

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



## 1. Conditions d'inscriptions :

- Résider à Bonneuil en France
- Être âgé de **plus de 18 ans**
- Frais d'inscriptions : **10 euros** par personne
- **Connaître les règles élémentaires du poker**
- Date limite des inscriptions : **18/10/2023**
- Il est **impératif de lire les règles du tournoi** afin d'éviter tout litige durant celui-ci.

## 2. Déroulement du tournoi :

- Lieu : Salle polyvalente de Bonneuil en France
- Date : **21/10/2023**
- Horaire : Début du tournoi à **14h** – Fin du tournoi non définis
- Nombre de participants : 64 personnes maxi
- Table de 8 personnes maximum
- Une petite salle sera disponible aux participants éliminés prématurément du tournoi pour l'organisation de parties de poker.

## Règlement du tournoi :

Outre les règles du jeu, le tournoi de poker est soumis à des règles strictes, qui définissent ce que les joueurs peuvent et ne peuvent pas faire autour de la table.

Ce règlement s'inspire de ceux utilisés dans les plus grands tournois du monde.

- L'équivalent de 1 000 points en jetons seront distribués à chacun des joueurs, une fois la totalité des jetons perdus, le joueur est prié de quitter la table.
- 1 jetons vert (valeur 200) – 4 jetons noir (valeur 100) – 5 jetons bleu (valeur 50) – 5 jetons rouge (valeur 20) – 5 jetons blanc (valeur 10)
- Tout participant arrivant en retard se verra décompté les blinds obligatoires de chacune des parties.
- Tout participant quittant le tournoi avant même d'avoir perdu ne pourra être remboursé.
- Tout participant éliminé d'une table se doit de quitter la salle du tournoi.
- Les participants se doivent de ne pas encombrer (clé, téléphone, boisson, ...) la table de jeu.

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



- Une pause de 10 minutes sera accordée toutes les heures, chaque participant quittant la table de poker en dehors de ces pauses sera considéré comme absent.

- L'arbitre (**Floor Manager**) a toujours la décision finale en cas de litige.
- En cas d'égalité, lorsque le pot n'est pas parfaitement *splitté* en 2, le joueur le plus proche du *bouton* (le plus à gauche) reçoit le chip supplémentaire.
- Une fois un temps raisonnable écoulé, un joueur a jusqu'à une minute pour prendre sa décision. Le *Floor Manager* regarde alors sa montre. Une fois cette minute passée il compte à rebours jusqu'à 10, et si le joueur n'a pas pris sa décision, sa main est *brûlée*.
- Un joueur qui expose une de ses cartes alors que l'action n'est pas terminée pourrait se voir sanctionner. (Voir sanctions plus bas.)
- Les joueurs doivent être à la table quand ils ont reçu leurs 2 cartes.  
**Les mains des absents sont brûlées.**
- Une fois qu'un joueur est à tapis et qu'il ne reste plus d'action possible, on retourne les cartes face visible sur la table, et le croupier donne les cartes restantes.
- Quand il relance, un joueur doit **annoncer « raise » ou « relance »**, il doit ensuite poser sa relance en une seule fois et annoncer de combien il relance (sinon, le croupier considère qu'il a suivi.)  
Si un joueur fait une fausse relance (on doit toujours relancer **au minimum** du double de la précédente relance), on le laisse compléter. Exemple : Si un joueur 'A' mise 20, il ne pourra être relancé par un joueur 'B' que si celui-ci mise au minimum 40. Si le joueur 'B' pose 40 devant lui sans annoncer, le croupier lui rend 20 et annonce « suivi ».
- Les participants obtiendront un numéro de table lors de leur inscription au tournoi, les **places** sont toujours distribuées au hasard.
- **L'utilisation du téléphone portable n'est pas tolérée** à la table, on ne prend les appels sur les mobiles qu'une fois éloigné de la table.
- Les joueurs ne peuvent pas demander de changement de paquet.
- Les joueurs doivent garder leurs plus gros chips visibles à tout moment (les chips cachés seront sortis du tournoi.)
- Les déclarations verbales sur la valeur d'une main sont nulles : seuls les cartes « parlent ». Si un joueur fait de fausses annonces sciemment, il sera sanctionné.
- Le dealer ne peut pas brûler une main gagnante qui est retournée face visible.
- Les déclarations verbales sont nulles, ainsi que les actions en dehors de votre tour de parole.
- Les pénalités sont : un avertissement verbal, de 5 à 20 minutes hors de la table, et enfin la disqualification (les jetons sont sortis du tournoi.)

