

**REGLEMENT DE LA FRANÇAISE DES JEUX
POUR L'OFFRE DE POKER PROPOSEE SUR INTERNET**
Applicable à compter du 18 janvier 2023

Article 1^{er}
Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs qui jouent en ligne à l'offre de jeu de Poker en ligne de la Française des Jeux autorisée par agrément délivré à la Française des Jeux par l'Autorité Nationale des jeux, conformément aux dispositions de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

1.2. Les « Conditions générales de l'offre de jeux en ligne de La Française des Jeux » faites le 5 avril 2001 et leurs modifications successives publiées sur le site de l'Autorité nationale des jeux s'appliquent aux joueurs participant au jeu de poker en ligne accessible depuis l'url www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker sur les pages du site www.enligne.parionssport.fdj.fr et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes.

1.3. Conformément aux articles L320-7 et L320-8 du code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard.
Le propriétaire, les dirigeants, les mandataires sociaux et le personnel de La Française des Jeux ne peuvent engager à titre personnel, directement ou par personne interposée des mises sur des jeux ou des paris proposés par La Française des Jeux.

Article 2
Description du jeu

2.1. Règles du poker

L'offre de jeu de poker est accessible sur le site www.enligne.parionssport.fdj.fr à l'url www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker et depuis les applications Parions Sport en ligne et Parions Sport en ligne Poker. Les cash games et certains types de tournois peuvent ne pas être proposés sur certains supports.

Un lexique des principaux termes utilisés au poker est disponible sur www.enligne.parionssport.fdj.fr.

2.2. Les différentes variantes de jeu de Poker proposées

Deux types de variantes de jeu de Poker sont proposées par la Française des Jeux :

Le Texas Hold'em : chaque joueur reçoit 2 cartes privatives au début de chaque main. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et les cartes privatives du joueur. Cette variante se joue en No Limit, c'est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et l'intégralité de son tapis.

L'Omaha à 4 cartes : chaque joueur reçoit 4 cartes privatives au début de chaque main. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant exactement 3 cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et 2 des 4 cartes privatives du joueur.

Cette variante se joue en Pot Limit, c'est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et un montant égal au paiement de la dernière mise réalisée sur le tour d'enchères en cours plus le montant total du pot incluant le paiement de la dernière mise réalisée.

Exemples :

1) Dans une partie d'Omaha à 1€/2€. Le premier joueur à parler au flop dans un pot de 15€ a le choix entre miser et faire parole. Le joueur peut alors miser un montant situé entre la grosse blinde (2€), jusqu'au montant total du pot (15€).

2) Si le premier joueur a misé 10€ et que le pot de départ est de 15€, le deuxième joueur à parler au flop a maintenant le choix entre se coucher, suivre (10€), ou relancer.

Dans cette main la relance minimum est de 20€ soit deux fois la mise précédente.

La relance maximum est égale au paiement de la mise précédente de 10€ (ce qui va faire monter le pot à 10€ + le pot initial de 15€ + la mise de 10€ du premier joueur soit 35€) plus une relance à hauteur du pot alors égal à 35€, soit une relance maximale de 45€.

Les limites et valeur des blindes des tables sont clairement notifiées sur les interfaces de jeu.

2.3. Le classement des mains

Une main de poker est la meilleure combinaison possible de cinq cartes parmi les sept cartes que forment les deux cartes privatives et les cinq cartes communes du tableau.

Les cartes ci-dessous sont classées de la plus forte à la plus faible :

A : Ace (As), K : King (Roi), Q : Queen (Reine), J : Jack (Valet), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le classement des combinaisons est détaillé ci-dessous, de la plus forte à la plus faible.

Quinte flush royale :

Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur, de l'As au 10.

Exemple : A♦, K♦, Q♦, J♦, 10♦

Lorsque la quinte flush royale est constituée par les 5 cartes communes du tableau, le pot est partagé par les joueurs en lice.

Quinte flush :

Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur.

Exemple : 9♥, 8♥, 7♥, 6♥, 5♥

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une quinte flush à l'abattage, celui qui possède la carte privative la plus élevée constituant la quinte flush gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Carré :

Quatre cartes de même valeur.

Exemple : 7♣, 7♠, 7♦, 7♥, K♣

Lorsque deux joueurs disposent d'un carré chacun, celui qui possède le carré le plus élevé gagne.

Si les deux joueurs ont le même carré, alors celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne, si celle-ci est supérieure aux autres cartes du tableau.

Full House :

Trois cartes de même valeur plus une paire.

Exemple : 4♣, 4♠, 4♦, J♠, J♥

Lorsqu'il y a plusieurs Full House à l'abattage, celui qui contient les trois cartes les plus élevées gagne.

Couleur :

Cinq cartes de la même couleur (piques, cœurs, carreaux, trèfles).

Exemple : K♠, 10♠, 8♠, 5♠, 2♠

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une couleur à l'abattage, celui qui possède la carte privative de la couleur la plus élevée gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Suite (ou quinte) :

Cinq cartes qui se suivent, toutes n'étant pas de la même couleur. Un As peut être considéré à la fois haut et bas (mais pas haut et bas sur la même main).

Exemple : 6♠, 7♦, 8♠, 9♣, 10♥ ou A♠, 2♣, 3♥, 4♦, 5♣ ou 10♥, J♠, Q♠, K♦, A♥

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une suite à l'abattage, celui qui possède la carte privative la plus élevée constituant la suite gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Brelan :

Trois cartes de même valeur.

Exemple : 7♣, 7♠, 7♦, A♥, 10♦

Lorsque deux joueurs disposent d'un brelan chacun, celui qui possède le brelan le plus élevé gagne.

Si les deux joueurs ont le même brelan, alors celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne.

Deux paires :

Deux paires différentes, chacune composée de cartes de même valeur associées à une cinquième carte d'une autre valeur.

Exemple : 10♣, 10♠, 8♦, 8♥, K♠

Lorsque deux joueurs disposent de deux paires chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs ont la même paire haute, alors celui qui aura la paire basse la plus élevée gagne. Si les deux joueurs possèdent les deux mêmes paires, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Une paire :

Deux cartes de même valeur associées à trois autres cartes ne formant aucune autre combinaison.

Exemple : 6♣, 6♥, Q♥, J♠, 5♦

Lorsque deux joueurs possèdent une paire chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs possèdent la même paire, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Carte haute :

Main ne comportant aucune des combinaisons ci-dessus.

Exemple : A♦, J♣, 8♠, 6♥, 2♣

Lorsque tous les joueurs ne possèdent qu'une carte haute, celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne.

2.4. Déroulement d'une partie de jeu

Lorsqu'un joueur est inscrit à une partie de poker, il est installé à une table de jeu avec un tapis de jetons pour jouer. Le joueur peut choisir des tables accueillant de 3 à 9 joueurs.

2.4.1 Distribution des cartes

Un bouton « donneur » ou « dealer » est attribué de manière aléatoire à un joueur en début de partie. C'est un jeton qui indique la personne qui distribue virtuellement les cartes. La distribution des cartes débute à partir de la première personne assise à la gauche du donneur. Après chaque main, le bouton « donneur » est déplacé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant la distribution des cartes les 2 joueurs à la gauche du joueur identifié comme le « dealer » ou « donneur » doivent payer un montant obligatoire qu'on appelle petite blinde et grosse blinde. La petite blinde est payée par le premier joueur situé à la gauche du donneur et la grosse blinde est posée par le joueur suivant. Chaque joueur reçoit ensuite 2 cartes faces cachées et personnelles dites cartes privatives en Hold'em et 4 cartes privatives en Omaha.

Au fur et à mesure de la main, cinq cartes communes vont être distribuées faces découvertes au centre de la table de jeu. La distribution des cartes est faite de manière aléatoire.

2.4.2 Les tours d'enchères

Après la distribution des cartes démarre le premier tour d'enchères ; il y a au total 4 tours d'enchères, un tour d'enchère se termine quand tous les joueurs encore en jeu ont tous misé le même montant ou lorsque tous les joueurs sauf un se sont couchés.

