

## REGLES DES TOURNOIS

### ARGENTAN POKER

<b>I. Concepts généraux</b>	
<b>1. Règle de base</b>	La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement. L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le règlement à disposition des participants, il est de la responsabilité des joueurs d'en prendre connaissance. Tout participant se doit de respecter ce règlement.
<b>2. Changement de programme</b>	Les organisateurs se réservent le droit d'annuler ou de modifier tout ou partie de l'événement à leur seule et entière discrétion.
<b>3. Interdiction aux mineurs</b>	Seuls les joueurs majeurs peuvent participer au tournoi. En cas de triche le joueur sera exclu des tournois.
<b>4. L'esprit de jeu avant tout</b>	Les responsables de tournois se doivent de considérer l'intérêt et l'équité du jeu. Les responsables peuvent être amenés à prendre une décision contraire au présent règlement. La décision du responsable est définitive.
<b>5. Langue officielle</b>	Seul le français et éventuellement, l'anglais seront tolérés pendant un tournoi.
<b>6. Terminologie</b>	Les termes officiels sont simples : je mise (bet), je relance (raise), je paye ou je suis (call), je passe ou je jette (fold), parole (check), tapis (all in). Il est de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper plusieurs fois sur la table signifie « parole » ou « check ».
<b>7. Réclamations</b>	Le Directeur de Tournoi est seul responsable des décisions prises. La décision est irrévocable. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers (personne ou organisme extérieur).
<b>8. Retards</b>	Un round de retard sera toléré. Passé ce délai le joueur sera éliminé de la partie. Durant son retard, les cartes du joueur lui sont distribuées et ses blinds sont prélevées. Aucun enregistrement tardif ni entrée en retard avec un stack complet ne peut être toléré.
<b>9. Joueur sortant</b>	Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de Tournoi. Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ces jetons sont maintenus en jeu (les blinds tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de prévenir le Directeur de Tournoi. Si un joueur annonce un départ définitif, il faut lui demander d'aller le confirmer au responsable du tournoi. Un joueur éliminé doit s'annoncer au directeur de tournoi.
<b>10. Sortants simultanés</b>	Si deux joueurs (ou plus) sont éliminés en même temps à la même table ou dans le cas de la bulle, celui qui possédait le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé.

## II. Assignment des sièges, cassage et équilibrage des tables

<b>11. Sièges aléatoires</b>	Au début du tournoi ainsi qu'au début de la table finale, les sièges seront aléatoirement assignés.
<b>12. Minimum de joueurs par table</b>	le jeu commence à une table à partir de 3 joueurs assis.
<b>13. Equilibrage des tables</b>	Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre les tables. On retire les places au sort pour la table finale.

## III. Pratiques générales

<b>14. Nouvelle main, nouveau niveau</b>	Une main commence lorsque le pot précédent est attribué. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blindes pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blindes s'applique à la main suivante.
<b>15. Echange de jetons et chip race</b>	Le Chip Race implique la disparation totale des jetons de petite valeur qui ne sont plus utiles du fait de l'augmentation des blindes. Il sera fait pendant les pauses par le directeur de tournoi.
<b>16. Jetons des joueurs</b>	Tout joueur doit pouvoir estimer les tapis de ses adversaires. Il est obligatoire de ranger les jetons par valeur et par des piles. Les jetons de la plus forte valeur doivent rester bien visibles. La seule annonce qui est obligatoire si elle demandée est l'annonce exacte du montant d'une mise ou d'une relance. Un joueur peut demander le nombre de jetons d'un adversaire mais celui-ci n'a aucune obligation de répondre.
<b>17. Changement de jeu de cartes</b>	Le directeur de tournoi est seul juge sur le marquage des cartes et le remplace si besoin.
<b>18. Demande du time</b>	Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion (après un temps jugé « raisonnable » on décompte 1 minute puis 10 secondes). Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des avertissements par le directeur de tournoi. Le Time peut être demandé par n'importe quel joueur de la table qu'il soit en jeu ou non.
<b>19. Rabbit hunting</b>	Le rabbit hunting (révéler les cartes qui "seraient venues" si la main n'avait pas pris fin) est interdit.
<b>20. Transport de jetons</b>	Il est interdit de transporter les jetons sauf en cas de changement de table. Durant les pauses chaque joueur doit mettre la totalité de ses jetons dans les sacs prévus à cet effet. Au moment du chip race ne pas mettre les jetons de petite valeur dans les sacs.

