

Amendements du Règlement

1. Règle #2 – Responsabilités des joueurs.
2. Règle #3 – Terminologie du poker.
3. Règle #7 – Les suppléants reçoivent un tapis intégral.
4. Règle #12 – Équilibrage des tables – « de la table qui comporte le plus de joueurs ».
5. Règle #21 – Décompte des jetons.
6. Règle #29 – 60 secondes, pas 70. Avantage au joueur en cas de simultanéité.
7. Règle #35 – Informations sur les fausses donnes.
8. Règle #39 – Annoncer « miser le pot » en NLH engage une mise/relance.
9. Règle #41 – Action substantielle, désormais 2 et 3, au lieu de 2 et 2.
10. Règle #42B – Ajout sur les « Undercalls »
11. Règle #53 – Dévoilement – Dernier agresseur désormais seulement à la rivière, sinon le joueur le plus proche du bouton.

Règlement des tournois de poker

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Le Directeur de Tournoi et les employés servent l'intérêt du jeu et ont pour priorité l'impartialité en ce qui concerne le processus de décision. Des circonstances inhabituelles peuvent, à l'occasion, faire que l'interprétation technique des règles soit ignorée au profit de la justice. La décision du Directeur de Tournoi et des employés sera considérée comme définitive.
2. Responsabilités des Joueurs – Il est attendu des joueurs qu'ils vérifient l'exactitude de leurs données d'inscription et d'attribution des sièges, de protéger leurs mains, de formuler clairement leurs intentions, de suivre l'action, de parler à leur tour, de défendre leur droit à la parole, de garder leurs cartes visibles, de garder leurs jetons rangés correctement, de rester à la table quand ils ont une main vivante, de s'exprimer s'ils voient qu'une erreur est commise, de changer de table promptement, de respecter la règle one-player-to-a-hand (un seul joueur joue sa main), de connaître et respecter les règles, de respecter l'étiquette, et d'une manière générale de contribuer au bon déroulement des tournois.
3. Terminologie officielle du poker de tournoi – Les termes officiels de mise sont simples, non équivoque et sont des déclarations consacrées telles que : bet/miser, raise/relancer, call/payer, fold/passé, check/parole, all in/tapis, pot (en pot limit uniquement) et complete/compléter. Certains termes régionaux peuvent aussi s'ajouter à ces termes standards. L'utilisation de termes non standards engage la responsabilité du joueur qui les utilise, car il peut en résulter une action toute autre que l'intention initiale du joueur. Il est de la responsabilité des joueurs d'exprimer clairement leurs intentions.
4. Langue du tournoi – La langue officielle du tournoi devrait être publiée sur le site web du tour pour chaque tournoi et sera choisie à la seule discrétion du Directeur de Tournoi de l'Événement.
5. Appareils électroniques – Pour éviter tout malentendu, le terme appareils électroniques inclut, sans se limiter, les appareils suivants, qu'ils soient connus ou non. Il est interdit de poser des appareils électroniques sur la table. Ils peuvent être dans la poche du joueur, sur ses genoux, sur une table annexe, mais jamais sur la surface de jeu du tournoi, qui inclut toutes les parties de la table de poker, y compris le rail.
 - a. Appareils permettant l'envoi d'e-mail et de texte – Les joueurs ne peuvent pas envoyer de SMS, d'e-mail ou utiliser des appareils électroniques lorsqu'ils sont dans une main, ou leur main sera considérée comme morte. Les joueurs qui ne sont plus dans une main peuvent envoyer des textes et des e-mails depuis la table.
 - b. Téléphone – Les joueurs ne peuvent pas parler au téléphone lorsqu'ils sont à la table, qu'ils soient impliqués dans une main ou non. Ils doivent quitter la table pour passer leur appel.
 - c. iPads, eBooks, etc. – Les joueurs peuvent utiliser ces appareils, mais pas lorsqu'ils sont dans une main, excepté pour écouter de la musique.
 - d. Ordinateurs portables, netbooks, ordinateurs, etc. – Les joueurs ne peuvent pas utiliser ces appareils à la table.
 - e. Aucun appareil électronique ne sera autorisé sur une table télévisée ou une table finale d'un Main Event.
 - f. Table Distractions – PSLive se réserve le droit de demander aux joueurs de cesser d'utiliser tout appareil électronique ou tout autre appareil si le personnel estime que vous ralentissez le cours du jeu, ou que cela affecte les autres joueurs de la table. Les joueurs peuvent demander au croupier de contacter le personnel du tournoi s'ils pensent qu'un joueur ralentit le cours du jeu en raison d'influences extérieures telles que, sans s'y limiter, des livres, des magazines et des appareils électroniques.
6. Arrangements (ou deals) – Les arrangements sont autorisés. Tous les arrangements seront rapportés aux médias.