- 1er tour d'enchères : Préflop

Une fois les cartes privatives distribuées, le premier tour d'enchères débute. Les joueurs ont la possibilité de miser s'ils estiment que leur main est suffisamment forte pour continuer le jeu. Le 1er joueur à réaliser une action est celui qui est à gauche du joueur ayant payé la grosse blinde, appelé communément le 1er de parole. Il peut payer le montant de la grosse blinde, relancer ou passer conformément à l'article 2.6. Ensuite c'est au joueur à sa gauche de décider de l'action qu'il souhaite entreprendre. Pour poursuivre le jeu il doit miser au moins le montant maximum misé par un joueur le précédant sur le tour en cours. Sinon il passe et n'est plus impliqué dans la main en cours. Le tour d'enchères se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur en grosse blinde qui est le dernier à parler s'il n'y a pas eu de relance. Si un joueur A a relancé la mise d'un joueur B qui le précède alors le joueur B sera le dernier à parler et aura la possibilité soit de se coucher, soit de payer le montant de la relance, soit de sur-relancer la relance du joueur A.

- Le deuxième tour d'enchère : Le Flop

Le deuxième tour d'enchères démarre après la distribution du Flop. Une fois que les mises ont été égalées pour la phase préflop, 3 nouvelles cartes du paquet sont dévoilées faces visibles au milieu de table. Ce sont les trois premières cartes communes qu'on appelle le Flop. S'en suit un nouveau tour

d'enchères pour les joueurs encore dans le coup. Le 1er joueur à parler est cette fois-ci le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

- Le troisième tour d'enchères : Le Tournant (4e carte)

Le troisième tour d'enchères a lieu juste après la distribution du Tournant pour les joueurs encore en lice.

Après le flop, une 4e carte commune est dévoilée face visible : c'est le Tournant (ou le Turn). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

- Le quatrième tour d'enchères : La Rivière (5eme carte)

Et s'il reste encore des joueurs après le troisième tour d'enchères, un quatrième tour d'enchères a lieu juste après la distribution d'une 5e carte commune dévoilée face visible : la Rivière (ou la River). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

La main se termine obligatoirement après ce dernier tour d'enchères.

2.4.3 Qui gagne ?

Pour gagner le coup et l'ensemble des jetons misés par les joueurs qui constituent le pot, il faut soit être le dernier en jeu, les autres joueurs s'étant couchés, soit aller à l'abattage des cartes et dévoiler les cartes des joueurs restants en combinant leurs 2 cartes privatives avec les 5 cartes communes afin d'obtenir la meilleure combinaison de 5 cartes selon le classement des mains décrit à l'article 2.4. Aller à l'abattage signifie donc que les tours d'enchères sont terminés et que les montants de mises ont été égalés entre les joueurs restants. En cas d'égalité à l'abattage les joueurs en lice se partagent le pot.

2.4.4 Combien de jetons sont misés lorsque deux joueurs ou plus sont à tapis ?

Lorsque deux joueurs se retrouvent à tapis l'un contre l'autre, chacun engage un montant de jetons égal au plus petit tapis en jeu.

Exemple 1 : dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Le joueur B n'engage que 200 jetons. Quel que soit le résultat de la main, il conservera ses 100 jetons restants (300 jetons au départ moins les 200 engagés pour payer la mise à tapis du joueur A). Le joueur qui disposera de la meilleure main remportera le pot de 500 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B).

Exemple 2 : dans le cas où trois joueurs ou plus sont impliqués, plusieurs pots vont être créés. Dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Un joueur C qui possède 450 jetons paie également la mise à tapis du joueur A. A ce moment du tour d'enchères, les 3 joueurs peuvent espérer remporter le pot principal de 700 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B + 200 jetons misés par le joueur C). Le joueur A n'a plus de jetons à miser et doit attendre la fin de la main. Les joueurs B et C ont encore des jetons qu'ils peuvent miser et constitueront un pot dit « secondaire ». Le joueur B part à tapis pour ses 100 jetons restants et le joueur C paie la mise à tapis du joueur B. Celui qui possède la meilleure main entre le joueur B et le joueur C remportera le pot secondaire de 200 jetons (100 jetons misés par le joueur B + 100 jetons misés par le joueur C).

Le joueur qui aura la meilleure main à l'abattage parmi les joueurs A, B et C remportera le pot principal.

2.5 Les actions de jeu

Les joueurs parlent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour de jouer, plusieurs actions peuvent être possibles suivant la situation.

Si aucune mise n'a été effectuée, il est possible de :

- Check = Faire parole : continuer de jouer sans miser et donner la parole au joueur suivant.
- Bet = Miser : continuer de jouer en misant un montant que les joueurs suivants devront au moins payer pour continuer le tour en cours.

Si une mise a déjà été effectuée, il est possible de :

- Call = Suivre = Payer : payer l'enchère maximum mise par un joueur précédent sur le tour d'enchères en cours afin de continuer celui-ci.
- Raise = Relancer : enchérir sur une mise précédente sur le même tour d'enchères, c'est-à-dire continuer de jouer en enchérissant sur la mise du joueur précédent. Une relance doit être d'un montant minimum équivalent à la relance précédente dans la limite de la table à laquelle le joueur est assis.
- Fold = Passer = Se coucher : abandonner le tour d'enchères en cours en refusant de payer ou relancer l'enchère précédente. Une fois couché, un joueur ne peut plus remporter le pot.

2.6 Exemple de déroulement d'une main

1. Six joueurs sont assis à la table. Le joueur 1 est à la petite blinde, le joueur 2 à la grosse blinde.
2. Deux cartes privatives sont distribuées à chacun des six joueurs.
3. Le tour d'enchères préflop démarre : le joueur 3, à gauche de la grosse blinde, est le premier à parler. Il décide de se coucher car il estime que son jeu n'est pas assez fort. Les joueurs 4 et 5 se couchent également.
4. Le joueur 6, en position de donneur ou dealer, décide de miser un montant équivalent à deux fois la grosse blinde.
5. Les joueurs 1 et 2 suivent pour égaler la mise du joueur 6.
6. Trois joueurs sont encore en jeu : les joueurs 1, 2 et 6.
7. Le Flop est dévoilé.
8. Le joueur 1 est le premier joueur à la gauche du donneur ; il est donc le premier à devoir parler. Il décide de checker (faire parole). Les joueurs 2 et 6 décident également de faire parole.
9. Le Tournant est dévoilé.
10. Le joueur 1 doit parler en premier et décide de checker. Le joueur 2 décide de miser (un montant de 4 grosses blindes). Le joueur 6 paie la mise et le joueur 1 se couche.
11. Deux joueurs sont encore en jeu : les joueurs 2 et 6.
12. La Rivière est dévoilée.
13. Les joueurs 2 et 6 checkent.
14. Les tours d'enchères sont alors terminés. C'est la phase d'abattage durant laquelle les joueurs en lice dévoilent leurs jeux.
15. Le joueur 6 a une meilleure combinaison en main que le joueur 1. Il gagne le coup et remporte le pot, soit l'ensemble des mises réalisées depuis la distribution des cartes (incluant les blindes) moins le rake prélevé à chaque tour d'enchères.
16. Le coup est terminé.
17. Une nouvelle main commence.

Article 3

L'offre de Poker de La Française des Jeux proposée sur Parions Sport en ligne

3.1. Interfaces de jeu de Poker de La Française des Jeux

L'offre de poker de La Française des Jeux est accessible dans les conditions détaillées ci-dessous :

- Une interface de jeu directement accessible depuis l'application mobile Parions Sport en ligne Poker.
- Une interface de jeu directement téléchargeable sur l'ordinateur du joueur depuis la page Poker du site Parions Sport en ligne.
- Depuis la page Poker du site Parions Sport en ligne directement sur le navigateur du joueur, sans téléchargement ne proposant que certains types de jeu.

- Une interface de jeu accessible directement depuis les applications mobiles Parions Sport en ligne ne proposant que certains types de jeu.

Format	Variante	Supports de jeu			
		Application Mobile Parions Sport en ligne Poker	Client téléchargeable	Client web	Application Mobile Parions Sport en ligne
Cash Games	No Limit Hold'em	✓	✓	✓	
	Pot Limit Omaha	✓	✓	✓	
Tournois multi-tables	No Limit Hold'em	✓	✓	✓	
	Pot Limit Omaha	✓	✓	✓	
Sit and Go standards	No Limit Hold'em	✓	✓		
	Pot Limit Omaha	✓	✓		
Sit and Go Twister	No Limit Hold'em	✓	✓	✓	✓

Certains supports peuvent ne pas être disponibles au lancement de l'offre de poker en ligne de La Française des jeux.

