

**A : Conduite appropriée****1. Code de conduite**

Les tournois organisés par fripoker.ch sont ouverts à toute personne âgée de 18 ans au moins.

La fumée est interdite dans la salle où se déroule le tournoi.

fripoker.ch se réserve le droit de bannir un joueur de ses tournois. Les motifs d'exclusions peuvent être :

- Absence au tournoi d'un joueur inscrit ne s'étant pas excusé de son absence ou ne s'étant pas désinscrit sur la page tournoi du site internet fripoker.ch
- Collusion avec un autre joueur ou toutes autres formes de tricherie
- Intimidation, menace verbale ou physique d'un joueur ou d'un membre de fripoker.ch
- Endommagement du matériel mis à disposition
- Non suivi des prescriptions ou instructions de fripoker.ch

**2. Ethique du Poker**

Le poker est avant tout un jeu. Il est demandé d'agir avec fair play en toute circonstance et de soutenir les joueurs moins expérimentés quand à la compréhension des règles et du déroulement du tournoi.

Les actions suivantes ne sont pas autorisées et peuvent engendrer des avertissements voir l'exclusion pour les récidivistes :

- Agir volontairement avant son tour
- Jeter volontairement des jetons dans le pot.
- S'entendre pour ne pas miser alors qu'un 3<sup>ème</sup> joueur est à tapis par exemple
- Montrer une main (couchée ou active) avant la fin des mises
- Retarder l'action volontairement à la table
- Faire usage d'un téléphone mobile à la table

**B : Politique de fripoker.ch****1. Prise de décision**

Les décisions du directeur de tournoi sont irrévocables

- Une erreur doit être signalée au directeur de tournoi avant le début de la main suivante autrement le résultat demeure
- Si un pot a été incorrectement attribué et mélangé avec d'autres jetons, la direction déterminera la valeur du pot en reconstituant les mises, cette règle s'applique uniquement si la main suivante n'a pas débuté.

**2. Procédures**

- La direction décide de l'ouverture et fermeture des tables
- Aucun jeton ne doit quitter la table, sauf lors d'un changement annoncé
- Les sièges non occupés par des joueurs doivent rester libre, un joueur n'est pas autorisé à changer de place même si l'ordre de jeu n'est pas affecté.
- Les spectateurs ne sont pas autorisés à prendre place sur un siège libre
- Un joueur n'a pas le droit de montrer ses cartes à un spectateur ou de lui demander conseil
- Personne n'est autorisé à jouer à la place d'un autre joueur, seul le dealer peut placer les blinds manquantes.
- Un joueur doit être assis pour jouer, à l'exception du cas où il est all in. Il peut alors se lever sans que sa main soit déclarée morte.
- Se partager un pot par arrangement est interdit
- Les joueurs doivent maintenir leurs cartes à la vue de tous. C'est à dire en dessus de la table et elles ne doivent pas être recouvertes par les mains du joueur de façon à les dissimuler.
- Tout joueur doit avoir une vue claire des jetons d'un adversaire.
- Inspecter les cartes jetées, brûlées ou le reste du paquet n'est pas permis
- A la fin d'une main le dealer ne peut pas montrer les cartes qui auraient suivi.
- La langue autorisée est le français. Toute autre langue à la table est strictement interdite sauf pour les termes autorisés (voir section « Action »)

**C : Règles générales du poker****1. Donne**

Afin de permettre de jouer un plus grand nombre de mains, 2 jeux (de couleur différente) seront utilisés à chaque table. Le dealer, après avoir distribué une main, rassemble les cartes, les mélange, les fait couper à son voisin de droite (qui est obligé de couper, en déposant le paquet sur la "cut card"). Le dealer transmet ensuite le paquet au joueur situé 2 places plus loin en direction de la gauche.

Pendant ce temps, le nouveau dealer, situé à la gauche du précédent, aura eu la possibilité de distribuer la donne suivante avec le 2<sup>ème</sup> paquet de cartes.

Si le joueur censé couper est absent de la table, le jeu sera donné à couper à un autre joueur.

**2. Maldonnes**

En cas de maldonne la carte retournée sera remplacée par la carte qui aurait dû être brûlée avant

le flop, cette carte de remplacement sera donnée en dernier au joueur. En aucun cas le joueur pourra conserver une carte retournée par le dealer. La carte qui a été flashée (retournée) prend alors place en dessus du paquet, face retournée afin d'assurer la fonction de burn card. Dès que le flop est présenté cette carte est à nouveau retournée face cachée.

