



Fédération Française  
de **POKER ASSOCIATIF**

# REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION -ANNEXE-

NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER

Version 2023-09

## AVANT-PROPOS

Le présent document accompagne le règlement officiel du poker de tournoi sans croupier.

Il a pour but de suivre les modifications de ce règlement et de préciser les points de divergences avec le règlement de la TDA (Tournaments Directors Association). Les Directeurs de Tournois peuvent s'appuyer sur les réponses apportées pour traiter les cas qui apparaîtraient lors de leurs tournois.

La numérotation des points de règle dans ce document reprend bien sur la numérotation de la règle dans la même version.

Pour améliorer le règlement et cette annexe, tout utilisateur est invité à faire remonter à la Fédération Française de Poker Associatif (F.F.P.A.) les commentaires qu'il peut avoir à propos du règlement et des questions d'application qu'il a dû régler ou qu'il a vu être réglées : envoyez un mail à [competition@ffpoker.org](mailto:competition@ffpoker.org). Tous les commentaires seront étudiés.

*Note : les notes des mises à jour précédentes ne sont pas mises à jour dans ce document, donc les numéros de règles peuvent être décalés si les dernières versions ont modifié ces derniers.*

## HISTORIQUE DE MISE A JOUR

### HISTORIQUE DETAILLE

Depuis la version 2019 03, le ROPTA est publié en deux versions, l'une à utiliser qui ne comprend que le règlement en cours et l'autre qui indique toutes les évolutions entre la version précédente et celle-ci. De ce fait, il n'est plus utile de

préciser les modifications dans ce document. Les historiques de mise à jour entre les versions antérieures sont disponibles dans l'annexe au ROPTA en version 2017 10.

## PRINCIPALES NOUVEAUTES

En plus de quelques précisions, les principales nouveautés de cette version 2023 09 sont les suivantes :

- Précision sur la responsabilité des joueurs dans un tournoi de poker
- Ajout d'un point 5.3 précisant les erreurs communes dues à la présence de deux jeux en self dealing
- Modifications de la procédure en cas de jeu dévoilé pour distinguer les cas à tapis (aucune mise possible) des autres.
- Simplification de la procédure en cas de turn prématurée : simple mélange et reprise du coup (§7.3)

## DIVERGENCES AVEC LE REGLEMENT DE LA TDA

Un des objectifs de ce règlement est de proposer une règle claire en français qui soit au plus près du règlement de la TDA mais conserve les éléments primordiaux pour un jeu sans croupier. De ce fait, nous conservons quelques différences que nous précisons et expliquons ci-dessous.

Merci de nous faire remonter toute différence autre que celles indiquées dans ce document : envoyez un mail à [competition@ffpoker.org](mailto:competition@ffpoker.org).

## PRESENCE A LA TABLE

Dans la règle 4.1, du fait de l'absence de croupier et pour faciliter la distribution et limiter la circulation aux tables, nous conservons la présence à la table (ou debout à portée de son jeu) à la première carte distribuée à la table (et non à la dernière).

## CHANGEMENT DE NIVEAU – NOUVELLE MAIN

Dans la règle 3.1, nous conservons le fait qu'un coup commence dès l'attribution du pot précédent (c'est-à-dire lorsque le vainqueur du coup précédent a été déterminé) et non lorsque le jeu est mélangé (du fait de de l'absence de croupier et la fréquente présence de 2 jeux de cartes).

## 11.3 PAS DE REVELATION

Ajout d'une phrase sur une règle jouée presque partout mais exprimée nulle part : « Le règlement du tournoi peut interdire aux joueurs de parler du coup en cours tant que plus de deux joueurs ont encore des cartes. »

## QUESTIONS CLASSIQUES SUR LES REGLES

### ORDRE D'ABATTAGE (10.5)

Si personne n'a misé à la river, l'ordre d'abattage se fait à partir de la première personne à avoir des cartes à la gauche du bouton. Chacun peut soit montrer son jeu pour prétendre au pot, soit le mucker. Si tous les joueurs sauf un muckent, ce dernier remporte le pot sans avoir à montrer son jeu.