3.2. Accueil du joueur

Quel que soit le support de jeu utilisé par le joueur pour accéder à l'interface de jeu poker et se connecter pour jouer au poker, le joueur doit préalablement s'inscrire sur Parions sport en ligne et créer un compte FDJ® dans les conditions mentionnées dans les Conditions Générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux.

Par la suite, le joueur pourra consulter l'historique de ses parties et le déroulé des mains directement sur la plateforme de jeu de poker :

- Les gains ou pertes en cash game
- Les mises et actions des joueurs à chaque street en cash game
- Le rake prélevé à chaque main en cash game
- Les droits d'entrée en tournois et Sit and go
- Les gains en tournois et Sit and go
- Le déroulé de chaque main en tournois et Sit and go

3.3. Choix du pseudonyme

Lors de sa première connexion à l'interface de jeu poker, le joueur doit choisir un pseudonyme, il est unique et apparaîtra sur toutes les tables de jeu que le joueur rejoindra.

Le pseudonyme peut être modifié par le joueur à tout moment, sur tous les supports de jeu à l'exception de l'application mobile Parions Sport en ligne, via l'icône  située à droite du pseudonyme.

Le pseudonyme ne doit pas porter atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs en présentant notamment un caractère raciste, injurieux, diffamant, obscène ou porter atteinte aux droits d'un tiers.

Dans cette hypothèse, La Française des Jeux pourra demander au joueur de changer sans délai de pseudonyme ou procéder au blocage ou à la clôture de son compte FDJ®, sans préjudice de toute autre action qu'elle jugerait nécessaire.

3.4. Avatar de jeu

Lors de l'inscription du joueur, un avatar par défaut lui est attribué.

Cet avatar apparaîtra sur toutes les tables de jeu auquel le joueur participera.

S'il le souhaite, le joueur a la possibilité de modifier son avatar parmi la liste proposée. Il peut également masquer son avatar.

3.5. Modalités d'application des limites de temps de jeu et de mises par période de 7 jours

3.5.1 Modalités d'application de la limite de temps de jeu par période de 7 jours

Conformément aux dispositions des conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, lors de sa première connexion à l'interface de jeu poker, le joueur doit paramétrer le temps maximal de jeu poker qu'il s'autorise sur une période de 7 jours exprimée en heures sur l'interface de jeu poker (7 jours représentant un total de 168 heures).

Le joueur est informé de l'atteinte de sa limite de jeu par période de 7 jours, 30 minutes avant d'atteindre sa limite, puis 10 minutes avant d'atteindre sa limite.

Si le joueur atteint sa limite de temps pendant une participation à un tournoi, un Sit and go ou une partie Twister, alors il pourra terminer sa partie en cours mais ne pourra jouer de nouvelles parties jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours.

Si le joueur s'est inscrit à un tournoi, un Sit and Go ou une partie Twister avant d'atteindre sa limite temps de jeu, alors il pourra néanmoins y participer.

Si le joueur atteint sa limite de temps durant une partie de cash game, alors il pourra terminer la main en cours mais ne pourra jouer de nouvelles mains jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours. Par la suite, depuis l'interface de jeu poker, le joueur a la faculté de modifier à tout moment ce paramétrage à la hausse ou à la baisse. Toute diminution du montant maximum défini par le joueur est prise en compte immédiatement et toute augmentation de ce montant est prise en compte 48 heures après la modification. Toute nouvelle demande de modification de la limite intervenant au cours de ce délai de 48 heures annule et remplace la demande précédente. De surcroît, s'il s'agit d'une modification à la hausse, elle fait repartir le délai de prise en compte de 48 heures.

3.5.2 Modalités d'application de la limite de mise par période de 7 jours

Conformément aux conditions générales de l'offre de jeux en ligne de La Française des jeux, le joueur doit paramétrer le montant correspondant au cumul de ses mises tous paris sportifs confondus et au poker incluant les droits d'entrée de tournois et Sit and Go (buy in, fees, re-buy et add-on éventuels inclus) et l'achat de jetons en cash game (que l'achat soit effectué en début ou en cours de partie). Le cumul des mises est enregistré par périodes de 7 jours, au plus tard au moment de la première mise effectuée sur un pari sportif ou au poker.

Si un joueur a atteint sa limite de mises et qu'il essaie de s'inscrire à un tournoi ou Sit and Go ou d'acheter des jetons pour s'asseoir à une table de Cash Game, un message lui indique qu'il a atteint sa limite de mises.

En Cash Game, la limite de mises du joueur est testée à l'entrée en jeu au moment de l'achat de jetons et lors du rachat éventuel de jetons en cours de partie.

Dans les deux cas, si le montant de jetons à l'achat souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et l'achat ne peut être réalisé pour ce montant.

En tournois et Sit and go, la limite de mises est testée lors de l'inscription au tournoi ou Sit and Go et lors des éventuels Rebuys et/ou Add-ons.

Dans les deux cas, si le montant du Re-buy ou Add-on souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et le Re-buy ou Add-on ne peut être réalisé pour ce montant.

3.6 Programme de fidélité

En jouant à l'offre de jeu de poker en ligne de La Française des jeux, les joueurs bénéficient automatiquement de points de fidélité – appelés points statut – selon le barème suivant :

10 points statut accordés pour 1€ de rake ou fees prélevé (soit 0,1 point statut par centime de rake ou de fees prélevé).

Le nombre de points statut obtenus durant le mois/trimestre donne accès à un statut VIP mensuel/trimestriel.

Les joueurs reçoivent une récompense qui est fonction du palier de points prédéfini atteint durant le mois /le trimestre en cours.

Le joueur peut consulter sur la plateforme de jeu de poker son statut VIP poker en cours (mensuel/trimestriel), les points statut restants à obtenir avant d'atteindre le prochain palier et les points statut restants à obtenir avant d'atteindre le prochain statut VIP (mensuel/trimestriel).

Les règles relatives notamment aux différents paliers, aux récompenses, aux statuts VIP sont détaillées sur la page dédiée au programme de fidélité sur le site www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker

3.7 Inscription, désinscription d'un tournoi

3.7.1 Avant de s'inscrire à un tournoi, le joueur peut consulter les caractéristiques du tournoi dans le lobby du tournoi :

- La date et l'heure de début du tournoi
- Le nombre de jetons au départ
- Le montant des blinds de départ (petite blinde / grosse blinde)
- La durée des niveaux de blinds en minutes
- S'il est possible de s'inscrire tardivement, c'est-à-dire une fois que le tournoi a commencé
- Si les rebuys et addon sont prévus
- Si le tournoi autorise le re-entry
- Le nombre minimum de joueurs requis et le nombre maximum de joueurs autorisés
- Si une prime est offerte pour l'élimination d'un joueur
- La variante du tournoi
- Le nombre de joueurs à table
- La durée de jeu avant les pauses et la durée des pauses
- Le time bank / réserve de temps
- La structure des niveaux de blinds
- L'échelle de répartitions des gains (qui évolue tant que les inscriptions sont ouvertes)

Le joueur peut s'inscrire à un tournoi sous réserve que le nombre maximal de joueurs n'ait pas été atteint. Les inscriptions sont encore possibles après le début du tournoi si la période d'inscription tardive n'est pas expirée.

Les modes de paiement permettant de s'acquitter de l'inscription au tournoi (le Buy-in et les Fees) sont précisées pour chaque tournoi. Les modes de paiement autorisés en tournoi sont l'argent réel (euros) ou des tickets tournois.

Les tickets tournois permettent de s'inscrire à un tournoi ou un Sit and Go. Ils peuvent être restreints à certains tournois ou certains Sit and Go. Les tickets ont une valeur faciale en euros (ex : 10€).

Ils ne peuvent être utilisés que sur les tournois ou Sit and Go de la même valeur. Un ticket de 10€ ne peut être utilisé que sur un tournoi ou Sit and Go à 10€ de droit d'entrée. Il ne peut être utilisé sur des tournois à 5€ ou 50€.

