeu sans motif.
- Jeter ses cartes délibérément loin des cartes passées. Les cartes jetées par les joueurs doivent l'être à faible hauteur de la table et à vitesse modérée (pas sur les doigts du donneur ni sur son rack de jetons).
- Empiler des jetons d'une manière qui gêne la donne ou la vue des cartes.
- Tenir des propos ou accomplir des actes de nature à influencer injustement la course du jeu, que le fautif soit ou non dans le coup.
- Utiliser un téléphone portable à table.

SECTION 2 LES PREROGATIVES DU CLUB

2.1 – Les lois régissant la prise de décision

1. L'encadrement se réserve le droit de prendre les décisions dans un esprit d'égalité, même si l'observance stricte des lois peut suggérer une décision différente.
2. Les décisions du superviseur sont sans appel.
3. Le moment convenable pour signaler une erreur ou une irrégularité est celui où elle est intervenue ou celui où elle est remarquée pour la première fois. Un retard peut affecter la prise de décision.
4. Si un employé interprète incorrectement mais de bonne foi une loi ou une décision, la responsabilité de l'établissement n'est pas en cause.
5. 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. Le premier mélange de cartes marque le début d'une donne.

6. Si un pot a été attribué à un autre joueur qu'au gagnant factuel et déjà mélangé à des jetons qui n'en faisaient pas partie, si le délai pour une décision d'arbitre indiqué dans l'article précédent a été respecté, l'encadrement peut intervenir pour savoir combien le pot contenait en reconstruisant les enchères, puis transférer le montant voulu au véritable gagnant.

7. Pour ne pas bloquer l'action de jeu, il est possible qu'une partie continue pendant la prise de décision. Le délai correspond par exemple à l'examen d'images vidéo, à un débat entre cadres, à la recherche d'un cadre particulier pour obtenir un avis d'expert, etc. 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.

8. 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.

2.2 – Les lois régissant les procédures

1. L'encadrement décide quand démarrer et fermer une partie.

2. Les droits de chaise sont payés à l'avance. Dans toutes les parties soumises au droit de chaise, le donneur doit collecter le droit de chaise de chaque joueur avant de donner. Un joueur qui ne souhaite pas payer le droit de chaise peut jouer un coup de courtoisie en Stud, et jouer jusqu'au bouton dans les pokers avec blinds, tant qu'aucun joueur n'est en liste d'attente. S'il y a plus d'une personne en liste d'attente quand le droit de chaise est dû, tous les joueurs présents doivent payer le droit de chaise. Le droit de chaise n'est pas dû pour un nouveau joueur si la liste d'attente comporte un ou aucun joueur.

3. Les espèces (billets) ne sont pas permises à la table. Elles doivent d'abord être changées contre des jetons avant d'entrer en jeu. Si un joueur semble ignorer cette loi et tente de jouer avec des espèces qu'il avait devant lui pendant un coup sans les signaler, le donneur peut l'autoriser à les mettre en jeu si aucun

adversaire n'a d'objection, puis faire changer en jetons cet argent dès la fin du coup. Les jetons provenant d'autres établissements sont dépourvus de toute valeur. Ils sont interdits à la table et s'ils sont découverts, ils seront traités comme des espèces non signalées.

4. Les espèces et les jetons peuvent être retirés pour des raisons de sécurité quand on quitte la table. L'établissement ne saurait être responsable d'une diminution ou d'une disparition de jetons restant sur la table pendant l'absence d'un joueur, même si la direction fait tout pour que ce genre de désagrément ne se produise pas. Les jetons soustraits du jeu le temps de l'absence du joueur doivent être entièrement remis en jeu à son retour.

5. Si le joueur revient à la même table dans l'heure qui suit un change d'argent, son tapis doit être égal à celui qu'il avait quand il l'a quittée.

6. Toutes les parties sont réputées "table stakes" (jetons sur table), sauf quand le joueur n'a pas encore ses jetons, comme il est spécifié dans la loi suivante. Les jetons que le joueur possède devant lui au début d'un coup jouent dans ce coup. La seule exception concerne les jetons que le joueur a déjà payés et qu'il attend d'un employé pas encore revenu de caisse. Le montant acheté doit alors être annoncé clairement à la table, ou seul le montant du buy-in minimum est en jeu. La connaissance du montant en jeu pour chaque joueur est un élément important du poker. Tous les jetons et toutes les espèces doivent être mis en vue.

7. Le joueur peut enchérir sans jetons s'ils sont déjà payés et s'il n'en a pas encore été livré. Le montant acheté doit alors être annoncé clairement à la table, ou seul le montant du buy-in minimum est en jeu.

8. Il est interdit de jouer hors de sa place ou quand on n'a pas de place attribuée.

9. Une seule personne peut jouer une main.

10. Personne n'est autorisé à jouer des jetons qui ne lui appartiennent pas.

11. Un joueur ne peut pas s'asseoir à une table sans en avoir eu l'autorisation.

- 12.** Jouer à la place d'un autre joueur sans y avoir été autorisé par un superviseur est interdit. L'autorisation du joueur absent est requise. Une boîte recouvrant les jetons de l'absent est requise.
- 13.** Il est interdit de soustraire des jetons de son tapis ou d'en transférer à un autre tapis de la table.
- 14.** Il est interdit de poster un ante pour le compte d'un autre joueur.
- 15.** Il est interdit de partager les pots. Il est possible de récupérer les blinds quand tous les joueurs ont passé.
- 16.** Les propositions d'assurance sont interdites. La double ou quadruple donne est permise dans les parties à grosses enchères.
- 17.** La limite d'enchères ne sera pas changée si au moins deux joueurs s'y opposent. L'augmentation de la limite est soumise à l'approbation de l'encadrement.
- 18.** Les joueurs doivent garder leurs cartes bien en vue, c'est-à-dire au-dessus de la table et pas en-dehors de son aire. Les cartes ne doivent pas être couvertes par les mains.
- 19.** Un joueur a le droit de voir complètement les jetons d'un adversaire. Les jetons les plus chers doivent être visibles facilement.
- 20.** Les jetons du joueur peuvent être retirés de la table en cas d'une absence d'au moins 30 minutes. Ce délai peut être étendu si le joueur le notifie préalablement à un superviseur. Des absences fréquentes ou continuelles peuvent conduire à voir ses jetons retirés du jeu.
- 21.** Un joueur qui s'est absenté provisoirement verra sa place attribuée à un joueur de la file d'attente après cinq minutes. Aucune place ne peut être verrouillée plus de dix minutes s'il existe une liste d'attente.
- 22.** Un jeu doit avoir servi au moins pendant un tour de donne avant remplacement. Un nouveau jeu doit servir au moins une heure sauf en cas de défectuosité ou de dommage.
- 23.** Il est interdit de prendre connaissance des cartes jetées, brûlées ou faisant parties du talon.
- 24.** "Chasse au lapin". Après une donne, le donneur ne doit pas montrer quelle(s) carte(s) auraient été données si la donne avait continué.
- 25.** 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.

26. Une personne qui ne joue pas ne peut pas s'asseoir à la table.

27. Dans les parties en-dehors des tournois, le joueur peut avoir un siège réservé à un invité derrière lui si personne n'a rien à y redire. L'invité ne doit pas regarder d'autres cartes que celles du joueur derrière lequel il est assis.

28. Il est interdit de parler une langue étrangère pendant un coup.

SECTION 3 LES LOIS GENERALES DU POKER

3.2 – Les lois régissant les maldonnes (misdeals)

1. Les circonstances suivantes justifient une maldonne, si elle est signalée avant que deux joueurs aient parlé. Si au moins deux joueurs ont parlé ensuite, le coup doit être mené à son terme conformément à la loi 3.2.2.

(a) La première ou deuxième carte d'une main a été donnée face en l'air à tort ou retournée visible, à cause du donneur.

(b) Au moins deux cartes ont été retournées visibles à tort par le donneur.

(c) Au moins deux cartes sont trouvées retournées dans le jeu en cours de donne.

(d) Au moins deux cartes de plus ont été distribuées dans la première donne.

(e) 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.

(f) 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.

(g) Le bouton était hors position.

(h) La première carte a été donnée en mauvaise position.

(i) Des cartes ont été données à une chaise vide ou à un joueur qui n'aurait pas dû en recevoir.

(j) Des cartes n'ont pas été données à un joueur présent. Ce joueur doit avoir posté un blind ou un ante.

2. Dès que l'action commence, 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. Dans les parties avec bouton, l'action est considérée irréversible quand deux joueurs après les blinds ont parlé. Dans les Studs, l'action est considérée irréversible quand deux joueurs après l'ouverture forcée (forced bet) ont parlé.

3.3 – Les lois régissant les mains annulées (dead hands)

1. La main est annulée si :

(a) Le joueur passe ou annonce qu'il passe quand il doit se prononcer suite à une ouverture ou à une relance.