Dans les circonstances suivantes il n'est pas autorisé d'employer la méthode citée en haut et le jeu doit être à nouveau brassé et redistribué :

- La première ou deuxième carte a été retournée suite à l'erreur du dealer
- Deux cartes ou plus ont été retournées suite à l'erreur du dealer
- Deux cartes ou plus sont à l'envers dans le paquet
- Deux cartes ou plus ont été distribuées en trop
- Un nombre incorrect de carte a été donné à un joueur
- Une carte a été donnée dans le mauvais ordre
- Le bouton était en mauvaise position
- La première carte n'a pas été donnée au bon joueur
- Une ou des cartes ont été données à un siège vide
- Un joueur n'a pas reçu ses cartes

**2. Mains mortes**

Votre main est morte si :

- Vous vous couchez ou vous annoncez que vous vous couchez
- Vous lancez votre main sur la table
- Un joueur de la table, quel qu'il soit, demande "time" et qu'après 60 secondes + 10 secondes vous n'avez pas pris de décision
- Les cartes sont jetées sur celles d'un autre joueur

**3. Irrégularités**

- Le joueur doit protéger sa main constamment. Elles peuvent être protégées par les mains, un jeton, ou tout autre objet placé sur celles-ci. Il n'y aura aucun recours si une main non protégée est déclarée morte ou que le dealer la ramasse accidentellement.
- Si une carte avec un dos de couleur différente apparaît lors d'une main, toute l'action est annulée et tous les jetons sont retournés aux joueurs respectifs. Si une carte avec un dos de couleur différente est découverte dans le reste du paquet, toute l'action de cette main demeure valide.
- Si deux cartes de même couleur et valeur sont trouvées, toute l'action est annulée et tous les jetons sont retournés aux joueurs respectifs.
- Une ou plusieurs cartes manquantes dans le paquet n'invalident pas le résultat.
- Si une carte échappe au joueur et tombe au sol, il doit la jouer.
- Si le dealer oublie de brûler une carte ou brûle plus d'une carte, l'erreur doit être corrigée si elle est découverte avant que les mises débutent pour ce tour. Si la carte a été exposée sur le tableau, elle doit rester. Que l'erreur soit corrigable ou non, les cartes suivantes doivent être distribuées comme si aucune erreur n'avait eu lieu. Par exemple, si deux cartes ont été brûlées, une des deux cartes doit retourner dans le paquet et sera utilisée comme carte brûlée au tour suivant. Lors du dernier tour d'enchères, si aucune mise n'est engagée un joueur étant tapis, l'erreur doit être corrigée si elle est découverte avant que le pot ne soit attribué, dans la mesure où le reste du paquet, le tableau et les cartes brûlées soient suffisamment ordonnées pour pouvoir déterminer correctement le remplacement de carte à effectuer.
- Si le croupier donne prématurément une ou des cartes avant que le tour d'enchères ne soit terminé, ces cartes ne seront plus en jeu, même si un joueur qui n'a pas agi décide de se coucher.
- Si le reste du paquet tombe pour quelque raison que ce soit, par exemple si le dealer croit avoir fini la donne et lâche le paquet, la donne continue et le paquet sont reconstitués de manière à ce qu'il soit aussi proche qu'avant.

**4. Mise et relances**

- Dans les jeux no-limit ou pot-limit, le nombre de relances est illimité.
- Une déclaration verbale définit votre action et est inaliénable. Si, à votre tour, vous déclarez verbalement votre action telle que vous couchez, checkez, misez, suivez ou relancez, vous devez alors le faire.
- Taper sur la table avec votre main indique que vous checkez.
- Agir avant votre tour ne sera pas toléré. Un joueur indiquant avant son tour qu'il checke ou qu'il mise ne pourra pas miser ou relancer lors de son tour. Il ne pourra que suivre une relance, se coucher ou checker.
- Un joueur qui mise ou suit en poussant des jetons vers le pot est obligé par cette action. Cela vaut aussi juste avant le showdown lorsque l'action engendre le fait qu'un joueur dévoile ses cartes. Cependant, si vous ignorez que le pot a été relancé, vous pouvez retirer ces jetons et reconsidérer votre action, si personne n'a agi après vous.

