

REGLES POKER TEXAS HOLD'EM NO LIMIT "CASH-GAME"

Casino Grand Cercle - Aix-les-Bains

Objectifs

Lister les différentes règles et conventions du Poker dans le cadre des activités de Croupier et de Floor Manager.

Contexte général:

Le Poker se joue soit en Cash-Game (Partie d'Argent), soit en Tournoi. Les tables sont composées en général de 10 joueurs au maximum et peuvent avoir des structures différentes (Montant des caves, montant des Blind, Tableau d'augmentation des Blind dans le cadre des tournois ...).

Dans ce document, les règles énoncées seront celles des parties d'argent (Cash-Game).

La Table et ses accessoires:

- La caisse est contrôlée à chaque changement de croupier : 300€ d'encaisse
- 2 Jeux de 52 cartes contrôlés visuellement devant les joueurs
- La carte de coupe
- Le bouton de donneur fictif (Bouton DEALER ou simplement appelé Bouton)
- les mini-boutons « Miss-blind »

Le Déroulement d'une Partie

Le PRE-FLOP

Lorsqu'une partie commence, les étapes suivantes doivent être effectuées :

- Pour connaître quel joueur aura le bouton, prendre les trèfles, les battre et distribuer 1 carte à chaque joueur, le joueur qui a la carte la plus forte aura le bouton
- Positionner le bouton à gauche du joueur
- Faire miser les Blinds.
- Battre les cartes, couper en plaçant la carte de coupe sous le paquet.
- Distribuer aux joueurs les cartes une à une (2 cartes par joueur) dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du Bouton.
- Premier tour d'enchères, le premier joueur à parler et celui qui est à gauche du big blind, le dernier joueur à parler est le joueur en big blind

Lorsqu'un joueur (autre que le Small-Blind et le Big-Blind) s'est absenté, le croupier ne lui distribue pas de cartes.

Le FLOP

- Brûler une carte
- Ouverture du Flop (3 cartes communes à tous les joueurs)
- 2^{ème} tour d'enchères : le 1^{er} joueur à parler est le joueur à gauche du bouton « Dealer »

Le TOURNANT

- Brûler une carte
- Ouverture du Tournant (1 carte commune à tous les joueurs)
- 3^{ème} tour d'enchères

La RIVIERE

- Brûler une carte
- Ouverture de la Rivière (1 carte commune à tous les joueurs)
- 4^{ème} tour d'enchères

La FIN DE PARTIE

- Abattage des mains des joueurs restants
- Evaluation de la hauteur des mains
- Paiement des pot(s) au(x) gagnant(s)
 - En parallèle à toutes ces étapes, le croupier constitue les 'pots' et procède à la 'Taille'.
 - La partie peut s'arrêter à tout moment, quelque soit l'étape, dès qu'une relance d'un joueur n'a pas été payée.

Le Bouton

Le BOUTON représente le joueur qui distribuerait dans une partie privée.

Le croupier fait tourner le bouton de joueurs en joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque nouvelle main, le bouton passe au joueur suivant présent à table. On positionne le bouton à la gauche du joueur « possédant le bouton ».

Cas où le joueur ne peut avoir le Bouton :

- 1/ Le bouton ne peut pas être à la gauche d'un joueur absent (dans une partie privée, un joueur absent ne pourrait matériellement pas distribuer). Le bouton passe donc à la gauche du joueur suivant présent à la table.
- 2/ Le bouton ne peut pas être à la gauche d'un joueur venant d'arriver à la table ou absent lors de la partie précédente (n'ayant pas payé son Small Blind).

En conclusion :

Un joueur à droit au Bouton si et seulement si il a payé son Small Blind à la partie précédente.

Nota : ces contraintes sont liées aux avantages des joueurs en position de Blind ou de Bouton.

Les Blinds

- Le joueur à gauche du Bouton mise le Small-Blind [Obligatoire]
- Le joueur à gauche du Small Blind mise le Big-Blind [Obligatoire]
- Le joueur suivant a la possibilité de miser une Option (Straddle) [Optionnel]

Ce joueur ne peut plus miser l'Option si le croupier a commencé à distribuer les cartes.
Le montant de l'Option est le double du Big Blind.
Les Blinds (Option comprise) permettent aux joueurs concernés de pouvoir parler lorsque le 1^{er} tour est terminé (Checker, Suivre, Se coucher, Relancer).

