

**ATTENTION: ces règles sont une traduction des règles applicables dans le casino Gran Madrid et ne sont fournies qu'à titre indicatif. Les règles applicables lors du tournoi PPM Espana sont celles édictées dans le texte publié en espagnol par le casino hôte.**

### **NORMES INTERNATIONALES DE TOURNOI**

1<sup>o</sup> La Direction du Tournoi. Tant le Directeur du tournoi, comme ses collaborateurs, sont responsables pour veiller à l'impartialité dans le jeu et veillent au bon déroulement de ce dernier. Des circonstances inhabituelles peuvent, parfois, amener le Directeur à contourner ou réinterpréter une règle technique au bénéfice de l'impartialité. Les décisions du Directeur du tournoi sont finales et il a le pouvoir de révoquer toute décision de ses assistants.

La direction se réserve le droit d'annuler ou de modifier tout événement selon son propre jugement, dans l'intérêt du Casino et de ses clients.

2<sup>o</sup> La règle du "Chip-Race". Les jetons de peu d'importance dans le jeu devront être retirés des tables quand ils ne seront pas nécessaires selon la structure des blinds ou antes. Tous les jetons de rang plus petit qui ont une valeur suffisante pour être échangé pour de nouveaux jetons de plus grande valeur le seront automatiquement. La méthode pour renouveler les jetons extra est de distribuer une carte à chaque joueur par chaque jeton extra qu'il possède, les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la 1<sup>ère</sup> place. Le joueur avec la plus haute carte de signe (piques, coeurs, carreaux et trèfles) obtient les premiers jetons extra pour les échanger pour le jeton de plus grande valeur et ainsi de suite, successivement. Si un joueur reste sans jetons dans ce processus il ne pourra pas être éliminé, un jeton de rang plus petit lui sera accordée après ce processus, le joueur avec la plus haute carte recevra un autre jeton si cela correspond a la moitié ou plus de quantité de jetons nécessaires, si non ils seront retirées.

Si, quand ce processus a été terminé, que le tournoi a repris et que des jetons de valeurs retirés apparaissent dans le tournoi, ils seront échangés si leur quantité était suffisante pour donner un jeton de plus grande valeur, si non ils seront retirées.

3<sup>o</sup> Les jetons impairs. Les jetons restants, iront à la plus haute main. S'il y avait deux ou plus hautes mains ou deux ou plus basses mains, le jeton impair ira au joueur à gauche du bouton.

4<sup>o</sup> Pots additionnels. Chaque pot additionnel sera distribué comme un pot unique. Les pots ne seront pas mélangés avant d'être séparés.

5<sup>o</sup> Le temps de décision. Après un temps raisonnable, jamais moins de deux minutes, si un joueur demande le "Time", le joueur aura un maximum d'une minute pour prendre une décision, s'il n'agissait pas après que le temps ait expiré, un compte à rebours de 10 secondes lui sera fait. S\*Si le joueur ne prend pas de décision avant de terminer le compte précité, sa main sera annulée.

6<sup>o</sup> Bouton. Dans les tournois la règle de "dead button" sera utilisée.

7<sup>o</sup> Les Sanctions. Une sanction peut être signalée si un joueur :

- montre l'une de ses cartes pendant une action en cours,
- jette ses cartes en dehors de la table,
- viole la règle " one hand - one player ",
- tombe dans "soft play"
- fait l'objet d'abus, une mauvaise conduite ou joue d'une forme similaire.

Le Directeur du tournoi et son équipe peuvent pénaliser les joueurs par avis verbaux en demandant une suspension de jeu du joueur, qui peuvent aller d'une main à quatre tours voire même la disqualification. Le joueur qui reçoit une sanction doit abandonner la zone délimitée de tournoi. Pour retourner de nouveau au jeu, il devra en avoir l'autorisation du Directeur. Un joueur disqualifié doit remettre tous ses jetons restant en dehors du jeu, les jetons d'un joueur qui abandonne le tournoi pour des problèmes de santé ou une autre raison personnelle après avoir commencé le tournoi resteront dans le jeu mais les blindes et antes obligatoires seront retirées de son stack par le croupier. La répétition d'infractions suppose une augmentation des sanctions.

