

POKER aux Chevaliers

(Règlements sommaires)

LES RELANCES :

LA MISE MINIMUM. Toute mise d'ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.

LA RELANCE MINIMUM. Toute relance doit comporter une valeur ajoutée au moins égale à la valeur ajoutée précédente (et cette valeur ajoutée ne doit jamais être inférieure au gros blind en cours).

Exemple: ouverture à 100, relance à 300 (par exemple), sur-relance minimum à 500.

Dans le cadre d'une relance après les blinds, le petit blind n'est pas pris en compte dans la formule et seul le gros blind est considéré comme une première mise dans sa totalité.

Exemple : Blinds 50-100, relance minimum 200 (et non 150).

LE TAPIS PRÉFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au gros blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du gros blind.

Exemple: gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 100, relance minimum à 200.

LE TAPIS PRÉFLOP INFÉRIEUR À LA RELANCE MINIMUM. Si un joueur n'a pas assez pour relancer préflop du double du gros blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind).

Exemple: gros blind à 100, tapis à 130, suivit à 130, relance minimum à 230.

LE TAPIS POSTFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND. Après le flop, si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind).

Exemple: gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum à 130.

LES ACTIONS :

UN JOUEUR OUBLIÉ PAR UN OU DEUX SUIVANTS. Si un ou deux joueurs oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions seront maintenues et ne pourront être changées si la situation elle-même ne change pas entre temps (si le joueur oublié passe, fait parole ou suit). Dans le cas contraire (le joueur oublié « change la situation » en ouvrant ou en relançant) : les fautifs pourront changer d'avis et suivre ou passer mais ne pourront eux-mêmes « changer la situation » (ouvrir ou relancer) que s'ils l'avaient eux-mêmes déjà changée (ils avaient donc ouvert ou relancé prématurément).

UN JOUEUR OUBLIÉ PAR TROIS SUIVANTS OU PLUS. Si trois joueurs ou plus oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions sont maintenues et le joueur oublié (fautif d'avoir réagi trop tard) ne peut plus « changer la situation » qui s'est constituée avant sa réaction (il ne peut que passer ou suivre les enchères déjà faites). Donc si une ouverture ou une relance a été effectuée après lui mais avant sa réaction et qu'il décide de rester dans le coup, il ne pourra que suivre cette enchère quand reviendra son tour de jouer. Par contre tout changement de situation (ouverture ou relance) effectué après sa décision le libère totalement des trois options (passer, suivre ou relancer).

LES BLINDS ET LES CHANGEMENTS DE PLACE :

LES JOUEURS DÉPLACÉS POUR ÉQUILIBRAGE. Lorsqu'il y a 2 joueurs ou plus de déplacer pour équilibrage (ex : suite à une fermeture de table), les joueurs pigent une carte pour déterminer leur nouvelle position. Les joueurs sont déplacés à la droite du bouton (ou du donneur) en débutant par celui qui a la carte de la plus grande valeur.

LE BOUTON EN TÊTE À TÊTE. En tête-à-tête il y a inversion : le bouton (ou donneur) mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind (et parle en premier après le flop).

LE PASSAGE EN TÊTE À TÊTE. Au moment du passage en tête-à-tête : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient bouton (ou donneur) même si cela fait rester le bouton (ou la donne) deux fois de suite sur le même joueur.

L'ABATTAGE (ou SHOWDOWN) :

LE JETON SUPPLÉMENTAIRE. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du bouton (ou du donneur).

DEUX SORTANTS SIMULTANÉS. Si deux joueurs sont éliminés en même temps, celui ayant possédé le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé.

ANNONCER LES ERREURS. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à signaler et aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

SUR LA TABLE :

LES CARTES VISIBLES. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table et être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera arbitrée au détriment du joueur fautif si les cartes étaient à l'extérieur du bord de la table ou si elles étaient invisibles pour le croupier ou le donneur. Rappels : les autres joueurs sont, eux, tenus de se rappeler des personnes encore présentes dans la main.

LES JETONS VISIBLES. Les jetons doivent rester sur la table, même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) sans l'autorisation des managers est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné sans avertissement.

LES JETONS LISIBLES. Les jetons peuvent être rangés librement mais de manière à ce que tous les adversaires puissent en deviner le montant approximatif (pas de jetons cachés, ni de tas en vrac, ni de piles aux couleurs dans le désordre). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.

L'ÉTHIQUE :

LE RESPECT. Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage : sanction.

SE TAIRE HORS DU COUP. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction.

LE RABBIT HUNTING. Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau (le "rabbithunting") : sanction.

CÉDER SA PLACE. Un joueur qui participe au tournoi final ne peut en aucun cas céder sa place à un autre joueur que ce soit avant ou pendant la partie.