Particularités des BLINDS :

- Si un joueur prétendant aux Blinds est absent, le croupier positionne un bouton « Miss-Blind » devant ce joueur et c'est le joueur suivant qui est de Blind.
Ce joueur « Miss-Blind » devra payer un Gros Blind lorsqu'il désirera rejouer (quel que soit sa position et quel que soit le nombre de tour d'absence). Ce joueur pourra toujours parler au moment où viendra son tour de parler.
- Le joueur en Big Blind absent ne pourra pas payer le Small Blind à la partie suivante ; il ne peut pas payer un Small Blind sans avoir payé un Big Blind.
- Le joueur du Small Blind absent au tour précédent ne pourra prétendre avoir le Bouton à la partie suivante (voir chapitre précédent).

Les enchères

Un tour d'enchères dure quelques secondes. Un joueur peut demander "du temps" s'il a besoin de réfléchir mais en général il agit en moins de 10 secondes.

La totalité des jetons rejoint « Le Pot » qui désigne l'ensemble des mises déposées au centre de la table.

Ces jetons sont entreposés devant le croupier. Dans tous les cas, les mises des joueurs doivent être égalisées pour continuer, sinon ils se couchent (et donc perdent leurs mises). Si un joueur relance et que tous ses adversaires passent, le joueur remporte immédiatement le pot sans montrer ses cartes. Dans ce cas, aucune règle n'oblige le joueur à montrer ses cartes.

Le joueur doit soit miser en une seule fois, soit annoncer clairement le montant avant de miser. Sinon il y a « **string bet** »

Si un joueur compte relancer, il peut l'annoncer et poser sa relance en une seule fois (ou en plusieurs fois pourquoi pas, s'il a annoncé clairement le montant de sa relance).

Si un joueur enchéri d'une somme et rajoute ou enlève, c'est une enchère inacceptable ; il est tenu de laisser la somme telle quelle.

Au pré-flop, si un joueur pose un gros jeton sans annoncer qu'il relance c'est un « jeton muet » et il est considéré comme ayant suivi, c'est un « call ». Au Flop c'est considéré comme une relance.

Un joueur confronté à une enchère supérieur à son tapis a évidemment le droit de suivre à la hauteur de son tapis.

Une enchère non suivie gagne le pot.

Une relance « à tapis » inférieure à une relance minimale (un joueur fait tapis en ne doublant pas la mise pleine précédente) **ne redonne pas la possibilité de relancer aux joueurs ayant déjà misé** (ils doivent égaliser ou se coucher).

La relance doit être au minimum du double de l'enchère pleine précédente :

- **Si un joueur relance de 50 % à 99% de la mise précédente** (fausse relance), il doit compléter la somme jusqu'à 100% .
Exemple : Mise précédente = 100 ; le Relanceur mise 150 ; il doit miser 200.
- **Si un joueur relance de moins de 50 % de la mise précédente** (fausse relance), il doit simplement suivre .
Exemple : Mise précédente = 100 ; le Relanceur mise 149 ; il doit suivre à 100.

EVALUATION DES MAINS ET PAIEMENT

Abattage des mains

L'abattage peut se faire spontanément par les joueurs. Mais dans le cas contraire, suivre les préceptes suivants :

- S'il existe des pots extérieurs, commencer par évaluer les mains des joueurs prétendants au dernier pot extérieur et ainsi de suite en remontant jusqu'au pot principal.
- **Si il y a eu une mise au dernier tour**, c'est au joueur qui a lancé (ou relancé) d'abattre son jeu en premier (le payeur d'une relance, paye pour voir), sinon l'abattage se fait dans l'ordre naturel (en partant du bouton).
- A l'abattage des cartes des joueurs restant en lice, les déclarations verbales sur la valeur d'une main sont nulles : **les cartes "parlent" et la table est solidaire.**
- Il se peut que les joueurs montrent leur jeu carte à carte. Le gagnant du coup devra en final montrer toutes ses cartes ; les autres n'ont aucune obligation et le croupier ne doit en aucun cas retourner les cartes restées fermées

Evaluation des mains

La couleur des cartes ne rentre pas en compte, donc lorsque 2 jeux ont la même valeur, carte à carte, les 2 joueurs se partagent le pot.