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



- Les joueurs ne sont pas autorisés à commenter les coups pendant le déroulement ; on n'annonce pas les cartes rendues (sous peine de sanction.)
- Un joueur qui expose ses cartes pendant un coup peut prendre une pénalité, mais sa main reste en jeu et n'est pas brûlée.
- Une pénalité sera donnée si vous annoncez le contenu de votre main à un adversaire ou si vous le conseillez sur la manière de jouer un coup.

## 1. Règles du poker Texas Hold'Em :

Au début d'un coup de Texas Hold'em, le donneur (« Dealer ») mélange un jeu de 52 cartes. Dans les casinos et les clubs, qu'ils soient online ou offline, le donneur est un croupier. Mais il peut arriver que les joueurs donnent eux même les cartes dans le poker offline. Dans ce cas, les joueurs de la table sont donneurs à tour de rôle. Dans les parties avec croupier, chaque joueur est respectivement « donneur fictif ». Pour indiquer qui est le donneur fictif du coup, on place devant lui un jeton spécial que l'on appelle « bouton » (« Dealer Button »). Le bouton circule ainsi de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. En somme, il indique en permanence la position du donneur.

### **Les Blinds**

Les Blinds sont des mises imposées avant de donner les cartes. Ce sont les deux joueurs assis à gauche du bouton qui doivent respectivement poser leur blind appelées : petite blind et grosse blind. Cela leur permet de parler en dernier lors du premier tour d'enchères. Dans les tournois, le montant des blinds est stratégique il constitue la "structure". Leur montant est augmenté progressivement tout au long des "rounds" qui peuvent varier. La petite blind (« Small Blind ») est placée par le joueur assis directement à gauche du bouton, et la grosse blind (« Big Blind ») par le joueur assis directement à gauche de la petite blind. Généralement, le surblind vaut le double de la petite blind.

### **La Donne (« Deal »)**

Chaque joueur reçoit deux cartes cachées qui lui sont propres constituant sa main (« Hole Cards »). Il ne dévoile pas leur identité. Pour en prendre connaissance discrètement, on recouvre généralement ses cartes de la main gauche et on relève le coin des deux cartes avec le pouce droit. Ces cartes doivent rester sur la table et visibles des autres joueurs. Le but du jeu consiste à combiner les deux cartes de la main avec cinq cartes qui vont être retournées et visibles de tous au milieu de la table formant le « tableau » (« Board »). Cette combinaison vise à

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



constituer le meilleur jeu possible en cinq cartes parmi les sept cartes. Ainsi, cette main optimale peut être constituée des deux cartes privées et de trois cartes du tableau, d'une carte privée et de quatre cartes du tableau, ou même (plus rarement), d'aucune carte privée et des cinq cartes du tableau. Les mains en présence sont comparées et c'est la plus haute qui s'adjuge le pot constitué des mises qui se sont accumulées pendant le coup.

## Premier tour d'enchères (« Round of Betting »)

Chaque tour de donne est suivi d'un tour d'enchères. Comme un coup de Texas Hold'em comporte quatre tours de donnes quand il est mené à son terme, il comporte aussi quatre tours d'enchères. Le premier tour d'enchères a lieu immédiatement après le tour de donne, qui a doté chaque joueurs de ses deux cartes privées. Le premier joueur à parler est celui qui est assis immédiatement à gauche du surblind. En cash games uniquement (hors tournoi), ce joueur peut décider de miser un « overblind », encore appelé « option » (« Straddle »), si la table l'accepte.

L'avantage de l'overblindeur est qu'il parlera en dernier, ce qui lui donnera l'avantage de connaître les décisions adverses avant de prendre la sienne.

Le premier joueur à parler à trois options : suivre (« Call »), relancer (« Raise ») ou passer (« Fold »).

Pour suivre, le joueur place une mise égale au surblind ou à l'overblind.

Pour relancer, il met un montant minimum égal à deux fois le surblind ou à l'overblind. Le montant de la relance varie avec le type d'enchères appliqué à la table. Dans les parties « limit » (à limites fixes d'enchères), c'est un montant établi. De plus, le nombre de relances successives est plafonné (« Capped »). Dans les parties en pot-limit, la relance est plafonnée au montant du pot. Dans les parties en no limit, enfin, la relance peut aller jusqu'au tapis du joueur.