PLACEMENT DANS LE TOURNOI

7. Placement – Toutes les places dans le tournoi seront attribuées aléatoirement et seront non transférables. Le personnel du tournoi se réserve le droit d'ajuster le placement de certains joueurs qui ont des besoins particuliers tout au long du tournoi et d'équilibrer les tables au début du tournoi. Les joueurs sont responsables de la vérification de leur reçu d'inscription pour en garantir l'exactitude. Les suppléants, enregistrements tardifs et réinscriptions recevront un tapis intégral.
8. Identification – Tous les joueurs ont la responsabilité de posséder un justificatif d'identité valide avec photo pour prendre leur place au départ du tournoi et à chaque nouveau départ d'un Événement. Tout joueur utilisant un justificatif d'identité frauduleux sera pénalisé, et pourra être disqualifié du tournoi.
9. Quitter le tournoi – Un joueur qui quitte un Événement à n'importe quel moment et pour n'importe quelle raison, pour une période de temps prolongée (plusieurs niveaux du tournoi) est considéré comme ayant renoncé à tout droit au remboursement des frais de participation. La pile de jetons dudit joueur continuera à être

utilisée lorsque ce sera son tour de payer les blind. Si le joueur finit dans l'argent une fois que tous ses jetons ont été utilisés pour payer les blinds, il sera alors en droit de réclamer ses gains sur la base de sa position à ce tournoi.

10. Recaves – Les joueurs qui veulent recaver ne doivent pas manquer une main. Si un joueur annonce son intention de recaver avant une nouvelle main, ce joueur doit jouer les jetons qu'il a devant lui et est obligé de prendre la recave.
11. Tables cassées – L'ordre dans lequel les tables du tournoi seront cassées sera disponible une fois la phase d'inscription terminée. Le DT se réserve le droit de modifier cet ordre. Les joueurs issus d'une table cassée assumeront les droits et les responsabilités de la position (bouton, petite blind, grosse blind). Ils ne recevront pas de main entre la petite blind et le bouton.
 - a. Les tables seront cassées d'après un double tirage aléatoire. Le croupier effectuera un tirage au sort à la carte haute autour de la table en commençant par le siège 1. Un responsable mélangera les cartes d'attribution des sièges et les transmettra en commençant par la carte haute dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.
12. Équilibrage des tables – Le jeu sera interrompu à toute table où il manquera trois joueurs ou plus par rapport à la table qui comporte le plus de joueurs à ce moment là. Dans les jeux avec flop et les jeux mixtes, les joueurs seront déplacés depuis la grosse blind vers la plus mauvaise position, y compris en ne prenant qu'une seule grosse blind lorsqu'elle est disponible. La plus mauvaise position n'est jamais la petite blind. Dans les jeux de Stud uniquement, les joueurs seront déplacés par position (le dernier siège à être ouvert à une table est le siège à remplir).
 - a. Dans les derniers niveaux d'un tournoi, les tables seront équilibrées à la discrétion du Directeur de Tournoi.
13. Non paiement des Blinds – Un joueur qui évite intentionnellement de payer les blinds lorsqu'il vient d'une table cassée peut encourir une pénalité.

PROCÉDURES

14. Bouton – Un tirage au sort pour déterminer le bouton sera effectué à chaque table au début de chaque Événement ainsi qu'à la table finale. Ce tirage déterminera la position du bouton pour l'ensemble du contingent du tournoi.
15. Bouton mort – Le principe du « bouton mort » sera appliqué lors des Événements. Le bouton mort se définit comme un bouton qui ne peut pas être avancé à cause de l'élimination d'un joueur ou l'arrivée d'un nouveau joueur placé entre la petite blind et le bouton.
16. Bouton en Heads Up – Pendant un heads up, la petite blind est au bouton et agit en premier. Au début du heads-up, le bouton doit être ajusté pour garantir qu'aucun joueur ne mise deux fois la grosse blind.
17. Bouton mal placé – Si le bouton de dealer a été mal placé et que cela n'est découvert qu'après le déroulement de l'action suivante (Règle #41), le jeu continuera et le bouton sera déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre pour la donne suivante. Si cela est découvert avant l'action suivante, la main sera considérée comme une mauvaise donne et le bouton sera remplacé correctement.
18. Chip Race – Au moment de remplacer les jetons de valeurs inférieures par d'autres de valeurs supérieures, ils seront tirés au sort avec l'attribution d'un jeton maximum par joueur. Le « chip race » commencera toujours par le joueur assis à gauche du croupier. Un joueur ne peut être éliminé du tournoi à ce stade pendant un Événement. Si un joueur ne possède plus qu'un seul jeton, et qu'il perd le tirage au sort d'attribution du jeton, il recevra un jeton de la plus petite dénomination encore en jeu. Les joueurs dont les jetons restants dans leur tapis sont de la plus petite dénomination après le chip race perdront ces jetons à moins que leur valeur ne soit égale à un jeton en jeu. Nous encourageons les joueurs à surveiller le remplacement des jetons.
19. Le remplacement discrétionnaire des jetons de valeurs inférieures (colour-up discrétionnaire) – Le personnel du tournoi se réserve le droit de changer les jetons d'un joueur à sa seule discrétion. Le joueur a le droit d'assister au colour-up et est encouragé à le faire. Les colour-up discrétionnaires doivent être annoncés aux joueurs afin qu'il y assistent s'ils le souhaitent.
20. Jetons impairs – Dans les parties à pot partagé, le(s) jeton(s) impair(s) vont à la main haute. Dans les parties avec flop, lorsqu'il y a deux mains hautes ou plus, ou deux mains basses ou plus, le(s) jeton(s) impair(s) vont à la première main éligible située à gauche du bouton. Dans les parties de Stud, le jeton impair ira à la plus haute carte par couleur. Toutefois, lorsque des mains ont une valeur identique, le pot sera partagé le plus équitablement possible. En Omaha/Stud 8 or Better, le pot sera divisé d'après le jeton en jeu de la plus petite dénomination. Si un jeton impair reste suite à un premier partage du pot, il sera attribué à la main haute. Si un jeton impair supplémentaire résulte du partage de mains hautes ou basses, il sera attribué au joueur situé à la plus mauvaise position (par ex. au joueur situé le plus à gauche du bouton). Pour les parties de Stud, le jeton impair ira à la plus haute carte. En cas de partage du pot dans la partie high ou low, le jeton impair ira au joueur possédant la carte la plus haute par couleur entre les deux mains partagées.
21. Jetons visibles et décompte des tapis – Les joueurs ont le droit de connaître une estimation raisonnable du nombre de jetons de leurs adversaires, par conséquent les jetons doivent être rangés par piles pour faciliter le décompte. On recommande de former des piles de jetons ordonnées en multiple de 20, ceci étant le standard sur le circuit. Les jetons dont la dénomination est la plus élevée doivent être visibles à tout moment.
 - a. Les joueurs ont le droit d'obtenir un décompte exact du montant de la mise actuelle et peuvent obtenir un décompte complet du tapis adverse seulement si l'adversaire en question est à tapis.
22. Cartes visibles – Les cartes doivent être visibles à tout moment. Il est recommandé aux joueurs d'utiliser un protège-carte, plutôt que leurs mains, pour protéger leurs cartes. Cela garantit que les cartes restent toujours visibles. À aucun moment les joueurs ne doivent cacher leurs cartes. Les joueurs qui agissent de cette manière ne pourront plus agir dans la main et seront pénalisés, avec la possibilité que leur main soit déclarée morte.
23. Déplacement des jetons – Tous les jetons doivent être transportés dans des casiers à jetons et rester visibles à tout instant. Les joueurs ne peuvent pas détenir ou transporter des jetons de tournoi qui ne les rendraient plus visibles. Un joueur agissant de la sorte perdra ses jetons et pourra être disqualifié. Les jetons perdus seront retirés du tournoi.
24. Changement de cartes – Le changement de paquet de carte se fera à l'appréciation du croupier, ou défini par le TD. Les joueurs ne doivent pas réclamer de changement de paquet.