Les combinaisons

Les valeurs croissantes des cartes sont naturellement : 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Valet Dame Roi As.

Pour composer le meilleur jeu, il faut combiner :

2 cartes du joueur et 3 cartes du Tableau

ou 1 carte du joueur et 4 cartes du Tableau

ou 0 carte du joueur et 5 cartes du Tableau

Méthode de détermination de la meilleure combinaison pour un joueur :

Exemple n°1

Joueur 1

Tableau

En final, le jeu du joueur est :

Detailed description: The diagram shows a player's hand with the 10 of hearts and the 7 of spades. The community cards on the table are the 2 of clubs, Jack of spades, King of diamonds, Ace of diamonds, and 6 of clubs. A curved arrow indicates that the 7 of spades from the player's hand is added to the table. Below, the final hand for the player is shown as the 10 of hearts, Jack of spades, King of diamonds, Ace of diamonds, and 7 of spades.

Exemple n°2

Joueur 1

Joueur 2

Tableau

En final, la meilleure combinaison du joueur 2 est :

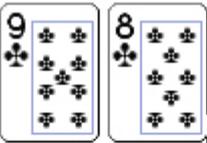
En final, la meilleure combinaison du joueur 1 est : **et gagne.**

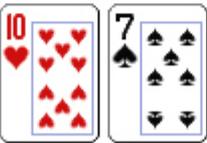
Detailed description: The diagram shows two players' hands. Joueur 1 has the 4 of spades and Queen of spades. Joueur 2 has the 10 of hearts and 10 of clubs. The community cards on the table are the 4 of hearts, Jack of spades, King of diamonds, Jack of clubs, and King of spades. Below, the best hands for each player are listed. Joueur 2's best hand is the 10 of hearts, Jack of spades, King of diamonds, Jack of clubs, and King of spades. Joueur 1's best hand is the Queen of spades, Jack of spades, King of diamonds, Jack of clubs, and King of spades. The text indicates that Joueur 1 wins.

Hiérarchie des combinaisons

Quel que soit la variante, les hauteurs de mains de poker sont composées de 5 cartes et ont la hiérarchie suivante :

Cartes isolées

Joueur 1 

Joueur 2 

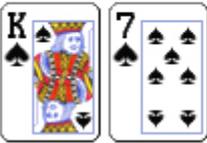
Tableau 

Pour comparer 2 jeux avec des cartes isolées, il faut comparer de la plus haute à la plus basse, carte à carte.

Ex : « As, Roi, Valet, 10, 7 » est supérieur à « As, Roi, Valet, 9, 8 » → **Joueur 2 GAGNE**

Une paire

Joueur 1 

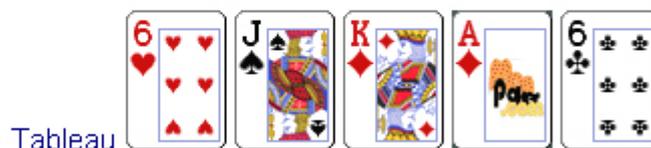
Joueur 2 

Tableau 

Pour comparer 2 Paires identiques, il faut comparer les cartes restantes.

Ex : « Paire de Rois, As, Valet, 8, 6 » supérieur à « Paire de Rois, As, Valet, 7, 6 » → **Joueur 1 GAGNE**

Double paire

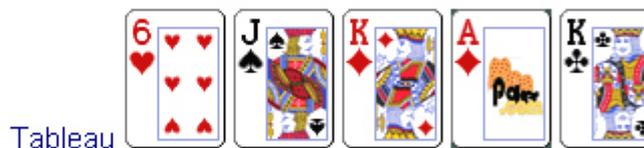


Pour comparer 2 Doubles Paires, il faut comparer les 2 plus hautes Paires, puis les 2 plus basses Paires, puis les cartes restantes.