(b) Le joueur jette sa main trop tôt, obligeant un adversaire placé avant lui à parler après (même s'il ne doit pas se prononcer suite à une ouverture ou une relance).

(c) En Stud, quand le joueur doit se prononcer suite à une ouverture ou une relance, il prend ses cartes visibles et les retourne ou s'il les mélange avec ses cartes fermées.

(d) La main ne contient pas le nombre de cartes réglementaire.

(e) 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

(f) Le joueur dépasse le délai spécifié quand il doit se prononcer suite à une ouverture ou une relance.

2. Les cartes jetées devant le donneur avec les autres cartes déjà jetées peuvent être éliminées. Mais si la main jetée est clairement identifiable, elle peut être exceptionnellement jugée valable, cette décision étant le fait de l'encadrement dans l'intérêt de la partie. Nous ferons l'effort nécessaire pour remettre en jeu une main à chaque fois qu'elle aura été écartée par un joueur qui avait fait une erreur involontaire dans ce sens.

3. Les cartes jetées dans des mains adverses sont éliminées, qu'elles soient visibles ou non.

3.4 - Les lois régissant les irrégularités

1. Dans les parties avec bouton, si on découvre que 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 chaque position dans le tour (si possible).
2. Le joueur doit protéger sa main à tout moment. Les cartes privatives peuvent ainsi être surmontées d'un jeton ou d'un autre objet. Le joueur qui ne protège pas sa main n'aura pas de recours si elle est annulée ou si le donneur l'élimine sans le faire exprès.
3. Si une carte avec une couleur de dos différente apparaît pendant un 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.
4. Si deux cartes de mêmes valeur et famille sont trouvées dans le jeu, l'action est stoppée et les jetons déjà misés sont retournés à leur propriétaire. [Voir loi suivante.]
5. 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.
6. Si le pot contient des jetons en trop suite à une erreur dans le coup précédent (comme dans la loi n°5) ou pour une autre raison, seuls les joueurs qui ont reçu des cartes dans le coup précédent peuvent prendre part au coup.
7. Une carte découverte retournée dans le jeu est traitée comme un morceau de carton sans importance. Une carte traitée comme un morceau de carton sans importance 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 d'autres cartes faces en bas. Dans ce cas, la carte qui a été trouvée retournée dans le jeu est replacée après toutes les cartes données lors de ce tour de donne.
8. Un Joker qui apparaît alors qu'il n'a rien à faire dans le jeu est traité comme un morceau de carton sans importance. La découverte d'un Joker n'implique pas de maldonne. Si le Joker est découvert avant le début de l'action, il est remplacé comme dans la loi précédente. Si le joueur ne se rend pas compte qu'il possède le Joker avant de parler, sa main est annulée.

9. Si le joueur ne regarde pas toutes ses cartes privatives, il assume la responsabilité de posséder une main irrégulière ou un Joker.

10. Une carte ou plusieurs cartes manquantes dans le jeu n'invalident en rien le résultat d'un coup.

11. Avant le premier tour d'enchères, si un donneur distribue une carte en trop, elle retourne au talon et est utilisée comme carte brûlée.

12. La procédure à appliquer en cas de carte exposée à tort varie selon les formes de poker, et elle est indiquée dans la section concernée. Une carte flashée par le donneur est traitée comme une carte exposée à tort. Une carte flashée par un joueur reste valable. Pour obtenir une décision quant à une carte exposée et son remplacement, un joueur doit annoncer que cette carte a flashé ou a été exposée à tort avant d'en prendre connaissance. Une carte fermée donnée hors de la table est une carte exposée à tort.

13. Si une carte est exposée à tort du fait du donneur, un joueur ne peut pas choisir entre l'accepter ou la rejeter. La situation sera résolue selon les lois appliquées dans la forme de poker en cours.

14. Si un joueur fait tomber une carte, il doit continuer à jouer avec.

15. Si le donneur oublie de brûler une carte ou s'il en brûle plusieurs au lieu d'une, l'erreur sera corrigée si elle est découverte avant le début de l'action. Si l'action a déjà démarré, la carte est valable. Que l'erreur soit ou non corrigée, les cartes données ensuite doivent être celles qui seraient tombées si l'erreur n'avait pas eu lieu. *Exemple* : si deux cartes sont brûlées au lieu d'une, l'une des deux sera remise sur le jeu et servira comme carte brûlée au tour de donne suivant. Au dernier tour de donne, s'il n'y a pas eu d'enchères parce qu'un joueur était all-in, l'erreur doit être corrigée si on l'a découverte avant que le pot ait été attribué, si tant est que le talon, les cartes du tableau et les cartes brûlées soient suffisamment repérables pour déterminer la bonne carte de remplacement.

16. Si le donneur distribue prématurément des cartes avant la fin des enchères, ces cartes en trop sont éliminées, même si un joueur qui n'a pas parlé décide de passer.

17. Si le talon est altéré pour une raison quelconque, par exemple si le donneur croyant que la donne est terminée laisse tomber les cartes, la donne reste valable et le jeu est reconstitué de la manière la plus conforme possible.

3.5 - Les lois régissant l'ouverture et la relance (bet & raise)

1. Le check-raise (embuscade) est permis dans toutes les formes de poker, sauf dans certaines formes de Nullot fermé (lowball).
2. Dans les parties en no-limit et en pot-limit, le nombre de relances successives est illimité.
3. En poker "limit", pour un coup impliquant au moins trois joueurs auxquels il reste encore des jetons, ces limites de relances s'appliquent :
 - (a) Un coup comportant au moins trois tours d'enchères (comme c'est le cas, par exemple, du Texas hold'em) autorise au maximum une ouverture et trois relances pour chaque tour d'enchère.
 - (b) Un coup comportant deux tours d'enchères (comme c'est le cas, par exemple, du Poker fermé) autorise au maximum une ouverture et quatre relances pour chaque tour d'enchère.
4. En tête à tête, il n'y a pas de limite dans le nombre de relances, à condition que le tour d'enchères ait commencé en tête à tête. Si ce n'est pas le cas, la loi de limitation du nombre de relances s'applique.
5. Toute enchère doit être au moins égale à l'ouverture ou à la relance qui la précède dans le même tour d'enchères.
6. En jeu "limit", une enchère all-in égale à moins de la moitié de l'enchère normale ne donne pas le droit de relancer à un joueur qui a déjà misé. Un joueur qui n'a pas encore parlé (ou qui a vu l'action rouverte par un autre joueur) et qui doit se prononcer sur une enchère all-in égale à moins d'une enchère normale, peut passer, suivre ou compléter l'enchère. Une enchère all-in égale à au moins la moitié de l'enchère normale est traitée comme une enchère normale, et un joueur peut passer, suivre ou relancer d'une enchère normale. (Exemple dans le cas d'un tour d'enchère avec enchère normale à 20 : un joueur relance all-in à 15; si un adversaire veut relancer, il doit miser 40.) Plusieurs enchères all-in, chacune d'un montant trop faible pour se qualifier comme

relance normale, sont cependant considérées comme relance normale et permettent au joueur suivant de relancer à son tour.

7. Le jeton le plus petit qui peut enchérir dans un coup est le plus petit jeton autorisé pour payer les antes, les blinds, le prélèvement du club ou le droit de chaise. Certains clubs interdisent les jetons qui sont utilisés pour la rémunération du club. Les jetons de valeur inférieure ne peuvent pas être utilisés pour enchérir, même réunis. Le joueur doit donc les changer entre deux donnes contre des jetons qui peuvent servir pour les enchères. Un joueur qui fait all-in doit mettre tous ses jetons qualifiés pour les enchères dans le pot, mais pas les autres.

8. Une annonce verbale engage le joueur. Si, à son tour de parole, le joueur déclare passer, checker, ouvrir, payer ou relancer, il est absolument obligé, ensuite, de joindre le geste à la parole.

9. Frapper la table avec la main ou le poing signifie passer.

10. Il est interdit de parler délibérément quand ce n'est pas son tour. Un joueur qui checke hors de son tour ne peut pas ouvrir ni relancer quand son tour arrive : il ne peut que checker, suivre ou passer. Une action ou une déclaration verbale hors de son tour peut être engageante s'il n'y a pas d'ouverture, d'enchère pour suivre ou pour relancer par un joueur intervenant après l'infraction. Un joueur qui a suivi hors de son tour ne peut en aucun cas relancer.

11. Pour garder le droit à parler et se donner un temps de réflexion, le joueur doit stopper l'action en disant "time", "le temps et les droits" ou une expression équivalente connue de tous. S'il oublie de le faire quand au moins trois joueurs ont déjà parlé, il peut perdre le droit à parler. Le joueur garde son droit à parler tant que le joueur qui le précède n'a pas encore parlé lui-même. Si le joueur attend que quelqu'un placé avant lui parle, et si au moins trois joueurs restent à parler, il préserve son droit à parler.

