

"Extrait du livre "Le Poker" de Bob Ciaffone, Bornemann 1996. Traduction de Francois Montmirel. Tous droits réservés".

### **1.1. La place**

Aucune place n'est privilégiée par rapport à une autre. Avant la partie, la désignation des places se fait selon un tirage au sort. Au Stud à 7 cartes, la place occupée peut servir à désigner, parmi deux joueurs à égalité de cartes ouvertes, lequel devra verser l'ouverture forcée (en général, le critère retenu pour cela est la couleur de la carte ouverte).

### **1.2. Le sens du jeu**

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur agissant immédiatement après la personne assise à sa droite.

### **1.3. La cave**

La "cave" désigne l'ensemble des jetons qu'un joueur achète pour entrer dans une partie. Les règles concernant la cave s'appliquent autant à la cave initiale du joueur qu'aux caves qu'il est susceptible d'acheter ensuite. Le joueur avec des jetons devant lui peut augmenter sa masse de jetons en achetant une ou plusieurs caves, à n'importe quel moment du jeu, tant qu'il n'est pas engagé dans un coup. Avant le premier coup, la partie privée ou le club détermine une cave minimum. Le joueur doit acheter au moins cette quantité de jetons pour pouvoir participer. Il en va de même des caves supplémentaires. Il faut définir dès le début si l'on accepte l'argent liquide à la table, ou si l'on doit d'abord le changer en jetons. Règle optionnelle : seuls des billets d'une certaine valeur (telle que 100 F par exemple) sont considérés comme valables pour participer

### **1.4. Le tapis**

Toutes les parties doivent répondre aux normes du Tapis, à savoir

\* (a) Seuls les jetons sur table au début d'un coup pourront participer au pot, sauf dans le cas (b).

\* (b) Les jetons en cours de change à la caisse sont considérés comme partie du tapis, si le club en est d'accord et si les autres joueurs en sont informés. Si un autre joueur transfère temporairement des jetons à un joueur qui attend des jetons de la caisse, le prêteur doit jouer à hauteur de son tapis diminué du montant prêté. Il est recommandé d'utiliser un repère (jeton spécial, par exemple) pour indiquer qu'un certain nombre de jetons sont ajoutés au tapis du joueur qui en attend.

\* (c) Aucun joueur ne peut soustraire de jetons à son tapis avant qu'il n'ait quitté la partie.

\* (d) Le joueur avec jetons peut en ajouter d'autres à son tapis entre deux coups. Le joueur sans jetons peut faire de même, tant qu'il se conforme à la quantité minimale en vigueur à cette table.

\* (e) Le joueur sans jetons qui reçoit des cartes et en prend connaissance sans spécifier la hauteur de son enjeu, est réputé s'être recavé à hauteur de la cave minimum. (0 Dans les

casinos et les clubs, les jetons sur table peuvent être utilisés pour régler cigarettes, boissons et repas.

\* (g) Les jetons ou l'argent hors de vue, cachés par exemple sous un cendrier ou sous un casier à jetons, ne peuvent participer au jeu horstournoi.

\* (h) Le transfert de jetons d'un joueur à un autre ne peut s'opérer que si tous les joueurs de la table en sont d'accord.

\* (i) Quand il mise, le joueur place son enchère devant lui en l'annonçant; il y ajoute les enchères suivantes (pour suivre ou relancer) jusqu'à la fin du tour d'enchères. Quand le tour d'enchères est terminé, le donneur ramène au pot les jetons avancés par les joueurs en tant qu'enchères, et en vérifie éventuellement le total.

### **1.5. La protection de la main**

"Protéger sa main" signifie que le joueur la tient fermement, ou l'a posée en bord de table avec un objet par-dessus (jeton, briquet...) Il incombe aux joueurs de prendre toutes les dispositions nécessaires pour protéger leur main. Le joueur qui manque à ce devoir n'aura aucun recours si sa main est annulée, par exemple en cas de contact avec des cartes rejetées ou ramassées par le donneur. Tout contact d'une main non protégée avec une carte rejetée la rendra nulle. Une main protégée ne peut pas être déclarée nulle en cas de contact avec des cartes rejetées, à moins qu'il soit impossible de la reconstituer. Dans ce cas, le joueur ne peut continuer le coup mais il récupère les jetons qu'il a engagés dans le coup.