Ex : « 2 Paires Rois et Six, avec un As » égal à « 2 Paires Rois et Six, avec un As »

→ **Partage entre les 2 Joueurs.**

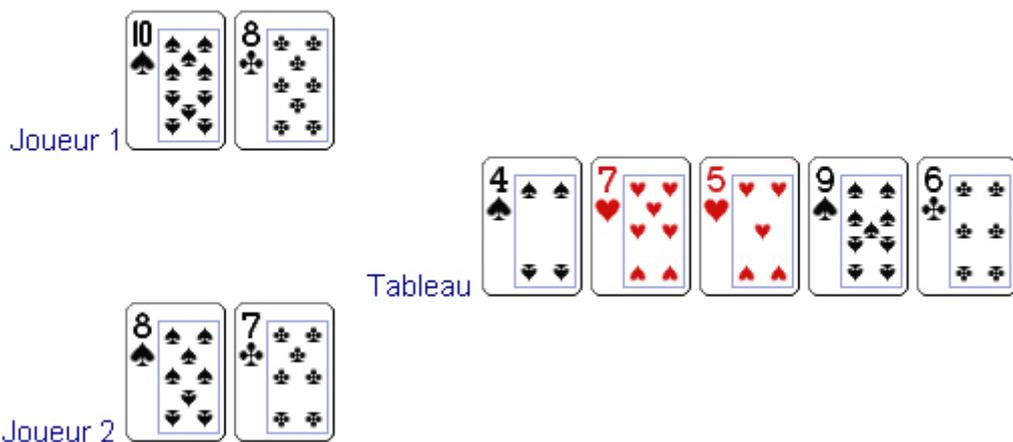
Brelan



Pour comparer 2 Brelans, il faut comparer les cartes restantes.

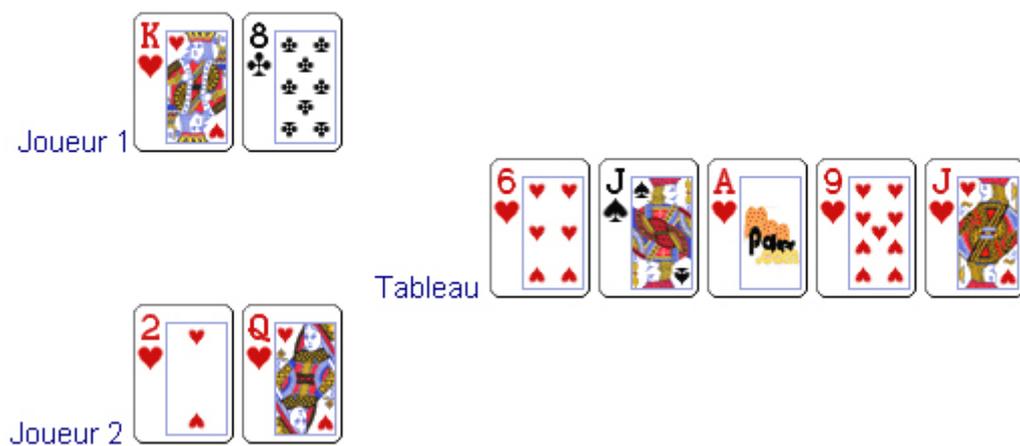
Ex : « Brelan de Rois avec un As et une Dame » supérieur à « Brelan de Rois avec un As et un Valet ». → **Joueur 2 Gagne.**

Quinte ou Suite (Straight)



Ex : « Quinte 6, 7, 8, 9, 10 » supérieur à « Quinte 5, 6, 7, 8, 9 » → **Joueur 1 GAGNE**

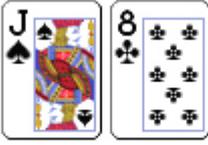
Couleur (Flush)

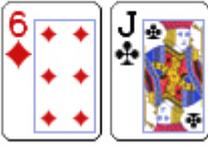


Pour comparer 2 couleurs, il faut comparer, carte à carte, de la plus haute à la plus basse.

Ex : «Couleur As-Roi-Valet- 9-6» supérieur à «Couleur As-Dame-Valet- 6-2» → **Joueur 1 Gagne.**

Full House

Joueur 1 

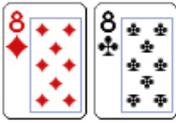
Joueur 2 

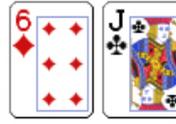
Tableau 

Pour comparer 2 Full, il faut comparer les 2 Brelans. Si égalité des Brelans, comparer les 2 paires.