12. En poker "limit", si le joueur esquisse un mouvement de jetons qui déclenche la parole du suivant, il peut être obligé de compléter son action.

13. Un joueur qui ouvre ou qui suit en mettant des jetons au pot est tenu par cette action et doit mettre le nombre de jetons correct. Cette loi s'applique aussi juste avant l'abattage quand le fait de mettre des jetons au pot déclenche l'abattage de

l'adversaire avant que le montant requis pour suivre l'enchère ait été totalement versé. Cependant, si le joueur ne se rend pas compte que le pot a été relancé, il peut récupérer son argent et reconsidérer son acte tant que personne n'a parlé après lui. En pot-limit ou en no-limit, s'il y a incompréhension sur le montant de l'enchère.

14. String bets. Les “string bets” sont interdits. Ce sont ces enchères qui sont faites en déposant les jetons en deux fois 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 fois devant lui. En enchères “limit”, poser devant soi une enchère et demie revient à relancer, ce qui oblige le joueur à compléter à deux enchères. (Cela ne s'applique pas dans le cas d'un jeton d'une valeur supérieure – voir loi suivante.)

15. Le joueur qui enchérit d'un jeton d'une valeur supérieure à l'enchère sans rien annoncer est réputé avoir seulement suivi l'enchère en cours. *Exemple* : si l'ouvreur ouvre à 6 et si le joueur suivant met un jeton de 25 sans rien annoncer, il est réputé avoir simplement suivi l'enchère de 6.

16. Les enchères inférieures à l'enchère minimum pour suivre doivent être rectifiées et complétées si l'erreur est découverte avant la fin du tour d'enchères. Cela comprend l'ouverture inférieure au minimum (autre que l'enchère all-in) et, dans le cas de poker “limit”, l'ouverture à la petite limite quand on est dans un tour d'enchères régi par la grosse limite. Si une enchère est supposée être faite à un montant arrondi et ne l'est pas, elle doit être corrigée et arrondie au montant convenable le plus proche. Un joueur qui a déjà parlé ne peut pas changer une enchère pour suivre en relance du fait que la taille de l'enchère de base a été changée.

3.6 – Les lois régissant l'abattage (showdown)

1. Pour prétendre gagner le pot au moins partiellement, un joueur doit retourner toutes ses cartes privées sur la table, même si elles ne servent pas pour former la combinaison finale (comme c'est le cas parfois en Texas hold'em ou en Stud).

2. “Cards speak” (“les cartes parlent”). Le donneur aide à lire les mains mais les joueurs 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 pas 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.

3. 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.

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

5. Tout joueur qui a reçu des cartes est autorisé à demander à connaître n'importe quelle main qui a participé à l'abattage, même si la main adverse ou la main gagnante a été jetée. Ce privilège peut être supprimé si le joueur en abuse. Si un joueur autre que le gagnant demande à voir une main adverse qui a été jetée, cette main n'est plus valable. Si le gagnant demande à voir la main d'un joueur perdant qui n'a pas été jetée, les deux mains sont valables et la meilleure gagne.

6. "Show one, show all" ("Montre à un, montre à tous"). 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. Pendant une donne, les cartes qui ont été données à un joueur encore en lice qui peut encore prendre des décisions dans le coup doivent être montrées immédiatement aux autres joueurs. Si le joueur qui a vu les cartes n'a plus part au coup ou ne peut pas utiliser cette information dans les enchères (notamment s'il est all-in), l'information doit être tenue secrète jusqu'à la fin des enchères, de façon qu'elle n'affecte pas l'issue normale des enchères. Les cartes montrées à une personne qui n'a plus rien à décider sur ce tour d'enchères mais qui pourrait utiliser cette information dans un tour d'enchères suivant, doivent être montrées à la fin du tour d'enchères. Si seulement une partie de la main privative a été vue, rien n'oblige à montrer l'autre partie. Les cartes vues sont traitées de la manière édictée dans cette loi.

7. En cas de pot extérieur (“side pot”), le donneur attribue d'abord le pot extérieur, puis le pot principal. En cas de side-pots multiples, le donneur attribue d'abord le pot le plus extérieur (celui auquel participent le moins de joueurs), puis le suivant, et ainsi de suite jusqu'au pot principal.

8. Si le dernier tour d'enchères se solde par un “check” général, le joueur qui a parlé en premier est aussi le premier à abattre. Si le dernier tour d'enchères comporte des enchères, c'est le dernier relanceur ou, à défaut, l'ouvreur, qui doit abattre en premier. Pour accélérer la partie, le joueur qui possède la main max ou qui pense posséder la main gagnante doit abattre en premier. En cas de side pot (parce qu'un joueur au moins est all-in), les joueurs ne doivent abattre leur main qu'à partir du pot dans lequel ils ont pris part.

3.7 - Les lois régissant les égalités (ties)

1. La hiérarchie dans les familles est, par ordre décroissant : pique, coeur, carreau, trèfle. La famille des cartes ne sert jamais à casser une égalité de combinaisons. La famille sert à départager deux cartes de même valeur (pas de redonne ni de retraitage).

2. Donner une carte à chaque joueur sert par exemple à savoir qui migre vers une autre table. Si les cartes sont données, le sens de la donne est le sens horaire en commençant par le joueur qui se trouve à la gauche du donneur (la position du bouton est sans conséquence ici). Tirer une carte sert par exemple à savoir quel joueur aura le bouton dans une nouvelle partie ou quel sera l'ordre des sièges provenant d'une partie cassée.

3. Si le partage du pot ne tombe pas juste, il y a un reste composé d'un jeton dit “indivisible”. Un jeton indivisible est défini par la plus petite unité utilisée dans la partie.

4. Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton indivisible.

5. En cas d'ex-aequo, le jeton indivisible sera attribué comme suit
(a) Dans une partie avec bouton, au joueur qui se trouve le plus près du bouton dans l'ordre horaire.

(b) Dans une partie de Stud high, à la carte la plus haute, famille comprise. Dans une partie de Stud low, à la carte la plus basse, famille comprise. Dans ces comparaisons, les sept cartes qui composent le jeu des joueurs sont prises en compte.

(c) Dans les parties high-low, à la main haute. Si au moins deux mains hautes sont à égalité ou si au moins deux mains basses sont à égalité, se référer aux deux lois précédentes selon la variante de poker utilisée.

(d) Tous les side pots ainsi que le pot principal seront traités comme des pots séparément et non mélangés ensemble.

SECTION 4 L'USAGE DU BOUTON ET DES BLINDS

Dans les parties en club avec bouton, un donneur hors du coup se charge normalement de la donne. Un jeton spécial appelé "bouton" indique le joueur qui est le donneur virtuel. Le joueur assis au bouton est le dernier à recevoir les cartes et parle en dernier après le premier tour d'enchères. Pour aplanir l'avantage stratégique que constitue le fait de parler en dernier, les joueurs reçoivent le bouton à tour de rôle. Le bouton se déplace ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour stimuler l'action, on utilise au moins un blind. Les blinds sont postés avant la première donne. Les blinds sont partie intégrante de l'enchère des blindeurs (sauf si une certaine structure ou situation le spécifie autrement). Dans certaines structures, un blind autre que le surblind peut être traité comme "mort" (ne faisant pas partie de l'enchère du blindeur) comme quand un "dead blind" additionnel est requis pour le droit de chaise par la procédure du club. En cas de deux blinds, le petit blind est posté par le joueur assis à gauche du bouton et le surblind ou gros blind est posté par le joueur assis à gauche du petit blind. S'il y a plus de deux blinds, le plus petit est normalement à gauche du bouton (pas au bouton). Au premier tour d'enchères, l'action commence avec le premier joueur assis à gauche des blinds. Dans les tours d'enchères suivants, l'action commence avec le premier joueur encore en lice à gauche du bouton.

1. L'ouverture minimum et le montant de la relance permise sont spécifiés par la forme de poker et le montant des blinds décidés pour une partie. L'un et l'autre demeurent mêmes quand le

blindeur ne possède pas assez de jetons pour poster son blind ou son ouverture forcée.

2. A chaque tour d'enchères, chaque joueur doit être tour à tour surblind, petit blind et bouton, et remplir les droits et devoirs de ces emplacements. Pour ce faire, on utilise une de ces deux méthodes :

(a) Moving button ("bouton flottant"). Le bouton passe d'office au joueur suivant et les blinds s'ajustent en fonction. Il peut arriver qu'il y ait plus d'un surblind.

(b) Dead button ("bouton mort"). Le surblind est posté par le joueur qui doit le faire, et le petit blind et le bouton sont positionnés en fonction, même si cela conduit à ce que le blind ou le bouton soit sur une place libre, ce qui donne au même joueur le privilège de parler en dernier sur des coups consécutifs

3. "Live big blind" (surblind joué "live"). Le joueur qui poste un surblind dans la structure régulière a l'option de relancer quand la parole lui revient, même si personne n'a relancé. Même si les jetons postés par le surblind sont considérés comme une enchère, cette option de relance est maintenue y compris quand quelqu'un a relancé all-in en-dessous de la relance minimum.