#### IV. Avant le jeu

<b>21. Présence des joueurs à la table</b>	Un joueur doit être assis à sa place lorsque la première carte est distribuée pour pouvoir jouer la main. Un joueur doit être assis à sa place pour conserver sa main vivante. Un joueur qui se lève et s'éloigne de la table alors qu'il est toujours en jeu verra sa main jetée automatiquement sauf s'il est à tapis.
<b>22. Bouton mort</b>	Le jeu en tournoi utilise la règle du bouton mort : si le joueur qui devait donner le coup est éliminé, les cartes sont distribuées par celui immédiatement à sa droite tel que le bouton l'aurait fait.
<b>23. Bouton en heads-up</b>	En Heads-Up, la petite blinde est au bouton et parle en premier. Lorsque le Heads-up commence, le bouton doit être ajusté afin qu'aucun joueur ne soit de grosse blinde deux fois de suite. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde.

#### V. La régularité de la donne

<b>24. Assistance à la donne</b>	Un dealer sera mis à disposition pour la table finale.
<b>25. Mélange des cartes</b>	Le jeu se déroule de préférence avec 2 paquets de cartes distincts à chaque table. Pour le mélange des cartes : c'est la personne qui vient de donner qui mélange les cartes, les coupes et les donne au futur dealer pour qu'il puisse distribuer.
<b>26. Mains mortes</b>	Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes. Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table. Toute main jetée ayant touché une carte morte (ou le tas central, le « ballot ») est irrémédiablement morte.

#### VI. Erreur lors de la donne initiale

<b>27. La fausse donne</b>	<p>Il y a automatiquement fausse donne quand :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- une carte est retournée</li><li>- au moins une carte a été distribuée à un siège qui ne devait pas en recevoir</li><li>- un joueur a été oublié par le donneur</li><li>- nombre de cartes distribuées incorrect</li></ul> <p>Toute répétition exagérée de fausses donnes, d'erreurs ou de cartes retournées par un même donneur sera sanctionnée par le directeur de tournoi.</p>
----------------------------	--

## VII. Erreur de donne à partir du flop

<b>28. Cartes prématurées</b>	Toute carte brûlée retournée reste en jeu et visible par tous. Toute carte brûlée retournée sur situation de tapis est jouée. Toute carte prématurée (Flop, turn, river) doit être reprise, ainsi que le carte brûlée. Refaire l'action avec une nouvelle carte brûlée.
<b>29. Board enlevé prématurément</b>	Si le dealer retire le board prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, la main est annulée et toutes les enchères restituées. C'est le seul cas où un coup peut être annulé. Si le board est discernable sans avoir à retourner les cartes, le coup continue.

## VIII. Les cartes mortes

<b>30. Les joueurs sont responsables de leurs cartes</b>	Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes. A lui de les protéger afin qu'aucune mésaventure ne puisse lui arriver. Les cartes des joueurs toujours en jeu doivent toujours rester sur la table et être visibles.
<b>31. Mains non-protégées</b>	Si le donneur brûle une main non-protégée ou si un autre joueur la jette, le joueur n'aura aucun recours et ne se verra pas remboursé de ses mises. Cependant, si un joueur avait relancé et la relance n'avait pas encore été payée, la relance sera remboursée au joueur.
<b>32. Cartes jetées sur un jeu non-protégé</b>	Si un joueur jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un adversaire, le responsable du tournoi doit faire ce qu'il peut pour les identifier. Si c'est possible, le jeu du joueur qui n'a pas jeté reste en jeu mais celui-ci reçoit un avertissement. S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, le jeu du joueur est considéré comme mort. Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur qui a jeté ses cartes devra être sanctionné.
<b>33. Exposer sa main</b>	Il est interdit de montrer ses cartes ou d'annoncer son jeu pendant un coup. Dans ces cas là la main est morte, tous jetons mis en jeu seront alors perdus.