Ex : «Full au Valets par les 6» supérieur à «Full aux Valets par les 4». → **Joueur 2 Gagne.**

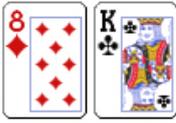
Carré

Joueur 1 

Joueur 2 

Tableau 

« Carré de Valets » supérieur à « Carré de 8 ». → **Joueur 2 Gagne**

Joueur 1 

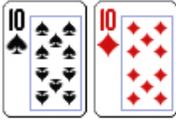
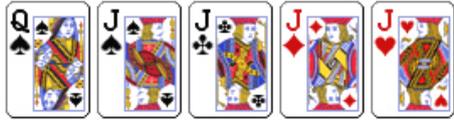
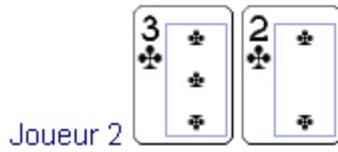
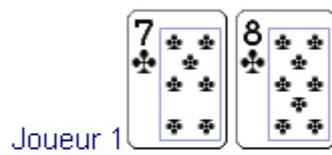
Joueur 2 

Tableau 

« Carré de Valets avec un Roi » supérieur à « Carré de Valets avec une Dame ». → **Joueur 1 Gagne**

Quinte flush



« Quinte Flush au 8 » supérieur à « Quinte Flush au 6 ». → **Joueur 1 Gagne.**

Paiement

Les **pots extérieurs** sont partagés les uns après les autres en commençant par évaluer les mains des joueurs prétendants au dernier pot extérieur et ainsi de suite en remontant jusqu'au pot principal.

Quand il y a un **cas d'égalité entre joueurs** et qu'il reste un jeton indivisible, le joueur le plus proche du bouton (dans le sens horaire), reçoit le jeton supplémentaire.

Ramassage des cartes

Ne jamais retourner les cartes « faces cachées » pour ramasser les cartes de la nouvelle donne.

Le Pourboire

Lorsqu'un joueur offre un pourboire, il va de soi de le remercier. Une des expressions consacrées est « Personnel Merci ».

Recommandations au joueur

Tous les jetons de la partie doivent être sur la table bien visibles (en particulier les plus gros jetons).

La recave se fait entre 2 parties. Elle doit être annoncée en précisant le montant : le croupier l'annonce

La décave est interdite.

Le joueur est responsable de sa main. Il est tenu de la protéger.

Pour le bon déroulement de la partie, veiller à ce que chaque joueur parle à son tour.

Le joueur doit être à la table quand c'est à son tour de parler, sinon le croupier brûle le jeu de l'absent.

Il est également convenu que le joueur doit être assis pour parler ; en particulier pour miser.

Pendant le déroulement d'un coup, le joueur n'est pas autorisé :

- à commenter les coups
- à donner des indications sur le contenu de sa main, qu'il l'ait en main ou qu'il l'ait jetée
- à conseiller ou inciter un autre joueur

Une fois un temps raisonnable écoulé, un joueur peut « demander le temps » lorsqu'il estime qu'un joueur est trop long pour parler.

Lorsque le temps a été demandé, le croupier annonce '**TIME**' ou '**Le Temps**', le joueur concerné a **une minute** pour prendre sa décision. Une fois cette minute passée, le croupier fait un compte à rebours de 10 secondes, et si à 0, le joueur n'a pas pris sa décision, sa main est brûlée immédiatement.

L'intérêt de chaque joueur lui est propre, aucun joueur ne doit jouer dans l'intérêt d'un autre sinon il y a collusion (*entente secrète entre deux ou plusieurs parties au préjudice de quelqu'un*).

Un joueur peut demander à déplacer un spectateur s'il le trouve gênant.

