

REGLEMENT OFFICIEL, TOURNOIS AVEC BUY-IN

Edition : août 2009

VERSION : TEXAS HOLD'EM, NO LIMIT

1-0 REGLES GENERALES

1-1 Le fait de s'inscrire à un tournoi implique une acceptation tacite de l'ensemble de ses règles de la part des participants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera recevable.

1-2 Le tournoi se joue sur inscription

1-3 Aucun mineur n'est accepté en tournoi. Avoir 18 ans révolus.

1-4 Les places sont tirées au sort quelle que soit la méthode employée (par séries, par logiciel, etc..)

1-5 Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons (la cave ou "buy-in") et le tournoi se termine quand un seul joueur possède l'ensemble des jetons.

2-0 LA DONNE

2-1 Ce sont les joueurs qui donnent. Il peut y avoir un croupier en table finale.

2-2 Le premier donneur est déterminé par tirage au sort (carte la plus haute de pique ou selon la position du bouton dealer déterminé par le logiciel employé).

2-3 Le mélange des cartes est obligatoire. C'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. En cas de doute le TD (directeur du tournoi) peut opter pour une formule plus lente, mais sécurisée : le donneur fait mélanger les cartes par le petit blind et les fait couper par le cut-off (en utilisant une cut-card) avant de les distribuer.

2-4 La toute 1ère ou 2ème carte est retournée : fausse donne

2-5 Une carte retournée : la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler. A la fin de la donne, la carte est mise sur le paquet face visible de tous jusqu'au moment de procéder au flop où celle-ci servira de carte brûlée. Le joueur au bouton peut se voir distribuer deux cartes consécutives.

2-6 Une deuxième carte brûlée retournée : fausse donne.

2-7 Toute carte brûlée retournée sur situation de tapis est jouée (montré à tous).

2-8 Le flop est exposé sans carte brûlée :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
- Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop est re-mélangé et redonné en brûlant une carte.

2-9 Le flop est exposé avec deux cartes brûlées :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
- Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop et une des cartes brûlées sont re-mélangées et redonné sans brûler de carte.

2-10 Le flop est exposé avec 4 cartes :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
- Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop à 4 cartes est re-mélangé et redonné sans brûler de carte.

2-11 La turn ou la river est exposée sans carte brûlée : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.

2-12 Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur sera sanctionnée (voir point 15-1).

2-13 Flop prématuré : le flop seul est repris, re-mélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).

2-14 Turn prématurée : la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est re-mélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.

2-15 River prématurée : la river seule est reprise, re-mélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.

2-16 Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold).

2-17 Une carte retournée est morte si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur. Cependant une carte retournée par le donneur pour lui-même est gardée et montrée à tous.

2-18 Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

2-19 Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.

2-20 Fausse donne :

- La toute 1ère ou 2ème carte est retournée
- Une seconde carte retournée
- Mauvais ordre de donne
- Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)

Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup.

2-21 Un joueur doit être assis à sa place au moment où toutes les mains ont fini d'être distribuées pour que sa main ne soit pas déclarée morte.

2-22 Les cartes sont remplacées lors d'un nouveau tour selon la règle du tournoi ou en cas de détérioration, mais en aucun cas sur la demande d'un joueur.

2-23 Un joueur surpris à abîmer volontairement les cartes est immédiatement sanctionné (expulsion!).

2-24 Si deux joueurs après les blinds avaient misé avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.

3-0 LES CARTES FLASHÉES

3-1 Si une carte est annoncée « vue » ou « flashée », seul son propriétaire (et seulement s'il n'a pas touché cette carte) peut décider de la conserver ou pas. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur.

4-0 LES CARTES MORTES

4-1 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 (4-2).

4-2 Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.

4-3 Toutes mains jetées ayant touché une carte morte (le « rebus » ou « ballot ») est irrémédiablement morte.

4-4 En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée n'ayant pas touché le ballot ne peut être récupéré par le joueur qu'exceptionnellement et sur jugement du directeur de tournoi.

4-5 Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone (14-8)

4-6 Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé « raisonnable » le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaire. Ce délai chronométré peut être demandé par le donneur assis à la table, un adversaire ou le joueur lui-même.

4-7 Tous joueurs abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.

4-8 Si un donneur tue accidentellement une main, le joueur concerné n'a aucun recours et perd ses mises. Toutefois si le joueur en question avait relancé et que sa relance n'avait pas encore été payée, il peut la récupérer.

4-9 Les cartes ne doivent en aucun cas quitter la table.