L'ordre d'abattage commence par la dernière personne ayant fait une action agressive (dernière mise ou relance). Si ce joueur souhaite mucker, il ne doit pas envoyer ses cartes au milieu sans laisser le temps à un adversaire qui le souhaiterait de demander à voir ses cartes (« payer pour voir »).

Si un joueur reprend ses cartes à la demande d'un adversaire, ses cartes reviennent en jeu et il lui est à nouveau possible de gagner le coup.

En rappelant que toutes les cartes de tous les joueurs seront retournées face visible si un ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible. (§10.4)

### COLOR UP ET CHIP RACE

Le Chip Race doit se faire devant les joueurs et en évitant de perturber le jeu au début d'un nouveau round. Il est déconseillé de faire un chip race pendant un break sans la surveillance des joueurs pour la sécurité des jetons. Dans la perspective de gêner le moins possible les joueurs, de simplifier le chip race de perdre le moins de temps possible, il est conseillé que le responsable de tournoi annonce au début du round précédent le Chip Race que celui-ci va avoir lieu. Il conseillera à tous les joueurs, sans porter préjudice au déroulement du jeu, de faire l'échange de leurs jetons de petites valeurs qui doivent être enlevées avec le joueur ayant le plus gros stack ou ayant le plus de monnaie.

## AUTRES QUESTIONS CLASSIQUES LIEES A DES POINTS DU REGLEMENT

### MAUVAISE LECTURE DU JEU

Si, lors d'un coup, les jetons sont attribués au mauvais joueur du fait d'une mauvaise lecture du jeu (oubli d'une combinaison gagnante), l'attribution peut être modifiée en cas d'intervention immédiate d'un tiers (avant que les cartes ne soient ramassées). Si les cartes sont ramassées et même si tous les joueurs sont d'accord à propos de l'erreur, l'attribution du pot ne peut plus être modifiée.

### ABSENCE D'UN JOUEUR

Dans un tournoi en une seule journée, le règlement du tournoi prévoit en général si les arrivées tardives sont prévues ou pas, les blindes étant en général prélevées aux joueurs absents.

Dans un tournoi en plusieurs journées, il est admis qu'un joueur qualifié à l'issue du premier jour ne sera pas éliminé avant la disparition de ses jetons en cas d'absence, sauf s'il a prévenu ou si le règlement du tournoi prévoit qu'il doit se présenter dans un temps défini pour ne pas être retiré du tournoi.

## SPECTATEURS

Le poker est un jeu individuel. Les spectateurs ne doivent donc pas rester derrière un joueur ni regarder son jeu. Ils ne doivent pas non plus commenter le coup en cours où le coup qui vient de se dérouler (voir 12.3 / 12.4)

## DEPARTAGE DE JOUEURS SORTANT SUR LA MEME MAIN AVEC LE MEME TAPIS

Si deux joueurs sortent sur la même main avec le même tapis en début de coup, ils sont normalement classés ex aequo. Dans un classement par points, ils doivent donc se partager les points des deux places auxquels ils sortent. Dans le cas d'un prizepool en lots, il n'y a pas de règle pour l'attribution des lots. Différentes propositions sont justifiables : gagnant du coup entre les deux joueurs, premier à être à tapis, premier à parler dans le coup...