25. Carte retournée (Boxed card) – Une carte retournée est une carte qui est découverte face visible dans le paquet alors qu'elle ne devrait pas. Si elle est découverte dans le paquet, elle est retirée et considérée comme une carte qui n'existe pas. Quatre cartes retournées ou plus aboutiront à une mauvaise donne.
26. Paquet défectueux (Fouled deck) – Il s'agit d'un paquet qui ne comporte pas le bon nombre de cartes. Il peut également contenir des cartes avec des motifs différents, ou plusieurs cartes de la même valeur ou couleur. Les joueurs qui jouent intentionnellement une main alors qu'ils savent que le paquet est défectueux ne pourront prétendre à aucun remboursement des jetons investis dans le pot et pourront recevoir une pénalité pour ne pas l'avoir mentionné au personnel du tournoi.
27. Main couchées (Folded hands) – Une main est considérée comme étant couchée dès qu'elle touche le « muck » du croupier (les cartes jetées par les joueurs), les cartes brûlées, le tableau, ou la pile de cartes faces cachées, que ce soit par le joueur ou le croupier. En utilisant la Règle #1, le personnel du tournoi peut récupérer une main techniquement « couchée » et la déclarer vivante s'il pense qu'il y a de bonnes raisons de le faire et que la main correcte est clairement récupérable. Face à une mise, un joueur qui relâche ses cartes dans un mouvement délibéré sera considéré comme ayant couché sa main. La décision du personnel du tournoi sera définitive.
 - a. Coucher sa main en dehors de son tour sera contraignant à condition que les circonstances définies dans la Règle #27 soient réunies.
28. Chasser le lapin (Rabbit Hunting) – Dans les cas où une main se termine avant la donne de la dernière carte, en aucune circonstance la prochaine carte à être distribuée ne sera montrée. Cette pratique de dévoilement des cartes qui auraient été distribuées s'appelle « chasser le lapin », et elle est interdite.
29. Procédure de temps supplémentaire – Une fois qu'un temps raisonnable s'est écoulé et que le chronomètre est demandé, une minute sera accordée au joueur pour agir. Si au bout de la minute écoulée aucune action n'a été entreprise, le joueur bénéficiera de 50 secondes supplémentaires maximum et si aucune action n'a été effectuée après ce délai, il y aura un compte à rebours de 10 secondes. Si le joueur n'a toujours pas joué à la fin du compte à rebours, la main sera déclarée couchée. Les superviseurs du tournoi se réservent le droit de raccourcir le temps alloué s'il apparaît qu'un joueur prend son temps délibérément. Tout joueur suspecté de prendre son temps délibérément pour ralentir le jeu pourra recevoir une pénalité.
 - a. Pour les tournois dont les niveaux sont de quinze minutes ou moins, le temps alloué sera de vingt-cinq secondes avec un compte à rebours de cinq secondes.
 - b. En cas d'impression de simultanéité entre le terme du compte à rebours et l'action prise par le joueur, l'avantage ira au joueur, suivant ce qui est énoncé dans la Règle #1.
30. Objets extérieur – Aucun objet extérieur au tournoi ne sera accepté sur la table, à l'exception d'un protège-carte maximum. Cela inclut les jetons extérieurs au tournoi. Comme stipulé dans le Règle #5, les appareils électroniques ne sont pas autorisés sur la table ou sur le rail.
31. Fin de la journée de jeu – Pour les tournois disputés sur plusieurs jours, la procédure suivante sera mise en place pour empêcher de gagner du temps. Entre quinze et cinq minutes restantes dans le dernier niveau de jeu, le Directeur de Tournoi arrêtera l'horloge. Un joueur tirera une carte au sort, entre trois et sept, et cela donnera le nombre de mains qu'il reste à jouer avant la fin de la journée. Le Directeur de Tournoi annoncera le nombre de mains à jouer restantes à l'ensemble des joueurs et les tables joueront ce nombre de mains, à partir du prochain mélange de cartes ou après avoir poussé le bouton de récupération des cartes du mélangeur, avant de terminer la journée de jeu.
32. Jeu main-par-main – À l'approche du moment où l'argent va être distribué (la « bulle »), le tournoi respectera une procédure dite de main-par-main. Lorsque le Directeur de Tournoi a annoncé le jeu en main-par-main, toutes les tables termineront la main en cours puis arrêteront de jouer. Lorsque les mains de toutes les tables seront terminées, le croupier de chaque table distribuera une main uniquement et arrêtera l'action à l'issue de cette main. Cela continuera jusqu'à ce que suffisamment de joueurs aient été éliminés pour atteindre le palier des places payées dans le tournoi.
 - a. Tapis suivi – Pendant la période de main-par-main, lorsqu'un tapis est suivi, le croupier doit arrêter toute action restante à la table, et demande aux joueurs de ne pas révéler leur main. Cette table devra attendre que les autres tables du tournoi aient terminé cette main. À ce moment, un responsable rejoindra la table où il y a tapis et donnera son accord pour terminer la main. Dans le cas où plusieurs tables ont un tapis suivi, elles seront toutes mises en pause et finiront leur main à tour de rôle après que les autres tables aient terminé cette main.
 - b. Si deux joueurs ou plus sont éliminés au cours de la même main à des tables différentes, les joueurs termineront à égalité à la même place.
 - c. Si deux joueurs ou plus sont éliminés au cours de la même main à la même table, le joueur qui a commencé cette main avec le plus de jetons sera le mieux classé.