4. En tête à tête, dans une structure blind/surblind, le blind est posté par le bouton. C'est donc à lui de parler en premier préflop, et à lui de parler en deuxième à partir du flop.

5. Un nouveau joueur qui entre dans la partie a l'une des options suivantes :

(a) Attendre d'être au surblind pour participer à la partie.

(b) Poster un montant égal au surblind et recevoir immédiatement une main.

6. Un nouveau joueur qui choisit d'attendre le surblind pour recevoir des cartes n'est pas traité comme un joueur qui a manqué son blind (un joueur absent qui doit payer les blinds qu'il aurait dû payer pendant son absence). Il ne paiera que le surblind quand il entrera dans la partie.

7. Une personne qui joue pour une autre pendant l'absence de celle-ci est considérée comme nouvelle arrivante et doit poster le montant du surblind ou attendre d'être en position de surblindeur pour entrer dans le jeu.

8. Un nouveau joueur ne peut pas recevoir de cartes s'il se trouve entre le surblind et le bouton (ce qu'on appelle "entrer dans la

structure“). Il doit attendre que le bouton passe pour entrer dans la partie.

9. Si un joueur poste le surblind, il sert d'ouverture. Quand c'est à nouveau au joueur de parler, il a la possibilité de relancer.

10. “Missed blind“ (“blind manqué“). Un joueur qui manque un ou plusieurs blinds peut revenir dans la partie en payant les blinds manqués ou en attendant de figurer en position de surblind. Si le joueur choisit de payer les blinds manqués, un montant jusqu'au total de l'ouverture minimum est joué, le surplus étant pris par le donneur, mis au pot et ne faisant pas partie de l'ouverture du joueur. Quand ce sera à nouveau à lui de jouer, il aura l'option de relancer.

11. Si un joueur qui doit un blind (donc un joueur avec un blind manqué) reçoit des cartes sans poster son dû, sa main est annulée s'il en prend connaissance et s'il n'a pas parlé. Si le joueur parle avant que l'erreur soit signalée, sa main reste valable et il devra poster son dû au coup suivant. Si quelqu'un s'aperçoit de l'erreur avant qu'il ait pris connaissance de ses cartes, le joueur poste son dû et sa main est valable.

12. Un joueur qui est all-in et perd le coup devra payer les blinds en retard s'il décide de recaver. Autrement dit, ce joueur n'est pas traité comme un nouvel entrant à la table.

13. Ces lois concernant les blinds s'appliquent à une partie qui vient de démarrer :

(a) Tout joueur qui a tiré le bouton est considéré comme actif et doit payer les blinds manqués.

(b) Un nouveau joueur n'a pas à payer un blind jusqu'à ce que le bouton n'ait pas bouclé un tour complet, tant que son siège n'a pas été en position de blindeur.

(c) Un joueur a le droit de changer de place sans pénalité tant que son siège n'a pas été en position de blindeur.

14. Dans toutes les parties à blinds multiples, un joueur qui change de place recevra de nouvelles cartes dans la même position relative. *Exemple* : si le joueur avance de deux places, il doit attendre deux coups avant de pouvoir jouer. Mais si le joueur recule, ce qui le rapproche du surblind, il peut jouer immédiatement. Si le joueur ne souhaite pas attendre et n'a pas encore manqué de blind, il peut alors poster un montant égal au surblind et recevoir immédiatement des cartes.

15. Un joueur qui change de place juste après avoir été au bouton peut ne pas jouer les coups de blinds qui suivent, puis réintégrer la partie après le bouton sans avoir à poster de blind.

SECTION 5 LE HOLD'EM OU TEXAS HOLD'EM

*En Hold'em, les joueurs reçoivent deux cartes cachées comme cartes privées, puis a lieu un tour d'enchères. Trois cartes visibles sont retournées au milieu du tapis, dont l'ensemble forme le "flop", puis un deuxième tour d'enchères a lieu. Les deux cartes suivantes du tableau visibles sont données une par une et suivies chacune d'un tour d'enchères. Pour former sa combinaison finale, le joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cinq cartes parmi les sept cartes dont il dispose : ses deux cartes privées et les cinq cartes communes. Trois cas se présentent donc : il utilise ses deux cartes privées plus trois cartes du tableau, ou une carte privée plus quatre cartes du tableau, ou aucune carte privée (ce qui s'appelle aussi "jouer le tableau"). On utilise un bouton pour désigner le donneur. La structure habituelle est de deux blinds mais il est possible de jouer avec un seul blind, plusieurs blinds, des antes, voire une combinaison de blinds et antes. **Les lois régissant le Hold'em** Ces lois ne concernent que les irrégularités. Pour d'autres lois sur ce sujet, voir le chapitre précédent, "L'usage du bouton et des blinds".*

1. Si la première ou la deuxième carte privée est retournée, il y a maldonne. Le donneur récupère la carte, mélange à nouveau puis donne une nouvelle carte. Si aucune autre carte privée n'est retournée ensuite à cause du donneur, le coup continue. La carte exposée peut ne pas être gardée. Après avoir complété la main, le donneur remplace la carte par la carte du dessus du jeu, et la carte retournée est alors utilisée comme première carte brûlée. Si une autre carte est retournée, il y a maldonne et il faut redonner.

2. Si le donneur dote le premier joueur d'une carte en trop après que tous les joueurs ont été servis en cartes, la carte est récupérée et posée sur le jeu. Elle servira comme première carte

brûlée. Si le donneur distribue par erreur plus d'une carte en trop, il y a maldonne.

3. Si le flop contient trop de cartes, il doit être redonné. Cela s'applique même s'il est possible de savoir quelle carte est en trop.

4. Si le donneur a oublié de brûler une carte préflop, ou s'il a brûlé deux cartes, l'erreur doit être rectifiée en utilisant la bonne carte brûlée et le bon flop, si aucune carte du tableau n'est visible. Le talon doit être mélangé à nouveau si des cartes du tableau ont été vues.

5. Si le donneur oublie de brûler une carte ou en brûle plus d'une, l'erreur doit être corrigée si elle est découverte avant qu'un joueur ait parlé. Quand un joueur a parlé, le coup se poursuit sans changement. Que l'erreur soit corrigible ou non, les cartes qui seront données ensuite sont celles qui auraient été données s'il n'y avait pas eu d'erreur. *Exemple* : si deux cartes ont été brûlées au lieu d'une, une des deux devra être posée sur le jeu et utilisée comme carte brûlée au tour suivant. S'il n'y a eu aucune enchère parce qu'un joueur est all-in, l'erreur doit être corrigée avant que le pot soit attribué. Si l'erreur est reconnue après, on ne revient pas sur l'attribution du pot.

6. Si le donneur brûle et retourne avant qu'un tour d'enchères soit terminé, la ou les carte(s) peut ne pas servir, même si tous les joueurs suivants ont décidé de passer. Personne n'a le choix entre accepter ou rejeter une carte. Le tour d'enchères est ainsi terminé, et l'erreur est rectifiée de la façon préconisée pour cette situation.

7. Si le flop doit être redonné pour une raison quelconque, les cartes du flop sont mélangées avec le talon mais la carte brûlée reste sur la table. Le mélange une fois terminé, le donneur coupe le jeu et donne le flop sans brûler de carte.

8. Une erreur de donne pour la turn (quatrième carte du tableau), notamment quand on la retourne avant la fin du deuxième tour d'enchères, doit être rectifiée de façon que l'identité des cartes du tableau soit la même (autant que faire se peut) que s'il n'y avait pas eu d'erreur. Le donneur brûle et donne ce qui aurait dû être la river (cinquième carte du tableau) à la place de la quatrième. Après ce tour d'enchères, le donneur mélange à nouveau le talon en y incluant la carte qui a été mise hors-jeu, mais sans y inclure

les cartes brûlées ni les cartes jetées par les joueurs. Puis, le donneur coupe le jeu et donne la dernière carte du tableau sans brûler de carte.

8 bis. [Conséquence de la loi n°8 précédente.] Une erreur de donne pour la river (cinquième carte du tableau), notamment quand on la retourne avant la fin du troisième tour d'enchères, doit être rectifiée en mélangeant à nouveau le talon et en y incluant la carte qui a été retournée par erreur de la même façon que dans la loi précédente.

9. Avant de jeter ses cartes, un joueur qui joue avec le tableau seul doit le signaler, sans quoi il perd tout droit au pot.