Les tickets ont une date de validité et une date d'expiration.

Les tickets ne peuvent pas être convertis en euros et ne sont pas transférables sur le compte bancaire du joueur. Ils doivent être utilisés sur un tournoi ou un Sit and Go avant leur date d'expiration.

Les joueurs peuvent visualiser leurs tickets tournois disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Les lots en nature (exemple : droit d'entrée pour un tournoi live) seront affichés sous forme de tickets.

Si le joueur s'est acquitté de son inscription en euros, le solde de son compte FDJ sera immédiatement débité. En cas de désinscription au tournoi, le montant de l'inscription au tournoi initialement débité est immédiatement reversé au joueur sur ses disponibilités.

Si le joueur s'est inscrit via un ticket de tournoi, son solde de tickets tournoi disponibles est immédiatement débité. En cas de désinscription, le ticket de tournoi lui sera recréé. La désinscription du tournoi est possible tant que le tournoi n'a pas commencé.

3.7.2 Inscription tardive

La plupart des tournois multi-tables propose une période d'enregistrement tardif durant laquelle tout joueur peut s'inscrire une fois que le tournoi a démarré. Lorsque l'inscription tardive est proposée pour un tournoi, cela est précisé dans le lobby du tournoi, ainsi que la durée de celle-ci. Le joueur reçoit le même nombre de jetons au départ que ceux qui étaient inscrits au début du tournoi. Cette période est limitée dans le temps (par exemple 1 heure après le début du tournoi). Une fois que la période d'enregistrement tardive est close, il n'est plus possible de s'inscrire au tournoi.

3.8 Annulation d'un tournoi

La Française des Jeux et/ou ses partenaires peuvent retarder ou annuler un tournoi sans préavis.

En cas d'annulation, les joueurs sont remboursés du Buy-in et des Fees acquittés dans les mêmes modes de paiement utilisés lors du paiement de l'inscription.

3.9 Déroulement d'un tournoi

Le tournoi commence à la date et l'heure programmées indiquées dans le lobby du tournoi. Les joueurs inscrits doivent se connecter à leur compte FDJ pour accéder à la plateforme de jeu poker. Ils sont répartis aléatoirement sur plusieurs tables.

Chaque joueur est placé de manière aléatoire à un siège d'une des tables disponibles. De la même manière, en cas de création de tables (inscriptions tardives) et de suppression de tables (au fur et à mesure des éliminations), les joueurs seront déplacés de manière aléatoire, tout en conservant un équilibre dans la répartition du nombre de joueurs par table.

Les joueurs démarrent tous avec le même tapis en recevant le même nombre de jetons.

Le montant des blinds augmente progressivement et régulièrement. Les niveaux de blinds ont une durée définie dans le lobby du tournoi. Les durées peuvent varier selon les formats de tournois.

L'augmentation du montant des blinds implique que la profondeur de tapis moyenne va diminuer. La profondeur de tapis est le rapport entre le montant de jetons et le montant de la grosse blinde.

Exemple : un joueur disposant de 5 000 jetons au niveau de blinds 50 / 100 a une profondeur de tapis égale à $5\,000 / 100 = 50$ grosses blinds.

Plus la profondeur de tapis diminue, plus le joueur doit prendre des risques jusqu'à devoir engager l'ensemble de ses jetons (être all-in). Dès qu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé du tournoi, sauf dans certains formats tournois détaillés à l'article 3.8.1

La nature et le montant des gains sont précisés dans le lobby du tournoi

Lorsqu'un joueur s'acquitte d'un droit d'entrée, une partie est prélevée par l'opérateur (entre 8 et 12% selon les tournois, le pourcentage du prélèvement est précisé sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu) et le reste (88 à 92%) va abonder une cagnotte (prizepool) que les joueurs gagnants se partagent.

Pour certains tournois, une partie de la cagnotte (prizepool) pourra être prélevée afin de constituer les lots de mécanique promotionnelles proposées à certains gagnants du tournoi.

Les pourcentages respectifs de la cagnotte du tournoi (prizepool) et du montant prélevé afin de constituer les lots de la mécanique promotionnelle sont précisés sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu et sur la page dédiée au tournoi et à la mécanique promotionnelle en question disponible sur le site parions sport en ligne poker.

Exemple : pour un tournoi réunissant 100 joueurs, le vainqueur pourrait gagner 20% du prizepool et le 20ème pourrait gagner 2% du prizepool. Les joueurs classés entre la 21ème et la 100ème place ne remportent rien.

L'échelle des gains varie selon les tournois. Le premier joueur à être éliminé termine 100ème au classement du tournoi. Le joueur suivant à être éliminé termine 99ème et ainsi de suite.

Un joueur arrive dans les places payées dès lors que le prochain joueur à être éliminé perçoit un gain. Le vainqueur du tournoi est le joueur qui possède l'intégralité des jetons mis en jeu lors du tournoi.

3.9.1 Déconnexion du joueur pendant une main/ joueur inactif ou absent

Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d'une réserve de temps dont la durée dépend du modèle du tournoi et est indiquée dans le lobby du tournoi.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).

Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors elle sera couchée automatiquement.

Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde seront prélevées une fois par tour en tournoi.

3.9.2 Temps de parole imparti et temps supplémentaire

Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu. Le temps de parole est spécifique au tournoi et est indiqué dans le lobby du tournoi.

Si le temps imparti pour la réflexion est écoulé, alors le joueur peut bénéficier d'une réserve de temps supplémentaire (Time bank) qui est activée manuellement ou automatiquement selon les paramètres définis par le joueur dans son compte. Cette réserve est unique pour tout le tournoi et n'est pas réinitialisée d'une main à l'autre. Les secondes prélevées sur la réserve de temps ne sont pas récupérables. Une réserve de temps supplémentaire est offerte en table finale de certains tournois. Une fois le temps de parole écoulé et celui de la réserve de temps utilisé, le joueur est automatiquement considéré comme absent.

3.9.3 Main par main

Le mode « main par main » assure aux joueurs de jouer le même nombre de mains pendant les phases importantes des tournois multitables (il est activé par l'organisateur du tournoi en général à l'approche ou juste avant la première place payée et avant la table finale).

Lorsque le mode « main par main » est activé, les mains de chaque table du tournoi débutent en même temps, et ce une fois que la main précédente de chaque table est terminée. Le mode « main par main » se termine une fois que le dernier joueur à ne pas être payé a été éliminé et donc que tous les joueurs encore lice sont entrés dans les places payées. Le mode « main par main » peut reprendre à l'approche de la table finale dans certains tournois.

3.9.4 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément

Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera le mieux classé. Lorsque ce cas survient alors qu'il ne reste

qu'un seul joueur à éliminer avant la première place payée d'un tournoi, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera payé et celui qui aura le plus petit tapis ne sera pas payé.

Exemple : Onze joueurs sont en lice dans un tournoi payant dix joueurs avec 20€ de gains pour le joueur terminant à la dixième place. Deux joueurs se font alors éliminer lors de la même main.

Celui qui avait le plus gros tapis au début de la main au cours de laquelle ils ont été éliminés remporte 20€.

Dans le cas particulier où les deux joueurs éliminés avaient les mêmes tapis au départ de la main, alors ils se partagent le prix du prochain joueur payé, soit 10€ en cash chacun, que le gain de 20€ soit en cash ou en ticket de tournoi. Si le montant est impair, tel que 20,05€, alors le premier joueur inscrit au tournoi recevra 10,03€ et l'autre joueur recevra 10,02€.

3.10 Les tournois multitable

Deux types de tournois sont proposés aux joueurs par La Française des Jeux : les tournois multitable et les tournois Sit and go :

Ces tournois sont des parties programmées à une date et une heure fixe pouvant accueillir un nombre important de joueurs qui sont répartis sur plusieurs tables.

Les différents types de tournois proposés sur la plateforme de jeu de poker sont détaillés aux sous-articles ci-dessous :

3.10.1. Les tournois freezout

Ce sont les tournois sur lesquels une seule inscription est possible. Une fois éliminé, le joueur ne peut se réinscrire.