8<sup>o</sup> Places. Le joueur doit être à son siège au moment de la distribution des cartes pour que sa main pour qu'il puisse jouer sa main. Les joueurs doivent être à leur siège pour agir. "Être à son siège" est défini comment être à côté ou en touchant la chaise.

9<sup>o</sup> Découvrir. Toutes les cartes doivent être découvertes quand un joueur est à "all-in" et il n'y aura pas de possibilité de réaliser plus de paris. Si un joueur mélange ses cartes avec les écarts accidentellement avant que les cartes n'aient été découvertes, le Directeur et son équipe se réservent le droit de récupérer les cartes si elles sont clairement identifiables.

Les joueurs ont le même droit à l'information sur le contenu de la main que les autres joueurs. Après une main, si un joueur montre ses cartes à un autre, tous les joueurs de la table ont un droit à les voir aussi. Pendant une main, les cartes qui étaient montrées à un joueur pendant l'action qui pouvait avoir la possibilité postérieure de parier, seraient immédiatement montrées aux autres joueurs. Si le joueur qui a vu les cartes n'est pas impliqué dans la main, ou il ne peut pas utiliser l'information pour parier, l'information doit être réservée jusqu'à ce qu'il termine le coup, puisqu'il n'affecte pas le cours de la main.

Les cartes, montrées à un joueur qui ne va pas parier dans l'enchère en cours, mais qui peut utiliser l'information pour le faire dans les enchères suivantes, doivent être montrées à tous les joueurs à la fin de cette enchère. Si une partie de la main a été seulement vue, ils n'ont pas à montrer le reste.

10<sup>o</sup> Les conditions requises pour augmenter. Le pari minimal dans toutes les enchères de pari est au minimum égal à la big blind. Pour réaliser une augmentation ou "raise" le joueur pourra, selon les cas que :

- a. Au minimum doubler la quantité de la big blind ou le pari initial qui avait été réalisé dans chaque enchère.
- b. Comme un minimum réaliser un pari par un blind égale ou supérieure à la somme du plus haut pari plus la différence entre le pari précité et la précédente.

Si un joueur fait une relance ou "raise" équivalent à 50 % de l'augmentation minimale, il aura à réaliser une augmentation complète, l'augmentation doit exactement être le minimum permis.

Tous les jetons introduits dans le pot au moment de l'action sont dans le pot. Cependant, si un joueur ignore que le pot a souffert d'une augmentation, il peut retirer ses jetons et reconsidérer l'action chaque fois que personne n'aura enchéri derrière lui et que la différence entre les enchères est importante.

11<sup>o</sup> Enchères. Si un joueur réalise une enchère en utilisant des jetons en plus grande quantité que le pari précédent alors qu'il souhaitait égaliser seulement le pari, s'il n'annonce pas qu'il va réaliser une relance. Si le joueur met le jeton précité dans le pot et annonce son intention de relancer mais il ne dit pas la quantité, l'augmentation sera de la valeur complète des jetons mis en jeu par le joueur.

Après le "Flop", si une enchère initiale est effectuée avec une somme de jetons de plus grande quantité que l'enchère minimale, sans aucune annonce, l'enchère effective sera la valeur de la somme de jetons minimum. Pour faire une augmentation par rapport à l'enchère minimum, le joueur doit effectuer une annonce avant d'introduire le jeton dans la zone du pot.

12<sup>o</sup> Un joueur une main (one hand - one player). Les joueurs sont obligés de protéger leur jeu des autres joueurs à chaque instant. Par conséquent les joueurs ne peuvent pas :

- a. Empêcher le contenu de mains vives ou aux écartées.
- b. Conseiller ou critiquer le jeu avant que la main ne soit terminée.
- c. Lire à voix haute la main qui n'était pas découverte sur la table.

La règle « one hand - one player » doit être respectée à chaque instant.

13<sup>o</sup> Places. Dans les tournois et les satellites, les sièges seront assignés par tirage. La direction du tournoi se réserve le droit de replacer les joueurs lors de circonstances spéciales, et de niveler les tables au commencement du tournoi.

14<sup>o</sup> Le langage. L'anglais sera permis dans les tournois internationaux avec l'espagnol qui sera la langue officielle de tous.

