
2019 WORLD SERIES OF POKER®

REGLES DES TOURNOIS OFFICIELS

1 – LANGUE, TERMINOLOGIE & PAROLES

TERMINOLOGIE OFFICIELLE DU TOURNOI DE POKER

BET NON STANDARD ET PEU CLAIRS

LES DECLARATIONS CONDITIONNELLES

DECLARATIONS VERBALES

PAROLES A LA TABLE / DIVULGATION

2 – APPAREILS ELECTRONIQUES & TELEPHONES

COMMUNICATION

APPAREILS ELECTRONIQUES APPROUVEES OU INTERDITS

TOURNAGE ET DIFFUSION INTERDITS

3 - TABLES

SIEGES ALEATOIRES

ORDRE DE CASSAGE DES TABLES

EQUILIBRAGE DE TABLES

NOMBRE DE PARTICIPANTS A LA TABLE FINALE

4 – ALL-IN & SHOWDOWN

FACE UP POUR LES ALL-IN

DECOMPTE DES STACKS ADVERSES

TUER LA MAIN GAGNANTE

SHOWDOWN

ALL-IN ET JETONS TROUVES CACHES ULTERIEUREMENT

5 - POT

ATTRIBUTION DES JETONS INSECABLES DANS UN POT

SIDE POTS

JOUER LE BOARD A L'ABATTAGE

POTS DISPUTES

CHIP RACES ET COLOR UP PREVUS

6 - TEMPS

NOUVELLE MAIN ET CHANGEMENT DE BLIND

APPEL DE LA CLOCK

À VOTRE PLACE

ACTION EN ATTENTE

7 – FOLD ET BOUTON

FOLDS NON STANDARDS

BOUTON

ÉVITEMENT DES BLINDS

BOUTON HU

8 - MISSDEAL

FLOP A QUATRE CARTES

9 – CALL, BET & RAISE

BET SILENCIEUSEMENT UN MONTANT MINUSCULE

IL APPARTIENT AU JOUEUR DE PRECISER SES INTENTIONS

EN NO-LIMIT ET EN POT-LIMIT, TOUTES LES RELANCES

DOIVENT ETRE EGALES OU SUPERIEURES A LA TAILLE DE LA

MISE OU DE LA RELANCE PRECEDENTE DE CE TOUR

D'ENCHERES.

BET AVEC UN JETON TROP GROS

JETONS ENGAGES NON ENCORE RETIRES DU POT

MISER D'AVANTAGE EN ATTENDANT DE LA MONNAIE

NOMBRE DE RELANCES

TAILLE DU POT ET BETS EN POT LIMIT

DECLARER « JE BET LE POT »

STRING BETS ET RAISE

ACTION ACCEPTEE

10 – STACKS ET CARTES

LES CARTES ET LES STACKS DE JETONS VISIBLES,

DENOMBRABLES ET MANIPULABLES

JETONS EN TRANSIT

PROTEGEZ VOTRE MAIN

VOTRE MAIN EST DECLAREE MORTE

11 - SANCTIONS

CARTES EXPOSEES ET FAÇON DE FOLDER PROPREMENT

DISQUALIFICATION

Les Floor : Le directeur du tournoi, les responsables et les superviseurs doivent considérer le meilleur intérêt du jeu et l'équité comme la priorité absolue du processus décisionnel. Des circonstances inhabituelles peuvent parfois imposer que les décisions dans l'intérêt de l'équité l'emportent sur les règles techniques. Le directeur du tournoi WSOP se réserve le droit d'annuler toute décision d'un floor.

Jeu éthique : Le poker est un jeu individuel. Le **soft play** (pratiqué par deux joueurs qui se connaissent afin de ne pas se prendre de jetons l'un à l'autre. Le soft-playing peut être, selon les circonstances, assimilé à de la collusion) entraînera des pénalités pouvant aller jusqu'à la confiscation des jetons et / ou la disqualification. Le chip-dumping et d'autres formes de collusion entraîneront la disqualification.

Violations de la bonne conduite : des violations répétées de la bonne conduite entraîneront des pénalités imposées par le personnel du tournoi. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à, toucher inutilement les cartes, jetons, corps ou vêtements des autres joueurs, retarder la partie, jouer plusieurs fois de suite hors tour, miser hors de la portée du croupier, ou parler excessivement. Les

discussions excessives incluent, sans toutefois s'y limiter, les conversations qui perturbent les participants qui se trouvent dans une main.

1 – Langue, terminologie & paroles à table

Langue officielle : la règle de l'anglais-seul sera appliquée à toutes les tables des WSOP pendant le tournoi. Les participants qui enfreignent cette règle sont passibles d'une pénalité.

Terminologie officielle du tournoi de poker : Les termes officiels sont simples, incontestables et respectés, telles que: bet, call, fold, check, all-in, pot (en pot-limite seulement) et complete. Les termes régionaux peuvent également satisfaire à cette norme. L'utilisation d'un langage non standard est aux risques du participant, car elle peut entraîner une décision autre que celle souhaitée par le participant. Il incombe aux participants de préciser leurs intentions. Voir règles 60 et 90.