SECTION 6 LE NO-LIMIT

- Les lois spécifiques régissant le no-limit

1. Le nombre de relances autorisées dans un tour d'enchères est illimité.

2. Le montant minimum de l'enchère est le minimum requis pour entrer dans le coup, sauf si le joueur est all-in. Si le surblindeur n'a pas assez de jetons pour payer le surblind, il poste ce qui lui reste de jetons (all-in) mais le joueur qui suit doit payer le surblind (sauf bien sûr si lui-même se met all-in en payant une somme plus faible). L'enchère minimum reste la même pour tous les tours d'enchères. Si un joueur se met all-in pour un montant inférieur à ce minimum, un joueur qui souhaite relancer doit le faire d'au moins ce minimum. Par exemple, si le surblind est l'enchère minimum et vaut \$100, et si un joueur est all-in en payant \$20, une relance est d'au moins \$120.

3. Certaines parties autorisent le "straddle", qui est un overblind. (C'est le plus souvent un blind égal à deux fois le surblind, payé avant les cartes par le joueur assis à gauche du surblindeur.) Ce n'est pas une relance mais il fixe un nouveau minimum pour entrer dans le coup, et pour toute la durée de ce coup l'enchère minimum sera égale à ce straddle.

4. Toutes les relances doivent être au moins égales à l'ouverture ou à la relance précédente, sauf pour un all-in. Un joueur qui a

déjà parlé ne peut pas relancer une enchère all-in inférieure à l'enchère minimum ou à la dernière ouverture ou relance. (La loi qui permet de relancer si l'enchère all-in est au moins égale à la moitié de la relance vaut seulement pour le poker "limit".)

5. "Compléter l'enchère" est une notion propre uniquement au poker "limit", interdite au poker de haut niveau. Par exemple, si un joueur ouvre à \$100 et si le joueur suivant fait all-in à \$140, un joueur qui souhaite relancer doit miser au moins \$240 (sauf s'il se met all-in).

6. Des enchères all-in multiples, chacune d'un montant trop bas pour qualifier une relance ensuite, permettent cependant de rouvrir les enchères si leur somme atteint le niveau minimum pour ce faire. *Exemple* : Le joueur A ouvre à \$100 et le joueur B relance à \$200 (sa relance est donc de \$100). Si le joueur C fait all-in pour moins de \$300 (donc pour moins d'une relance-type de \$100), et si le joueur A suit, le joueur B ne peut pas surrelancer car il n'a pas été relancé à plein. En revanche, le joueur A aurait pu relancer puisque le joueur B l'a fait avant lui.

7. En jeu hors tournoi, un joueur qui dit "relance" ou "raise" a le droit de continuer à mettre des jetons en plusieurs gestes. L'enchère est réputée complète dès lors que le joueur repose ses mains immobiles en-dehors de la zone du pot. (Cette loi s'impose parce qu'il arrive que les joueurs de no-limit possèdent des monceaux de jetons.) En tournoi, les lois TDA requièrent que le joueur indique verbalement le montant de sa relance ou mette ses jetons de relance en un seul geste pour éviter l'irrégularité du "string-bet".

8. Une enchère n'est pas confirmée tant qu'elle n'a pas été matériellement déposée dans la zone du pot, sauf si le joueur a fait une annonce verbale.

9. S'il y a une différence entre le montant annoncé et le montant matériellement déposé, c'est le montant annoncé qui prévaut et le joueur doit rectifier en ce sens.

10. Si une enchère pour suivre est trop faible, le montant doit être corrigé, même si le payeur a abattu une main supérieure.

11. Du fait du large éventail d'enchères possibles, un joueur qui a fondé son annonce sur une incompréhension du montant enchéri doit être protégé. Une annonce pour suivre peut être jugée non impliquante s'il est évident que le joueur a mal compris le montant

de l'enchère en cours. Un joueur ne doit pas abattre tant que le montant versé au pot ne semble pas correct, ou si le payeur a de toute évidence fait une confusion sur le montant à payer pour voir. Celui qui prend la décision dans ce type de situations doit faire preuve du plus grand esprit de justice. Il est possible d'observer une loi qui déboute systématiquement les plaintes dans ce sens si le payeur a misé au moins 80% de l'enchère due. *Exemple* : En fin de coup, un joueur met un jeton de 500 au pot et murmure : "Quatre cents." L'adversaire met un jeton de 100 et dit : "Payé." L'ouvreur abat immédiatement sa main. Le donneur dit au payeur : "Il a misé 400. Veuillez payer les 300 manquants." Le payeur dit : "Oh, je pensais que c'était 100." Dans ce cas, la réaction du donneur consiste à obliger l'ouvreur à ne pas abattre sa main tant que le montant misé par le payeur est de toute évidence trop faible. Le "suivi" peut être alors rectifié (c'est-à-dire maintenu avec paiement de la différence, ou supprimé, le joueur préférant passer). Notez que le caractère propre à chaque joueur peut être un facteur de décision. (Hélas, dans de grosses parties, certaines situations ne sont pas aussi claires que celle-ci.)

12. Une ouverture d'un seul jeton ou billet sans commentaires est considéré comme valant le montant du jeton ou du billet.

Toutefois, un joueur qui mise après une enchère un jeton ou un billet de valeur supérieur suit en fait l'enchère précédente, à moins que ce joueur annonce verbalement qu'il relance. (Cela inclut l'action au surblind.)

13. Si un joueur essaie d'ouvrir ou de relancer moins que le minimum requis et possède encore des jetons, l'enchère doit être complétée. (Cela ne s'applique pas à un joueur qui a misé trop de jetons pour suivre, sans autre intention.) L'enchère est complétée au montant requis, pas au-delà.

14. Le club peut exiger que toutes les enchères comportent les mêmes jetons (ou des jetons chers) que ceux composant le minimum requis, même si des jetons plus faibles sont acceptés dans les blinds. Alors, les jetons plus faibles ne sont pas acceptés hormis en quantité, même si le joueur est all-in.

15. Hors tournoi, on autorise un straddle live (overblind). Le joueur qui poste le straddle parle en dernier dans le premier tour d'enchères et garde le droit de relancer s'il ne l'a pas été [NdT : c'est le sens du mot "live"]. Pour avoir droit à ce straddle, le

joueur doit être assis immédiatement à gauche du surblind et doit verser un montant égal à deux fois le surblind.

16. Dans toutes les parties en no-limit et pot-limit, le club peut imposer un laps de temps maximum aux joueurs pour prendre leur décision. Le chronomètre peut être actionné par le donneur sur l'ordre d'un cadre, si un joueur l'exige. Si le chronomètre est actionné pour un joueur qui doit se décider sur une ouverture ou une relance précédente, il dispose d'une minute pour trancher. Les dix dernières secondes sont signalées. Quand le délai est écoulé, la main du joueur est annulée s'il n'a toujours pas pris sa décision.

17. Comme un joueur peut miser tous ses jetons sur un seul coup, le club a le droit de fixer un montant maximum pour le buy-in afin d'aider à contrôler la taille effective de la partie.

18. Le club se déclare hors des opérations "d'assurance" ou de "propositions" (en cas de tête à tête final sur un coup, un joueur propose à l'autre de ne pas jouer la dernière carte ou de ne pas abattre, moyennant un certain partage du pot). L'encadrement décline toute responsabilité en cas de conflit et se déclare incompétent. Le pot sera simplement attribué à la meilleure main. Les joueurs sont priés d'éviter les accords de proposition de toute forme. Toutefois, les joueurs sont autorisés à demander une deuxième donne (voire une troisième) quand quelqu'un est all-in. Cela signifie que le pot est divisé en deux parties, et chaque partie est attribuée au gagnant de chaque donne.

SECTION 7 LES TOURNOIS

En participant à un tournoi, vous en acceptez les règles et l'étiquette, à savoir celle de vous comporter d'une manière courtoise. Un contrevenant peut être verbalement averti, suspendu de jeu pendant un certain laps de temps ou disqualifié. Les jetons d'un joueur disqualifié sont retirés du tournoi. Les joueurs, qu'ils soient ou non dans le coup, ne peuvent débattre du

coup tant qu'il n'est pas terminé. Débattre des cartes qui ont été jetées ou des possibilités des mains est interdit. Un joueur qui discute des mains pendant le jeu encourt une pénalité.

