

Régle du poker

<http://www.giochicasino.org>

SHUFFLE UP AND DEAL : Mélangez les cartes et distribuez. Phrase mythique pour déclarer le tournoi ouvert.

CHECKER : Rester dans le coup sans miser, si personne n'a misé auparavant.

CALL ou SUIVRE : Le joueur suit en misant la même somme que le joueur précédent pour rester dans le jeu.

RAISE ou RELANCER : Le joueur augmente la mise sur son adversaire.

LE BOUTON : Représente le donneur.

AVOIR LE BOUTON : Permet de parler en dernier, ce qui est un avantage considérable.

KICKER : Deuxième carte utilisée pour soutenir la meilleure carte.

FAIRE TAPIS ou ALL IN : Miser tous ses jetons en une seule fois, au risque de tout perdre.

CHECKRAISE : Passer et laisser l'autre parier pour mieux le relancer ensuite.



ANTE : Mise obligatoire pour tous les joueurs avant que les cartes ne soient distribuées.

SMALL BLIND ou BIG BLIND : Mises de départ obligatoires pour les joueurs placés à gauche du bouton.

BAD BEAT : Perdre le coup sur la dernière carte, alors qu'on était archi-favori.

QUINTE PAR LE VENTRE : Avoir 4 cartes d'une quinte possible, dont il manque celle du milieu.

TOP PAIRE : Avoir en main la même carte que la plus forte carte du tapis.

SLOW PLAY : Miser moins que votre main ne l'indiquerait, pour piéger l'adversaire.

STRAIGHT DRAW : C'est quand il ne manque qu'une carte à un joueur pour faire une quinte.

FLUSH DRAW : C'est quand il ne manque qu'une carte à un joueur pour faire une « Couleur ».

LIMP IN : Suivre au lieu de relancer, quand on a une bonne main.

TIRAGE JEU MAX : Jeu qui ne peut pas être battu.

STACK : Tas de jetons dont disposent les joueurs.

SHORT STACK : Indique un joueur très pauvre en jetons.

TIRAGE QUINTE PAR LES 2 BOUTS : 4 Cartes consécutives pouvant faire une quinte par le bas ou par le haut.

TELL : Comportements qui peuvent trahir le joueur et donner des indications aux autres joueurs.

ROCK ou JOUER TRES SERRE : Désigne un joueur très prudent.

OUT OF POSITION : Avoir le désavantage de parler en dernier.

OUTS : Cartes restant dans le jeu pouvant faire gagner la main.

MONSTER : Désigne une main « énorme ».

SUITE PAR LE VENTRE : Pour faire la quinte, une seule carte possible par le milieu.

BEAUTIFUL MOVE : « Bien joué », Belle action, Beau geste.

POKER FACE : Visage impassible.

DRAWING DEAD : Tirer une carte sans possibilité d'amélioration.

CARTE GRATUITE : Quand il n'y a aucune enchère avant de retourner une carte.

SIDE POT : Un second pot pour les joueurs toujours dans le jeu après qu'un joueur ait fait « tapis ».

BACK TO BACK : Deux fois de suite.

HE'S STEAMING : " Péter les plombs".

OVER THE TOP : Relancer quelqu'un qui vous a relancé.

FAMILY POT : Quand tous les joueurs de la table sont dans un coup.

FULL HOUSE : Un Full, c'est-à-dire, un brelan et une paire.

ON THE RUSH : Etre dans une période faste.

Plusieurs experts ont travaillé sur les mains de départ : S&M, Abdul Jalib, Edward Hutchinson. Je n'ai pas la prétention d'innover.

▀ Le plus célèbre des classements : le tableau de Sklansky :

Sklansky est une autorité, c'est un **matheux**, il a classé les mains en 7-8 catégories. La catégorie 1 étant la plus forte, puis les catégories se dégradent jusqu'à des mains marginales.



Pairs	Suited												Un-Suited												Hand Categories							
AA	A-K	K-Q	Q-J	J-T	T-9	9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	4-3	3-2	A-K	K-Q	Q-J	J-T	T-9	9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	1	2	3	4	5	6	7-8			
KK	A-Q	K-T	Q-T	J-9	T-8	9-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	A-Q	K-J	Q-T	J-9	T-8																
QQ	A-J	K-T	Q-9	J-8	T-7	9-6	8-5	7-4	A-J	K-T	Q-9	J-8																				
JJ	A-T	K-9	Q-8	J-7	A-T	K-9																										
TT	A-9	K-8																														
99	A-8	K-7																														
8-8	A-7	K-6	A-K	K-Q	Q-J	J-T	T-9	9-8	8-7	7-6	6-5	5-4																				
7-7	A-6	K-5	A-Q	K-J	Q-T	J-9	T-8																									
6-6	A-5	K-4	A-J	K-T	Q-9	J-8																										
5-5	A-4	K-3	A-T	K-9																												
4-4	A-3	K-2	A-9																													
3-3	A-2																															
2-2																																

Le tableau de Sklansky

On peut s'apercevoir qu'il y a **85 mains** dans ce tableau soit **50 % des mains** ! Sklansky a énormément travaillé sur les standards pré flop, cependant il a omis de préciser que certaines mains d'un même groupe ne sont pas du même type.