Bet non standard et peu clairs : les participants utilisent des termes et des gestes non officiels à leurs propres risques. Ceux-ci peuvent être interprétés comme signifiant autre chose que ce que le participant avait l'intention de faire. En outre, chaque fois que la taille d'un bet peut raisonnablement avoir plusieurs significations, **le bet sera évalué au montant le plus élevé possible ne dépassant pas la valeur du pot.** Exemple : Les blinds sont 200-400 et le premier joueur à jouer sur le flop jette un jeton de 5K et annonce «Cinq». Si le montant du pot à ce moment est inférieur à 5 000, le pari sera de 500. Si le montant du pot est égal ou supérieur à 5K, le pari sera de 5 000.

Les déclarations conditionnelles concernant les actions futures sont anormales et vivement déconseillées ; elles peuvent être contraignantes et / ou passibles de pénalités à la discrétion du directeur de tournoi. Exemple : déclarations «si - alors» telles que «si vous misez, je relancerai».

Déclarations verbales : Les cartes parlent pour déterminer le gagnant. Les déclarations verbales de la valeur de la main ne sont pas obligatoires à l'abattage. Cependant, annoncer délibérément une main différente de la sienne peut être pénalisé. Tout participant, qu'il soit dans la main ou non, devrait prendre la parole s'il pense qu'une erreur est commise dans la lecture des mains. Toutefois, à la discrétion de Rio, tout participant qui se trompera délibérément dans la main s'exposera à une pénalité.

Déclarations verbales / Action à tour de rôle : Les déclarations verbales concernant les paris sont contraignantes. Les participants doivent agir à tour de rôle à tout moment. L'action hors tour sera contraignante si l'action pour ce participant n'a pas changé. Un check, call ou fold n'est pas considéré comme un changement d'action. Si un participant agit hors tour et que l'action change, la personne qui a agi hors tour peut changer d'action en callant, relançant ou en se couchant et peut récupérer ses jetons. Les participants ne peuvent pas agir intentionnellement hors de leur tour pour influencer le jeu avant eux et peuvent encourir une pénalité. Un participant qui se fait voler son tour doit défendre son droit d'agir. Si le participant sauté ne s'est pas exprimé au moment où une action importante se produit à sa gauche, l'action hors tour est contraignante. Le floor sera appelée à prendre une décision sur la manière de traiter la main sautée.

Paroles à la table / Divulgateion : Les participants sont tenus de respecter les autres participants au tournoi à tout moment. Par conséquent, qu'ils soient dans une main ou non, les participants ne peuvent pas :

- a. Divulguer le contenu de mains vivantes ou muckées.
- b. Conseiller ou critiquer un play à tout moment.
- c. Regarder une main qui n'a pas été montrée.
- d. Discuter de la stratégie avec une personne extérieure tout en étant impliqué dans une main.
- e. La règle du "un joueur pour une main" sera appliquée.

Exceptions spéciales :

- a. Un participant est autorisé à mentionner la force ou le contenu de sa main si aucun autre participant dans la main n'aura à prendre de décision.

- b. Lors des compétitions en heads-up ou jusqu'aux deux derniers participants d'un tournoi, les participants peuvent parler librement du contenu de leurs mains.
- c. Le floor se réserve le droit d'utiliser son jugement pour déterminer si un participant a aidé intentionnellement un autre participant. Les participants qui enfreignent cette règle sont passibles d'une pénalité.

2 – Appareils électroniques & téléphones

Communication : Tous les téléphones cellulaires et autres appareils électroniques à sonnerie doivent être en **mode silence** pendant le tournoi. Les participants qui ne participent pas à une main (les cartes sont dans le muck) seront autorisés à envoyer des textos / courriels à la table, mais pas aux autres participants à la table. Si le floor, agissant à sa seule et absolue discrétion, estime qu'un participant communique avec un autre participant assis à la table, les deux parties seront immédiatement disqualifiées du tournoi et se verront imposer des pénalités supplémentaires.

Tous les participants souhaitant parler au téléphone doivent être à au moins une longueur de table de la table à laquelle il ont un siège pendant toute la communication. Les personnes qui parlent sur un téléphone portable à une distance de moins d'une table de la table qui leur est assignée seront passibles d'une pénalité à déterminer par le personnel du tournoi.

Les participants aux tables finales et télévisées doivent quitter la zone du tournoi pour envoyer des textos, des e-mails ou avoir des conversations sur un téléphone portable. Aucun téléphone cellulaire ou autre appareil de communication électronique ne peut être placé sur une table de poker.

Appareils électroniques approuvés ou interdits :

Les participants sont autorisés à utiliser des appareils électroniques, iPod, lecteurs MP3 et autres casques audio ou à musique à réduction de bruit approuvés pendant le tournoi **jusqu'à ce que les participants aient atteint la table finale de tout tournoi**, aussi longtemps que les dispositifs électroniques approuvés ne sont pas utilisés pour collusion ou tricher de quelque manière que ce soit.

Une fois que les participants ont atteint la table finale de chaque tournoi, **tous les appareils électroniques approuvés doivent être retirés**. Une annonce sera faite aux participants une fois qu'ils auront atteint la table finale pour retirer tous ces appareils électroniques. Le non-respect de cette règle entraînera des pénalités pouvant aller jusqu'à l'exclusion. Les participants ne sont pas non plus autorisés à utiliser des appareils électroniques approuvés si leur table a été considérée comme une table télévisée. Il est interdit aux participants d'utiliser des applications de paris, des tableaux de jeu ou tout outil d'information sur le poker **s'ils sont impliqués dans une main**.