5-0 LES CARTES DEVOILEES

5-1 Il est interdit de dévoiler / révéler le contenu d'une main / son jeu en cours avant la fin du coup. Même si cette main est couchée. Cela est valable même si le joueur désirant dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cet acte sera sanctionné (mais la main reste en jeu). Si on se trouve dans une situation de bluff ou d'intimidation en aucun cas on ne doit révéler sa main réelle par contre on n'a le droit de « mentir » et d'annoncer que l'on a tout autre chose. Ceci fait partie du bluff.

6-0 LES BLINDS, ANTES ET LES CHANGEMENTS DE PLACE

6-1 Les tables sont rééquilibrées dès un écart de 2-3 joueurs entre deux tables. Les tables vers lesquelles sont dirigés les joueurs déplacés doivent être désignées par une procédure préétablie.

6-2 On retire les places au sort uniquement pour la Table finale, ainsi que le nouveau "dealer".

6-3 Les blinds sont joués « live » : le gros blind a le droit de relancer même s'il a seulement été suivi.

6-4 Lorsqu'un nouveau tour est annoncé par n'importe quel membre de l'arbitrage, les nouvelles blinds sont appliquées à partir du coup suivant. Un coup commence lorsque le paquet commence à être mélangé.

6-5 Le coup suivant commence au mélange des cartes.

6-6 Il sera utilisé le système du bouton mort ("dead button") : c'est le gros blind qui avance invariablement, le bouton s'adapte.

6-7 Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit le futur gros blind (sauf gestion par informatique).

6-8 Un nouveau joueur qui arrive à une table et en remplace directement un autre joue immédiatement, reçoit des cartes et assume les obligations de ou les avantages de sa position (qu'il soit de gros blind, petit blind ou donneur).

6-9 Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à gauche du nouveau donneur passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.

6-10 Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.

6-11 Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.

6-12 Un joueur ratant volontairement une blind pendant son changement de table peut être sanctionné.

6-13 Si le nouveau petit blind est absent : il n'y en a pas et le donneur donne deux fois.

6-14 Si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne 1 fois.

6-15 Les joueurs déplacés d'une table doivent assumer complètement les avantages et inconvénients de leur nouvelle place. Ils peuvent se retrouver à la grosse blind, à la petite blind ou directement au bouton avec un jeu. La seule place où ils ne peuvent recevoir de carte est entre le bouton et la petite blind. Aucune réclamation n'est possible.

6-16 Les Antes. Si la structure du tournoi le demande, l'ante est un droit d'entrée au pot, misé avant de recevoir les cartes, celui-ci se prélève durant les tournois à partir d'un certain niveau de blinds.

6-17 En tête-à-tête il y a inversion : le donneur mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind.

6-18 Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.

6-19 Un joueur éliminé doit quitter la table et s'annoncer aux responsables (en cas d'oubli, le joueur peut être exclu du classement et des places payées !). Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table du tournoi.

7-0 LES ACTIONS ET LES RELANCES

7-1 Le « check-raise » (l'embuscade) est autorisé.

7-2 Toute annonce verbale d'action engage le joueur. Toute annonce verbale avant son tour engage le joueur si, au moment où son vrai tour arrive, aucune augmentation des mises n'est apparue (les "check", "call" ou "fold" n'augmentent pas les mises).

7-3 Une relance doit être faite :

- Soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
- Soit en annonçant clairement le montant total (avant de la placer sur le tapis).
- Soit en annonçant clairement " relance " avant de placer la mise pour suivre dans le pot et ensuite compléter sa mise dans un mouvement supplémentaire.

7-4 Taper plusieurs fois la table signifie « parole » (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) s'il y a déjà eu des mises.

7-5 Toutes ouvertures avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.

7-6 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.

7-7 Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind après le flop, 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 ex : gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum 130 (total).

7-8 Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieure au gros blind (sauf en cas de « tapis ») ex : ouverture à 100, relance à 200, sur-relance minimum 300 (total).

7-9 Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances et sur-relances en version « No-Limit ». Une relance doit au moins être égale à la relance (ou à la mise) précédente.

7-10 Si une mise trop petite est faite par erreur :

- Mise (bet ou call) insuffisante : le complément sera imposé au joueur.

- Relance insuffisante sans annonce de relance : 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).

- Relance insuffisante avec annonce de relance : le complément sera imposé au joueur. Attention : il est prévu que le directeur de tournoi puisse autoriser exceptionnellement un joueur à récupérer ses mises si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant (très largement supérieur). Ce joueur sera néanmoins sanctionné évidemment.

7-11 Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.

7-12 Toute erreur de mise qui est constaté avant la réunion des jetons, doit être rectifié à partir de l'erreur et les joueurs ayant agit après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet.

