



REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION -ANNEXE-

No Limit Hold'Em – Gratuit – Freezout – Sans Croupier

Version 2025-02

AVANT-PROPOS

Le présent document accompagne le Règlement Officiel de Poker de Tournoi Associatif (ROPTA).

Il a pour but de suivre les modifications de ce règlement et de préciser les points de divergences avec le règlement de la TDA (Tournament 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 (FFPA) 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. 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.

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|---|
| Avant-propos..... | 1 |
| Historique de mise à jour | 3 |
| Historique détaillé..... | 3 |
| Principales nouveautés de la version 2025-02..... | 3 |
| Divergences avec le règlement de la TDA | 3 |
| Changement de niveau – nouvelle main (3.1)..... | 3 |
| Presence à la table (4.1) | 4 |
| Définition de la mise correcte sans annonce (9.2) | 4 |
| Questions classiques sur les règles..... | 4 |
| Color up et Chip race (3.2)..... | 4 |
| Ordre d'abattage (10.5)..... | 4 |
| Autres questions classiques liées à des points du règlement | 5 |
| Absence d'un joueur (1.8) | 5 |
| Mises et relances – Ajouts de jetons sur la grosse blinde (9)..... | 5 |
| Mauvaise lecture du jeu (10.9)..... | 5 |
| Départage de joueurs sortant sur la même main avec le même tapis (1.10) | 5 |
| Spectateurs (11.6) | 6 |
| Autres questions classiques hors points de reglement..... | 6 |
| Abandon de stack (1.9)..... | 6 |
| Angle shoot / Contournement des règles | 6 |

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 DE LA VERSION 2025-02

Les principales nouveautés de la version 2025 02 sont les suivantes :

- Précision sur la nécessaire identification des joueurs dans un tournoi de poker (§1.2).
- Le « droit au bouton » n'est plus systématique (§2.5).
- Priorité de la big blinde sur l'ante dans le format « Ante Big Blinde », le plus couramment joué (§4.2).
- Après une fausse donne, les joueurs absents lors de la donne initiale participent à la nouvelle donne (§6.1).
- Des cartes jetées vers ou dans le muck sont mortes, même lorsque jugées discernables (§8.4).
- Un joueur qui expose sa main prématurément peut jouer le coup 'normalement' mais sera sanctionné (§8.6).
- Définition de la mise correcte sans annonce : plus de notion de « string bet », tous les jetons avancés pour miser et uniquement ces derniers sont considérés comme faisant partie de la mise prévue et aucun ne peut être ajouté ou soustrait (§9.2).
- Plus de « gross misunderstanding » sur la gestion des erreurs de mises flagrantes (§9.4).
- Correction d'une mise d'ouverture insuffisante dans le même tour de mise (§9.10).
- Protection des autres joueurs (§11.3) : aucune remarque sur le coup en cours ne peut être faite tant qu'il y a plus de 2 joueurs dans le coup. Et à 2, eux seuls peuvent faire des remarques
- Précisions sur les cartes révélées sans être retournées (§11.4) et les cartes retournées (§11.5).

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.

CHANGEMENT DE NIVEAU – NOUVELLE MAIN (3.1)

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).

PRESENCE A LA TABLE (4.1)

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).

DEFINITION DE LA MISE CORRECTE SANS ANNONCE (9.2)

La TDA a modifié la définition de la mise correcte (§56 du TDA) qui est parfaitement gérable avec un croupier mais que nous n'estimons pas adaptée au jeu sans croupier. A la demande de TD expérimentés, le ROPTA intègre une définition simple : tous les jetons avancés dans la main qui va miser doivent être misés, et rien que ceux-ci.

Attention, on ne parle pas des jetons avec lesquels le joueur joue dans ses mains, mais ceux qu'il avance pour faire sa mise. Il est donc clairement interdit d'avancer une pile de jetons pour n'en miser qu'une partie si aucune annonce n'a été faite.

QUESTIONS CLASSIQUES SUR LES REGLES

COLOR UP ET CHIP RACE (3.2)

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 échangés avec le joueur ayant le plus gros stack.

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 jeter. Si tous les joueurs sauf un jettent leurs cartes, ce dernier remporte le pot sans avoir à montrer son jeu.

S'il y a eu une mise payée, l'ordre d'abattage commence par la dernière personne ayant fait une action agressive (dernière mise ou relance). Si ce joueur souhaite jeter ses cartes, il doit les envoyer vers la défausse sans les envoyer dans la défausse, afin de laisser le temps à un adversaire ayant payé sa relance 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.

Par exception à cela, toutes les cartes de tous les joueurs encore en jeu seront retournées face visible si un ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible. (§10.4).

AUTRES QUESTIONS CLASSIQUES LIEES A DES POINTS DU REGLEMENT

ABSENCE D'UN JOUEUR (1.8)

Dans un tournoi en une seule journée, le règlement du tournoi prévoit en général si les arrivées tardives sont prévues ou pas et si les blindes sont prélevées ou pas 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 de retard, 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.

MISES ET RELANCES – AJOUTS DE JETONS SUR LA GROSSE BLINDE (9)

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

Situation des exemples : sur 100/200, la grosse blinde fait face à une relance à 1400 (soit 1200 de plus).

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

- Si la grosse blinde pose un seul jeton de valeur supérieure, c'est un call (quelle que soit la valeur de ce jeton)
- Si la grosse blinde pose plusieurs jetons, c'est un call si tous les jetons sont nécessaires au call : si la grosse blinde pose 3 jetons de 500 dans notre exemple, c'est un call à 1400 (car 2 jetons ne feraient pas assez pour le call).
- Si la grosse blinde pose plusieurs jetons, c'est aussi un call si sa relance ne dépasse pas 50% de la relance minimale : si la grosse blinde pose 3 jetons de 500 soit 1500, il ne fait qu'une relance de 100 et c'est donc un call.
- Si la grosse blinde pose plusieurs jetons, c'est une relance si sa relance dépasse 50% de la relance minimale : si la grosse blinde pose 4 jetons de 500 soit 2000, il ne fait qu'une relance de 600 (soit 50% des 1200 attendus) et il doit compléter pour une relance de 1200 et donc une mise totale de 2600.

Cas 2 : Si la grosse blinde retire tout ou partie des jetons : c'est pareil, sauf que les jetons déjà posés ne comptent pas.

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

- Sur 100/200, la grosse blinde a posé 1 jeton de 1000 et le bouton relance à 900 (soit 700 de plus). Toute pose de jeton(s) doit être interprétée comme une relance du montant total (en appliquant la règle des 50%, dans notre exemple la pose de 200 sera un call puisque 1200 sur 900 est une relance de 300 qui est inférieure à 50% de la relance précédente. Si le joueur veut juste payer la relance, il doit juste indiquer qu'il paie.

MAUVAISE LECTURE DU JEU (10.9)

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.

DEPARTAGE DE JOUEURS SORTANT SUR LA MEME MAIN AVEC LE MEME TAPIS (1.10)

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...

SPECTATEURS (11.6)

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 ou le coup qui vient de se dérouler (voir §11.3 et §11.4).

AUTRES QUESTIONS CLASSIQUES HORS POINTS DE REGLEMENT

ABANDON DE STACK (1.9)

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 / CONTOURNEMENT DES REGLES

La définition de l'« Angle Shoot » (ou « Angle Shooting ») 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. La traduction française pourrait en être « Contournement des règles » mais ce n'est « jamais » traduit !

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 ses 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 1.1 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 ses 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.