### **1.6. La carte correcte**

Chaque carte reçue du donneur doit être celle du dessus du paquet. Quand un joueur a reçu la première carte d'un tour de donne, chaque joueur doit recevoir sa carte immédiatement après le joueur situé à sa droite. L'ordre ou la propriété future des cartes mises en jeu ne doit être perturbé à aucun moment, sauf si une irrégularité importante se produit. Dans ce cas, le tour de donne est annulé ou le paquet de cartes réuni pour une nouvelle donne.

### **1.7. La carte du dessous**

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

### **1.8. Les cartes retournées**

Sont considérées comme cartes ouvertes

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

La carte qu'un joueur retourne lui-même n'est pas considérée comme carte ouverte. Selon les règles relatives à la variante du poker utilisée, une carte fermée retournée est

- \* soit remplacée;
- \* soit laissée au joueur.

Le joueur ne choisit pas l'une ou l'autre de ces possibilités : l'une ou l'autre s'applique d'office. Le remplacement d'une carte retournée doit s'accomplir dans le respect de la Règle 1.6. concernant la donne de la carte du dessus, et sans changer l'assignation d'aucune carte future. Aussi, le remplacement d'une carte doit s'opérer comme suit

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

Si deux cartes ou plus ont été retournées, le donneur déclare "Maldonne" (cf Règle 1.9.). Voici les règles concernant les cartes retournées données au joueur, selon la variante du poker utilisée

\* (a) Stud à Sept Cartes o si l'une des deux cartes fermées initiales est retournée, elle devient la carte ouverte; la troisième carte est donnée fermée. o si deux cartes initiales sont retournées, sa main n'est plus valable et il récupère son ante. Exception : dans un tournoi, cette faute constitue une maldonne. o si la dernière carte d'un joueur est retournée, cf Règle 3.7.

\* (b) Hold'em o une carte fermée retournée doit être remplacée.

\* (c) Poker fermé au poker "high", le joueur doit garder la carte. au poker "low" (ou "nullot"), toute carte retournée susceptible de donner la meilleure main doit être gardée, et toute autre carte doit être remplacée. Par exemple, au nullot joué "As-5", où la meilleure combinaison est A-2-3-4-5, l'une de ces cinq cartes doit être gardée si elle est retournée. o au poker "high-low split", c'est la règle du nullot "As-5" qui prévaut. Lors du tirage, aucune carte retournée ne peut être gardée. Elle est remplacée par la carte du dessus quand tous les joueurs ont reçu leurs cartes neuves. Le retournement d'un joker avant la donne constitue une maldonne.

## **1.9. La Maldonne**

Une maldonne provoque le retour au donneur de toutes les cartes sorties et la donne d'un nouveau coup. Il ne peut y avoir maldonne o si trois joueurs au moins ont parlé à la suite d'une ouverture; o si deux joueurs au moins ont parlé à la suite d'une ouverture, dont une relance. Si le joueur s'aperçoit qu'il ne possède pas le bon nombre de cartes après le commencement du coup, sa main est annulée sans dédommagement. Exception : s'il lui manque une carte et si cette carte est celle du dessus du jeu; dans ce cas, il la reçoit et reste dans le coup. Il faut déclarer "Maldonne" lors des situations suivantes

- \* (a) Mélange défectueux et coupe du jeu avant la donne par le donneur lui-même.
- \* (b) Donne de la première carte au joueur non approprié.
- \* (c) Problème quelconque qui empêche un joueur au moins de recevoir la carte qui lui était destinée. Exception : quand une carte "flashe", le joueur lésé reçoit la carte à brûler à la place.
- \* (d) Oublier de donner des cartes à un joueur qui, par son ante, son blind ou le fait qu'il figure au bouton, participe au coup.

\* (e) Donner trop peu de cartes à un joueur. Exception : quand le joueur doit recevoir la carte du dessus du jeu.