Pour passer, le joueur place ses cartes privées devant lui et les pousse au milieu de la table (« Muck »). Quand les cartes d'un joueur touchent le ballot (lieu où les cartes jetées sont regroupées), la main est réputée passée et le joueur est éliminé du coup sans plus avoir aucun droit au pot.

Les joueurs suivants ont les mêmes options, avec en plus la possibilité de sur-relancer. Pour être valable, une relance doit être au moins égale au double de la relance précédente.

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



La fin du tour d'enchères intervient quand tous les joueurs ont mis le même montant au pot.

## Le Flop

Après le premier tour d'enchères, le donneur brûle (« Burning ») la première carte du paquet, c'est-à-dire qu'il la pose sur la table face cachée. Cette convention vise à éviter toute tricherie : ce n'est jamais la première carte du paquet qui est donnée lors d'un tour de donne, mais la deuxième et les suivantes.

Le donneur retourne les trois cartes suivantes côte à côte. Elles constituent ce que l'on appelle le Flop, c'est-à-dire les trois premières cartes du tableau.

## Deuxième tour d'enchères

Ce tour et les deux suivants donnent en premier la parole au premier joueur assis à gauche du bouton. En plus de suivre, de relancer ou de surrelancer, les joueurs ont cette fois la possibilité de checker (prononcer « tchéquer »). Ce faisant, ils restent en jeu sans rien miser et parleront au besoin si la parole leur revient.

Dès qu'un joueur a ouvert (« bet »), les joueurs peuvent suivre en misant le même montant ou relancer successivement à leur tour. S'ils ne choisissent aucune de ces options, ils peuvent passer, c'est-à-dire jeter leurs cartes et sortir du coup (fold). Ainsi, à la fin du coup, tous les joueurs auront misé le même montant, sauf ceux qui n'ont pas eu assez de jetons.

Un pot principal sera créé en partant du plus petit tapis. Des pots secondaires seront créés (extérieurs) pour toute sommes supérieures au premier tapis. Plusieurs pots secondaires pourront ainsi être créés en fonction de l'importance des tapis engagés.

## La Turn (« Fourth Street »)

Après avoir clos le deuxième tour d'enchères, la première carte du paquet est brûlée, et celle d'après retournée à la suite du flop. C'est ce que l'on appelle la Turn.

## Troisième tour d'enchères

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



Dans les parties à limites fixes, l'enchère fixe double à partir de ce troisième tour.

## La River (« Fifth Street »)

Après avoir clos le troisième tour d'enchères, la carte suivante est brûlée, et celle d'après retournée à la suite de la turn. C'est ce que l'on appelle la River. Le flop, la turn et la river forment le tableau de cinq cartes communes à tous les joueurs.

## Quatrième tour d'enchères

Ce tour d'enchères précède l'abattage (« Show-Down »), quand les joueurs encore en lice abattent leurs cartes pour les comparer et désigner le vainqueur du coup. Si au moins deux joueurs possèdent la même main, la carte suivante de la main (« Kicker ») les départage. S'il n'y a pas de kicker (si les joueurs ont les mêmes mains privatives ou exactement la même combinaison de cinq cartes), le pot est partagé (« split »).

## Erreurs du donneur

Si la première carte fermée est ouverte, il y a maldonne (« misdeal »). Le donneur récupère alors toutes les cartes, les remélange et les recoupe. Si une autre carte est retournée du fait d'une erreur du donneur, la donne continue jusqu'à la fin. Quand il a fini la donne, le donneur donne la carte du dessus du jeu au joueur qui a reçu la carte ouverte et repose la carte ouverte sur le jeu : elle sera la carte brûlée de la donne suivante. Si plus d'une carte a été retournée pendant la donne, il y a maldonne et le coup doit être redonné.

Si le flop contient trop de cartes, il doit être redonné (cela s'applique même s'il était possible de connaître l'identité de la carte en trop). Si le flop doit être redonné parce que les cartes ont été prématurément flopees avant la fin du premier tour d'enchères, ou si le flop contenait trop de cartes, les cartes du tableau sont mélangées avec le talon à l'exclusion de la carte brûlée sur la table. Après mélange, le donneur coupe le jeu et donne un nouveau flop sans brûler de carte.