Nonobstant ce qui précède, les participants peuvent utiliser l'application d'enregistrement Bravo Poker Live, WSOP.com ou l'application Caesars Mobile Sports tout en étant impliqués, car l'utilisation de ces applications ne confère pas un avantage injuste au participant.

Tournage et diffusion interdits :

Il est interdit aux participants d'utiliser un dispositif électronique ou autre pour enregistrer ou capturer des séquences vidéo ou audio à tout moment du tournoi, qu'il soit ou non impliqué dans une main. L'enregistrement, la capture et / ou la diffusion en continu de séquences vidéo ou audio du tournoi, ainsi que toute tentative d'utilisation de la vidéo ou de l'audio enregistrée, capturée ou diffusée par un participant, qu'il soit impliqué dans une main ou non, soumettra le participant à des pénalités et à des risques potentiels. Disqualification.

3 - Tables

Sièges aléatoires : Les sièges du tournoi et des satellites seront attribués de manière aléatoire. Un participant qui a démarré le tournoi sur le mauvais siège avec le stack correct sera déplacé vers le siège approprié et emportera son stack avec lui. Les participants qui commencent le tournoi sur le mauvais siège lors d'un shootout ou d'un heads-up seront traités au cas par cas. Le personnel du tournoi se réserve

le droit de déplacer les participants de leur siège pour les accueillir, en fonction de leurs besoins spéciaux, et d'équilibrer les tables au début du tournoi.

Ordre de cassage des tables : L'ordre de cassage des tables d'un tournoi sera affiché à la clôture des inscriptions pour cet événement. La table dans laquelle un participant est déplacé sera spécifiée par une procédure prédéterminée. Les participants qui partent d'une table cassée pour occuper des sièges assument les droits et responsabilités de leur assignement. Ils peuvent obtenir la BB, la SB ou le bouton. Le seul endroit où ils ne peuvent pas avoir de main est entre la SB et le bouton. Rio se réserve le droit de modifier l'ordre de priorité en raison de circonstances inhabituelles.

Equilibrage de tables : dans les épreuves à 8, 9 et 10 joueurs, par table, le jeu s'arrête sur une table qui compte au moins 3 participants de moins que la table de cet événement qui compte le plus grand nombre de participants. **Le jeu s'arrêtera sur d'autres formats de jeu (ex : à 6 joueurs et turbos) à la discrétion du directeur du tournoi.** Ne pas interrompre le jeu n'est pas une cause de misdeal, et le directeur du tournoi peut choisir de ne pas interrompre le jeu à sa discrétion. Dans les champs supérieurs à 20 tables, les participants seront déplacés du tableau numérique suivant à pleine capacité vers la table déséquilibrée. Une fois qu'un tournoi est inférieur à 20 tables, les participants seront déplacés de la table suivante dans l'ordre de cassage qui est à pleine capacité vers la table la plus vide. Les participants qui passent d'une table entière à une table plus vide assument les mêmes droits et responsabilités que la position décrite à la règle 66.

a. Lors des tournois au flop des épreuves mixtes lors de l'équilibrage des tables, le participant qui sera le prochain de BB sera déplacé du BB vers la pire position, y compris vers la BB. La pire position n'est jamais la SB. Dans les épreuves de stud, les participants seront déplacés d'une position à l'autre (le dernier siège à ouvrir à la table la plus vide est le siège à pourvoir).

b. Dans les événements de mixed game, Exemple: HORSE: lorsque le jeu passe du jeu avec Flop, Omaha, au Seven Card game, Razz) après la dernière main Omaha, le bouton est déplacé à la position dans laquelle il se trouverait si la main suivante était en Hold'em, puis figé pendant les jeux de sept cartes Razz, Seven Card Stud et Seven Card Stud 8 or Better. Le participant à déplacer lors des jeux à 7 cartes serait le participant qui serait le gros blind lors de la reprise des jeux avec flop. Lorsque le Hold-Em reprend, le bouton de la première main sera à la position où il a été gelé. Dans les événements Dealer's Choice, un bouton distinct du choix du dealer sera utilisé pour déterminer et suivre la position de départ du participant effectuant la sélection du jeu.

c. Lorsque le tournoi atteint 12 tables ou lorsque le personnel du tournoi le juge approprié, les tables restantes sont équilibrées en permanence jusqu'à ce que la table finale soit atteinte. Un nouveau tirage au sort sera effectué pour les sièges attribués lorsque le jeu atteindra trois tables, à nouveau à deux tables, et pour les attributions de sièges de la table finale pour les événements comptant 100 participants ou plus. Pour les événements avec moins de 100 participants mais plus de 50, il y aura un nouveau tirage au sort à deux tables et à nouveau pour les assignations de sièges à la table finale.

Nombre de participants à la table finale : les tables finales peuvent avoir le nombre de participants à une table complète pour l'événement, plus un participant supplémentaire. (par exemple, un tournoi 9 handed pourra avoir 10 joueurs à la table finale, un événement en 8-handed 9 joueurs etc.). Aucune table finale ne devrait accueillir plus de 10 participants. Cette règle ne s'applique pas aux événements de heads-up.

4 – All-in & showdown

Face up pour les All-In : toutes les cartes seront retournées une fois qu'un participant est All-in et que toutes les actions de mise pour la main sont terminées. Si un participant fold ou muck accidentellement sa main avant que les cartes ne soient retournées, le personnel du tournoi se réserve le droit de récupérer les cartes foldées/muckées si les cartes sont clairement identifiables.