\* (f) Donner trop de cartes à un joueur. Exception: quand la dernière reçue est la carte qui devait être brûlée, elle retourne sur le dessus du jeu.

\* (g) Dans les formes de poker qui n'utilisent pas de cartes ouvertes dans la main initiale, autres que le poker fermé, constituent "Maldonne" o le retournement de la première carte fermée donnée à un joueur, déclarée avant que tous les joueurs aient reçu une deuxième carte; o le retournement de deux cartes au moins.

\* (h) Retourner deux cartes au même joueur lors de la donne initiale, dans les tournois de Stud à 7 Cartes.

\* (i) Donner une carte fermée à un joueur qui ne devait pas la recevoir, quand celui-ci a eu une chance d'en connaître l'identité.

\* (j) Présence de plus d'une carte non jouable (avec impression défectueuse) dans un coup.

\* (k) Présence d'un joker dans le jeu si le poker utilisé ne comprend pas de joker. Exception : si le joueur peut recevoir à la place la carte située immédiatement après, il l'échange contre son joker.

\* (l) Dans les parties de poker fermé qui utilisent le joker, retournement d'un joker avant la donne. Donner des cartes à un joueur absent ne constitue pas une maldonne. S'il n'est pas de retour au moment où il doit parler, la main est annulée. Au Hold'em ou au Poker fermé, si le joueur continue de donner des cartes qui auraient dû faire partie du flop ou du tirage, il y a maldonne.

### **1.10. La décave**

Le joueur confronté à un enjeu supérieur à son tapis a le droit de suivre à la hauteur de celui-ci. La part qui excède le tapis peut

\* soit retourner au relanceur;

\* soit constituer un pot parallèle auquel participent d'autres joueurs.

Le nombre de pots parallèles possibles est illimité. Le joueur décavé qui perd le coup doit se recaver pour participer au coup suivant. Le joueur peut relancer en se décavant (il fait "tapis"), même si le montant de sa relance est inférieur au minimum imposé. Quand le joueur décavé a la parole, celle-ci passe automatiquement au joueur suivant.

### **1.11. Les relances**

Toute enchère qui renchérit l'enjeu en cours est appelée "relance". Les règles I. II, I. II.a et I. II.b font référence aux relances américaines, et se rapportent

\* soit à l'enjeu qui ouvre à nouveau les enchères à tous les autres joueurs actifs;

\* soit à la relance qui clôt le tour d'enchères, étant la dernière relance autorisée; il faut, dans ce cas, qu'elle

\* soit au moins égale à la plus haute relance précédente ou égale à la moitié si c'est une relance de décave; - ou le complément d'une relance de décave précédente inférieure à la moitié de la plus haute relance précédente. Dans les variantes où l'ouverture minimum est supérieure au gros blind, seule une enchère au moins égale au double de ce minimum est considérée comme relance.

### **1.11.a. Les relances au poker à enchères limitées.**

\* (a) Pour les variantes à enchères basses : toute enchère est limitée et chaque tour d'enchères peut comporter jusqu'à quatre relances. Cette limitation est supprimée en cas de duel. Le joueur qui n'est pas décafé est forcément encore actif, même s'il est évident qu'il n'a pas de quoi couvrir les enchères précédentes cumulées.

\* (b) Une enchère "standard" constitue o au système de limite fixe, une enchère égale à cette limite; o aux systèmes à limite variable (comme le "pot-limit"), l'enchère maximale qu'autorise la règle en vigueur.

\* (c) "Compléter une enchère" signifie relancer une enchère de décafé inférieure à la moitié de la relance standard, de façon à la rendre égale à celle-ci. Compléter une enchère ne signifie pas "relancer" au sens habituel du mot.

\* (d) Le joueur ne peut relancer d'un montant inférieur à une enchère standard. Exceptions : s'il complète une relance ou s'il est décafé.

\* (e) La relance de décafé n'est considérée comme telle que si elle est supérieure à la moitié d'une relance standard.

\* (f) Une relance de décafé inférieure à la moitié de l'enchère standard peut être  
o soit suivie;  
o soit complétée d'une relance égale à l'enchère standard, par un joueur qui n'a pas encore parlé.