ACTION

33. Nouveau niveau du tournoi – Quand le temps imparti pour un tour s'est écoulé et que le prochain tour est annoncé, les nouvelles limites s'appliquent à la prochaine main. Une nouvelle main commence lorsque les premières cartes sont mélangées. Avec un mélangeur de cartes, la nouvelle main commence lorsque le croupier appuie sur le bouton de récupération des cartes.
34. À votre siège – Un joueur doit être présent à son siège lorsque le croupier distribue la première carte du paquet pour que la main soit vivante. Les croupiers ont pour instruction de coucher les mains des joueurs qui n'occupent pas leur siège immédiatement après que la dernière carte a été distribuée au bouton, ou dans les jeux de Stud, que la dernière carte face visible a été distribuée à la troisième avenue. Les joueurs doivent être à leur place pour demander le chronomètre. « À votre siège » se définit comme étant en train de rejoindre son siège. En cas de doute, la décision d'un responsable sera définitive.
 - a. Jeux de Stud – Notez que les règles du Stud peuvent obliger un joueur dont la main est brûlée de s'acquitter du bring-in pour la mise minimale et de recevoir des cartes additionnelles. Cette règle sera appliquée.
35. Les fausses donnes – Notez qu'en cas de fausse-donne, la nouvelle distribution sera identique en tous points. Le bouton ne bouge pas, aucun nouveau joueur ne peut s'asseoir pour participer et tous les joueurs qui n'étaient pas à leurs sièges (ou en période de pénalité) lors de la distribution initiale reçoivent des cartes mais leurs mains seront brûlées suivant exactement le déroulement de l'action de la distribution précédente.
36. Action en cours – Les joueurs doivent rester à la table s'ils sont toujours actifs dans une main en cours. Cela est valable s'ils sont à tapis. Si vous êtes à tapis, vous ne devez pas quitter la table pour rejoindre le public, vous déplacer dans la salle, parler aux médias, etc. Si un joueur quitte la table alors qu'il est impliqué activement dans une main, il peut recevoir une pénalité.