Décompte des stacks adverses : les participants ont droit à une estimation raisonnable stacks adverses. Les participants ne peuvent demander un décompte plus précis que s'ils font face à un "All in". Le

participant "All in" n'est pas obligé de compter ; s'il choisit de ne pas le faire, le dealer ou le floor le comptera.

Tuer la main gagnante : Un croupier ne peut pas tuer une main gagnante qui a été tablée et qui était évidemment la main gagnante. Une main tablée est définie comme une main qu'un participant place sur la table de sorte que le croupier et tous les participants à la table puissent la voir. Les participants sont encouragés à aider à la lecture des mains lorsqu'il semble qu'une erreur est sur le point d'être commise.

Showdown : au cours d'un showdown où aucun participant n'est à tapis et si les cartes ne sont pas tablées spontanément, les floor peuvent imposer un ordre de présentation. Le dernier joueur agressif du dernier tour d'enchères (dernière street où il est possible de miser) doit d'abord montrer ses cartes. S'il n'y a pas eu de mise sur le dernier tour d'enchères, le participant qui serait le premier à jouer un tour d'enchères doit d'abord tabler (c'est-à-dire la première place à gauche du bouton dans les parties au flop, la main haute au stud, la main basse au razz, etc.) Les participants qui ne sont pas encore en possession de leurs cartes lors de l'abattage ou qui ont jeté leurs cartes face cachée sans avoir tablé leurs cartes ; perdent tous les droits ou privilèges qu'ils pourraient avoir à demander à voir une main. La main gagnante doit être montrée pour réclamer le pot à moins qu'il n'y ait pas d'autres mains vivantes à ce stade, le pot peut être attribué à la seule main vivante restante. Si un participant refuse de montrer sa main et muck intentionnellement, il se verra infliger une pénalité, conformément aux règles 40, 113 et 114.

All-in et jetons trouvés cachés ultérieurement : Si un joueur A bet All in et qu'un jeton caché est retrouvé après un call adverse, le directeur du tournoi déterminera si le jeton retrouvé fait partie de l'action ou non. S'il ne fait pas partie de l'action, A ne sera pas payé pour ce jeton s'il gagne le All in. Si A perd, il n'est pas sauvé par le (s) jeton(s) et le directeur du tournoi peut attribuer le (s) jeton (s) au gagnant du All-in.

5 - Pot

Attribution des jetons insécables dans un pot : Les jetons seront cassés dans les plus petites dénominations en jeu. Dans les jeux de boutons avec au moins 2 mains hautes ou basses, le jeton restant va au premier siège à gauche du bouton. En stud high, razz, et s'il y a au moins 2 mains hautes ou basses en stud/ 8; le jeton restant va à la carte haute par la suite dans la meilleure main de 5 cartes affichée pour l'abattage. Dans les parties en Hi Lo, le jeton restant dans le pot total vont au côté haut. Si des mains identiques gagnent haut et bas (ex : 2 roues en Omaha/ 8), le pot sera partagé le plus uniformément possible.

Side Pots : chaque side pot sera divisé séparément.

Jouer le board à l'abattage : Lorsqu'il joue le board, un joueur doit tabler toutes les cartes fermées pour pouvoir prendre part au pot.

Pots disputés : Le droit de disputer une main prend fin au début d'une nouvelle main. Une main commence au début du mélange du deck. Lorsqu'un mélangeur automatique est utilisé, une main commence par une pression sur le bouton vert pour accéder au deck.

Chip races et color up prévus :

- a. Lors d'un color-up prévu, les jetons surnuméraires seront éliminés à partir du siège 1 et un jeton au maximum sera attribué à un participant. Les participants ne peuvent pas être sortis d'un événement: un participant perdant son ou ses jetons restants dans une course recevra 1 jeton de la plus basse dénomination toujours en jeu.
- b. Les participants doivent avoir leurs jetons entièrement visibles et sont encouragés à assister à la chip race aux jetons.
- c. Si, après la chip race, un participant a toujours des jetons d'une dénomination retirée, ils ne seront échangés que pour des dénominations actuelles à valeur égale. Les jetons des dénominations supprimées

qui ne totalisent pas au moins la plus petite des dénominations encore en jeu seront supprimés sans compensation.

6 - Temps

Nouvelle main et changement de blind : lorsque le temps est écoulé et qu'un nouveau niveau est annoncé, le nouveau niveau s'applique à la main suivante. Une nouvelle main commence avec le début du mélange. Si un mélangeur automatique est utilisé, la main commence lorsque le dealer appuie sur le bouton vert.

Appel de la clock : une fois qu'un délai raisonnable est écoulé et que la clock est demandée, les floors peuvent, à leur seule discrétion, donner au participant un délai supplémentaire de 0 à 25 secondes pour prendre une décision. Si aucune action n'a été entreprise à la demande du floor, un compte à rebours de 5 secondes suivi d'une déclaration ou d'une alarme de chronomètre. Si un participant n'a pas agi avant que la déclaration ou l'alarme ne sonne, la main sera morte. Le Rio, à sa seule et absolue discrétion, se réserve le droit, à tout moment, d'invoquer la clock ou d'accélérer le temps imparti à la clock. Le Rio, à sa seule et absolue discrétion, se réserve le droit, à tout moment, d'implémenter une «horloge de joueur» à l'échelon de l'événement dans tout tournoi, à tout moment de la structure de ce tournoi. Le chronomètre du joueur est un appareil utilisé pour attribuer à chaque participant un temps prédéterminé pour prendre chaque décision au cours d'une main. Lorsqu'un participant prend une décision, le dealer avance l'appareil au prochain participant, qui se voit attribuer le même délai prédéterminé pour prendre une décision. Ce processus se répète jusqu'à la conclusion de la main. Tout Participant qui retarde intentionnellement le déroulement du jeu ou appelle inutilement la clock se verra infliger une pénalité conformément aux Règles 40, 113 et 114.