\* (g) Une relance égale à au moins la moitié de l'enchère standard vaut relance à part entière, et peut être soit suivie, soit relancée de l'enchère standard. Nota : dans un Hold'em 25/50/100, l'enchère "standard" vaut 50 pour le premier tour d'enchères, et 100 pour les tours suivants.

\*

### **1.11.b. Les relances aux pokers pot-limit et no-limit**

\*

(h) Le nombre de relances successives est illimité.

\*

(i) Dans un pot à plusieurs joueurs, les relances doivent être au moins égales à la plus forte enchère précédente.

\*

(j) Dans un duel, les relances n'ont pas de minimum, si ce n'est le montant du blind.

### **1.12. Parler quand il le faut**

Le joueur a le devoir de parler à son tour et de dire qu'il ne s'est pas encore prononcé quand le joueur après lui prend la parole. Les règles suivantes s'appliquent quand la parole passe au joueur suivant alors que le joueur précédent ne s'est pas encore prononcé

\* (a) si moins de trois joueurs ont parlé après lui, ces actions sont annulées et la parole lui revient;

\* (b) si trois joueurs au moins ont parlé après lui, la parole n'est pas interrompue; le joueur ne peut alors que suivre l'enchère le précédant ou passer le coup. Le fait d'agir délibérément quand ce n'est pas son tour de le faire, comme annoncer "parole", pour feindre la faiblesse, ou "ouvert", pour feindre la force, est hautement contraire à l'éthique.

### **1.13. Les cartes brûlées**

Le donneur "brûle" une carte (la pose face contre table) avant de distribuer tout tour de donne, dès que les joueurs ont reçu leur main. Les cartes brûlées sont tenues à part des cartes rejetées par les joueurs, et cela tout au long du coup. Au Hold'em, si l'on doit mélanger le jeu (parce que le donneur a distribué prématurément), les cartes brûlées ne seront pas utilisées dans le nouveau paquet de cartes. Le donneur brûle encore une carte avant de distribuer à partir de ce nouveau paquet. Au Stud à 7 Cartes, quand il n'y a plus assez de cartes pour servir trois joueurs ou moins, les cartes brûlées et la dernière carte sont réunies pour former un nouveau paquet. Quand le donneur brûle une carte et ne peut donner immédiatement, il doit replacer la carte brûlée sur le haut du paquet et dire qu'il le fait.

### **1.14. La donne -prématurée**

Aucun joueur n'est autorisé à alimenter le pot en jetons en connaissant certaines des cartes qui seront distribuées lors du tour suivant, ou en contrôlant, par son action, une carte utilisée dans le coup. Par suite, aucune carte donnée avant que tous les joueurs aient agi et avant la clôture du tour d'enchères, ne peut participer au coup. Exception : au Stud à 7 Cartes, la dernière carte, donnée fermée, peut avoir été perdue parmi les deux autres cartes fermées du joueur. En Stud, si les cartes données ne peuvent être utilisées, elles sont retirées et perdues dans les cartes rejetées. Une carte pour tout joueur supplémentaire est également perdue; aussi les joueurs reçoivent-ils les cartes qui auraient été distribuées lors du tour suivant. Si l'erreur est faite lors de la dernière carte fermée, de telle façon que la carte doit être gardée, un joueur avec sept cartes ne peut ni ouvrir ni relancer lors du tour d'enchères. Au Hold'em, si l'erreur est faite lors du flop, la carte destinée à être la cinquième du tableau devient la quatrième. Quand le jeu est remélangé, la carte retournée est brassée avec le talon restant. Les cartes brûlées restent à l'écart. Le donneur mélange, coupe, brûle, et retourne.