15<sup>o</sup> Téléphone portable. Tous les téléphones et autres instruments de communication à voix doivent être mis sous silencieux quand on joue. Un joueur qui désire utiliser le téléphone pour parler, envoyer un message ou un mail doit s'éloigner de la table ou il pourra être sanctionné. Un joueur qui utilise son téléphone à une main pendant une action en cours (un joueur qui va all-in) doit recevoir une sanction d'une main sans jouer à la distribution suivante. Les téléphones ou d'autres instruments de communication ne pourront pas apparaître au-dessus de la table de poker.

Les joueurs peuvent utiliser des iPods, MP3 et d'autres appareils reproducteurs de musique ou de casques pendant le tournoi jusqu'à atteindre les places payées, à condition que les appareils électroniques permis ne peuvent pas avoir un accès à Internet, envoyer ou recevoir des SMS et ne sont pas équipés pour tout type de communication. C'est pourquoi, iPhones, iTouch, Treos, Blackberrys, et d'autres appareils similaires ne sont pas permis à aucun moment. Quand les joueurs seront dans les places payées, tous les appareils électroniques doivent être retirés. Une annonce doit être faite par le joueur une fois arrivé aux prix afin d'aviser que tous ses appareils électriques sont éteints. Ne pas le faire aura pour résultat une sanction que peut devenir la disqualification.

16° Les cartes. La jeu de cartes peut être changé pendant la relève du croupier ou lors d'un changement de niveau ou à l'instant où le directeur du tournoi le considère comme opportun. Les joueurs ne peuvent pas demander le changement des cartes, celles-ci seront distribués dans le sens des aiguilles de montre.

17° Nouvelles limites. Quand le temps d'un niveau est finit, le nouveau niveau est annoncé par le directeur du tournoi et s'appliquera à la main suivante. Une main commence avec le premier battu.

18° Rachat. Un joueur ne perd pas sa main si il annonce son intention de réaliser un rachat avant le commencement d'une nouvelle main, les jetons sont dans le jeu et il aura l'obligation de réaliser le récave.

Dans les tournois où il un "Add-ons" est proposé, ceux-ci pourront être faits après la dernière main de la période de recaves. Pour pouvoir faire un "Add-on" il est nécessaire d'avoir au moins un jeton. L'"Add-on" peut être fait avant que la première main du niveau suivant ne commence à être distribuée.

19° Les jetons de plus grande valeur. Les joueurs doivent placer les jetons de plus grande quantité dans une zone visible de tous.

20° Déclarations. Les commentaires sur le contenu de la main d'un joueur ne sont pas inaliénables, ni ne les obligent, ni ne les compromettent. Cependant, tout joueur qui lit délibérément incorrectement ses mains peut être sanctionné.

21° "Rabbit hunting". Si une main se termine avant se montrer le flop, les cartes qui aurait dues être distribuées lors du flop ne pourront en aucun cas être montrées.

22° Éviter les blinds. Un joueur qui évite intentionnellement les blinds quand il est déplacé depuis une table cassé sera sanctionné.

23° Jetons. Tous les jetons doivent être visibles à chaque instant. Les joueurs ne peuvent pas prendre ou transporter des jetons du tournoi dehors de vue. Le joueur qui réalise cette action sera disqualifié, les jetons seront retirées du jeu.

24° Casser les tables. Les joueurs originaires d'une table cassée, quand ils occupent un nouveau siège, assument les droits et devoirs de la position. Ils pourront entrer avec le big blind, le small blind ou au "bouton". La place unique où ils ne peuvent pas commencer à jouer est entre le small blind et le "bouton".

25° Équilibrer les tables. L'ordre de rupture de tables d'un tournoi peut être annoncé à la cloture des inscriptions pour l'événement. La Direction réserve le droit de modifier l'ordre de rupture des tables.

Le jeu doit être arrêté sur les tables quand il y a une différence de plus de trois personnes par rapport à la table occupée ayant le plus grand nombre de joueurs. Dans des événements de plus de 20 tables, les joueurs se déplaceront de la table la plus pleine à la table avec l'occupation plus

petite qui était plus proche. Quand un tournoi aura moins de 20 tables, les joueurs se déplaceront depuis la plus proche table qui allait être cassée qui était la plus pleine à la table avec l'occupation la plus petite qui allait être cassée. Les joueurs déplacés assument les droits et les responsabilités de leur nouvelle position.