À votre place : Un participant doit être à son siège au moment où tous les participants ont reçu la totalité des cartes pour avoir une main vivante. Les participants doivent être à leur place pour appeler la clock. «À votre place» est défini comme étant à portée de main ou en contact de votre chaise.

Action en attente : Les participants doivent rester à la table s'ils ont encore une action en attente sur une main vivante. Si un participant quitte la table avant d'avoir agi, une pénalité sera appliquée lorsque le participant en infraction reviendra à la table.

7 – Fold et bouton

Folds non standards : à tout moment avant la fin du dernier tour d'enchères d'une main, se coucher à son tour lorsqu'il n'y a pas eu de pari (ex : faire face à un check ou être le premier à agir après le flop) ou se coucher hors du tour sont des folds anormaux et peuvent faire l'objet d'une pénalité. Une fois que l'action a commencé, une main peut être considérée comme abandonnée et muckée si un participant n'est pas à sa place.

Bouton : Au début d'un tournoi ou d'un redraw, le bouton commencera sur le siège avec le premier stack à la droite du donneur. Le tournoi utilisera un bouton mort. Le bouton mort est défini comme un bouton qui ne peut pas être avancé en raison de l'élimination d'un participant ou de la place d'un nouveau participant dans une position située entre la SB et le bouton. Aux tables finales, il y aura un redraw pour le bouton.

Évitement des blinds : Un participant qui évite intentionnellement ses blinds quand il bouge d'une table cassée doit payer les deux blinds et encourir une pénalité.

Bouton HU : En heads-up, la SB est sur le bouton et agit en premier pré-flop et en dernier sur tous les autres tours d'enchères. La dernière carte est distribuée au bouton. Lorsque vous commencez le heads-up, il faudra peut-être bouger le bouton pour s'assurer que ni l'un ni l'autre des participants n'a la grosse blind deux fois de suite.

8 - Missdeal

a. Les Missdeals incluent, mais ne sont pas nécessairement limités à :

1. 2 cartes ou plus retournées sur le deal initial.
2. La première carte distribuée au mauvais siège.
3. Les cartes distribuées à un siège n'ayant pas droit à une main.
4. Un siège ayant droit à une main ne reçoit pas de cartes.
5. Au stud, si l'une des deux cartes fermées des participants est exposée par erreur du croupier.
6. Dans les parties au flop, si l'une des 2 premières cartes distribuées du jeu ou au moins 2 autres cartes fermées sont exposées par erreur du donneur.

b. **Si un missdeal est déclaré**, la distribution recommence dans les mêmes conditions : le bouton ne bouge pas, aucun nouveau participant n'est assis et les limites restent les mêmes. Les cartes sont distribuées aux participants sous pénalité ou qui n'étaient pas assis à leur place pour la transaction initiale et leurs mains sont tuées après la nouvelle transaction. Le deal initial et le nouveau deal comptent comme une main pour un participant pénalisé, pas deux.

c. **Si une action substantielle se produit**, un missdeal ne peut pas être déclaré et la main doit continuer. Une action substantielle est soit :

1. Deux actions à tour de rôle, dont au moins une qui place des jetons dans le pot (c'est-à-dire deux actions sauf deux checks ou deux folds).
2. Toute combinaison de trois actions successives (check, bet, raise, call, or fold).

Flop à quatre cartes : si le flop contient quatre (plutôt que trois) cartes, exposées ou non, le croupier doit brouiller les quatre cartes, faces cachées. Un officiel du tournoi sera appelé pour sélectionner au hasard une carte à utiliser comme la prochaine carte brûlée et les trois cartes restantes deviendront le flop.

9 – Call, bet & raise

Lorsque vous faites face à un bet, à moins qu'une relance ne soit annoncée, un bet à jetons multiples est un call si chaque jeton est nécessaire pour effectuer le call ; c'est-à-dire que l'élimination d'un seul des plus petits jetons laisse moins que le montant du call. Exemple : preflop, 200-400 blinds: A raise à 1200 au total (relance de 800), B lance deux 1000 jetons sans déclarer de relance. Ceci est juste un appel parce que retirer 1 000 jetons laisse moins que le montant du call (1200). Si la suppression unique d'un seul des plus petits jetons laisse le montant du call ou plus, le pari est régi par la norme de 50% de la règle 95.

Il incombe au joueur de préciser ses intentions. Les **formes standard et acceptables de call** sont :

- a. Déclarer verbalement «call».
- b. Sortir des jetons équivaut à un call.
- c. Pousser silencieusement un jeton surdimensionné.
- d. Pousser silencieusement plusieurs jetons égaux à un call en vertu de la règle 92.