### **1.15. Les mots et les gestes**

Le joueur qui annonce "passe" disqualifie sa main. Au Stud, le fait de retirer ses propres cartes ouvertes de la table équivaut à passer le coup (sauf en cas de duel), si le joueur suivant prend la parole. Le joueur qui demande au donneur de distribuer des cartes supplémentaires pour voir lesquelles seraient tombées est disqualifié. Toute annonce "suivi", "relance", ou le montant d'une enchère, engage son auteur. Le joueur qui annonce une ouverture ou une relance d'un certain montant, en versant au pot une quantité différente, voit son annonce rectifiée au montant qu'il a versé si le joueur suivant n'a pas encore parlé. Le remplacement d'une annonce régulière ("parole", "suivi", "relance" ou "passe") par une autre, est aussi engageant que l'aurait été l'annonce normale, tant que l'intention du joueur est évidente. Tapoter la table ou éventailier les cartes de haut en bas correspond à l'annonce "parole". Toute enchère faite sans annonce est autorisée et engage son auteur. Le donneur doit indiquer clairement qu'une enchère vient d'être faite.

### **1.16. L'enchère non suivie**

Le joueur qui enchérit (ouvre ou relance), sans être suivi, gagne le pot d'office. Le relanceur qui jette ses cartes, croyant à tort qu'il n'a plus d'adversaire, perd le pot, sauf si ses cartes peuvent être récupérées sans discussion, auquel cas il les reprend et le coup continue. Si le donneur indique à tort à un joueur qu'il n'a pas été suivi, et que celui-ci jette ses cartes, les règles suivantes s'appliquent

\* (a) Retrouver la main que le joueur a jetée.

\* (b) Si cela n'est pas possible, le chef de partie doit prendre une décision rationnelle reposant sur la force de la main encore en jeu

\* o au cas où la main, faible, aurait passé, le relanceur obtient la totalité du pot;

\* o au cas où la main, moyenne, aurait suivi, le pot est divisé entre les deux joueurs;

\* o au cas où la main, puissante, aurait relancé, le relanceur perd le pot au profit de son adversaire. Le chef de partie peut prendre en compte le fait que l'adversaire du relanceur était encore en pleine réflexion ou avait déjà esquissé le geste de jeter ses cartes (passer).

### **1.17. L'enchère insuffisante**

Le joueur non décafé qui verse au pot plus de la moitié de la somme requise pour suivre doit o soit compléter son enchère en versant les jetons manquants; o soit abandonner ses jetons au pot et quitter le coup. Exceptions

\* (a) Le joueur qui suit l'enchère précédant la dernière relance, car il n'était pas au courant de cette relance, peut récupérer ses jetons et passer.

\* (b) Dans les variantes à limite variable, quand il est évident que le joueur n'était pas au courant de la relance précédente, il peut passer le coup en reprenant ses jetons. Une enchère insuffisante pour suivre ne saurait être transformée en relance dès lors qu'un joueur a parlé après; elle ne peut alors être que transformée en "suivi" ou en "passe". Une enchère inférieure au minimum autorisé est reconnue correcte si trois joueurs au moins l'ont suivie, ou si au moins un joueur l'a relancée, ou si tous les joueurs ont parlé ensuite. Dans les autres cas, la parole revient au joueur fautif pour qu'il rectifie le montant de son enchère, et les actions faites après lui sont annulées.

### **1.18. Comment enchérir !**

Le joueur a le droit de rassembler des jetons devant lui avant de faire son annonce. Le joueur est réputé avoir enchéri s'il pousse ses jetons ensemble ou libère des jetons à une distance suffisante pour qu'un observateur conclue qu'il les destine au pot. Dans les situations équivoques, le joueur qui laisse le donneur s'emparer de ses jetons et les mettre au pot sans élever une immédiate objection, est réputé avoir enchéri le pot.

### **1.19. Les enchères inacceptables**

Aucun joueur n'est autorisé à miser puis à ajouter une relance après avoir jaugé la réaction des autres joueurs. Si le joueur veut ajouter des jetons à son enchère, il le dit au moment où il fait

son enchère. Le joueur qui verse les jetons requis pour suivre ne peut revenir à son tapis pour relancer. Le joueur qui verse au moins la moitié de la somme requise pour relancer est traité comme un relanceur à part entière. Il doit donc compléter sa relance aussitôt. Aux enchères de pot-limit et de no-limit, le joueur qui annonce "relance" peut continuer à verser des jetons tant que ses deux mains restent à côté du pot.