- a. Dans les jeux avec flop et dans tous les jeux où est utilisé un “dealer button”, les joueurs sont déplacés depuis la big blind à la pire position (qui n'est jamais le small blind) sur la nouvelle table.
- b. Quand dans le tournoi 12 tables seront retirées, il ne pourra pas y avoir une différence de plus d'un joueur entre elles jusqu'à arriver à la table finale. Il faut tirer les places au sort quand ils soustrairont trois, deux et une table dans les événements de 100 ou plus de participants. Pour des événements avec moins de 100 participants mais avec plus de 50, les postes seront tirés au sort quand resteront deux et une table.

26<sup>o</sup> Relances. Il n'y a pas de limite dans le nombre d'augmentations dans les jeux en No Limit. Une augmentation doit avoir comme minimum la taille de l'augmentation précédente. Dans les événements en Limit, il y aura un nombre limité inclus d'augmentations dans la situation finale en un contre un.

27<sup>o</sup> Erreurs de distribution. Si le croupier, après avoir distribué, découvre la première ou la deuxième carte, la main sera annulée. Les circonstances suivantes sont aussi considérées comme erreurs de distribution :

- a) Si deux cartes ou plus ont été vues par erreur du croupier.
- b) Si deux ou plus cartes du paquet sont “face visibles”.
- c) Si deux cartes ou plus ont été distribuées en trop. (Que le croupier a déjà distribué le nombre dû de cartes mais il se trompe et continue de tirer).
- d) Si un nombre incorrect de cartes auraient été distribués à un joueur;
- e) Si une carte n'aurait pas été distribuée en suivant la séquence correcte. (à moins qu'une carte n'ait été vue, puisque alors il faudrait remplacer par la première carte qui a du être brûlée)
- f) Si le bouton n'était pas dans la position correcte.
- g) Si la première carte est distribuée à une position erronée.
- h) Que des cartes eussent été distribuées à un endroit vide ou à un joueur qui n'a pas de droit à jouer à cette main.
- i) Que l'on a retiré les cartes à un joueur qui a un droit à jouer; ce joueur doit être présent sur la table ou avoir parié ses blinds ou antes.

28<sup>o</sup> Une main déprotégée. Si le croupier retire une main pas protégée, le joueur n'aura aucun droit, il ne pourra pas récupérer ses cartes et ses paris. Cependant, si un joueur fait une augmentation et aucun joueur n'a vu l'enchère précitée, le relance sera rendue.

29<sup>o</sup> Une erreur de lecture. Le croupier ne peut pas tuer une main gagnante qui aurait été découverte sur la table et qui l'est clairement. Les joueurs sont chargés d'aider à la lecture de mains, le moment de remarquer une erreur est quand il se produit.

30<sup>o</sup> Des déclarations verbales. Les déclarations verbales pendant le tour sont inaliénables. Une action en dehors d'un tour se maintiendra et pourra seulement être changée si le joueur qui

devrait avoir agi réalise un changement dans les paris. Passer, égaliser ou se coucher n'est pas considéré pas comme un changement d'action.

31º Montrer les cartes. Un joueur qui montre ses cartes pendant une action risque une sanction, mais sa main ne sera pas morte. La sanction sera réalisée après avoir terminé la main, excepté dans le Head's up final ou dans les situations où tout le prix était pour un seul joueur.

32º Comment relancer. Dans No Limit et dans Pot Limit une augmentation peut être réalisée des formes suivantes :

- a. En mettant la quantité totale dans la zone du pot dans un mouvement continu, sans recommencer à prendre des jetons de son "stack".
- b. En déclarant verbalement et préalablement la quantité qu'il désire parier avant d'introduire les jetons dans la zone du pot.
- c. En utilisant l'expression "raise" ou "raise" avant de mettre la quantité nécessaire pour égaliser le pari précédent et pour compléter l'action avec un mouvement additionnel en recommençant à prendre des jetons de son "stack".

33º Éthique de jeu. Le poker est un jeu individuel. Le "soft play" aura pour résultat une sanction, qui peut être de se voir retirer des jetons ou une disqualification. Les jetons seront retirés du jeu en cas d'une disqualification.

34º La taille du pot. Les joueurs auront le droit d'être informés sur la quantité du pot dans les jeux de "pot limit". Les croupiers ne compteront pas le pot dans les jeux de limite ou sans limite.

Un joueur impliqué dans une main peut demander à son adversaire combien de jetons il a. Si un joueur se refuse à répondre à la question précitée, le croupier peut compter les jetons du joueur et répondre à la question.