- Les mises successives sont interdites (string bet). Pour pouvoir relancer, vous devez soit déclarer verbalement votre intention, soit déposer vos jetons d'un seul mouvement vers le pot. Placer une mise pleine plus une demi mise supplémentaire ou plus est considéré comme annoncer une relance et la relance doit être complétée (ceci ne s'applique pas lors de l'emploi d'un seul jeton de plus haute valeur).
- Si vous déposez un seul jeton de valeur plus grande que la mise, sans annoncer une relance, il est déduit que vous suivez. Exemple: dans un jeu 100-200, si un joueur mise 200 et que le suivant dépose un jeton de 500 sans parler, il ne fait que suivre les 200. En cas de doute, chaque joueur à la table est invité à demander au joueur de préciser son intention.

### 5. Showdown (dévoilement des cartes)

- Tous les joueurs prétendant gagner au showdown doivent montrer leur main. C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre.
- De façon à accélérer le jeu, un joueur avec la meilleure main probable est encouragé à montrer sa main sans délai. S'il y a un side pot, les joueurs impliqués dans celui-ci montrent leur jeu de manière à aider à l'attribution rapide des pots.
- Tout joueur, croupier ou responsable voyant un nombre inexact de jetons déposés dans le pot ou une erreur sur le point d'être commise dans l'attribution du pot, a l'obligation morale d'empêcher cette erreur. S'il vous plaît, aidez-nous à éviter ce genre d'erreur.
- Montrez à un joueur, montrez à tous les joueurs. Tous les joueurs ont un droit d'accès égal à l'information, notamment concernant la main d'un autre joueur.

### 6. Jeu

- Une straddle bet (double big blind) n'est pas autorisée.
- Un joueur absent 15 minutes avant le tournoi et dont le buy-in n'a pas été payé (par lui-même ou par un autre joueur) sera considéré comme désinscrit. Si possible, sa place sera attribuée à une personne en liste d'attente. Le joueur absent court le risque ne plus être admis aux tournois de fripoker.ch
- Un montant approprié de jetons est déposé devant un siège vide pour les joueurs en retard (de façon à ce que les blinds et antes soit payés).

Un siège non pourvu verra ses jetons retirés à la discrétion du directeur de tournoi.

- Dans tous les tournois utilisant un bouton de dealer, la position du bouton est attribuée au joueur étant assis à la place n°1
- Lorsqu'il y a un signal désignant la fin d'un niveau de mises, le nouveau niveau débute à la prochaine main. Une main débute dès que le dealer prend en main le paquet de cartes pour le distribuer.
- Un joueur doit être présent à la table au moment à son tour de jeu. Le dealer "couche" ses cartes si le joueur est absent.
- Un changement de siège n'est pas permis après le début du tournoi, sauf assignation par le responsable.
- Un joueur annonçant tapis qui perd la main, et ensuite découvre un ou des jetons cachés, ne peut bénéficier de ceux-ci. Ce joueur est éliminé du tournoi si son adversaire avait plus de jetons que lui. Si la main suivante n'a pas débuté, le responsable peut attribuer ces jetons au gagnant de la main, car c'est ce qui se serait déroulé si les jetons avaient été visibles. Si la main suivante est débutée, les jetons découverts sont alors retirés du tournoi. Si un joueur n'a pas assez de jetons pour un blind ou une mise forcée, ce joueur participe à la partie proportionnelle du pot pour les jetons qu'il a misés. Un joueur qui dépose un small blind incomplet et qui gagne, n'a pas à compléter son small blind.
- Tous les joueurs éliminés doivent quitter leur siège immédiatement après leur élimination du tournoi et s'annoncer à la direction du tournoi.
- Montrer des cartes d'une main en jeu pendant l'action lèse les autres joueurs encore dans le tournoi qui souhaitent voir un adversaire éliminé. Un joueur ne peut montrer aucune carte pendant une main. En face-à-face, un joueur ne peut montrer ses cartes que lorsqu'il ne reste que deux joueurs dans le tournoi ou lorsqu'il est gagnant. Si un joueur montre intentionnellement une carte, sa main est jugée morte et le joueur pénalisé.
- Les jetons ne faisant pas partie du tournoi sont interdits.
- Les jetons de la plus haute dénomination doivent être visibles par les autres joueurs.
- Tous les jetons du tournoi doivent rester visibles et sur les tables. Tous les jetons sortis de la table seront retirés et le joueur en cause peut être disqualifié.
- Une conduite inappropriée telle que lancer des cartes en dehors de la table peut être sanctionnée par une pénalité telle que de ne pas pouvoir jouer

pendant une période de temps. Une infraction grave, comme une conduite abusive ou dérangeante, peut être sanctionnée par une éviction du tournoi.