37. Limite de relance – Dans les parties No Limit, le nombre de relances autorisées n'est pas limité. Dans les événements en Limit, le nombre maximum de mises sera déterminé par les règles de l'établissement. Si l'établissement n'a pas de règles, ça sera une mise et trois relances. Lorsque le tournoi se joue en heads-up, le nombre de relances est illimité.
38. Parole du croupier – Les croupiers ont pour instruction de vérifier les informations annoncées par un joueur et d'annoncer l'action qui contribue au bon déroulement du jeu. Ils ne doivent pas annoncer le montant des mises, relances ou tapis à moins que cela ne soit demandé par un joueur ou s'ils veulent vérifier la déclaration verbale d'un joueur. Les croupiers ne sont pas autorisés à fournir d'autres informations telles que qui a relancé pré-flop, etc.
39. Taille du pot – Les joueurs n'ont le droit d'être informés de la taille du pot que dans les parties de pot-limit. Les croupiers ne compteront pas le pot dans les parties en limit et no-limit. Sur demande, les croupiers peuvent étaler le pot afin qu'il soit compté par un joueur.
- Miser/Relancer le pot en No Limit – L'annonce verbale « mise du pot » ou « je relance le pot » dans les parties No Limit est un montant de relance autorisé. Les croupiers n'ont pas à compter le pot pour vérifier le montant de la relance. Les croupiers peuvent demander au joueur d'annoncer un montant de mise ou de relance valide. Dans les variantes de jeu en Limit ou No Limit, l'annonce par un joueur qu'il « mise le pot » le contraint à faire une mise ou une relance minimum et l'expose à une pénalité s'il abuse de ce terme en l'employant à répétition.
40. Mises étagées (String Bets) – Les croupiers ont la responsabilité de repérer les mises ou relances étagées. Tous les joueurs de la table sont encouragés à aider à repérer une mise ou une relance étagée si le croupier ne l'a pas vue. Les mises ou relances étagées suivies par un joueur doivent être vérifiées par un responsable. Une mise ou relance étagée se définit par le fait d'effectuer une mise ou une relance en plusieurs mouvements, pouvant inclure un retour de jetons dans le tapis du joueur, sans déclaration verbale préalable, dans l'intention de provoquer l'action des joueurs suivants, alors que le joueur n'a pas terminé son action.
41. Action substantielle – une action substantielle est soit deux actions consécutives dont une au moins engage des jetons dans le pot, soit trois actions consécutives (check, miser, relancer, suivre ou passer).
42. Actions verbales et physiques pendant et hors de son tour d'agir (mise insuffisante (« undercall ») incluse) – Les déclarations verbales concernant les mises effectuées par un joueur lorsque c'est son tour d'agir sont jugées irrévocables. Tous les jetons placés dans le pot lorsque c'est son tour d'agir restent dans le pot. Les joueurs doivent agir lorsque c'est leur tour de jouer. Les joueurs qui agissent en avance intentionnellement lorsque ce n'est pas leur tour de jouer pour influencer le jeu recevront une pénalité. Une action en dehors de son tour (qu'elle soit verbale ou physique) peut être contraignante si l'action n'a pas changée jusqu'à ce joueur. Suivre, check ou passer ne seront pas considérés comme un changement d'action. Si l'action change, la mise hors de son tour sera considérée comme non-contraignante et sera retournée au joueur qui a agi hors de son tour. Le joueur qui a agi hors de son tour récupèrera alors ses options (suivre, se coucher, relancer).
- Si un joueur a relancé et que sa main est éliminée avant que la relance ne soit suivie, le joueur peut récupérer le montant de la relance, mais il perdra le montant pour suivre.
 - Undercall - Un undercall (miser moins que le montant requis pour suivre) entraînera une mise suivie complète et obligatoire s'il est effectué après une mise d'ouverture dans une main impliquant plusieurs joueurs à n'importe quel tour d'enchères, ou s'il fait face à une mise en heads-up. Dans toutes les situations, le jugement sera laissé à l'appréciation du TD. Dans le cadre de cette règle, dans les jeux utilisant des blinds, la grosse blinde postée sera la mise d'ouverture du premier tour d'enchères.
43. Action acceptée – Si un joueur demande un décompte mais que l'information fournie par le croupier ou un autre joueur de la table est inexacte...
- Le montant des jetons est inférieur au montant annoncé et accepté (par ex. le croupier/joueur dit qu'il y a 80 000 alors que le tapis est de 50 000) le joueur qui suit peut ne payer que 50 000.
 - Le montant des jetons est supérieur au montant annoncé et accepté (par ex. le croupier/joueur dit qu'il y a 100 000 alors que le tapis est de 150 000) le joueur qui suit peut ne payer que 100 000.
 - Les joueurs sont encouragés à vérifier le montant avec les croupiers et ont le droit de faire appel à un responsable s'ils pensent que les chiffres donnés sont inexacts.
 - Les joueurs qui donnent une fausse information au croupier et aux autres joueurs concernant le montant d'une mise pourront recevoir une pénalité.
44. Jetons de valeur supérieure - Un jeton d'une valeur supérieure placé dans le pot avant le flop sera considéré comme suivi si aucune relance n'est annoncée. Si un joueur mise un jeton d'une valeur supérieure dans le pot et annonce « Relance », mais sans donner le montant, la relance sera du maximum autorisé à hauteur de la dénomination de ce jeton. Pour faire une relance avec un seul jeton d'une valeur supérieure, une déclaration verbale doit être effectuée avant que le jeton n'atteigne la surface de la table. Après le flop, si vous êtes le premier joueur à miser et que vous utilisez un seul jeton d'une valeur supérieure sans dire un mot, il sera considéré comme une mise égale à la taille du jeton.
45. Jetons multiples – Devant une mise, à moins qu'une relance ne soit d'abord annoncée, plusieurs jetons de la même dénomination sont considérés comme une mise suivie si le fait de retirer un jeton laisse moins que le montant pour suivre. Par exemple, aux blinds 200-400, le Joueur A mise 1200 (une relance de 800), le Joueur B mise deux jetons de 1000 sans annoncer de relance, il a simplement suivi. Si le Joueur B avait misé quatre jetons de 500, il aurait alors relancé à 2000 (une autre relance de 800).
46. Relancer – Il est de la responsabilité du joueur d'annoncer clairement ses intentions. Les joueurs sont fortement encouragés à déclarer verbalement le montant exact de leur mise ou de leur relance. En no-limit ou pot-limit, une relance doit être effectuée en...
- Plaçant le montant total dans le pot en une seule fois.
 - Déclarant verbalement le montant total avant de placer ses jetons dans le pot.
 - Déclarant verbalement « relance » avant de placer le montant à suivre dans le pot puis en terminant l'action avec un mouvement supplémentaire vers son tapis.
47. Relance de la moitié de la mise – Si un joueur fait une relance de 50 % ou plus de la mise précédente, mais inférieure à la relance minimum, il devra faire une relance complète. La relance sera égale au montant exact de la relance minimum autorisée. Si un joueur fait une relance inférieure à 50 % de la mise précédente, sans annoncer « relance », il devra suivre la mise précédente.
48. Relance à tapis – Une mise à tapis inférieure à la relance minimum ne donne pas le droit à un joueur ayant déjà joué de miser de nouveau.
49. Tapis avec des jetons cachés – Une mise à tapis engage la totalité du tapis d'un joueur, y compris les jetons cachés. Toutefois, le joueur a tapis n'est pas autorisé à profiter des jetons cachés.