3.10.2 Les tournois rebuy

Ce sont les tournois sur lesquels plusieurs recaves sont possibles. Le joueur peut acheter une nouvelle cave dès que son tapis descend sous la limite du tapis de départ. Selon le format de tournoi, le nombre de rebuys est limité en nombre et en durée. Lorsqu'un joueur se recave, il reste positionné à la même table.

3.10.3 Les tournois re-entry

Ce sont les tournois sur lesquels plusieurs inscriptions sont possibles. Une fois tous ses jetons perdus, le joueur peut se réinscrire en rachetant une nouvelle pile de jetons équivalente au tapis initial. Selon le format de tournoi, le nombre de re-entry est limité en nombre et en durée. Contrairement aux tournois rebuy, le joueur qui « re-entry » est considéré comme un nouveau joueur et sera placé aléatoirement à une nouvelle table.

3.10.4 Les tournois satellites

Ce sont des tournois qui offrent en prizepool des tickets de tournois de valeur supérieure.

Exemple : 100 joueurs s'inscrivent à un tournoi à 1€ de buy-in offrant 9 tickets de tournoi à 10€. Les neuf derniers joueurs en lice remporteront chacun un ticket de 10€, quelle que soit la taille de leur tapis. Les gagnants pourront ainsi s'inscrire à un tournoi à 10€ grâce à leur ticket de tournoi remporté.

3.10.5 Les tournois knock-out (KO)

Ce sont des tournois sur lesquels chaque joueur a une prime (bounty) sur sa tête. Chaque joueur qui élimine un autre récupère sa prime en cash. Exemple : les joueurs A et B s'inscrivent à un tournoi KO de 10€ de buy-in. 1€ est prélevé par l'opérateur, 4.50€ vont alimenter le prizepool et 4.50€ sont fixés sur la tête de chaque joueur. Le joueur A élimine le joueur B ; il gagne alors les 4.50€ offerts à celui qui élimine le joueur B. Un joueur accumule les primes pour chaque joueur qu'il élimine. En parallèle, il joue aussi pour le prizepool du tournoi.

3.10.6 Les tournois progressive knock-out (PKO)

Ce sont des tournois knock-out avec un montant de prime progressif. Dans l'exemple précédent, le joueur A a dès le départ une prime de 4,50€ à celui qui l'élimine. Le joueur A élimine le joueur B qui a aussi une prime de 4.50€ sur sa tête au départ. Contrairement au tournoi knock-out, le joueur A ne va pas encaisser directement 4.50€ mais 50% de cette somme soit 2.25€. Les 50% restants viennent augmenter la prime qu'il a sur sa tête à lui, soit $4.50€ + 2.25€ = 6.75€$. Si un joueur C élimine le joueur A, alors le joueur C encaissera une prime de 6.75€. Plus un joueur élimine d'autres joueurs, plus son bounty (ou sa prime) prend de la valeur et donc plus ses adversaires auront intérêt à l'éliminer.

3.10.7 Les tournois shootout

Ce sont des tournois par étapes. A chaque étape, seul le joueur vainqueur de sa table est qualifié pour l'étape suivante, jusqu'à la table finale.

3.10.8 Les tournois winner takes all

Ce sont les tournois où seul le vainqueur remporte 100% du prizepool.

3.10.9 Les tournois freeroll

Ce sont les tournois avec un droit d'entrée gratuit et un prizepool en argent réel ou tickets de tournois offerts par l'opérateur.

3.10.10 Les Sit and Go

Les Sit and Go sont un format de tournoi spécifique qui ne démarrent pas à une heure précise mais démarrent lorsque le nombre de joueurs requis est atteint. Une fois la partie démarrée, le déroulé est similaire à celui des tournois : les niveaux de blindes augmentent progressivement ; une minorité de joueurs sera payée.

3.10.11 Les Twisters sont des parties Sit and go rapides à 3 joueurs dans lesquelles le prizepool est déterminé aléatoirement.

- Une fois que 3 joueurs sont inscrits, la partie démarre par la détermination du prizepool proposant un gain de 2 à 2500 fois le buy-in pour les parties payantes.
- Le tapis de départ est de 500 jetons soit 25 grosses blindes pour les Twisters et 100 jetons soit 5 grosses blindes pour les Wild Twisters.
- Les niveaux de blindes augmentent toutes les 60 secondes lorsque le multiplicateur de gains est égal à 2 fois le buy-in, 90 secondes lorsque le multiplicateur de gains est égal à 3 fois le buy-in et 120 secondes pour les multiplicateurs au-dessus de 3 fois le buy-in.
- Les twisters freeroll sont des parties gratuites nécessitant un ticket dédié pour s'inscrire. Ces tickets sont offerts dans le cadre de l'offre de bienvenue poker ou dans le cadre de promotions.

Les prizepools et gains associés aux différents Twisters sont détaillés sur la page dédiée à l'offre Twister sur le site www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker.

Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, la répartition des gains suit la règle décrite au sous-article « 3.9.4 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément ».

3.12 Les Cash games

3.12.1 Achat de jetons et paiement des blindes

A partir du lobby, le joueur peut rejoindre une partie de cash game.

Les cash games sont des parties de poker que le joueur peut rejoindre quand il le souhaite et peut quitter quand il le souhaite. Lorsqu'un joueur s'inscrit à une table de cash game, il achète des jetons contre des euros dans la limite des disponibilités figurant sur son compte FDJ. Dans l'hypothèse où le joueur conserve un solde de jetons à sa sortie de table de cash game, le montant de ceux-ci est crédité sur son compte FDJ.

Avant de débiter le jeu, le joueur doit préalablement sélectionner à partir du lobby une table où le montant des enjeux qui lui convient le mieux selon son niveau de jeu et son solde de compte FDJ disponible.

Les enjeux correspondent aux montants de la petite blinde et de la grosse blinde : de 0,01€/0,02€ pour les niveaux d'enchères les plus faibles à 5€/10€ pour les niveaux les plus élevés.

Lorsque le joueur rejoint une table, il peut acheter entre 30 et 100 fois le montant de la grosse blinde en jetons.

Exemple : à une table 0,50€/1€, il est possible de s'asseoir avec 100€ maximum (si le solde du compte FDJ du joueur le permet). Le joueur peut également décider de rejoindre une table en engageant moins que le tapis maximal.

Lors d'une partie de cash game, le montant de la petite blinde et celui de la grosse blinde ne varient pas durant la partie.

Le joueur peut aussi utiliser des blindes gratuites s'il en a à sa disposition.

Les blindes gratuites ont une valeur faciale en euros. Les blindes gratuites permettent de payer une blinde en cash game.

Elles ne peuvent être utilisées que sur les tables de cash games. Une blinde gratuite de 0,10€ ne peut être utilisée que sur une table 0,05€ / 0,10€ ou une table 0,10€ / 0,25€. Elle ne peut être utilisée sur une table 0,01€ / 0,02€ ou sur une table 0,25€ / 0,50€.

Les blindes gratuites ont une date de validité et donc une date d'expiration.

Lorsque le joueur utilise une blinde gratuite, le solde de son compte FDJ est crédité du montant en euro correspondant à la valeur de la blinde gratuite. Les blindes gratuites ne sont pas transférables sur le compte bancaire du joueur et doivent être utilisées sur une table de cash game avant leur date d'expiration.

Les joueurs peuvent visualiser leurs blindes gratuites disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Lorsque le joueur arrive à la table de cash game, il doit attendre d'être à la position de grosse blinde pour continuer à jouer. S'il ne désire pas attendre, alors il pourra jouer la main suivante et un montant équivalant à une grosse blinde sera misé avant la distribution des cartes. Si le joueur perd tout ou partie de ses jetons durant sa partie de cash game, il peut recaver, c'est-à-dire racheter des jetons. La recave peut-être automatique et configurable par le joueur :

Déclencheur de la recave automatique (au choix) :

- Lorsque le joueur n'a plus de jetons
- Le tapis du joueur descend en dessous d'un montant en grosses blindes prédéfini
- Le tapis du joueur descend en dessous d'un pourcentage du tapis initial

Montant de la recave automatique (au choix) :

- Maximum autorisé à la table
- Minimum autorisé à la table
- Montant initial de la cave
- Montant en grosses blindes prédéfini

3.12.2 Déconnexion du joueur pendant une main / joueur inactif ou absent

Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d'une réserve de temps.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).

Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors est sera couchée automatiquement.

Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde ne seront pas prélevées une fois par tour.

3.12.3 Temps de parole imparti et réserve de temps supplémentaire

Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu.

Si le temps imparti pour la réflexion est écoulé, alors le joueur peut bénéficier d'une réserve de temps supplémentaire (Time bank) qui est activée manuellement ou automatiquement selon les paramètres définis par le joueur dans son compte. Cette réserve est unique pour toute la partie de cash game à la table et n'est pas réinitialisée d'une main à l'autre. Les secondes prélevées sur la réserve de temps ne sont pas récupérables. Une réserve de temps supplémentaire est offerte en table finale de certains tournois. Une fois le temps de parole écoulé et celui de la réserve de temps utilisé, le joueur est automatiquement considéré comme absent.

3.13 Les tables françaises et internationales

La Française des Jeux opère sur un réseau partagé avec d'autres opérateurs français, des opérateurs espagnols et portugais. Seuls les joueurs dont le compte FDJ a été confirmé conformément aux dispositions des « conditions générales de l'offre de jeux en ligne de La Française des Jeux » peuvent accéder aux tables internationales ainsi qu'aux tables françaises. Les joueurs dont le compte FDJ n'est pas confirmé ne peuvent accéder qu'aux tables françaises.

Les tables françaises et internationales se différencient ainsi :

Offre	Tables françaises	Tables internationales
Twisters	Buy-in égal à 10€ ou moins	Buy-in égal à 20€ ou plus
Autres Sit and go	Préfixés par [FR]	Sans préfixe
Tournois	Préfixés par [FR]	Sans préfixe
Cash Game	Préfixés par [FR]	Sans préfixe

3.14 Remboursement en cas d'incident technique

Lors d'un incident technique durant une partie de cash game, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs au départ de la main sont restitués.

Article 4 Prélèvement aux tables de poker

Une commission est prélevée par La Française des Jeux sur les pots des parties de cash game.

Ce prélèvement est appelé « Rake ».

Une commission est également prélevée par La Française des Jeux sur les droits d'entrées des tournois et Sit and go. Ce prélèvement est appelé « Fees ».

Les règles de calcul de ces commissions sont détaillées aux sous-articles suivants.

4.1 Prélèvement en tournois multi-tables

La commission prélevée par La Française des Jeux représente 10% des droits d'entrée.

Exemple : sur un tournoi à 10€ de droit d'entrée (9€ + 1€), 1€ sera prélevé par l'opérateur et 9€ viendront abonder le prizepool du tournoi.

4.2 Prélèvement dans les parties Twister

Les prélèvements sur les formats Twister varient selon le format :

Nom de tournoi	Variante	Buy-in / Droit d'entrée	Prélèvements	% de Prélèvements
Freeroll Twister	No limit Holdem	0 €	0.00 €	-
Wild Twister 1€	No limit Holdem	1 €	0.07 €	7.00%
Twister 1€	No limit Holdem	1 €	0.07 €	7.00%
Twister 2€	No limit Holdem	2 €	0.14 €	7.00%
Twister 5€	No limit Holdem	5 €	0.35 €	7.00%
Twister 10€	No limit Holdem	10 €	0.70 €	7.00%
Twister 20€	No limit Holdem	20 €	1.40 €	7.00%
Twister 50€	No limit Holdem	50 €	3.50 €	7.00%
Twister 100€	No limit Holdem	100 €	7.00 €	7.00%
Twister 200€	No limit Holdem	200 €	12.00 €	6.00%
Twister 400€	No limit Holdem	400 €	24.00 €	6.00%

4.3 Prélèvement en Sit and go classiques

La commission de La Française des Jeux représente 10% des droits d'entrée.

Exemple : sur un Sit and go à 10€ de droit d'entrée (9€ + 1€), 1€ sera prélevé par l'opérateur et 9€ viendront abonder le prizepool du Sit and go.

4.4 Prélèvements en cash game

Les prélèvements de La Française des Jeux en cash game (« rake ») varient selon le niveau d'enchères (montant des blindes) et le nombre de joueurs à tables avec un montant maximal prélevé par pot :

Enchères	Rake	Rake en %	Rake maximum à 2 joueurs	Rake maximum à 3 ou 4 joueurs	Rake maximum à 5 joueurs et plus
0,01€-0,02€	0.01 € tous les 0.15 € dans le pot	6,67%	0,75 €	1,00 €	1,00 €
0,02€-0,05€	0.01 € tous les 0.15 € dans le pot	6,67%	0,75 €	1,00 €	1,00 €
0,05€-0,10€	0.01 € tous les 0.15 € dans le pot	6,67%	1,00 €	1,50 €	2,50 €
0,12€-0,25€	0.01 € tous les 0.15 € dans le pot	6,67%	1,00 €	1,50 €	3,00 €
0,25€-0,50€	0.01 € tous les 0.15 € dans le pot	6,67%	1,50 €	2,00 €	3,00 €
0,50€-1€ et plus	0.01 € tous les 0.16 € dans le pot	6,25%	1,50 €	2,50 €	3,50 €

Par ailleurs, aucun rake n'est prélevé sur le pot lorsque la main s'arrête au cours du premier tour d'enchère (préflop), selon la règle du « no flop, no drop ».

Seules les mises « payées » par un ou plusieurs joueurs sont sujettes à prélèvement. Les mises « non payées » n'entrent pas dans le calcul du rake.

Exemple : après un tour d'enchères au flop, le pot s'élève à 10€ après prélèvement du rake. Le tournant est dévoilé, le joueur A mise 5€, le joueur B se couche. La mise de 5€ du joueur A n'a pas été « payée » par le joueur B, donc aucun rake ne sera prélevé sur cette mise de 5€.

Article 5

Incident de serveur pendant le tournoi et règles de remboursement et de répartition des gains applicables en cas d'interruption de tournoi

Lors d'un incident technique durant un tournoi, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs seront égaux à ce qu'ils avaient au début de la main. Les joueurs déjà éliminés du tournoi au moment de l'incident ne sont pas indemnisés.

Lorsqu'un tournoi est interrompu sans avoir pu aller à son terme, en raison d'un incident, des règles spécifiques de remboursement s'appliquent pour les joueurs non éliminés au moment de l'interruption ou de l'annulation.

Les montants concernés sont reversés au joueur sur ses disponibilités : dans un délai de 3 jours ouvrés qui peut être prorogé de manière exceptionnelle si les circonstances l'exigent et selon les règles édictées aux sous-articles ci-dessous. Les règles diffèrent en fonction du type de tournoi.

5.1 Tournois avec prizepool garanti

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée sont remboursés, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux.
- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

5.2 Tournois sans prizepool garanti

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée sont remboursés, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée sont remboursés, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux
- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.

- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

5.3 Tournois Freeroll

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

50% des gains sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

5.4 Tournois Sit and go standards

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée au tournoi sont remboursés, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux
- Chaque joueur reçoit une part égale des droits d'entrée des joueurs éliminés.

5.5 Tournois Sit and go twister

Dans les cas où le prizepool est inférieur à 1000 € :

- Les joueurs encore en lice reçoivent un remboursement de leurs droits d'entrée, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par la Française des Jeux.
- Le prizepool restant à partager est réparti proportionnellement au nombre de jetons.

Dans les cas où le prizepool est supérieur à 1000 € :

- Les joueurs encore en lice reçoivent un remboursement de leurs droits d'entrée, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par la Française des Jeux plus 10% du prizepool restant.
- Ensuite, le prizepool restant à partager est réparti proportionnellement au nombre de jetons.

Les remboursements et les versements des gains après répartition sont effectués en euros.

Les règles de remboursement et de répartition des gains énoncées au présent sous-article peuvent faire l'objet de modifications pouvant porter aussi bien sur le montant du remboursement que sur sa nature sur seule décision de La Française des Jeux ou de ses partenaires, ce que le joueur reconnaît et accepte. Dans cette hypothèse, les modifications seront portées à la connaissance des joueurs par voie de publication du règlement modifié sur les sites fdj.fr et parionssport en ligne.