Bet silencieusement un montant minuscule par rapport au bet adverse est non standard, fortement découragé, passible de pénalité et sera interprété à la discrétion du directeur du tournoi. Cela peut inclure être jugé un call complet. (c.-à-d. NLHE blinds 2k à 4k. Le joueur A bet 50k, le joueur B émet alors un seul jeton de 1k)

Il appartient au joueur de préciser ses intentions. Les formes de raise standard et acceptables comprennent :

- a. Placer le montant total dans le pot en un seul mouvement continu sans revenir en arrière vers le stack du joueur.
- b. Déclarer verbalement le montant total avant le placement initial des jetons dans le pot.
- c. Déclarer verbalement «raise» avant le placement initial des jetons dans le pot. Le joueur peut placer le montant exact du call, puis compléter la relance avec un mouvement supplémentaire retournant au stack du joueur. Si un montant autre que le montant exact du call mais inférieur à un raise minimum est d'abord émis ou annoncé après la déclaration verbale initiale de "raise"; il sera jugé un minraise.

Si un joueur raise au moins 50% de la mise précédente mais moins que la mise minimale, il sera tenu de procéder à une relance complète. La relance sera exactement la relance minimum autorisée.

En no-limit et en pot-limit, toutes les relances doivent être égales ou supérieures à la taille de la mise ou de la relance précédente de ce tour d'enchères. Un bet "All in" inférieur à une relance complète ne rouvre pas la possibilité de bet à un participant qui a déjà agi.

a. Exception - deux All-in consécutifs qui dépassent le bet ou la relance minimum autorisé. À titre d'exemple, le joueur A - bet 500, le joueur B - raise à 1 000, le joueur C - call 1 000, le joueur D - fait all-in pour 1 300, le joueur E fait all-in pour 1700. Si le joueur A call ou se couche, les joueurs B & C auront la possibilité de raise. La relance minimale permise sera égale à la dernière relance complète. Dans cet exemple, la dernière relance complète était 500; Par conséquent, les participants B ou C seraient autorisés à call 1 700 ou à rajouter 500, pour un total de 2 200. De plus, les joueurs B ou C pourraient rajouter plus de 500. (La règle de la moitié de la taille pour ré-ouvrir la possibilité de bet est pour le poker en limit uniquement.)

Bet avec un jeton trop gros : Le fait de placer un seul jeton surdimensionné ou plusieurs jetons de même dénomination dans le pot sera considéré comme un call si le participant n'annonce pas de relance. Par exemple, pre-flop, les blinds sont de 200 à 400: A relance à 1 200 au total (relance de 800), B dépose deux jetons de 1 000 sans déclarer de relance. Ceci est juste un call parce que retirer 1 000 jetons laisse moins que le montant nécessaire pour call les 1200 mis. Pour faire une relance avec un seul jeton plus gros que le pot, une déclaration verbale doit être faite avant que le jeton ne touche la surface de la table. Si un participant dit "Raise" lorsqu'un gros jeton est placé dans le pot (le mot Raise étant annoncé avant que le jeton ne se pose sur la table), mais n'indique pas le montant, la relance sera le maximum autorisé à concurrence du montant du jeton. Après le flop, une mise initiale d'un seul gros jeton sans commentaire signifiera un bet égal à la taille du jeton.

Jetons engagés non encore retirés du pot : Si un joueur avec des jetons engagés mais pas encore retirés du pot fait face à une relance et mise silencieusement, le bet est jugé comme suit :

a. *Si les jetons du bet précédant ne couvrent pas le call*

1. si les jetons précédemment mis dans le pot ne sont pas modifiés :
 - i. le simple fait de déposer un nouveau jeton sur la ou les jetons précédents est un call.
 - ii. poser plusieurs nouveaux jetons ne constitue un call que si tous les nouveaux jetons sont nécessaires pour call.
2. Si tous les jetons précédents sont retirés : un jeton de valeur supérieurs est un call ; les multiples jetons constituent un bet multi-jetons.
3. Si certains jetons précédemment mis dans le pot sont retirés, ajouter un nouveau jeton est un bet à jetons multiples (voir règle 92).

b. *Si tous les jetons de pari précédant couvrent le call :*

1. Ajouter de nouveaux jetons est un pari multi-jetons (voir règle 92).
2. Si tous les jetons précédents sont retirés, un jeton unique est un bet de la valeur totale du jeton.

c. Quelle que soit la situation décrite ci-dessus, le *geste consistant à combiner des jetons* nouveaux et à mise préalable et à les pousser ou les lancer est un pari multi-jetons.

d. *Exemple de scénario*: le niveau est 25-50, le BB affiche deux 25. Le bouton passe à 600 (550 de plus au BB)

1. Les jetons antérieurs ne sont pas modifiés et ne couvrent pas le call.

i. Laisser tomber un jeton est un call (poser un jeton de 1k sur les deux 25).

ii. Ajouter plusieurs nouveaux jetons est un call selon la règle 92 si tous les nouveaux jetons sont nécessaires pour call

1. Poser deux 500 sur les deux 25

2. Poser les jetons 100 et 500 sur les deux 25.

iii. Ajouter plusieurs nouveaux jetons est un bet multi-jetons conforme à la règle 92 si l'un des nouveaux jetons n'est pas nécessaire pour suivre (déposer un jeton de 1k et 500 sur les deux 25 représente une mise totale de 1550). Selon la règle 92, un pari multi-jetons silencieux est une relance s'il atteint le seuil de relance de 50%.