## MISES ET RELANCES – AJOUTS DE JETONS SUR LA GROSSE BLINDE

Une erreur fréquente concerne la gestion des jetons par le joueur de grosse blinde, voici les cas possibles :

**Situation des exemples : sur 50/100, la grosse blinde fait face à une relance à 700 (soit 600 de plus).**

Cas 1 : Si la grosse blinde ne retire pas ses jetons :

- Si la grosse blinde ne retire pas ses jetons et pose un seul jeton de valeur supérieure, c'est un call (la grosse blinde ajoute un jeton de 1000, ou même de 5000)
- Si la grosse blinde ne retire pas ses jetons et pose plusieurs jetons, c'est un call si tous les jetons sont nécessaires au call : sur 50/100 avec une relance à 700, si la grosse blinde pose 2 jetons de 500, c'est un call (un seul jeton ne ferait que 600).
- Si la grosse blinde ne retire pas ses jetons et pose plusieurs jetons, c'est un raise du montant total dans les autres cas : si la grosse blinde pose 2 jetons de 1000, c'est une relance à 2100

Cas 2 : Si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons

- Si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose un seul jeton de valeur supérieure, c'est un call (retire les 2 jetons de 50 et ajoute un jeton de 1000)
- Si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose plusieurs jetons, c'est un call si tous les jetons sont nécessaires au call : si la grosse blinde retire les jetons de 50 et pose 2 jetons de 500, c'est un call.
- Si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons de 50 et pose plusieurs jetons, c'est un raise du montant total des jetons posés : si la grosse blinde retire un jeton de 50 et pose 2 jetons de 1000, c'est une relance à 2050

Cas 3 : Si la grosse blinde a été posée mais dépasse le montant à payer

- Si la grosse blinde a été posée mais dépasse le montant à payer sur 50/100, la grosse blinde a posé 1 jeton de 1000 et le bouton relance à 700 (soit 600 de plus). Toute pose de jeton(s) doit être interprétée comme une relance du montant total posé.

### ABANDON DE STACK

Pour information dans certains tournois, si un tournoi a plusieurs Day1 avec re entry possibles, un joueur peut abandonner son stack à la fin d'un Day 1 pour se réinscrire au Day 1 suivant. Le joueur sera alors considéré comme éliminé et ses jetons seront retirés du tournoi. La procédure est donc possible, à vous de voir si vous envisagez de l'appliquer chez vous et avec quelle limite.

### ANGLE SHOOT

La définition de l'« Angle Shoot » est le fait de jouer avec les règles en essayant d'en respecter la lettre mais en enfreignant clairement l'esprit. C'est souvent après des « Angle Shoot » que la règle évolue.

Deux exemples :

- Des pros avaient pris pour habitude de retourner une ou même leurs 2 cartes pendant une réflexion (avant de payer un tapis par exemple) afin d'obtenir une réaction de leur adversaire. Cela a été l'objet de nombreuses polémiques à l'époque mais cela a été considéré comme un « Angle Shoot » et désormais, le fait de retourner ces cartes sans annoncer « payé » ou « couché » AVANT est pénalisable.
- D'autres avaient pris pour habitude de commencer à pousser leurs jetons vers le centre de la table et de s'arrêter avant que ces derniers ne franchissent la ligne, tout en étudiant la réaction de l'adversaire à un éventuel tapis. Dans la règle actuelle, le fait d'avancer intentionnellement ses jetons est suffisant pour indiquer qu'un joueur fait tapis (le franchissement de la ligne n'est absolument pas un élément de règlement).

Ainsi, les TDs doivent être attentifs au comportement des joueurs et l'Article 1 du règlement leur permet tout à fait de mettre une pénalité à un joueur qui a respecté la règle mais pas l'esprit. C'est aussi pour cela que sont faits les avertissements sans frais (ou avec juste 1 main de pénalité), afin de signaler au joueur que son « petit manège » a été repéré et que s'il recommence il prendra une pénalité.

Cela aurait été envisageable dans un récent tournoi où la vidéo a montré un joueur prenant ces cartes et faisant mine de les jeter tout en regardant son adversaire... avant de les remettre en place. Il n'a pas été pénalisé en l'occurrence, mais le TD (sur rapport du croupier) aurait tout à fait pu lui mettre une pénalité ou au moins un avertissement.