Les lois régissant les tournois

1. A chaque fois que cela est possible, les lois sont les mêmes qu'en cash-games.
2. La distribution des sièges se fait par tirage au sort. (Pour un satellite à une table, les cartes qui déterminent les places peuvent être laissées faces visibles pour que les entrants puissent prendre leur place, le bouton étant désigné par le hasard.)
3. En début de tournoi, un buy-in dûment vérifié sera mis à chaque place, même si le titulaire de la place est absent.
4. Si un inscrit payant est absent au début du tournoi, tout sera fait pour essayer de localiser et de prévenir cette personne. Si le joueur demande que ses jetons soient mis de côté jusqu'à son arrivée, sa demande sera honorée. Si le joueur est injoignable, le tapis du joueur reste en place pendant la première demi-heure ou la fin du premier niveau (la limite prise en compte étant celle qui intervient la première).
5. Un tapis peut être placé à un siège pour servir aux entrants tardifs (tous les antes et blinds ayant été payés). Le tapis d'une place qui n'a pas été vendue sera retiré au bout d'un temps que la direction fixe elle-même.
6. Un joueur absent reçoit des cartes comme les autres. Le tapis de ce joueur poste les blinds et les antes. En Stud, il poste aussi l'ouverture forcée (bring-in).
7. Dans tous les tournois avec bouton, la position de départ du bouton est déterminée par le joueur qui tire la carte la plus forte, famille comprise.
8. Les limites et les blinds augmentent en respectant un rythme qui a été prévu à l'avance.
9. S'il existe une alarme qui signale la fin d'un niveau de blinds, les nouveaux blinds s'appliquent dès le prochain coup. (Un coup commence dès le premier mélange à l'américaine effectué par le donneur.)
10. Les exemplaires du plus petit jeton en jeu seront retirés des tables dès qu'ils ne seront plus utiles dans la structure des blinds ou des antes. Les jetons de cette valeur sont échangés contre

des jetons de la valeur supérieure. Les jetons en trop peu de nombre pour être échangés sont retirés du jeu par cette procédure : chaque joueur reçoit une carte pour chaque jeton lui restant. Les cartes sont données en sens horaire en commençant par le siège n°1, et chaque joueur reçoit le nombre de cartes voulues avant que le joueur suivant n'en reçoive à son tour. La donne une fois terminée, les petits jetons sont retirés et le donneur compte combien de jetons de valeur supérieure il va distribuer. Si un joueur n'a plus de jetons à la fin de cette procédure, il reçoit tout de suite un jeton de valeur supérieure qui constitue son nouveau tapis. Le joueur qui possède la meilleure carte (famille comprise) reçoit un nouveau jeton, celui qui possède la carte suivante en reçoit aussi un, etc. Un joueur ne peut pas recevoir plus d'un jeton de valeur supérieure. Un joueur ne peut pas être éliminé du tournoi pendant cette procédure. S'il reste un nombre de petits jetons inférieur à la moitié d'un jeton de valeur supérieure, il ne donne pas lieu à échange contre un jeton de valeur supérieure. Sinon, le joueur qui possède la moins bonne des cartes qualifiées recevra ce jeton.

11. Pour arrêter l'action en disant "Time", le joueur doit être présent à la table.

12. Un joueur doit être présent à la table avant que tous les joueurs possèdent leurs cartes pour avoir une main valable. (Le donneur a pour ordre d'annuler dès la fin de la première donne toute main devant un siège vide.)

13. Au fur et à mesure que les joueurs se font éliminer, les tables sont cassées selon un ordre préétabli, les joueurs des tables cassées étant redistribués par tirage au sort aux places vides des autres tables.

14. Un changement de place n'est plus possible après le départ du tournoi, sauf indication contraire du commissaire du tournoi.

15. Dans les jeux à bouton, si un joueur doit changer de table pour équilibrer les effectifs, ce sera le joueur qui va payer le surblind. S'il est redirigé vers une table où se trouvent plusieurs places vides, il s'assoira à la place qui se trouve la plus proche du surblind.

16. Les nouveaux entrants reçoivent tout de suite des cartes et assument les obligations de leur position, y compris celles du petit blind ou du bouton.

17. Le nombre de joueurs de chaque table sera rééquilibré en permanence par des transferts de joueurs chaque fois que nécessaire. Avec plus de six tables, la différence de joueurs entre le plus grand effectif et le plus faible ne pourra pas dépasser deux joueurs. Avec moins de six tables, elle ne pourra pas dépasser un joueur.

18. Dans tous les tournois, il y a retraitage des places quand il ne reste que trois tables, deux tables et une table. (Le retraitage n'est pas obligatoire dans les petits tournois comptant seulement quatre ou cinq tables de départ.)

19. Si un joueur fait all-in, perd le pot et s'aperçoit qu'il lui reste encore un jeton ou plus ne peut pas s'en prévaloir pour continuer le tournoi. Ce joueur est éliminé si son adversaire a assez de jetons pour couvrir les jetons découverts. (Un rebuy est possible s'il est autorisé par le règlement.) Si le coup suivant n'a pas encore démarré, le superviseur peut décider que les jetons découverts appartiennent dorénavant au gagnant du coup. Si le coup suivant a démarré, les jetons découverts sont retirés du tournoi.

20. Si un joueur manque de jetons pour payer un blind ou une ouverture forcée, il a toutefois le droit de jouer pour ce qui lui reste de jetons. Un joueur qui poste un blind tronqué et qui gagne n'a pas besoin de compléter le blind.

21. Un joueur qui vient d'être éliminé du tournoi doit quitter son siège immédiatement.

22. Montrer une main encore en jeu pendant un coup est une atteinte aux droits des autres concurrents, qui souhaitent voir des compétiteurs éliminés. Pendant un coup qui réunit plusieurs joueurs, aucun ne peut montrer une seule carte. Pendant un coup en tête à tête, un joueur ne peut pas montrer de cartes sauf si le tournoi ne comporte que ces deux joueurs-là, ou s'il s'agit d'un "winner-take-all" (le gagnant remporte 100% des buy-ins). Si un joueur montre délibérément une carte, il peut être pénalisé mais sa main ne sera pas annulée. Donner des indices verbaux sur sa main pendant le coup peut être pénalisé.

23. La limite dans le nombre de relances s'applique aussi dans les situations de tête à tête (sauf s'il est entendu que les deux derniers survivants d'un tournoi en sont exemptés).

24. En pot-limit et no-limit, le joueur doit soit indiquer verbalement le montant de sa relance, soit mettre ses jetons au pot en une seule fois. Sinon, il s'agit d'un "string bet".

25. Les jetons qui ne font pas partie des jetons de tournoi sont interdits à la table.

26. Les jetons qui ont le plus de valeur dans le tapis du joueur doivent être placés bien en vue des adversaires.

27. Tous les jetons du tournoi doivent rester bien en vue sur la table pendant toute la durée de l'épreuve. Les jetons qui sortiront de la table seront retirés du tournoi, et le joueur qui le fait risque la disqualification.

28. Un comportement inapproprié, comme jeter ses cartes à travers la table, peut être sanctionné par exemple par une exclusion du joueur pendant un laps de temps déterminé. Une infraction sévère, comme un comportement abusif ou perturbateur, peut être sanctionnée par une exclusion du tournoi.

29. Le jeu de cartes est changé à chaque changement de donneur, sauf si une carte est endommagée.

30. Le bouton reste en position jusqu'à ce que les blinds qui s'imposent soient payés. Les joueurs doivent poster les blinds à chaque tour. De ce fait, il peut arriver que le même joueur parle en dernier deux fois de suite, grâce au système du "dead button" ("bouton mort").

31. Dans le jeu en tête à tête avec un blind et un surblind, le bouton paie le petit blind (et parle en premier pré flop).

32. En Stud, si une carte qui devait être face cachée est donnée face visible, il y a maldonne.

33. Si un joueur annonce son intention de recaver avant la donne, il est obligé de faire ce rebuy et il joue avec cette cave même si elle ne lui a pas été encore livrée.

34. Les mains sont abattues d'office dès lors qu'il ne reste qu'un joueur avec des jetons dans un coup, son ou ses adversaires étant all-in.

35. Si plusieurs joueurs sont éliminés en même temps, c'est la hauteur des tapis en début de coup qui décide de la place finale. Celui qui avait le plus gros tapis a le meilleur classement et celui qui avait le plus petit tapis a le moins bon classement. Si les tapis étaient égaux en début de coup, les joueurs sont déclarés ex-æquo et reçoivent chacun la même somme d'argent (la somme

des prix attribués aux deux places divisée par deux). Si le calcul des prix fait apparaître un reste, ce reste est attribué au joueur qui avait le meilleur jeu. [NdT : On peut suggérer que si les deux joueurs avaient des mains égales, ce reste sera offert au personnel jeu.]

36. L'encadrement n'est pas compétent pour prendre des décisions concernant les partages privés (deals), les side bets ou la redistribution de la dotation entre les finalistes.

37. Les accords entre les joueurs restant en lice concernant la clé de redistribution de la dotation ne sont pas admis. Toutefois, si un tel accord a lieu, le commissaire du tournoi a la possibilité de s'engager à ce que cet accord soit respecté en garantissant de payer les nouveaux montants ainsi décidés. Tout accord privé qui n'inclut pas un ou plusieurs concurrents actifs est sans objet par définition.

38. Un tournoi doit être disputé jusqu'à sa fin. Un accord privé qui enlèverait la totalité de la dotation en jeu est contraire à l'éthique.