## IX. Mises et relances

<b>34. Jouer avant son tour</b>	La parole fait acte, le joueur ne peut revenir sur sa décision. Les jetons seront engagés. Si le joueur a annoncé une relance elle devra être du double de la mise. Une personne qui parle avant son tour ne pourra que coller ou passer si une relance suit son action. Si elle passe les jetons qu'elle a engagés sont perdus.
<b>35. Annonce verbale prévaut</b>	Une mise ou une relance doit être claire : annoncée par la parole reste le plus claire. Il est possible de ne pas parler mais la mise des jetons doit se faire en une seule fois (pas de mises étirées).
<b>36. Méthode de relance</b>	Une relance peut être faite de deux manières : <ul style="list-style-type: none"><li>- en plaçant le montant total de la relance en un seul geste entre les jetons du joueur et le pot</li><li>- en annonçant verbalement le montant total avant le geste de mise</li></ul> Si un joueur met le montant du call ou un autre montant inférieur au minimum de relance sans annoncer son intention de relancer, la mise reste un « call », la règle des 50% est applicable à ce cas.
<b>37. Relances</b>	Une relance doit être d'au moins le double du montant de la grosse blind, ou que la mise précédente, ou que la relance de l'actuel tour d'enchère. La règle des 50% s'applique : si un joueur place une relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la mise minimale, il doit compléter pour effectuer une relance valable.
<b>38. Relance à tapis préflop inférieur à la relance minimale</b>	Si un joueur n'a pas assez pour relancer préflop du double de la grosse blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la grosse blind.
<b>39. Mises insuffisantes sans annonce verbale</b>	Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle, les conséquences dépendront du type de mise : <ul style="list-style-type: none"><li>- mise d'ouverture insuffisante (« short bet ») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la grosse blind</li><li>- mise pour suivre insuffisante (« short call ») : les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold). Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans action : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix.</li><li>- relance insuffisante (« short raise ») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).</li></ul>
<b>40. Jeton de valeur supérieure</b>	Après une relance (ou une blind), le fait de placer un seul jeton de valeur supérieure correspond à un call si la relance n'est pas verbalement annoncée.
<b>41. Jetons multiples identiques</b>	Miser plusieurs jetons identiques sans aucune annonce après une mise ou après les blinds est un call.
<b>42. Compter les jetons</b>	Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordée est celui d'une mise.

<b>43. Jouer « In the dark »</b>	Miser avant l'arrivée des cartes du board (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés.
<b>44. Le pot complet</b>	Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères et en cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total, le pot est définitivement considéré comme complet.
<b>45. Actions simultanées</b>	Si deux joueurs (ou plus) agissent simultanément, ils sont considérés comme ayant joué dans l'ordre et on vérifie simplement la cohérence des actions.
<b>46. Nombre de relances</b>	Il n'y a pas de limite du nombre de relances dans les parties de no-limit.

## X. Fin d'un coup

<b>47. Montrer ses cartes sur un coup fini sans abattage</b>	Un joueur peut, s'il gagne le coup sans que sa dernière mise ne soit suivie, ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, il doit les montrer à l'ensemble des joueurs de la table.
<b>48. Face visible</b>	Toutes les cartes seront retournées face visible si deux ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible.
<b>49. Abattage</b>	<p>A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la dernière action agressive dans ce tour doit montrer sa main le premier. S'il n'y a eu aucune mise, le premier joueur à gauche du bouton est le premier à montrer sa main et ainsi de suite (les deux cartes).</p> <p>Si tous les joueurs impliqués dans le coup jettent leurs cartes, le dernier joueur à avoir des cartes en main emporte le coup et n'a pas obligation de montrer ses cartes.</p> <p>Un joueur n'a l'obligation de montrer ses cartes que pour réclamer un pot.</p>
<b>50. Demande de contrôler les cartes à l'abattage</b>	Un joueur qui demande au responsable du tournoi de regarder les cartes d'un autre joueur doit exprimer clairement que c'est pour un soupçon de triche, sans quoi le responsable ne peut valider la demande. Tout usage abusif de cette demande devra être sanctionné.
<b>51. Pots extérieurs</b>	Chaque pot extérieur sera divisé séparément avant tirage de la ou des cartes suivantes (flop, turn ou river).
<b>52. Jeton indivisible</b>	Le jeton indivisible va au joueur en jeu le plus près à gauche du bouton.
<b>53. Réclamer le pot</b>	Le droit de réclamer un pot prend fin lorsque la main suivante commence.

## XI. Ethique et sanctions

<b>54. Ethique</b>	<p>Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire.</p> <p>Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : avertissement ou sanction donné par le directeur de tournoi.</p> <p>Toutes attitudes excessives pouvant gêner le confort des autres participants peut donner lieu à des avertissements ou sanctions (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions, ...) donnés par le directeur de tournoi.</p> <p>Tout retour de monnaie sera fait à la fin du tour d'enchère par le donneur.</p>
<b>55. Sanctions</b>	<p>Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être données par le directeur de tournoi, suivant la gravité de la faute :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- avertissement</li><li>- amende à hauteur de la big blind en cours</li><li>- exclusion temporaire du tournoi</li><li>- exclusion définitive du tournoi</li><li>- exclusion définitive de l'association (valider par les membres du bureau à posteriori)</li></ul> <p>Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort de ses participants.</p>