2. Si les jetons précédents ne couvrent pas le call et sont modifiés :

i. Le retrait de tous les jetons précédents et l'ajout d'un jeton unique constitue un call (retirer les deux 25, ajouter un jeton de 1k).

ii. Le retrait de tous les anciens jetons et l'ajout de nouveaux jetons multiples est régi par la règle 92 (retirer les deux 25, ajouter deux nouveaux jetons ou plus).

iii. Suppression partielle de jetons antérieures (retirer un des 25, laisser l'autre 25): l'ajout de nouveaux jetons est régi par la règle 92.

e. *Exemple de scénario*: le niveau de blinds est 50-100, BB poste un jeton de 1k. Préflop relance à 700 (600 de plus à BB).

1. Si le ou les jetons précédents couvrent le montant du call, l'ajout de tout nouveau jeton est un bet de tous les jetons.

2. Le geste de combiner les mises précédentes et les nouveaux jetons et de les pousser en avant est un bet de tous les jetons. En d'autres termes, le joueur mélange deux nouveaux 500 avec les deux précédents 25 et les pousse ou les jette tous en avant, c'est un bet d'un total de 1050.

Miser davantage en attendant de la monnaie. Bet ne doit pas être utilisé pour obtenir de la monnaie. Exemple : le bet d'ouverture est de 325 contre A et il call silencieusement 525 (un 500 et un 25), s'attendant à 200 de monnaie. C'est en fait un raise à 650. Mettre plus que le bet prévu peut induire en erreur tout le monde à la table. Tous les jetons poussés en silence risquent d'être pris en compte dans le bet.

Nombre de relances :

a. Il n'y a pas de limite au nombre de relances dans les parties No Limit

b. Dans les parties en Limit, il y aura un maximum de un bet et quatre relances, même s'il n'y a plus que deux joueurs restants dans la main. Une fois que le tournoi passe en HU (c'est-à-dire, il ne reste que deux joueurs dans l'ensemble du tournoi), cette règle ne s'applique pas. Il peut y avoir des relances illimitées au niveau du heads-up.

Taille du pot et bets en Pot Limit: Les participants ont le droit d'être informés de la taille du pot uniquement dans les jeux en Pot-Limit. Les croupiers ne compteront pas le pot dans les jeux en Limit ou en No Limit. Sur demande, les croupiers peuvent étaler le pot afin qu'un joueur puisse le compter.

Déclarer « Je bet le pot » n'est pas un bet valide au poker en Limit ou No Limit, mais oblige un joueur à faire au moins la mise minimale. Si le participant fait face à un bet et fait cette déclaration, il sera tenu de faire au moins une relance minimale.

String bets et raise : les dealers seront responsables de juger un string bet. Tous les participants à la table sont encouragés à aider à identifier un string bet si un croupier ne l'identifie pas. Un floor doit vérifier le string bet effectuée par un joueur. Un string bet est défini comme une tentative de mise ou une relance en plusieurs mouvements incluant un retour au stack du joueur sans déclaration d'intention

verbale préalable ou pour tenter une tromperie visuelle destinée à induire une action hors tour d'un joueur.

Action acceptée : Le poker est un jeu d'alerte et d'observation constante. Il incombe au joueur de déterminer le montant exact du bet de son adversaire avant de call, indépendamment de ce qui est indiqué par le croupier ou les participants. Si un joueur demande un décompte mais reçoit des informations incorrectes du dealer ou des autres joueurs, puis place ce montant dans le pot, il est supposé que le joueur accepte l'action complète correcte et qu'il soit soumis au montant correct de la mise ou du montant du All-in.

10 – Stacks et cartes

Les **changements de paquets de cartes** se feront au changement de dealer ou aux changements de blinds. Les participants ne peuvent pas demander de changement de deck sauf si une carte est endommagée.

Les cartes et les stacks de jetons visibles, dénombrables et manipulables.

Les participants ont droit à une estimation raisonnable du nombre de jetons d'un adversaire ; les jetons doivent donc être **rangés dans des piles dénombrables**. Des piles propres en multiples de 20 sont recommandées en standard. Les participants doivent garder leurs jetons de plus haute valeur nominale visibles et identifiables à tout moment. Un floor contrôlera le nombre et la dénomination des jetons en jeu et pourra les changer à sa discrétion. Les choix de couleurs discrétionnaires doivent être annoncés. Les participants en jeu doivent garder leurs cartes bien en vue à tout moment.

Jetons en transit : tous les jetons doivent être visibles à tout moment. Les joueurs ne peuvent pas garder ou transporter des jetons de tournoi de quelque manière que ce soit, ni les mettre hors de vue ou en dehors de la zone du tournoi. Un joueur qui le fait perdra les jetons et sera disqualifié. Les jetons confisqués seront retirés du jeu. Il n'est jamais acceptable de dissimuler des jetons de quelque manière que ce soit, que ce soit dans les poches, sous les vêtements ou à mains jointes, etc. Les jetons doivent rester visibles à tout moment du personnel, des dealers et des autres participants.

Protégez votre main : Les joueurs doivent protéger leurs propres mains en tout temps. Une main protégée est définie comme une main assise sur la surface de la table avec un protecteur de cartes (voir règle 112) placé sur le dessus. Si un croupier ou un joueur brûle ou commet une faute sur une main non protégée, le joueur ne disposera d'aucun recours et n'aura pas droit à ses jetons engagés dans la main en retour. Si le joueur a initié un bet ou une relance et n'a pas été payé, le bet non call ou la relance sera retourné au joueur.