- a. Exemple – Le Joueur A fait tapis pour 21 000 et le Joueur B suit et possède 100 000 jetons. Après avoir poussé ses jetons au milieu, le Joueur A découvre deux jetons de 1 000 sous son coude. Si le Joueur A remporte le pot, il ne sera payé qu'à hauteur de 21 000. S'il est éliminé du tournoi sur cette main, son adversaire gagnera la totalité des 23 000.
- b. Exception – Le Joueur A fait tapis pour 50 000 et le Joueur B suit et possède 55 000 jetons. Après avoir poussé ses jetons au milieu, le Joueur A découvre un jeton de 10 000 sous son coude. Si le Joueur A remporte le pot, il ne sera payé qu'à hauteur de 50 000. S'il perd le pot, son adversaire gagnera la totalité des 55 000 équivalent à son tapis et doublera.

DÉVOILEMENT

50. Déclarations verbales - Seules les cartes déterminent le gagnant d'une main. Les déclarations verbales concernant votre propre main sont autorisées ; cependant, à la discrétion du Directeur du Tournoi, tout joueur qui donne intentionnellement de fausses informations sur sa main peut recevoir une pénalité.
51. Dévoilement à tapis – Toutes les cartes seront rendues visibles lorsqu'un joueur est à tapis et que l'action est terminée. Si un joueur couche/cache accidentellement sa main avant que les cartes ne soient retournées, le personnel se réserve le droit de récupérer les cartes si elles sont clairement identifiables. Les joueurs qui cachent leurs cartes intentionnellement dans des situations à tapis pourront recevoir une pénalité.
 - a. Action annexe – Dans le cas où plusieurs joueurs disputent un pot annexe avec un joueur à tapis dans le pot principal, tous les joueurs du pot annexe qui vont jusqu'au dévoilement de la rivière devront montrer leurs cartes tout comme le joueur à tapis. Aucun joueur n'est autorisé à se coucher au dévoilement de la rivière du pot annexe avec un joueur à tapis dans le pot principal. Le croupier doit tourner toutes les mains et les mains garderont la possibilité de gagner le pot.
52. Dévoilement – Une fois que toute action est terminée, le joueur qui a fait la dernière action agressive doit dévoiler son jeu en premier puis c'est au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre de dévoiler le leur. S'il n'y a pas eu de mise au dernier tour d'enchères, c'est le joueur qui aurait été le premier à agir dans ce tour d'enchères qui dévoilera sa main en premier (par ex. le joueur le plus à gauche du bouton pour les jeux de flop, la main haute en Stud, etc.).
 - a. Les joueurs peuvent refuser de montrer leurs cartes quand c'est leur tour et sont autorisés à se coucher, renonçant par conséquent au pot.
 - b. Les joueurs qui refusent de montrer leur main ou qui se couchent seront soumis aux actions de la Règle #53b.
53. Main gagnante – Un joueur doit montrer toutes ses cartes pour gagner le pot. Également lorsqu'il joue le tableau. S'il reste un seul joueur avec des cartes, il n'est pas obligé de montrer ses cartes pour gagner le pot. Par exemple, le Joueur A mise à la rivière et le Joueur B suit. Le Joueur B décide de coucher sa main ce qui laisse le Joueur A comme seul joueur restant avec des cartes dans le pot. Le Joueur A gagne alors le pot sans être obligé de dévoiler son jeu.
 - a. Main exposée – Une main est considérée comme exposée quand toutes les cartes sont visibles sur la table. Flasher les cartes, les dévoiler en partie, etc. n'est pas considéré comme une main exposée. Les mains ne seront pas lues et ne peuvent pas gagner le pot tant qu'elles ne sont pas exposées.
 - b. Refuser de montrer – Si un joueur refuse de montrer ses cartes fermées, le croupier ne peut pas les retourner à sa place et doit appeler un responsable. Le responsable demandera au joueur de montrer ses cartes ou sa main sera couchée. Le joueur disposera de cinq secondes avant que le responsable ne déclare sa main morte et recevra une pénalité pour avoir ralenti la progression du jeu. Les autres joueurs ne doivent pas retourner les cartes des autres joueurs. S'ils le font, la main restera vivante, mais le joueur qui a retourné des cartes qui ne sont pas les siennes recevra une pénalité pour violation de l'étiquette.
54. Montrer le gagnant – Tout joueur parvenu au dévoilement peut demander de voir les cartes des autres joueurs à condition qu'ils aient conservé leurs cartes. S'il a défaussé ses cartes, il n'a plus le droit de demander de voir les cartes des autres joueurs. Toutes les mains demandées par les joueurs au dévoilement seront retournées et peuvent prétendre au pot. Tout joueur qui n'est pas arrivé au stade du dévoilement ne peut pas demander à voir la main des autres.
 - a. S'il y a une suspicion légitime de collusion entre individus, les joueurs peuvent demander au croupier de mettre les cartes de côté et demander à un responsable d'examiner la main.
55. Tuer la main - Un croupier ne peut pas tuer une main vivante qui a été exposée et qui était indubitablement la main gagnante. Les joueurs sont encouragés à aider à lire les mains exposées s'il apparaît qu'il y a une erreur de lecture.
56. Pots annexes - Chaque pot annexe sera réparti comme un pot séparé. Les pots ne seront pas mélangés ensemble avant d'être séparés. Sous aucun prétexte les joueurs ont le droit de toucher le pot.
57. Mains contestées – Le droit de contester une main se termine lorsqu'une nouvelle main commence. Une nouvelle main commence lorsque les premières cartes sont mélangées. Pour les tables utilisant un mélangeur de cartes, la nouvelle main commence lorsque le croupier appuie sur le bouton permettant de récupérer le paquet.
58. Mains sans protection – Si un croupier tue une main non protégée, le joueur n'aura aucun recours et n'aura droit à aucun remboursement des sommes déjà mises. Exception : si un joueur a relancé et que sa relance n'a pas encore été suivie, le montant de la relance sera retourné au joueur. Cependant, si la relance a été suivie, ce joueur peut être éliminé.