Les ERREURS du Croupier

IMPORTANT

En cas d'erreur de distribution, la philosophie de base est,

- *d'une part qu'un joueur ne reçoive pas 2 cartes du paquet qui se suivent*
- *et d'autre part de perturber au minimum l'ordre des cartes pré-établi par le battage et le coupage.*

- **Carte retournée au moment de la distribution des cartes au Pré-Flop**

Si le croupier retourne une carte au moment de la distribution (ou si la carte sort de la limite de la table ...même si elle n'est pas retournée), la carte est « brûlée » et il continue à distribuer normalement. A la fin, il donne une carte au joueur en question. En conclusion, la carte préalablement destinée à être brûlée avant le Flop est attribué au joueur concerné et la carte retournée par erreur devient la carte brûlée avant le Flop (par contre, elle est annoncée et montrée à tous les joueurs).

Pour répondre au 2^{ème} point de la philosophie de base, si la carte retournée par erreur est la 1^{ère} du dernier joueur (le joueur possédant le Bouton), il y a « Miss-Deal », tous les joueurs rendent leurs cartes et le croupier recommence la distribution.

- **Cartes retournées à plus d'un joueur au moment de la distribution au Pré-Flop**

(ou si la carte sort de la limite de la table ...même si elle n'est pas retournée), la carte de chacun des joueurs est « brûlée » et il continue à distribuer normalement. A la fin, il donne une carte au 1^{er} des joueurs en question. En ce qui concerne les autres joueurs, afin de répondre au 2^{ème} point de la philosophie de base, prendre l'avant avant dernière carte du paquet (l'antépénultième).

- **Si le croupier retourne la carte du Tournant avant l'heure**

(avant que tous les joueurs n'aient parlé par exemple), cette carte est « brûlée » (elle est annoncée et montrée à tous les joueurs). Pour répondre au 2^{ème} point de la philosophie de base, prendre l'avant avant dernière carte du paquet (l'antépénultième).

- **Si le croupier retourne la carte du Tournant et de la Rivière avant l'heure,**
ces 2 cartes sont « brûlées ». Le 2 ème point de la philosophie de base étant sans objet, il prendra les cartes sur le haut du paquet.

- Si le croupier s'aperçoit :
 - qu'il a oublié de distribuer les cartes à un joueur,
 - ou qu'il n'a pas distribué le bon nombre de carte à un joueur,
 - ou qu'il a distribué les cartes à un joueur de trop

→ avant que ce soit « **couvert** » (couvert = 2 actions ou paroles)
 ↘ « **Miss-Deal** », tous les joueurs rendent leurs cartes et le croupier recommence la distribution.

→ Si c'est « **couvert** » :

 - **et qu'un joueur possède 1 carte de trop :**
 ↘ **les cartes de ce joueur sont « brûlées ».**
« Il m'est arrivé le cas où je m'aperçois que j'ai une carte de trop au moment de montrer mon jeu gagnant ... 2 cartes étaient parfaitement collées et le coup était très cher ... et bien ma main a été malheureusement brûlée. »

 - **et qu'un joueur possède 1 carte en moins :**
 ↘ **le joueur peut conserver son jeu** puisqu'il est désavantagé !!!.

- **Si le croupier retourne le talon en cours de jeu**
 (cas rare, mais déjà vu),
 tous les joueurs ont le loisir d'observer les cartes retournées puis le croupier bat le Talon et reprend sa distribution.

- **Si le croupier prend une main non protégée et la pose sur le tas des cartes brûlées,**
 le joueur ne peut pas la récupérer, ni récupérer l'argent qu'il a misé ... sauf si le joueur avait relancé et que sa relance n'a pas encore été suivie, il récupère dans ce cas sa dernière relance.

- **Si un paquet est reconnu défectueux**
 il manque une carte ou il y a 2 cartes identiques par exemple
 → les joueurs récupèrent les jetons versés au pot (uniquement pour la dernière donne).