### **1.20. L'enchère d'un seul jeton**

Le joueur qui verse un seul jeton d'une valeur supérieure à celle requise pour suivre, est réputé avoir simplement suivi. Il ne peut transformer cette enchère en relance que si personne après lui n'a encore parlé ni versé de jetons.

### **1.21. Ouvrir ou passer (règle optionnelle)**

Dans certains pokers, notamment des variantes de Poker fermé, l'annonce "parole" est interdite avant le tirage, de façon à pousser les joueurs à davantage de décision et à empêcher les embuscades. Si, dans une telle partie, le joueur annonce "parole", il n'est pas réputé comme passant le coup. C'est juste la preuve qu'il n'est pas familier avec cette règle. Il doit donc reformuler sa décision. Cette règle controversée doit toujours être énoncée en début de partie. Dans un club ou un casino, elle doit être affichée.

### **1.22. L'embuscade (règle optionnelle)**

L'embuscade est une manœuvre qui consiste à dire "parole", puis à relancer quand la main revient (en américain : "check-and-raise"). L'embuscade est réputée autorisée dans toutes les parties, sauf annonce contraire en début de partie. Dans un club ou un casino, l'interdiction de l'embuscade doit être dûment affichée.

### **1.23. Le jeton minimum**

Le club ou casino peut créer un jeton de valeur minimum pour chaque partie. Les jetons de valeur inférieure à ce jeton minimum ne peuvent figurer au tapis que si, une fois combinés, ils valent un ou plusieurs jetons minima.

### **1.24. La main irrégulière**

- \* Une main est dite "irrégulière" quand
- \* elle n'a pas le nombre de cartes requis;
- \* elle a été en contact avec des cartes rejetées, en violation de la Règle 1.5 concernant la protection de la main.

Une main irrégulière ne peut gagner ni prétendre à une partie du pot. Le joueur qui découvre que sa main est irrégulière ne peut récupérer les jetons qu'il a déjà versés au pot. Exceptions

- \* si la maldonne peut être annoncée, selon les critères de la Règle 1.9;

\* si aucun joueur n'a encore parlé après lui.

Dans ces deux cas, le joueur peut reprendre ses jetons et quitter le coup. Aucun joueur ne peut volontairement rendre sa main irrégulière, dans le but de récupérer ses jetons. Aucun joueur dont la main est irrégulière ne peut relancer de façon à s'arroger le pot. Si le chef de partie décide que le joueur a violé l'une de ces dispositions, le pot reste en place comme provision pour le coup suivant.

### **1.25. L'abattage**

Si deux joueurs au moins restent en course après la donne de toutes les cartes et la clôture du dernier tour d'enchères, les joueurs montrent leurs cartes pour définir lequel a la meilleure main et s'adjugera donc le pot. Le joueur peut rejeter sa main sans la montrer. Aucun joueur ne peut voir une main rejetée. Si l'un d'eux le désire, il doit en faire la demande, laquelle n'est recevable que si le joueur qui a rejeté la main donne son accord. Seul le donneur peut retourner une main rejetée. Celle-ci ne peut prétendre en aucun cas à gagner le pot. L'abattage est gouverné par les règles suivantes:

\* (a) Une main contenant trop de cartes est disqualifiée. Une main contenant trop peu de cartes peut être jouée, selon les circonstances.

\* (b) La force d'une main dépend des cartes qu'elle contient, non des affirmations de son propriétaire ou d'autres joueurs.

\* (c) "Rejeter une main" signifie la faire glisser ou l'envoyer face vers le bas, dans le tas des cartes déjà hors-jeu. Si le joueur a rejeté sa main après une erreur d'annonce du joueur précédent, il ne peut la récupérer, même après rectification de l'erreur.

\* (d) Aucune annonce verbale ne peut remplacer l'abattage.

\* (e) Le joueur qui quitte le coup en concédant le pot à son adversaire doit rejeter sa main.

\* (f) La main retournée face en l'air est toujours valable tant qu'elle n'a pas touché les cartes rejetées.