PENALITÉS ET RESPECT DE L'ÉTIQUETTE

59. Divulgateur - Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs qui sont actifs dans le tournoi en tout temps. Par conséquent, qu'ils soient dans une main ou non, les joueurs ne doivent pas...
 - a. Divulguer leurs mains qu'elles soient couchées ou non.
 - b. Conseiller ou critiquer la manière de jouer avant que l'action ne soit terminée.
 - c. Lire une main qui n'a pas été dévoilée.
 - d. Discuter des mains ou de la stratégie avec un spectateur.
 - e. Solliciter ou recevoir l'avis d'une source extérieure.
 - f. La règle one-player-to-a-hand (un seul joueur joue sa main) sera strictement appliquée.

60. Tables télévisés et cartes fermées – Les joueurs qui participent à un tournoi qui est retransmis sur internet ou télévisé, sont tenus de coopérer avec l'équipe de tournage. Cela signifie que vous dévoilerez vos cartes fermées aux caméras cachées de la table finale. Tout manquement pourrait entraîner une pénalité.
61. Cartes exposées – Un joueur qui expose ses cartes alors qu'une action est en cours risque une pénalité allant jusqu'à devoir passer la main suivante. La pénalité commencera à la fin de la main. Tous les joueurs de la table sont en droit de voir toutes les cartes ayant été exposées.
62. Exposer et cacher les mains – Les joueurs qui montrent leurs cartes à un joueur qui a déjà couché sa main et qui couchent ensuite la leur sont passibles d'une pénalité. Les croupiers qui remarquent cela ont pour instruction de tenir ces cartes hors du muck et de les montrer à toute la table une fois la main terminée. Les joueurs faisant cela à plusieurs reprises seront pénalisés.
63. Collusion – Le poker est un jeu individuel. Le soft Play, le chip dumping et la collusion dans le but de permettre à des joueurs de passer la bulle (par ex. une table à laquelle, au niveau de la bulle, tous les joueurs précédant la grosse blind se coucheraient en permanence), etc. ne sera pas toléré et peut être soumis à des pénalités.
64. Violation de l'étiquette - Des pénalités résulteront des violations répétées du non-respect de l'étiquette et seront déterminées par le personnel de tournoi. Sans s'y limiter, les exemples suivant sont inclus : toucher inutilement les cartes ou les jetons des autres joueurs, ralentir le jeu, agir à plusieurs reprises en dehors de son tour, jeter les jetons dans le pot, disposer intentionnellement les jetons hors de la portée du croupier, bavardage excessif. Par ailleurs, l'enthousiasme excessif accompagné d'une théâtralité exagérée, un comportement, des actions physiques, des gestes ou une conduite inappropriés sont susceptibles d'être pénalisés. Ces violations comprennent aussi des comportements abusifs envers les styles de jeu des autres joueurs et / ou le fait de donner son avis sur la façon dont ils ont joué ou jouent le tournoi.
65. Langage grossier - Le comportement abusif envers d'autres joueurs, le personnel du tournoi, le personnel des lieux ou d'autres personnels ne sera pas toléré. Un langage grossier, obscène ou offensant dirigé contre un joueur ou membre du personnel peut entraîner une pénalité. Un langage grossier, obscène ou offensant répété, même s'il n'est pas directement dirigé vers quelqu'un, entraînera une pénalité.
66. Tous les participants doivent se comporter de manière courtoise et civilisée pendant tous les événements et sur toute la zone du tournoi. Toute personne qui est confrontée à un comportement inapproprié de la part d'une autre personne doit immédiatement contacter le personnel de tournoi. Ceci inclut, mais sans s'y limiter, le cas où l'hygiène personnelle ou l'état de santé de tout joueur perturberait les autres joueurs assis à sa table. C'est le personnel du tournoi qui détermine le seuil auquel l'hygiène personnelle d'un individu ou son état de santé est perturbant pour les autres joueurs et qui peut, s'il le juge nécessaire, appliquer des pénalités contre tout joueur qui refuse de remédier à la situation d'une manière qui puisse satisfaire PSLive.
67. Le directeur de tournoi ou le personnel de tournoi peut sanctionner tout acte qui, à la discrétion exclusive et absolue de PSLive et / ou du directeur de tournoi ou du personnel du tournoi, serait incompatible avec les règles officielles ou les intérêts supérieurs de l'événement.