Si le donneur retourne la quatrième carte du tableau avant que le tour d'enchères soit terminé, la carte est sortie du jeu pour ce tour, même si cela incite des joueurs à passer. Puis le tour d'enchères est terminé, le donneur brûle la carte et retourne la carte suivante en guise de turn. Après ce tour d'enchères, le donneur remélange le talon en y incluant la carte qui a été sortie du jeu, mais sans y inclure les cartes brûlées ni les cartes passées par les joueurs. Le donneur coupe le jeu et retourne la

## **TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM**



carte finale sans brûler de carte. Si la cinquième carte est retournée prématurément, le jeu est remélangé et donné de la même manière.

Si le donneur donne par erreur une carte de plus au premier joueur (après que tous les joueurs ont reçu leur main de départ), la carte retourne au talon et sera utilisée comme carte brûlée. Si le donneur distribue par erreur plus d'une carte en trop, il y a maldonne.

# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM

## Les combinaisons



Au poker une main est constituée de 5 [cartes](#). Les mains sont divisées en plusieurs combinaisons, comme la couleur, la quinte ou la double paire. Le joueur qui a la plus haute combinaison gagne. En général, quand deux joueurs ont le même genre de combinaison, celui qui a les cartes les plus fortes gagne. Ci-dessous, les différentes combinaisons classées dans un ordre décroissant.

Combinaison	Exemple	En cas d'égalité
La quinte flush (Straight Flush)	<p>Quinte Flush au valet</p>	Un quinte flush est constituée de 5 cartes de la même couleur qui se suivent numériquement. La plus haute quinte flush gagne. AKQJT est la plus haute quinte flush, et est aussi appelée la quinte royale. 5432A est la plus faible quinte flush.
Le Carré (4-ofa-kind)	<p>Carré de 5, Kicker Roi</p>	Le plus haut carré gagne. Si deux joueurs ont le même carré, alors celui qui a le plus haut kicker gagne.
Le Full (Full House)	<p>Full aux reines par les 9</p>	Un full est constitué d'un brelan et d'une paire. Celui qui a le plus haut brelan gagne. Si deux joueurs ont le même brelan, celui qui a la plus haute paire gagne. Le full est aussi connu sous le nom de Boat
Couleur (Flush)	<p>Couleur à l'As</p>	Une couleur est constituée de 5 cartes de la même couleur. La couleur qui a la carte la plus forte gagne. Si deux couleurs ont la même plus forte carte celle qui a la meilleure 2ème carte gagne, et ainsi de suite.



# TOURNOI DE POKER NO LIMIT TEXAS HOLD'EM



<p>Quinte ou Suite (Straight)</p>	 <p>Quinte au Roi</p>	<p>Une quinte est constituée de 5 cartes qui se suivent numériquement. La quinte avec la plus haute carte gagne. AKQJT est la plus haute quinte, 5432A est la plus petite. (5432A est aussi appelée un wheel.)</p>
<p>Le Brelan (3of-a-kind)</p>	 <p>Brelan de 7, Kicker Valet</p>	<p>Le plus fort Brelan gagne. Si deux joueurs ont le même brelan, alors les deux kickers (cartes non combinées) sont utilisées pour déterminer le gagnant. Le brelan est aussi appelé Trips. Si vous avez une paire et que vous obtenez un brelan avec le flop, on l'appelle aussi un Set.</p>
<p>La Double Paire (Two pair)</p>	 <p>Double Paire As 6, Kicker Roi</p>	<p>La main avec la plus forte paire gagne. Si les deux plus fortes paires sont identiques, alors ce sont les paires les plus faibles qui entrent en jeu. Si elles sont identiques, alors c'est le Kicker (carte non combinée) qui détermine le vainqueur.</p>
<p>La paire (One pair)</p>	 <p>Paire de Roi, Kicker As</p>	<p>La main avec la plus haute paire gagne. Si les paires sont identiques, c'est les kickers qui sont utilisés pour déterminer le gagnant, en commençant par la carte la plus haute, puis par la 2ème, et finalement la dernière carte.</p>
<p>La Carte forte (High card)</p>	 <p>La dame</p>	<p>Si une main n'entre dans aucune combinaison, elle est classée selon sa carte la plus forte. Deux mains sont comparées en utilisant les cartes fortes. Si elles sont identiques, on compare les secondes cartes les plus fortes et ainsi de suite.</p>