7-13 Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.

7-14 En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer (toujours au minimum du montant du gros blind ou de la mise ou relance d'origine)

ex : ouverture à 200, tapis à 290, relance minimum à 490 (total). Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer.

7-15 Toute action annoncée avant son tour devient obligatoire si la situation ne change pas entre temps (donc uniquement après : abandon – parole – suivi). Dans le cas

contraire (après ouverture ou relance) le fautif peu changer d'annonce mais ne peut alors relancer que s'il avait lui-même déjà changé la situation (fait une ouverture ou relancé). Si deux joueurs agissent simultanément : le deuxième est considéré ayant agit avant son tour.

7-16 Si trois personnes ont agis après un joueur celui-ci perd le droit de miser si le pot n'était pas ouvert et sa main est morte si le pot était ouvert.

7-17 Tous joueurs agissant hors de son tour de manière répétitive peuvent se voir infliger des sanctions.

7-18 Le donneur et les joueurs sont responsables pour déclarer une mise étirée ("string bet ") et la limiter au premier mouvement (ou premier chiffre annoncé). Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.

7-19 Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

7-20 Demande du "temps" ("Time "). Après un délai raisonnable pour jouer, le temps va être décompté au joueur à raison d'une minute complète plus dix secondes décomptées. Passé ce délai si le joueur n'a pas agit, sa main est morte. Il faut aussi être assis à sa place pour pouvoir demander " le temps ".

8-0 L'ÉTALAGE (Showdown)

8-1 Lors de l'étalage final, le joueur ayant relancé en dernier lors du dernier round doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de relances au dernier tour, c'est le joueur le plus proche de la gauche du bouton qui expose en premier. Ensuite les prétendants gagnants exposent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

8-2 C'est au prétendant vainqueur de vérifier les abandons ou les montants payés par ses adversaires avant de jeter ou de montrer son jeu (cette règle concerne beaucoup de litiges). Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.

8-3 Le jeu montré par le vainqueur à l'étalage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous les joueurs présents.

8-4 Les "cartes parlent" en cas d'erreur sur l'annonce de son jeu en fin de coup ("showdown"). Mais un joueur se trompant délibérément doit être sanctionné.

8-5 Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

8-6 Les joueurs hors du coup ne peuvent se montrer les cartes (puisqu'elles ont été jetées).

8-7 Quand il ne reste au plus qu'un seul joueur encore en lice à posséder des jetons avant la fin du coup, les mains doivent toutes être exposées.

8-8 En cas de partage, le jeton indivisible ira au joueur le plus proche de la gauche du bouton.

8-9 En cas de partage avec des " side pots ", chaque pot est traité séparément en commençant par les extérieurs.

8-10 Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche (avec le plus gros tapis) au début du coup sera classé avant.

8-11 Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider et à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

8-12 Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.

8-13 Il est interdit de dévoiler le contenu d'une main en cours avant la fin du coup. Même si cette main est couchée. Si on se trouve dans une situation de bluff ou d'intimidation en aucun cas on ne doit révéler sa main réelle par contre on n'a le droit de « mentir » et d'annoncer que l'on a tout autre chose. Ceci fait partie du bluff.

8-14 Lorsqu'il y a « All in » à une table, le directeur du tournoi ou un assistant doit être présent à la table pour y superviser le jeu.

8-15 Un joueur désirant remporter le pot (ou une partie du pot) à l'abattage doit montrer ses deux cartes obligatoirement.

9-0 L'EFFET RETROACTIF

9-1 Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : le coup suivant commence au mélange des cartes.

9-2 Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

10-0 LE CHIP RACE

10-1 Le chip race est effectué par le nouveau donneur. Il distribue alors une carte par jetons en partant de sa gauche. Les joueurs sont invités à observer le "chip race".

10-2 Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.

10-3 En cas d'égalité l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

10-4 Chaque joueur en possession de jetons supplémentaires au change ne pourra gagner au maximum qu'un seul jeton supérieur.

10-5 Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.

10-6 Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques chips le joueur participe d'abord au chip race normalement. S'il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.

10-7 Si des jetons de l'ancienne "plus petite" valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont retirés du tournoi.

11-0 SUR LA TABLE

11-1 Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles.

11-2 Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.

11-3 Les jetons des plus grosses dénominations de chaque joueur doivent en priorité rester visibles de tous en permanence.

11-4 Tous les jetons d'un joueur doivent rester sur la table et être visibles. Un joueur faisant réapparaître sur la table des jetons qui étaient non visibles se les voit retirés et peut être lui-même disqualifié sur décision des responsables.