\* (g) La main rejetée face en bas peut être remise en jeu si les conditions suivantes sont réunies : o le joueur la récupère lui-même, ou demande au donneur de la retourner lui-même; o la main n'a touché aucune carte rejetée; o aucun adversaire n'a rejeté ses cartes suite à ce geste. En-dehors de ces conditions, la main rejetée face en bas ne peut prétendre à une partie du pot, même si elle a été montrée avant d'être rejetée.

\* (h) Une main rejetée par le donneur, après approbation du joueur à qui elle appartenait, est traitée comme si le joueur lui-même l'avait rejetée; elle est donc disqualifiée.

\* (i) Si le donneur rejette la main gagnante sans l'approbation du joueur à qui elle appartenait, le joueur a toujours droit au pot, si sa victoire a été annoncée avant.

\* (j) Un joueur qui ne dit rien n'est pas réputé avoir donné son approbation au donneur. Il doit faire quelque chose d'explicite pour cela.

### **1.26. L'ordre d'abattage**

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

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

### **1.27. L'ordre des couleurs**

Les couleurs sont sans importance dans l'abattage. Elles ne servent qu'à:

- \* assigner les places au joueur, en début de partie;
- \* déterminer la plus petite carte en début de coup, celle qui paiera le blind ou l'ouverture forcée;
- \* décider qui reçoit le jeton insécable dans le cas d'un pot partagé. Pour ces cas-là, la hiérarchie décroissante des couleurs qui prévaut est celle du bridge, à savoir : pique, coeur, carreau, trèfle.

### **1.28. L'attribution des pots**

Seul le donneur est habilité à attribuer les pots. Le joueur qui gagne l'abattage ne saurait s'emparer du pot lui-même. Quand le donneur a attribué le pot, et quand le joueur déclaré gagnant l'a reçu sans aucune protestation, l'attribution est définitive. Le présent code ne concerne que les éventuelles erreurs de jetons dans le pot, non les jetons déjà en possession d'un joueur, à moins qu'un joueur ne fasse immédiatement une demande expresse de contrôle.

### **1.29. Les arrangements**

Les arrangements sont des propositions faites par un joueur à son ou ses adversaires, pour partager le pot entre eux sans avoir à montrer leurs cartes. Dans les tournois, les arrangements sont interdits : le pot doit être attribué au gagnant réel. Au poker à enchères limitées, les joueurs ne peuvent pas faire d'arrangements sur le pot sauf s'il n'y a plus d'enchères (soit parce qu'il ne reste plus qu'un joueur non décavé, soit parce que le tour d'enchères précédant l'abattage est clos). Au poker joué en pot-limit ou en no-limit, les partages sont possibles en cas de duel (attention : il n'y pas duel quand un ou plusieurs autres joueurs sont décavés mais encore dans le coup). L'appellation "assurance" désigne un partage qui répond à deux critères à la fois

1. tous les joueurs encore en lice sont décavés sauf un;
2. il reste au moins une carte à tomber.

Un arrangement qui ne répond pas à ces conditions est simplement appelé "partage du pot". Une règle interdisant les partages de pots n'exclut pas obligatoirement les assurances. L'une et l'autre doivent clairement figurer dans le règlement. Même quand les arrangements sont autorisés, le club peut imposer certaines conditions concernant la taille du pot, le temps de négociation et autres, dans le but de maintenir un rythme de jeu raisonnable. L'assurance et le partage du pot, quand ils sont autorisés, doivent se conformer aux règles suivantes

- \* (a) Chaque joueur a le droit de demander à voir les mains présentes.
- \* (b) L'offre d'un arrangement, si elle est acceptée, est définitive.
- \* (c) Un joueur a le droit de retirer une offre tant qu'elle n'a pas été acceptée.
- \* (d) Une offre est automatiquement annulée si le donneur pose une nouvelle carte.
- \* (e) S'il y a potentiellement des enchères à venir, les joueurs peuvent ne pas interrompre le jeu pour négocier; une offre doit être faite, et la réponse doit être immédiate.
- \* (f) Le joueur a le droit d'offrir l'assurance à quelqu'un qui ne fait pas partie du coup ou un spectateur, si les circonstances l'exigent.
- \* (g) Un accord d'assurance avec une personne hors du coup est annulé au cas où les mains sont égales à l'abattage.