Article 6

Propriété intellectuelle

6.1. Concession de licence et durée

La Française des Jeux concède au joueur, pendant une durée limitée qui ne pourra pas excéder la durée de vie de son Compte FDJ, une sous-licence comprenant le droit non exclusif, personnel et non transférable d'utilisation et/ou d'installation (i) du logiciel de poker accessible directement en ligne via un navigateur internet depuis le site internet parions sport en ligne proposant l'offre de jeu de poker en ligne de La Française des Jeux et/ou (ii) des applications téléchargeables depuis le site internet parions sport en ligne proposant l'offre de jeu de poker en ligne de La Française des Jeux ou depuis un magasin d'applications mobiles et installables sur ordinateur ou support mobile (ci-après désigné le « Logiciel »).

Cette sous licence pourra être résiliée par La Française des Jeux à tout moment en respectant un préavis raisonnable.

6.2. Conditions de la sous-licence

La présente sous-licence est concédée dans le seul but de permettre au joueur d'accéder et de jouer aux jeux de poker en ligne proposés par La Française des Jeux grâce au Logiciel.

Le code, la structure et l'organisation du Logiciel font l'objet d'une protection par les droits de propriété intellectuelle et notamment par le droit d'auteur. Le joueur est uniquement autorisé à utiliser le Logiciel à des fins personnelles de divertissement en conformité avec l'ensemble des dispositions précisées dans le présent règlement de l'offre de jeu de poker en ligne de La Française des Jeux auquel le Logiciel se rapporte et avec l'ensemble des dispositions précisées dans les « conditions générales de l'offre des jeux en ligne ».

Le joueur reconnaît que les droits de propriété intellectuelle afférant au Logiciel sont la propriété de La Française des Jeux ou de ses partenaires qui lui ont concédé une licence.

L'offre de poker accessible en ligne de La Française des Jeux est réservée aux joueurs, personnes physiques, ayant dix-huit ans et plus résidant en France métropolitaine, sur les territoires de la France métropolitaine, de la Guadeloupe, de la Guyane, de la Martinique, de La Réunion, de Mayotte, de Saint-Barthélemy, de Saint-Martin et de Saint-Pierre et-Miquelon, ainsi que de la Principauté de Monaco. En conséquence, le joueur s'engage à n'utiliser le Logiciel que sur les territoires précités.

A ce titre, le joueur reconnaît et accepte qu'il lui est formellement interdit de :

- Copier, distribuer, publier, décompiler, désassembler, faire de l'ingénierie inverse, modifier ou traduire le Logiciel et sa documentation ;
- Tenter d'accéder au code source du Logiciel quelle qu'en soit la raison et notamment pour créer des travaux ou œuvres dérivé(e)s du Logiciel ;
- Changer, éditer, modifier, restructurer le Logiciel ou l'adapter ;
- Vendre, céder, concéder, transférer, prendre ou donner en location le Logiciel ou accorder une sous licence ou licence du Logiciel ;
- Rendre le Logiciel accessible à un tiers par un réseau informatique ou par tout autre moyen ;
- Supprimer ou cacher toute mention de propriété présente dans le Logiciel ou sa documentation associée ;
- Empêcher ou contourner tout dispositif de contrôle du Logiciel ;
- Utiliser le Logiciel à des fins frauduleuses ou contrevenant à la législation ou réglementation applicable, tels que les systèmes automatisés de jeu (robots ou tout autre appareil assimilable).

Le joueur s'engage à ne pas utiliser le Logiciel pour communiquer des contenus contraires à l'ordre public, aux lois et réglementations, pornographiques, religieux, politiques, racistes, diffamatoires, discriminants, injurieux, contrefaisants.

En cas de difficulté dans l'utilisation du Logiciel ou de réclamation relative au Logiciel, le joueur s'engage à s'adresser uniquement à La Française des Jeux.

Par le téléchargement, l'utilisation, puis l'utilisation continue du Logiciel, le Joueur déclare accepter les présentes conditions d'utilisation du Logiciel ainsi que, le cas échéant les mises à jour des présentes conditions d'utilisation.

En cas de non-respect par le joueur des présentes conditions d'utilisation du Logiciel, La Française des Jeux se réserve le droit de suspendre ou résilier immédiatement le compte joueur du joueur concerné.

Article 7

Prévention de la collusion et lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme

7.1. Dispositions générales

Le joueur s'engage à respecter l'ensemble des règlements de la Française des Jeux qu'il a accepté lors de la création de son compte FDJ, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures.

Le joueur est informé que dans le cadre de la prévention de la collusion, de la lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme, le déroulement des parties peut faire l'objet d'un examen et que les gains qui en sont issus peuvent être retenus pendant la durée de cet examen, sans préjudice de toute mesure appropriée en cas de collusion ou de fraude avérée et notamment les mesures prévues dans les « conditions générales de l'offre de jeux en ligne ».

Le joueur s'engage à jouer de manière loyale.

A ce titre, les pratiques consistant à provoquer des déconnexions volontaires afin de bénéficier d'un temps supplémentaire de réflexion, les pratiques répétées consistant à s'asseoir à une table de poker sans participer au jeu et plus généralement toutes pratiques aboutissant à procurer un avantage indu au joueur sont prohibées.

Le poker est un jeu individuel, en conséquence, aucune entraide entre joueurs, de quelque manière que ce soit, n'est autorisée et les pratiques telles que jouer de façon moins agressive face à un autre joueur (« soft play »), perdre volontairement des jetons au profit d'un autre joueur (« chip dumping ») ou toutes autres pratiques similaires sont prohibées.

La Française des Jeux interdit l'usage de systèmes automatisés de jeu permettant au joueur de bénéficier d'un avantage indu. L'utilisation de robots, machines virtuelles, logiciels ou de tout appareil assimilable est prohibée.

En cas de constat de comportements décrits au présent sous- article, d'utilisation ou d'indices sérieux d'utilisation d'un appareil tel que décrit ci-dessus, La Française des Jeux pourra, selon la gravité des faits et si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du joueur, lui refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker et/ou prendre toute autre mesure conformément aux dispositions des « conditions générales de l'offre de jeux en ligne », telles que la restriction, l'annulation, le blocage de toute opération, ainsi que le blocage ou la clôture du compte FDJ® en procédant ou non au remboursement des disponibilités (incluant les gains) figurant dans le compte FDJ® par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par La Française des Jeux.

7.2. Collusion entre joueurs

Toute forme de collusion est interdite.

La collusion entre joueurs est le fait, pour deux ou plusieurs joueurs présents à une même table de poker, de tenter d'obtenir un avantage mutuel indu au détriment des autres joueurs présents à la même table de poker, notamment en partageant leurs connaissances sur leurs cartes ou la stratégie à adopter.

A ce titre, la Française des Jeux pourra mettre en place des mesures d'exclusion immédiate de la ou des tables de poker à l'encontre des joueurs ayant participé ou étant suspectés d'avoir participé à une collusion ou à une tentative de collusion, sans préjudice de toute autre mesure, notamment celles prévues par « les conditions générales de l'offre de jeux en ligne ».

La Française des Jeux pourra également, si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du ou des joueurs concernés, bloquer la possibilité pour ces joueurs de jouer à nouveau ensemble, refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker et/ou prendre toute mesure nécessaire et procéder selon la gravité des faits, conformément aux dispositions des « conditions générales de l'offre de jeux en ligne », à la restriction, à l'annulation, au blocage de toute opération, ainsi qu'au blocage ou à la clôture du compte FDJ et procédera ou non au remboursement des disponibilités (incluant les gains) figurant dans le compte FDJ par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par La Française des Jeux.

7.3 Utilisation du service optionnel d'aide à la décision au jeu de poker proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne

Un service optionnel d'aide à la décision durant le jeu de poker est proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne.

Ce service optionnel est un outil proposé pour tous les joueurs en cash game et en tournois.

Il permet d'identifier les grandes tendances de jeu des adversaires. Ce service optionnel peut être activé ou désactivé. Le joueur utilise ce service sous sa propre responsabilité. A ce titre, ce service ne saurait engager la responsabilité de La Française des jeux ou de ses partenaires, dès lors qu'il ne constitue qu'une simple aide au jeu.