39. L'opérateur se réserve le droit d'annuler un tournoi ou de le modifier dans l'intérêt des joueurs.

GLOSSAIRE

Termes principaux

Abattage (showdown). Étalage des cartes, quand les adversaires en lice ont demandé à voir.

Actif (live). Un joueur actif est engagé dans le pot et peut encore prétendre à le gagner, par opposition au joueur qui a passé le coup. Un blind ou un achat joué "live" permet au blindeur ou à l'acheteur de relancer même si aucun adversaire ne l'a fait.

Action. En américain, désigne le jeu non réfléchi, "large".

Action limite (angle). Une action qui ne contredit pas les règles, mais qui n'est pas respectueuse des joueurs. Il s'agit le plus souvent d'une manoeuvre qui sert à avoir un avantage sur un adversaire mais qui n'est clairement pas éthique. *Exemple* : certains clubs considèrent que quand on met moins de jetons qu'il n'en faut pour suivre, l'enchère n'est pas valable et le suiveur doit reprendre ses jetons et se retirer du coup. Pour tirer parti de cette loi, un joueur peut mettre 99 après une ouverture à 100; s'il perd,

il compte les jetons de son enchère et se réclame de la loi, ce qui lui permet de récupérer ses jetons; s'il gagne, il ne dit rien à personne et empoche le pot. Ou encore, un joueur qui vient d'être relancé retourne une seule de ses deux cartes pendant qu'il réfléchit, ce qui lui permet de guetter l'expression de l'adversaire.

Add-on. En tournoi, jetons supplémentaires dont l'achat est optionnel à la fin de la période des rebuys.

Affichage. Au Stud et ses variantes, désigne les cartes visibles de chaque joueur.

All-in. Cf. "Tapis".

Annonce. Ce que dit le joueur dans le tour d'enchères. "Check", "J'ouvre", "Je relance", "Passe" sont des annonces.

Ante. Modique droit d'entrée au pot, misé avant de recevoir les cartes. Par abus de langage, on l'appelle aussi "chip".

Assorties (suited). Des cartes sont assorties quand elles sont de même famille (la "famille" étant pique, coeur, carreau ou trèfle).

Bad beat. Rencontre de deux grosses combinaisons. Par exemple, sur un tableau de Hold'em contenant une paire, le carré rencontre le full max.

Bas (low ou lo). Dans les variantes "high-low", désigne l'option de la combinaison la plus basse. On dit par exemple : "Je suis max en bas".

BB. Abréviation signifiant Big Blind (surblind).

Blind. Ouverture obligatoire versée avant les cartes qui permet au blindeur de parler en dernier lors du premier tour d'enchères. Il peut être suivi d'un surblind fait par le joueur immédiatement après le blindeur; le montant du surblind, qui peut être obligatoire ou optionnel, est égal au double du blind. Le surblind est aussi appelé "gros blind".

Bouton (button, puck). Dans les parties avec donneur extérieur, jeton dévalorisé qui passe de joueur en joueur, et qui montre au donneur lequel d'entre eux est le donneur fictif. La donne commence donc au joueur situé à gauche du bouton.

Brelan (set, three-of-a-kind, trips). Trois cartes de même valeur.

Brûler (burn). Eliminer une carte du jeu avant ou pendant la donne.

Carré (four-of-a-kind, fours). Quatre cartes de même valeur. Parfois appelé "Poker".

Buy-in. Cf. "Cave".

Carte fermée (hole card, down card). En Poker ouvert, carte non visible.

Carte isolée (highest card). Main sans combinaison, dont la force est égale à la carte la plus élevée.

Carte ouverte (upcard). En Poker ouvert, carte visible.

Cartes consécutives. Des cartes sont consécutives quand elles sont de valeurs successives (par exemple, 9-10-J-Q). On appelle aussi cartes consécutives des cartes qui se suivent dans le paquet.

Cartes parlent (Les) (cards speak). Règle observée universellement. Un joueur peut abattre sa main sans rien annoncer : ses cartes parlent pour lui.

Cave (buy-in, takeout). Quantité de jetons servant à former le tapis. La hauteur d'une table se mesure à sa hauteur de cave : plus les caves sont chères, plus on joue gros. Désigne aussi le droit d'entrée à un tournoi.

Check, parole. Ne rien miser tout en restant encore en lice. Possible seulement s'il n'y a pas encore eu d'ouverture. Se prononce "tcheck".

Check & raise. Cf. "Embuscade".

Chip race. En tournoi, opération par laquelle on remplace les jetons de petite valeur devenus inutiles par des jetons de valeur supérieure.

Choix du donneur (dealer's choice). Partie où le donneur décide de la variante utilisée pour le coup qu'il va distribuer. Il choisit la variante dans une liste préétablie.

Compléter la mise. En Stud à 7 cartes et ses variantes, il s'agit de payer la différence entre l'ouverture forcée (bringin) et la mise de base.

Coup (hand). Unité d'action comprise entre la mise de l'ante par tous (ou du blind par un ou deux joueurs) et l'attribution du pot au(x) gagnant(s).

Couvrir. Un joueur en couvre un autre quand son tapis lui est supérieur.

Dead hand. Main qui a déjà perdu le coup avant même que celui-ci soit terminé. Main qui n'est plus valable pour prétendre au pot.

Décave (freezeout). Jouer la décave, c'est jouer à concurrence d'une somme non renouvelable. Principe courant en tournoi.

Donne (deal, serve). Distribution des cartes. Celui qui l'effectue est le donneur (dealer). La donne a lieu dans le sens horaire.

Dotation (prize pool). Dans un tournoi, l'ensemble de l'argent à gagner, le plus souvent constitué des buy-ins des participants. On dit aussi "gagne" : "Combien y a-t-il à la gagne dans ce tournoi ?"

Double donne (dealing twice). En cas d'absence d'enchères, accord entre les joueurs en lice pour diviser le pot en deux parties égales : l'une pour déterminer qui gagne la moitié du pot, l'autre pour déterminer qui gagne l'autre moitié.

Double-paire (two pairs). Combinaison constituée de deux paires. En américain, l'expression "Aces up", "Kings up", etc., signifie "Deux paires aux As", "Deux paires aux Rois", etc.

Droit de chaise, droit de table (fee). Droit horaire payé par les joueurs, dans les clubs qui ont opté pour ce type de rémunération. Désigne aussi le droit supplémentaire, généralement égal à environ 10% de la cave, payé pour participer aux tournois.

Droit d'entrée (entry fee). En tournoi, droit qui s'ajoute à la cave pour financer les frais. Les fees ne sont évidemment pas distribuées aux gagnants.

Écart. En Poker fermé, rejet des cartes pour en recevoir de nouvelles en nombre égal. A lieu entre les deux tours.

Embuscade (check-raise). Sur un pot encore non ouvert, checker avec une bonne main pour laisser un adversaire ouvrir, de façon à relancer à son tour ensuite. Permet de gonfler le pot artificiellement. Manoeuvre semant toujours le doute dans le camp adverse.

Enchère (enjeu, bet, stake). Mise faite par le joueur. Il existe trois enchères possibles : ouvrir, suivre et relancer.

Famille (suit). L'un des quatre symboles : pique, coeur, trèfle, carreau.

Figure (court card, face card, picture card). Valet, Dame ou Roi. Encore appelée "carte habillée".

Flasher. Une carte "flashe" quand on la voit furtivement l'identité, lors d'une donne ou d'une tenue incorrecte.

Floorman, superviseur. Membre du personnel d'un club ou d'un casino où se pratique le Poker. Il est habilité à prendre des décisions souveraines. En partie privée, ce peut être une

personne extérieure à la partie ou parmi les joueurs, lorsqu'il s'agit de trancher une situation litigieuse.

Flop. En Hold'em et en Omaha, les trois premières cartes du tableau, retournées ensemble.

Freeroll. Chance de gagner quelque chose sans risque de perdre quoi que ce soit. Un tournoi "freeroll" est un tournoi à inscription gratuite

Full (full house, full hand). Main constituée d'un brelan et d'une paire. Parfois appelé "main pleine".

Hand. Cf. "Coup" et "Main".

Haut (high ou hi). Dans les variantes "high-low", désigne l'option de la combinaison la plus élevée. On dit par exemple : "Je suis max en haut".

High-low split. Technique qui peut s'appliquer à la majorité des variantes du Poker, selon laquelle le pot final est divisé entre la main la plus haute et la main la plus faible.

Hold'em. 1. Texas hold'em, parfois appelé en France Vegas ou Ligne. 2. L'une des deux familles de Poker ouvert (l'autre étant le Stud). Ces jeux comportent des cartes visibles au centre de la table, communes à tous les joueurs. Les principaux sont Texas hold'em et Omaha. Mais il existe aussi le Courchevel, l'Irish, le Pineapple, le Watermelon,...

Jeton (chip). Unité de mise. Les Américains appellent "chip" n'importe quel jeton. En France, désigne le jeton unité, de plus faible valeur.