- Si deux joueurs ou plus sont éliminés pendant la même main, le joueur possédant le plus grand nombre de jetons au début de la main est classé à la plus haute place et reçoit les gains en conséquence. Si deux joueurs éliminés simultanément ont le même nombre de jetons au départ de la main, ils partagent les gains, les gains indivisibles étant donnés à la meilleure main.
- fripoker.ch se réserve le droit d'annuler tout événement ou de le modifier de façon équitable pour les joueurs.

### 7. Chip Race

Lors d'un chip race, les jetons de petite valeur qui ne sont plus utiles au jeu sont ramassés et échangés contre des jetons de valeur supérieure.

- Les jetons de petite valeur restant sont additionnés et leur valeur arrondie à la valeur du jeton supérieur le plus proche. Si la valeur des petits jetons est exactement entre 2 valeurs de jeton supérieur, l'arrondi est réalisé vers le haut.
- En cas de chip race simultané de 2 petites valeurs (par exemple chip race simultanés des jetons "100" et "500"), on additionne l'ensemble des jetons collectés avant de déterminer l'arrondi au jeton supérieur.
- Un joueur ne peut pas être éliminé sur un chip race. Si tel était le cas en arrondissant ses jetons de petite valeur, il recevrait automatiquement 1 jeton de valeur supérieure.

### D : Actions

Il y a 5 actions au poker : check, call, bet, raise, fold (parole, payer, miser, relancer, se coucher). Ce chapitre décrit les seules façons que tolère fripoker.ch pour effectuer ces actions. Les actions de la parole et de geste peuvent bien sûr être combinées ou fusionnées mais en cas de différence la parole prime toujours.

#### 1. Check (parole)

Par la parole :

- "Check" ou "I check"
- "Parole"

Par le geste :

- Taper deux fois ou plus sur la table

#### 2. Call (payer)

Termes adéquats :

- "Call" ou "I call"
  - "Paie" ou "Je paie"
  - Muet (voir chapitre manière de caller)
- Manière de caller (payer):
- Placer les jetons de la somme correspondante
  - Placer un seul jeton d'une valeur supérieur à la mise
  - Prononcer un des termes et placer les jetons.

### 3. Bet (miser)

Termes autorisés :

- "Bet" ou "I bet"
- "Mise" ou "Je mise"
- « montant de la mise » exemple 500
- muet (voir chapitre manière de miser)

Manière de miser autorisée :

- Annoncer un des termes avec montant et placer la mise devant vous
- Annoncer un des termes sans le montant et placer la mise en une seule fois devant vous
- Ne rien dire et placer le montant en une seule fois devant vous

### 4. Raise (Relancer)

Termes adéquats

- "Raise" ou "Raise up" ou "I raise"
- "Relance" ou "je relance"
- L'une des formules ci-dessus + le montant)
- L'une des formules ci-dessus + le terme "tapis" ou "all-in"
- "Tapis" ou "All-in"
- Muet (voir le chapitre « manière de relancer »)

Manière de relancer :

- Annoncer un des termes avec montant et placer la mise devant vous
- Annoncer un des termes sans le montant et placer la mise en une seule fois devant vous
- Ne rien dire et placer le montant en une seule fois devant vous (plusieurs jetons, sinon le mouvement sera considérée comme un "Call")

### 5. Fold (se coucher)

Termes adéquats

- "Fold" (Attention à bien prononcer le "D" car il serait confondu avec un call. En cas de doute utilisez le français)
- "Je me couche" ou "coucher"
- Muet (voir chapitre « manière de se coucher»)

Manière de se coucher :

- Jeter vos cartes vers le dealer en prenant garde de ne pas dévoiler la face, et en disant si vous le souhaitez un des termes autorisés