Les ERREURS du Joueur

- **Retourne involontairement une ou plusieurs de ses cartes ou celle(s) d'un autre joueur** (même pendant la donne) :
→ le joueur concerné n'est pas tenu de brûler son jeu, mais est très désavantagé.
- **Parle avant son tour « Check »** → Pas d'incidence
- **Parle avant son tour « Couché »** : → Pas d'incidence
- **Parle avant son tour « Mise ou Relance »** :
Si un des joueurs précédents mise un montant inférieur ou égal → Obligation de conserver sa mise initiale
Si un des joueurs précédents mise un montant supérieur → Alors Pas d'obligation
Sinon Obligation de conserver sa mise initiale.
- **Jette ses cartes et veut les récupérer aussitôt** :
Si elles ont touché d'autres cartes ou Si c'est couvert (le joueur suivant a parlé)
→ Alors le joueur est considéré couché
Sinon il les récupère et peut parler à nouveau.
- **Ouvre sa main avant la fin du coup** :
Dévoile son jeu avant l'abattage : Cela demande un arbitrage. En général ses cartes sont brûlées.
En cas d'arbitrage, le seul cas où le croupier **ne peut pas brûler une main gagnante** qui est retournée face visible, est le suivant :
Si le joueur concerné est à Tapis et si c'est le dernier tour d'enchères.

Terminologie

Terminologie Anglaise :

Spade	= Pique
Diamond	= Carreau
Heart	= Coeur
Club	= Trèfle
Jack	= Valet Notation anglaise : Jc = Valet de Trèfle
Queen	= Dame Notation anglaise : Qh = Dame de Coeur
King	= Roi Notation anglaise : Kd = Roi de Carreau
Ace	= As Notation anglaise : As = As de Pique
Pair	= Paire
Two Pairs	= Double-Paire
Three of a Kind	= Brelan (Set, Trip)
Straight	= Suite
Flush	= Couleur
Full House	= Full
Four of a Kind	= Carré
Straight Flush	= Quinte Flush
Check	= Passer (toujours en jeu) / « Parole »
Bet	= Miser
Call	= Egaliser
Raise	= Relancer
Fold	= Se coucher
All-In	= Faire « tapis » ou « boîte »
Button /Puck	= Bouton. Désigne qui est le donneur fictif.
Small Blind	= Petit Blind
Big Blind	= Gros Blind
Straddle	= Option (Over-Blind)
Flop	= Flop
Turn	= Tournant
River	= Rivière
Dealer	= Croupier

Terminologie du joueur

Bad Beat :

Rencontre de 2 grosses combinaisons. La plus faible étant le Bad Beat (mauvaise rencontre).

Chasser :

Par des relances appuyées, forcer les adversaires à quitter le pot.

Check and Raise :

Joueur en slow-play sortant de son embuscade.

Slow-play :

Jouer en Embuscade, en Checkant ou en Collant afin de faire venir un maximum de joueurs au pot, lorsqu'on possède une très belle main ou un jeu Max.

Coller : Synonyme de Suivre la mise.

Voler le pot / Arracher :

S'adjuger le pot à la suite d'enchères très élevées alors que l'on possède une petite main.

Assorties : Cartes de même couleur.

Appariées : Cartes de même valeur.

Dépareillées : Cartes de couleurs différentes.

Tirage :

Main qui forme, à une carte près, une Quinte, une Couleur ou une Quinte Flush. Dans le cas des Quintes, on parle de tirage bi-latéral, uni-latéral ou ventral.

Marié à sa main : (Scotché, Embarqué) :

c'est ne pas être capable de la jeter alors qu'il y a de fortes probabilités qu'elle soit battue.

Pitcher, filer :

Eventailler lentement les cartes pour en prendre connaissance

Cagoulé :

Dépassé par les événements, secoué par des Bad Beat, le joueur cagoulé en perd souvent le sens de la sagesse.

Back door : C'est le tournant et la rivière qui peuvent former ta main

Pédaler :

C'est aller chercher une ou plusieurs hypothétique(s) carte(s) pour gagner. On pédale lorsqu'on va chercher un back-door.

Doublette :

Carte du Tableau qui double une des autres ... qui donne le potentiel au carré et au Full.

Splitté :

Une Paire ou un Brellan sont splittés lorsque qu'ils sont composés de cartes de sa main et de cartes du Tableau.

Poubelle : Les cartes de sa main ne présentant que très peu d'intérêt.

Kicker : C'est la carte déterminante en cas d'égalité.

Rainbow : Un tableau est Rainbow lorsqu'il comporte 4 couleurs.

Tells :

Le fait qu'un joueur divulgue la qualité de sa main par son comportement s'appelle un TELL (non intentionnel ou d'acteur).