Jeu max. Dans les variantes du Poker ouvert, main maximum possible d'après les cartes visibles.

Joker (joker, freak). Carte qui représente un bouffon et peut remplacer n'importe quelle autre carte. Jamais utilisé par les joueurs de Poker sérieux, car il rend le jeu trop aléatoire.

Kill (action button). Dans les parties high-low, overblind misé par le joueur qui a fait le scoop au coup précédent, c'est-à-dire le joueur qui a gagné le pot dans son entier sans le partager. Dans les parties diverses, overblind misé par le joueur qui gagne deux coups de suite. Le kill est égal à deux fois le surblind.

Limites fixes (limit poker). Qualifie la structure d'enchères selon laquelle les mises sont limitées à l'avance selon les tours d'enchères, au contraire du no limit et du pot-limit. Voir aussi spread-limit.

Lowball. Cf "Nullot".

Main (hand). Désigne les cartes du joueur, autant celles qu'il possède "en main" (par exemple, en Omaha, il en a quatre en main) que celles qui forment sa combinaison.

Maldonne (misdeal). Erreur dans la donne des cartes. Dans ce cas, le donneur doit récupérer les cartes et procéder à une nouvelle distribution.

Max (nuts, boss). Etre max, c'est posséder la combinaison la plus élevée rendue possible par le tableau. Par exemple, sur un tableau de Hold'em contenant une paire, la combinaison max est le carré. De même, posséder la "quinte max" signifie qu'on a la quinte la plus forte rendue possible par le tableau, même si cette quinte n'est pas la main max.

Omaha. Variante du Texas hold'em où chacun reçoit 4 cartes fermées et où la combinaison se forme avec deux cartes dans la main et trois cartes du tableau.

Ouverture (opening bet, bet). Premier enjeu du tour d'enchères. Quand personne n'a ouvert et que c'est à votre tour de parler, vous pouvez checker ou ouvrir.

Ouverture forcée (bring-in, forced bet). Au Stud high et high-low, ouverture obligatoire que doit faire le possesseur de la plus petite carte visible. Au Stud low (Razz), c'est le possesseur de la plus forte carte qui doit payer le bring-in. Son montant est compris entre un quart et la moitié d'une mise de base.

Paire (pair). Deux cartes de même valeur.

Parler (act). Annoncer verbalement sa décision ("parole", "passe", etc.) ou, par extension, de façon non-verbale (en jetant ses cartes vers le donneur, ce qui signifie que l'on passe, ou encore en donnant un coup sur la table, ce qui signifie que l'on checke).

Paris à part (proposing bets, side bets). Paris entre joueurs qui n'ont rien à voir avec le pot en cours.

Partie (game). Unité d'action constituée d'une suite indépendante de coups successifs.

Pot (pool). Total des enjeux à l'instant t, quelle que soit la variété de Poker pratiqué.

Pot extérieur (side-pot). Pot secondaire constitué suite au "all-in" d'un joueur, avec les enchères auxquelles il ne peut prendre part. Il y a autant de side-pots que de joueurs ayant fait "all-in"

ans le coup. Le “pot intérieur” est celui dans lequel participent le plus de joueurs.

Pot-limit. En Pot-limit, la relance maximum est à la hauteur du pot courant. Quand un joueur ouvre un tour d’enchères à “pot”, il mise le montant du pot. Mais quand il relance à “pot”, il procède en deux temps : il égalise l’ouverture puis relance de la totalité du pot. *Exemple* : si le pot contient 100 et si un joueur ouvre à 50, si vous voulez faire “pot”, vous devez miser d’abord 50, puis relancer du tout donc de 200, ce qui fait une enchère totale de 250.

Pot principal, intérieur (center pot, main pot). Par opposition au side-pot. Il y a side-pot quand un joueur n’a pas assez de jetons pour suivre et quand il a au moins deux adversaires qui forment ensemble un nouveau pot à partir de la somme qui excède son tapis.

Préflop (preflop). Dans les variantes à tableau, période précédant le flop. *Exemple* : “dans une partie où la plupart des pots sont suivis préflop, vous avez tout intérêt à suivre avec au minimum 2-2, J-T assortis ou A-Q.”

Prélèvement (rake, pot cut, drag, collection). Taxe retranchée de chaque pot par l’organisateur de la partie en rétribution de ses frais (notamment dans les clubs et les casinos).

Quinte (straight). Cinq cartes consécutives, de couleur quelconque. Encore appelée “suite” ou “séquence”.

Quinte flush (straight flush). Quinte d’une seule famille.

Recave (rebuy). Nouvel achat de cave. Cette opération n’est autorisée qu’entre deux coups.

Relancer (raise, bump). Renchérir la hauteur de l’enjeu en cours.

River. En Hold’em ou en Omaha, la cinquième et dernière carte du tableau.

Scoop. Dans les variantes du Poker impliquant un partage du pot, “faire le scoop” consiste à remporter la totalité du pot.

Servi (pat, patsy). Au Poker fermé, annonce faite par celui qui ne demande pas de cartes neuves, se déclarant satisfait de sa main d’entrée.

Shorthanded. Qualifie une partie ou un tournoi où le nombre de joueurs est inférieur ou égal à 5 par table (sans équivalent français).

Side-bets. Cf. "Paris à part".

Side-pot. Cf. "Pot extérieur".

Spread-limit. Variante du limit Poker pur. Dans la partie 1-8, par exemple, les joueurs peuvent miser le montant de leur choix entre 1 et 8.

String bet. Relance que le joueur fait en deux fois. Sauf s'il a préalablement indiqué de vive voix le montant de sa relance, une relance posée en deux fois est toujours refusée. Elle est remplacée par une enchère pour suivre. Cette règle évite les enchères "intox".

Strip-poker. Variante du Poker à jouer en couple, face à face. Celui qui perd un coup retire un vêtement. S'il est déjà nu, l'autre lui impose un gage laissé à son imagination.

Suivre (call, stay, stand). Miser à la hauteur de l'ouverture ou de la relance pour se maintenir dans le coup. On dit aussi "coller".

Surblind (big blind). Deuxième blind, obligatoire ou optionnel selon les parties, égal au double du blind.

Sur-relancer (reraise). Relancer une relance.

Table stakes. La règle de l'anti-millionnaire, le concept selon lequel, quel que soit le montant de jetons que vous avez devant vous, vous pouvez prendre part au coup même si vous possédez moins que la plus petite enchère possible. Par exemple, si le pot est de 165 euros et si l'ouverture est de 200, s'il ne vous en reste que 79, personne ne peut vous empêcher d'entrer. Dans ce cas, vous le faites forcément à hauteur de 79 euros. Vous jouez alors pour le pot de 165 euros et pour 79 euros de l'adversaire, ou de chaque adversaire s'il y en a au moins deux. Les 121 euros en excès et les enchères ultérieures jouent entre les adversaires et vous ne pouvez pas y prétendre en cas de victoire du coup.

Tableau (board, community cards). Au Texas hold'em et ses variantes, désigne l'ensemble des cartes communes.

Talon (stub). Portion du jeu qui n'a pas encore été distribuée.

Tapis (all-in, down to the green, short call). Annonce du joueur qui pousse tous ses jetons au pot dans l'action d'ouvrir, de suivre ou de relancer. On dit aussi : "boîte". L'expression internationale est "all-in".

Tapis (stack). Totalité des jetons possédés par un joueur, sur table.

Tête à tête (heads-up). Poker disputé à deux joueurs.

Texas hold'em. Le Poker le plus pratiqué aux Etats-Unis. Se joue avec sept cartes, dont cinq au board.

THNL. Abréviation de Texas Hold'em No Limit.

Time ! (le temps !) 1. Mot prononcé par le joueur qui désire avoir un peu de temps pour réfléchir à sa décision. Si le joueur ne demande pas le temps et s'il prend trop de temps pour se décider, il peut arriver que le croupier décide de disqualifier sa main. 2. Mot prononcé par un joueur ou le croupier pour presser un autre joueur de prendre sa décision rapidement.

Tour de donne (dealing round). Unité d'action comprise entre la donne de la première carte au premier joueur et de la dernière au dernier joueur, avant un tour d'enchères. Le Hold'em comporte quatre tours d'enchères et le Stud à 7 cartes, cinq.

Tour d'enchères (betting round). Unité d'action comprise entre l'enchère d'ouverture et la dernière enchère pour suivre, laquelle place les joueurs à la même hauteur d'enjeux et clôt le tour d'enchères. Cela déclenche le tour de donne suivant ou l'abattage s'il s'agit du dernier tour d'enchères.

Tournoi (tournament, tourney). Compétition de Poker où l'on ne joue pas directement pour de l'argent mais pour des places dans un palmarès final. L'autre façon de pratiquer le Poker est en parties d'argent.

Turn. En Hold'em ou en Omaha, la quatrième carte du tableau.

FIN