35º "Bouton" dans le "Heads-up". Dans le Head-up, le small blind est le bouton et le premier à parler. Quand commence le "heads-up" la position du "bouton" pourra être modifiée afin qu'un joueur ne paye pas la big blind deux fois dans le même tour. (Graphique 2).

36º Violation de l'éthique. Des violations répétées de l'éthique peut produire des sanctions. Des comportements comme toucher inutilement les jetons ou les cartes d'autres joueurs, retarder le jeu, parler fort ou agir en dehors d'un tour pourront être pénalisées. Un joueur ne peut pas utiliser un langage vulgaire d'aucun type dirigé vers un autre joueur ou vers la table.

37º "Showdown". Après avoir terminé le dernier tour d'enchère, le joueur qui fait le dernier pari dans ce tour doit abattre ses cartes. S'il n'y avait pas de pari dans la cinquième carte, "river", le joueur à gauche du "bouton" aura à abattre le premier et après en suivant le sens des aiguilles d'une montre pour le reste de joueurs.

Seulement le joueur gagnant du pot d'une partie peut demander à voir toute main qui accomplit les conditions requises pour participer au showdown, même si la main de l'adversaire a touché les écarts, dans ce cas, la main sera en vie et gagnera la meilleure. Tout joueur peut demander à l'équipe de direction qu'elle contrôle quelques cartes.

38° Action pendante. Les joueurs doivent rester sur la table tandis qu'ils ont des cartes et ont une action en cours à cette main. Si un joueur se lève de la table avant d'agir, il pourra être pénalisé quand il reviendra à la table.

39° Paris "String bets/raises". Les croupiers sont les garants du bon déroulement des enchères des joueurs. Les joueurs peuvent attirer l'attention sur une enchère réalisée incorrectement au cas où le croupier ne s'en rendait pas compte. Le directeur du tournoi sera alors seul responsable à vérifier l'action. On considère un "string bets" une enchère réalisée par des mouvements multiples sans avoir préalablement annoncé la quantité de jetons.

Un mouvement n'est pas considéré comme une enchère si le joueur ne lâche pas les jetons de la main. Les jetons doivent être lâchés dans un seul mouvement. Un joueur ne peut pas éclabousser le pot avec ses jetons quand il réalise un pari.

40° Les cartes communes. Un joueur doit utiliser les deux cartes même si la plus haute combinaison qu'il peut réaliser est celle de la table, pour gagner le pot ou une partie du pot.

41° Joueurs éliminés en même temps. Si deux ou plusieurs joueurs sont éliminés à la même main, sur la même table ou non, dans une situation de "Main à Main", le joueur qui a le plus de jetons après avoir commencé la main restera au dessus des autres. Cependant si les joueurs sont éliminés dans les places payées en même temps sur différentes tables sans être dans une situation de "Main à Main", les dotations s'ajouteront entre les joueurs éliminés et seront divisés en parties égales.

42° Tournois de plusieurs jours. Dans un tournoi de plusieurs jours, la montre sera arrêtée quand manqueront 15 minutes pour terminer le dernier niveau du jour et les dernières mains seront annoncées. Celles-ci seront entre trois et sept.

43° Inscriptions. L'inscription pour le tournoi se terminera après avoir achevé le deuxième niveau dans les événements freezeout. Dans les événements avec recave il prendra fin quand il terminera la période convenue. Si une pause est donnée après avoir terminé la période marquée pour s'inscrire, l'inscription restera ouverte jusqu'à ce que reprenne le tournoi.

Un joueur qui participe à un tournoi au lancement de ce dernier bénéficie d'un stack initial complet. Dans les jeux avec blinds, un joueur qui entre dans le premier tour ne recevra pas de sanction chaque fois que les blinds n'auraient pas passé par sa position. Les joueurs qui entrent après le premier tour de blinds doivent attendre pour avoir la première occasion de mettre la big blind pour commencer à jouer.

44° Objets. Les objets étrangers ne sont pas permis sur les tables à l'exception d'un protecteur de cartes. Il ne pourra pas avoir plus de deux pouces de diamètre. Les joueurs ne peuvent pas avoir de la nourriture et des boissons sur les tables.

45° Les joueurs sont responsables de leurs cartes. Une main se considère comme morte si les cartes touchent les écarts.