En combinant la force de votre main avec les facteurs qui sont rappelés en introduction (position), vous arriverez à vous forger une bonne sélection de jeu "pré flop".



Le plus abouti des classements : le tableau de Jalib :

Opening Hand Rankings and Minimum Openers																
# Off Button	Pairs	Suited Hands										Offsuit Hands				
	AA															
	KK															
	QQ															
	JJ	AKs														
	TT	AQs										AK				
	99	AJs										AQ				
6	88	ATs	KQs													
5	77	A9s	KJs	QJs								AJ				
4	66	A8s	KTs	QTs	JTs							AT	KQ			
3	55	A7s	K9s		T9s	J9s							KJ	QJ		
2	44	A3s	K7s	Q9s	98s	T8s						A9				
1	33	A2s	K6s	Q8s	87s	97s	J8s					A7	KT	QT	JT	
0	22		K2s	Q4s	65s	75s	T7s					A3	K7	Q9	98	J9
SB			Q2s	32s	42s	52s	Xxs	A2	K2	Q2	43	53	63	Jx		

Le tableau d'Abdul Jalib

Ici on tient compte de votre position relative au bouton, vous tirez un trait horizontal et ce qui est au dessus représente les mains "jouables" pour une approche solide (attention à toute simplification hâtive)

Abdul a écrit une analyse détaillée basée sur le **concept de domination**, je vous encourage à lire ses pages car sa vision est assez différente de celle de Sklansky et Malmuth (S&M), surtout pour ce qui concerne le jeu pré flop :

- par exemple : S&M conseillent de relancer avec vos meilleures mains, et de limper avec vos mains plus faibles, c'est une erreur selon lui dans les parties "serrées" car vos mains les plus fortes valent mieux que les blinds alors que vos mains les plus faibles ne valent pas les blinds. Donc S&M ne s'applique pas trop aux parties relevées, ni même aux parties trop petites.



Add on : C'est le nom qu'on donne aux jetons qui sont proposés à un joueur à la fin d'une période de recaves (re-buy) dans un tournoi. Tout le monde a droit à l'add on. En général, on le propose d'un montant égal à 2 caves, pour le prix d'une cave, c'est pourquoi on parle de double add on.

Ante : modique droit d'entrée au pot, misé avant de recevoir les cartes (parfois appelé chip). (On est dans le cas où la structure du poker joué est telle que chaque joueur paye son ante pour commencer à jouer)

Backdoor : C'est le nom qu'on donne à un jeu qui a besoin des 2 dernières cartes pour être complété. Par exemple, le back door couleur est présent sur un flop tricolore, et il rentre quand au final on trouve 3 cartes assorties. Les backdoors sont rarement rentables à jouer mais ils ont le don d'énerver leurs victimes et aussi de créer de vieux bad beat...

Blind : ouverture obligatoire versée avant les cartes qui permet au blindeur de parler en dernier lors du premier tour d'enchères. (si la structure du poker est blind blind surblind)

Bouton : dans les parties avec donneurs extérieurs (comme dans les cercles avec croupiers), le bouton est un jeton dévalorisé qui voyage de joueur en joueur et qui montre au donneur lequel d'entre eux est le donneur fictif. La donne commence donc au joueur situé à gauche du bouton. En partie jouée Dealer's Choice, c'est à dire que le donneur fictif choisit la variante de poker jouée, celui-ci choisit entre plusieurs boutons (sur lesquels sont inscrits tous les styles de poker) celui dont l'inscription correspond au poker qu'il veut imposer pour cette partie.

Brûler : Avant de retourner une carte ouverte sur la table, le croupier doit retirer une carte du tas (celle-ci reste cachée) c'est une sécurité supplémentaire.

Cardroom : salle réservée aux jeux de cartes.

Cash game : partie libre (pas sous forme de tournoi).

Cave : ensemble des jetons d'un joueur ou tapis.

Chasser : forcer les adversaires à quitter le coup par des relances appuyées. C'est la technique qui permet de raréfier vos adversaires pour avoir plus de chance de gagner à la fin.

Chip : le jeton unité de la cave.

Couleur : Combinaison constituée de 5 cartes de la même couleur (5 piques par exemple).

Courchevel : C'est un jeu proche du omaha, mais la première carte du flop est gratuite. Beaucoup de hasard et aussi beaucoup de pièges pour les débutants qui croiraient qu'une quinte suffit pour gagner à ce jeu.

Croupier (dealer) : C'est celui qui distribue les cartes pour vous. Il mélange entre tous les coups et s'assure du respect des règles du jeu. Il est aussi chargé de lire votre main quand vous l'abbatez devant vous et doit répartir les chips.