68. Pénalités – A sa discrétion exclusive et absolue, le directeur de tournoi ou le personnel de tournoi peut infliger des pénalités (voir la liste ci-dessous), allant d'un avertissement verbal jusqu'à une pénalité plus sévère telle que la disqualification et l'exclusion de tous les événements live PSLive. Des pénalités seront prononcées en cas de soft-play, de comportement abusif ou perturbateur. Une pénalité peut être donnée si un joueur jette une carte sur la table, tente de forcer pour cacher ses cartes et retourne de ce fait une ou toutes les cartes, viole la règle du one-player-to-a-hand ou se livre à un comportement similaire. Le comportement abusif envers d'autres joueurs, le personnel du tournoi, le personnel des lieux ou d'autres personnels ne sera pas toléré.
- Les pénalités comprendront, mais ne se limiteront pas à, l'avertissement verbal, une ou plusieurs mains de pénalité, une ou plusieurs orbites de pénalité (une orbite se compose d'une main pour chaque joueur restant à la table du tournoi - 6 joueurs = 6 mains manquées), une main déclarée couchée, l'élimination de l'événement, la disqualification de l'événement (perte de toute somme remportée), l'exclusion de l'événement, l'exclusion de tous les événements organisés par le sponsor du tournoi.
 - Sévérité des pénalités - Les pénalités ne sont pas toujours infligées dans un ordre croissant de sévérité. Le personnel de tournoi peut disqualifier un joueur pour une première infraction si les actions en question sont considérées comme suffisamment graves. Les joueurs doivent être conscients que toutes les actions susceptibles d'être pénalisées peuvent entraîner un large éventail de mesures disciplinaires, même s'il s'agit d'une première infraction.
 - Pénalité équivalente à passer une main / passer une orbite - Il sera demandé au joueur de passer une ou plusieurs main(s) ou une ou plusieurs orbite(s) et d'être éloigné de la table. Quand une pénalité est prononcée, la main à passer du joueur est prise en compte dans le tour de table. Les joueurs ayant reçu la pénalité équivalente à passer une main ou une orbite doivent se tenir en dehors de la zone de tournoi, pour toute la durée de leur pénalité, quelle qu'en soit la durée. Le croupier doit informer le personnel du tournoi du moment où le joueur pourra retourner à son siège.
 - Suivi des pénalités – Toutes les pénalités d'un joueur suivent ce dernier. Si un joueur A a eu une pénalité de deux orbites (16 mains) à la fin de la soirée et que seules cinq mains ont été distribuées, cela sera noté et il lui restera les 11 mains de pénalité le jour suivant. Ceci est valable dans le cas d'éclatements de tables, de changement de siège, etc.
 - Pénalité équivalente à une élimination – Les joueurs éliminés d'un tournoi seront classés à la dernière place du moment où ils auront été éliminés du tournoi.
 - Exemple – 15 joueurs restants (100 places payées), il est interdit au joueur A de revenir dans le casino pour des actions sans lien avec le tournoi de poker. Les jetons de ce joueur seront retirés du tournoi et c'est la 15e place qui lui sera attribué.
 - Disqualification – Les jetons des joueurs disqualifiés d'un événement seront retirés du tournoi, leur buy-in restera dans le prize pool et ils ne pourront prétendre à aucun gain. Un joueur disqualifié doit immédiatement quitter la/les zone(s) de tournoi.
69. Propriété du tournois – Les jetons de tournoi du casino n'ont aucune valeur monétaire, sont la propriété exclusive du casino et ne doivent pas quitter la/les zone(s) de tournoi ou de l'événement en question. Les joueurs surpris en train de transférer des jetons d'un événement à un autre, ou d'un joueur à un autre seront soumis à des pénalités pouvant aller jusqu'à la disqualification et l'exclusion de tous les événements du casino.
70. Le pourboire est libre et discrétionnaire. Il est constitué de jetons de valeur. Il est de tradition de donner ce jeton de valeur pour le personnel avant le début du tournoi. Une boîte à pourboire est prévue à cet effet. Ce pourboire constitue la rémunération de notre personnel, celui-ci étant principalement payé grâce à votre générosité. (Le total de la boîte à pourboire sera par la suite inscrit au C1 tournoi de poker). Ces jetons de valeur peuvent également être joués à d'autres tables que celles du tournoi de poker ou faire l'objet d'un remboursement contre remise desdits jetons à notre caisse jeux traditionnels.