12-0 LES RECAVES ET ADD-ONS

12-1 Un tournoi joué à décave (ou "freezout") ne permet ni re-cave ni add-on aux joueurs. C'est sur cette base que nos tournois seront organisés.

12-2 Un tournoi joué avec re-caves ("re-buys") permet aux joueurs de racheter une cave (et une seule à la fois) pendant un certain nombre de rounds chaque fois qu'ils se retrouvent à zéro ou en dessous du gros blind en cour. Le nombre de re-caves peut être limité ou non.

12-3 Une décision de re-cave doit être immédiate et sans rater aucune main. Si un joueur annonce qu'il se re-cave les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.

12-4 Un tournoi joué avec "add-on" permet à tous les joueurs de racheter une ultime cave à la fin de la période des re-caves et cela quel que soit le montant de leur tapis (des "doubles addons" sont aussi possibles).

12-5 Une re-cave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période de re-cave deux coups supplémentaires sont joués: après le premier coup un joueur peut se re-caver (s'il remplit les conditions) et après le deuxième coup il ne peut prendre qu'un add-on.

13-0 RETARDS ET ABSENTS

13-1 Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi : ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés.

-S'il s'agit d'un tournoi sans frais de participation (ou que les frais n'ont pas été réglés à l'avance) : Les absents n'ont que jusqu'à la fin du 1er round pour arriver. Ils peuvent ensuite être remplacés par des joueurs inscrits en liste d'attente et présents à la fin du 1er round et qui utiliseront les tapis entamés par les blinds de ce round.

-S'il s'agit d'un tournoi avec frais de participation (réglés à l'avance) : Les blinds sont prélevés jusqu'à la disparition du tapis de l'absent ou jusqu'à son arrivée.

13-2 Concernant les joueurs « levés de table » : ils sont considérés comme absents : leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés. Un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.

13-3 Un joueur ne peut agir qu'assis.

14-0 L'ETHIQUE

14-1 Les joueurs sont tenus de protéger le jeu pendant la durée du tournoi. Pour cela, et pendant un coup, les joueurs (qu'ils soient encore dans le coup ou pas) ne doivent pas :

- annoncer le contenu d'une main vivante ou morte

- conseiller ou critiquer une manière de jouer
- lire le tableau quand on est hors du coup

La théorie « d'une main – un joueur » doit être strictement appliquée.

14-2 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 possible.

14-3 Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction possible

14-4 Il est strictement interdit de regarder les cartes qui étaient à venir.

14-5 Une attitude incorrecte persistante entraîne des sanctions (comme par exemple toucher sans raison les adversaires, toucher des jetons ou des cartes que l'on ne devrait pas, retarder le jeu ou parler sans raison ...). Les joueurs sont tenus de jouer quand leur tour est venu.

14-6 Un joueur doit rester à la table s'il est encore en jeu dans une main.

14-7 Les deux seules langues autorisées sont la langue de la région où se situe le tournoi et l'anglais.

14-8 Un joueur assis à la table ne peut utiliser un téléphone portable ni aucun autre appareil de communication. Pour se faire, il doit s'éloigner de la table. L'utilisation d'un lecteur de musique est autorisée.

14-9 Il n'y a pas de jetons étrangers sur la table sauf pour pouvoir poser sur une carte dans le but de la protéger. Cette règle autorise les joueurs à utiliser un « jeton fétiche »

14-10 Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.

14-11 Il est interdit de fumer à la table et autour des tables.

14-12 Les croupiers ou donneurs ne comptent pas les pots dans les parties en «No Limit ».

15-0 LES SANCTIONS

15-1 Des sanctions peuvent être appliquées aux joueurs qui exposent des cartes pendant l'action, qui jettent des cartes hors de la table, qui violent la règle du "une main - un joueur" ou d'autres fautes de ce type.

15-2 Des sanctions doivent être appliquées aux joueurs en cas de collusion, d'injures ou d'attitude perturbant le tournoi.

15-3 Les responsables du tournoi disposent librement de 3 types de sanctions :

- l'avertissement (warning).
- l'exclusion temporaire ("missed hands")
- la disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

L'exclusion temporaire peut être de 1, 2, 3 ou 4 tours. Un tour d'exclusion consiste à rater autant de mains que de joueurs à la table (y compris l'exclu). Lors d'une exclusion temporaire le joueur puni doit s'éloigner de la table et ses blinds lui sont prélevés.

Des fautes répétées entraînent une augmentation des sanctions.

Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

15-4 Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants. Ils doivent toujours considérer le bon sens et la justice comme les critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions des directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.