Il n'y aura pas d'objets étrangers sur la table, à l'exception d'un protecteur de carte. Les protecteurs de carte ne peuvent avoir un diamètre supérieur à deux (2) pouces (=5,1cm) ni une profondeur supérieure à un demi (1/2) pouce(=1,3cm). Les participants ne peuvent pas placer de nourriture ou de boisson sur la table de poker à l'exception d'une (1) bouteille d'eau avec bouchon.

Votre main est déclarée morte si :

- Vous vous couchez ou annoncez que vous vous couchez face à un bet ou une relance.
- Vous jetez votre main dans un mouvement en avant, impliquant un autre joueur à agir derrière vous, même si vous ne faites pas face à un pari. Jeter les cartes non-tablées face cachée ne les tue pas automatiquement ; un participant peut toujours déposer les cartes si elles restent identifiables à 100%. Les cartes sont tuées par le croupier lorsqu'il est poussé dans lame muck.
- Au stud, lorsque vous faites face à un bet, vous prenez vos cartes face up, les tournez face down, ou vous mélangez vos cartes.
- La main ne contient pas le nombre approprié de cartes pour ce jeu particulier, sauf en stud où la main à laquelle il manque la dernière carte peut être jugée vivante, et au lowball et en draw high une main avec trop peu de cartes avant le draw est vivante.

- Vous agissez sur une main avec un joker comme une carte secrète dans un jeu qui n'utilise pas de joker. Un participant qui mise sur une main sans regarder ses cartes assume la responsabilité de trouver une carte inappropriée.
- Vous êtes sous régime de la clock lorsque vous faites face à un bet ou un raise et vous dépassez le temps alloué.
- En raison des spécificités de l'Open-Face Chinese, les mains mortes pour ce type de jeu sont décrites dans les règles qui régissent ce jeu.

Les cartes jetées dans le muck peuvent être déclarées mortes. Cependant, une main clairement identifiable peut être récupérée et contrôlée en direct à discrétion de la direction si cela est dans le meilleur intérêt du jeu. Un effort supplémentaire sera fait pour décider qu'une main est récupérable si elle a été foldée à la suite d'une erreur du dealer ou d'informations incorrectes fournies à / par un joueur.

Les cartes jetées sur les cartes d'un autre joueur sont mortes, qu'elles soient face visible ou face cachée. Un joueur qui jette des cartes fermées dans les cartes fermées d'une blind peut provoquer une redistribution. Le joueur fautif recevra une main, mais celle-ci sera traitée comme morte.

11 - Sanctions

Allant d'un avertissement verbal, d'une main manquée à une table, à la disqualification et à l'expulsion. Des sanctions seront invoquées en cas de soft-play, d'abus ou de comportement perturbateur, de tricherie ou de collusion. Une pénalité sera également infligée si un participant jette une carte hors de la table, la détériore de force, provoquant le changement d'une ou de toutes les cartes, viole la règle du "un joueur pour une main" ou adopte un comportement similaire.

Un "un joueur pour une main" signifie qu'un participant ne peut recevoir de conseils de personne alors qu'il est dans une main et ne peut conseiller aucun des participants lorsque ces derniers sont dans une main.

- Les officiels du tournoi peuvent infliger un avertissement verbal, une main manquée ou des pénalités d'un tour, deux tours, trois tours ou à quatre tours et une disqualification.
- Une pénalité d'une main manquée sera infligée comme suit : Le pénalisé peut rater une main ou d'un à quatre tours de la table. La main manquée du pénalisé fait partie du tour lorsqu'une pénalité est infligée.
- Les joueurs qui reçoivent une pénalité de main manquée doivent rester en dehors des zones de tournoi désignées pendant toute la durée de leur pénalité.
- Le participant doit informer le personnel du tournoi avant de retourner à sa place. Les infractions répétées sont passibles de peines augmentant allant jusqu'à la disqualification.
- Le Rio enregistrera toutes les pénalités émises pendant la durée des WSOP sous le compte Participants Bravo.
- Il convient de noter que les sanctions ne peuvent pas toujours être imposées de manière successive. Le personnel du tournoi, à leur entière discrétion, par exemple, peut disqualifier une personne pour une première infraction si l'action du participant est jugée suffisamment grave. Ou un participant, par exemple, peut renoncer à un avertissement et se voir imposer une pénalité de trois rounds. Les participants doivent savoir que toute conduite jugée digne d'une peine peut entraîner un large éventail de mesures disciplinaires lors d'une première infraction.

Cartes exposées et façon de folder proprement : Un joueur qui expose ses cartes avec une action en attente encourra une pénalité, mais sa main ne sera pas brûlée. La pénalité commencera à la fin de la main. Tous les participants à la table ont le droit de voir la ou les cartes exposées. Lors d'un fold, les cartes doivent être poussées vers l'avant, près de la table, sans être délibérément exposées ou jetées haut («en hélicoptère»).

Disqualification : Un participant qui est disqualifié verra ses jetons retirés du jeu et aucun remboursement ne sera fourni à ce participant disqualifié. Tout joueur qui abandonne pour des raisons de santé ou pour d'autres raisons personnelles après le début du tournoi verra son stack tourner.