Décave : jouer la décave, c'est jouer à concurrence d'une somme non renouvelable. En effet, personne n'a le droit de se recaver (reprendre des jetons) pendant un coup.

Dealer Choice : on dit qu'une partie est jouée en dealer choice quand le donneur choisi la variante (parmi une liste connue à l'avance) qui sera joué sur sa donne. En cercle, une dizaine de variantes sont possibles

Draw : C'est l'autre nom du poker fermé, inexistant en compétition, peu présent en cercle, mais toujours ancré dans nos mémoires.

Droit de chaise : Droit à payer toutes les heures par les joueurs ou petite somme prélevée sur chaque pot par le croupier (pour le compte du casino).

Embuscade : Fait de relancer à bonne hauteur après avoir dit parole (check) dans le même tour.

Enchère : Mise faite par le joueur. Il existe 3 enchères possibles : l'ouverture, la suite et la relance.

Flasher : une carte flashe quand on en voit furtivement l'identité. Remarque: un bout de carton est généralement placé sous le tas de cartes pour éviter qu'on ne voit la dernière.

Flop : Ensemble des 3 premières cartes ouvertes par le croupier lors d'une partie style Hold'em.



Freezout : Un tournoi est joué en freezout lorsqu'il est impossible de reprendre des jetons, par opposition à ceux autorisant les rebuy pendant les premiers round. Le championnat du monde est joué en freezout, l'ACF propose maintenant des tournois en freezout à 300 € lors des tournois internationaux.

High-low : On parle de poker high-low lorsque le pot est partagé à la fin entre le joueur possédant le jeu le plus fort et le joueur possédant le jeu le plus faible. Souvent on parle de 8 ou mieux que le low soit valable, donc si un joueur possède une paire ou une carte supérieure au 8 dans sa main de 5 cartes, il n'a pas de low, et si personne n'a de low : le high gagne l'intégralité du pot. Si un joueur possède le meilleur high et le meilleur low, il gagne tout.

Kicker : C'est une carte forte appuyant une combinaison faite.

Max : Etre max, tirer max , c'est avoir le meilleur jeu possible d'après le tableau ou chercher le meilleur jeu avec les cartes à venir. Dans les jeux à 9 ou 10 cartes, il faut avoir un jeu très proche du jeu max pour gagner, ce qui n'est pas le cas aux jeux à 7 cartes comme le texas hold'em.

Large (Loose) : se dit d'une partie où les tempéraments et le niveau de jeu des antagonistes sont de valeurs très inégales (par opposition à "serrée")

Parole (check) : ne rien miser tout en restant en lice. On dit "check" ou on tape sur la table 2 coups.

Poker Online : Il s'agit d'une simulation reproduisant l'ambiance d'une table, il est nécessaire d'avoir une connexion à internet pour y jouer. L'intérêt étant de pouvoir jouer contre une multitude de joueurs à une heure quelconque. Cependant, le plaisir du live n'y est pas vraiment et l'aspect "virtuel" peut destabiliser un bon joueur. Le rythme du jeu est 2 à 3 fois plus rapide qu'une vraie partie.

Pourboire : Il s'agit d'un chip que l'on donne au croupier lorsqu'on vient de remporter un gros coup. C'est aussi une forme de politesse et de savoir vivre que d'en donner.

Pot : Total des enjeux à l'instant t dans tous les pokers, autrement dit c'est l'argent au milieu du tapis, ce que les joueurs ont misé.

Pot-limit : Régulation des enjeux fixant la relance maximale à la hauteur du pot courant (on ne peut pas miser plus que ce qu'il y a déjà au pot)

Pot parallèle (ou Extérieur) : Pot secondaire constitué suite au "all-in" (tapis, cave, boîte !!!) d'un joueur, constitué des enchères auxquelles il ne peut participer (donc prétendre).

Recave (rebuy): Nouvel achat de cave (entre 2 coups seulement !!).

River (rivière) : Il s'agit de la dernière carte que le croupier retourne sur la table, celle que vous attendiez ou pas.

Satellite : Tournoi particulier dont le vainqueur gagne le droit d'accès à un tournoi plus prestigieux.

Surblind : 2ème blind obligatoire ou optionnel selon les parties, égal au double du blind. Il donne le droit au Surblindeur de relancer au premier tour même si les autres ont seulement suivi le surblind.

Tableau : Ensemble des 5 cartes ouvertes sur table en poker de style Hold'em.

Tapis : Totalité des jetons d'un joueur (posés sur la table et visibles !!!), faire tapis signifie miser la totalité de ses jetons (all-in en anglais).

Tirage : On parle de tirage lorsqu'un joueur a besoin de cartes précises pour compléter son jeu, c'est alors à lui de déterminer s'il va jouer son tirage et de quelle manière il va le faire

Turn (tournant) : Il s'agit de la quatrième carte que l'on retourne

Vegas : C'est le nom qu'on donne au Texas Hold'em en France

Voler le pot : s'adjuger le pot à la suite d'enchères rédhitoires, alors que l'on ne possède pas la meilleure main.