### **1.30. Le jeton insécable**

dans un pot partagé Le pot partagé suite à une égalité entre au moins deux mains lors de l'abattage, s'il laisse un jeton insécable après partage, entraîne l'attribution de ce jeton à la main qui possède la carte la plus haute. En cas de coup joué "high-low", c'est la main "high" qui reçoit d'office le jeton insécable. En tournoi, le pot est partagé avec l'équité maximum permise par les jetons en jeu. Hors tournoi, le pot est partagé avec l'équité maximum permise par les jetons de la caisse.

### **1.31. Le paquet défectueux**

Un paquet défectueux contient deux cartes identiques ou une carte avec un dos différent. Les cartes manquantes, mutilées ou marquées, ou la présence d'un joker, n'entraînent pas la défectuosité du jeu telle que nous l'entendons ici. Si le paquet est reconnu défectueux, les joueurs récupèrent les jetons qu'ils ont mis au pot. Le joueur qui, bien que s'étant aperçu de la défectuosité du jeu, ne le signale pas et parvient à gagner le pot, ne peut prétendre à empocher les jetons. Sa part retournera au pot pour le coup suivant. Seuls les joueurs ayant reçu une main de départ sur le coup ont droit à participer à ce nouveau coup Le pot gagné par un joueur lui est acquis, même si le paquet de cartes est reconnu défectueux par la suite.

### **1.32. Défaut d'impression et joker**

Une carte comportant un défaut d'impression doit être traitée comme carte non jouable. Un joker donné face en l'air quand le joker ne fait normalement pas partie du jeu, est traité comme carte non jouable. Une carte reconnue non jouable est remplacée par la carte suivante du talon. Un joker donné face en bas quand le joker ne fait normalement pas partie du jeu, doit être remplacé par la carte suivante du talon une fois que tous les autres joueurs ont été servis en cartes (sachant que la situation ne requiert pas les dispositions d'une maldonne). Le donneur brûle toujours une carte pour le tour suivant.

### **1.33. La collusion**

Dans une partie de poker, chaque joueur doit pratiquer dans son intérêt propre. Tout comportement visant à assister un autre joueur est prohibé. Un joueur ne peut jouer qu'une main à la fois. Il doit prendre ses décisions sans aucune aide extérieure. La conversation dans

une langue étrangère entre un joueur et un spectateur est interdite. Toute information sur une main passée, donnée à un joueur encore en lice, doit être donnée aussi aux autres joueurs. Toute information sur la main d'un relanceur non suivi, donnée à un joueur, doit être donnée aux autres joueurs. Un joueur ne peut miser à la place d'un autre, y compris l'ante. (Divers types de comportements considérés comme collusion figurent au chapitre 9, consacré à l'éthique).

### **1.34. Les spectateurs**

Un joueur peut demander à déplacer des spectateurs pour qu'ils ne puissent pas voir ses cartes fermées. Un joueur peut demander à déplacer un spectateur qui le gêne avec sa fumée.

### **1.35. L'horloge**

Le club a le droit de décréter un temps de réflexion maximum pour se décider sur une main. Un joueur qui dépasse son temps imparti encourt ces sanctions

\* (a) S'il n'y a pas d'enchère avant lui, il doit dire "parole".

\* (b) S'il y a eu au moins une enchère avant lui, il est exclu du coup. Quand le joueur approche de l'expiration prochaine de son temps de réflexion, le donneur doit faire le compte à rebours de dix à zéro à haute voix.

### **1.36. Les décisions**

La décision du chef de partie est définitive dès que les cartes ont été données pour le coup suivant. Aucun joueur ne peut contester une décision du chef de partie donnée en toute bonne foi.

### **1.37. La quinte blanche**

La quinte constituée des cartes A-2-3-4-5, encore appelée "quinte blanche", est réputée valable à toute table de poker et reconnue comme la plus faible des quintes, sauf dans deux cas

\* (a) Poker joué "low" avec quintes exclues (Nullot "As-5"); dans ce cas, elle vaut 5, la meilleure combinaison possible;

\* (b) Affichage du contraire dans le club ou le casino, ou notification collégiale avant de commencer la partie privée.