De manière générale, tout logiciel tiers d'aide à la décision est utilisé par le joueur sous sa propre responsabilité. A ce titre, La Française des jeux ne peut être considérée comme responsable du bon fonctionnement de ceux-ci.

Article 8

Enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux et/ou sur la plateforme de jeu de poker

L'enregistrement et le scellement informatique effectué par La Française des Jeux et/ou depuis la plateforme de jeu de poker des engagements de jeu de poker en ligne, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.

Le déroulement des parties de poker ainsi que les opérations effectuées par le joueur, notamment celles relatives aux engagements de jeu, aux versements de disponibilités, aux mises prélevées sur les disponibilités, aux lots gagnés aux jeux, aux paiements de lots, aux modifications des informations personnelles, aux messages échangés entre les joueurs sont enregistrées par le système informatique de La Française des Jeux et sur la plateforme de jeu de poker. De convention expresse entre le joueur et La Française des Jeux, en cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux et/ou depuis la plateforme de jeu de poker, seules ces dernières informations font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de la Française des Jeux et/ou au sein de la plateforme de jeu de poker.

Article 10

Données à caractère personnel

10.1 L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales de l'offre des jeux en ligne de la Française des Jeux et dans la Charte Vie Privée de La Française des Jeux disponible sur ses sites et applications.

10.2. Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire : Comment exercer mes droits informatique et libertés ?

10.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

Article 12

Adhésion au règlement -

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions générales de l'offre de jeux en ligne de la Française des Jeux ».

Article 13

Publication, modifications et abrogation du règlement

13.1. Le présent règlement sera publié sur www.fdj.fr.

13.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur www.fdj.fr.

13.3. Le présent règlement pourra faire l'objet d'une abrogation par un avis publié sur www.fdj.fr

Fait à Boulogne-Billancourt le 10 mai 2022 et dont la dernière modification a eu lieu le 4 janvier 2023.

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux

Charles LANTIERI

LEXIQUE POKER

A

Add On : rebuy supplémentaire autorisé une fois la phase de rebuy standard terminée. L'add-on est autorisé quelle que soit la taille des tapis. Au-delà il ne sera plus possible d'acheter des jetons.

Abattage : (Showdown) : fait de montrer, abattre ses cartes à la fin d'une main pour déterminer le vainqueur du pot.

All-in : voir Tapis.

Ante : les antes sont des mises complémentaires à payer par tous les joueurs de la table avant la distribution des cartes. Elles sont à payer généralement en Tournoi à partir d'un certain niveau de blindes. Les blindes sont toujours existantes et à payer par les 2 joueurs à la gauche du donneur en plus de ces antes.

B

BB : big blind (grosse blinde).

Blinde : mise qui doit être obligatoirement payée avant la distribution des cartes. Il y a une petite et une grosse blinde à payer par les 2 joueurs à la gauche du donneur. La petite blinde est à payer par le joueur directement à la gauche du donneur et la grosse blinde est à payer par le joueur à gauche de la petite blinde.

Dans le cas particulier des tables à 2 joueurs ou heads-up en fin de tournoi la petite blinde est à la place du donneur et la grosse blinde à côté du donneur.

Lors des tournois, Twister et de Sit and go les blindes augmentent au fil du temps contrairement aux parties de Cash Game dans lesquelles le montant des blindes ne varie pas.

Bounty : prime spéciale en cash placée sur la tête d'un joueur dans certains tournois. La prime est reversée à l'adversaire qui élimine le joueur.

Bouton : un marqueur qui indique la position du donneur ou dealer. Le joueur positionné au bouton est le dernier à parler et à effectuer une action à partir du flop.

Bulle : désigne la dernière place non payée dans un tournoi. Une fois la bulle « éclatée », tous les joueurs en lice seront payés.

Buy-In (ou Droit d'entrée) : le buy-in est le prix d'entrée que le joueur paye pour entrer sur une table pour tous les formats de jeu.

En Tournoi, Sit and go et Twister ce prix est fixé.

En Cash Game le joueur peut entrer sur une table avec un montant pouvant varier (généralement avec un maximum de 100 grosses blindes).

C

Call : voir Suivre

Cartes communes : cartes visibles dévoilées progressivement au centre de la table pouvant être utilisées par tous les joueurs en lice pour former une combinaison avec leurs cartes fermées.

Cartes fermées (ou cartes privatives) : cartes distribuées au joueur qu'il est le seul à pouvoir voir.

Cash Game : c'est une forme de poker. Le joueur entre à la table quand il le désire, avec le montant qu'il souhaite, et peut quitter le jeu à tout moment. Contrairement aux tournois, il n'investit pas une somme fixe pour avoir accès à autant de jetons que ses adversaires.

Exemple : sur une table de cash game 1€ / 2€, vous pouvez arriver à une table avec 100€ de jetons, et un autre avec 200€.

Cave : achat de jetons.

Check (parole) : notion de poker désignant l'action réalisée par le joueur qui souhaite poursuivre la partie sans miser, et qui conserve l'option de se coucher ou de relancer si un joueur mise avant la fin du tour d'enchères. Cette action ne peut pas être réalisée après la mise d'un joueur.

Check-raise : action de faire parole pour ensuite relancer une mise effectuée par un joueur parlant derrière soi.

Chip dumping : transfert de jetons d'un joueur à un autre jugé illicite lors d'une partie avec pour objectif de transférer de l'argent ou à renforcer le tapis d'un joueur « allié ». Cette pratique est surveillée par les équipes opérationnelles. On le constate notamment lorsqu'un joueur se couche sur une sur-reliance après avoir misé un nombre de jetons significatif.

Chips : les jetons.

Clubs : les Trèfles.

D

Début de parole : position à la table désignant le joueur à gauche de la grosse blinde qui doit parler en premier au tour d'enchères préflop.

Diamonds : les Carreaux.

Double or Nothing : format de sit and go dans lequel 50% des joueurs inscrits seront payés avec un prix équivalent, quelque soit le tapis final des joueurs payés.

E

Enregistrement tardif : lorsque le tournoi a commencé il est toujours possible de s'inscrire pendant une durée définie. Un joueur peut donc entrer dans le jeu déjà en cours pendant cette phase.

F

Fees : c'est le taux prélevé par l'opérateur de jeu sur les droits d'entrées en tournois (voir chapitre du règlement spécifique aux prélèvements).

Fold : voir se coucher

Freeze Out : c'est un type de Tournoi dans lequel il n'est pas possible de racheter des jetons. Si un joueur perd tous ses jetons alors il est éliminé.

H

Hearts : les Coeurs.

High roller : tournoi à buy-in élevé.

HUD (Heads-Up Display) : service optionnel d'aide à la décision durant le jeu de poker proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne.

L

Leaderboard : classement effectué dans le cadre d'une promotion.

Lobby : le lobby est l'accueil du client. C'est sur cette interface que le joueur peut retrouver toutes les parties de jeu de poker proposées et leurs caractéristiques.

Lobby de tournoi : interface détaillant les caractéristiques du tournoi.

M

Main : correspond aux cartes distribuées en votre possession.

MTT : Multi-Table Tournaments ou Tournois multi-tables. Désigne les tournois programmés commençant à heure fixe.

Muck : action de coucher sa main sans les montrer lorsque le premier joueur à avoir dévoilé sa main à l'abattage possède une meilleure combinaison. Le muck désigne, en live, le paquet de cartes qui ont déjà été couchées par les joueurs.

N

NLH : No Limit Hold'em. Le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et l'intégralité de son tapis.

P

Palier : nombre de points de fidélité à cumuler pour débloquent un bonus dans le cadre du programme de fidélité.

Payout Structure : répartition des gains en tournoi.

Places payées (ou In The Money - ITM) : dans un tournoi seule une partie des joueurs est récompensée ou payée. Le nombre de joueurs payés est figé à la fin des inscriptions. Après les éliminations, s'il ne reste plus qu'un nombre de joueurs égal au nombre de places payées alors les joueurs restants sont assurés d'être ITM.

PLO : Pot Limit Omaha. Le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et un montant égal au paiement de la dernière mise réalisée sur le tour d'enchères en cours plus le montant total du pot incluant le paiement de la dernière mise réalisée.

Pot : somme des mises des joueurs déjà réalisées pour le coup en cours. Un pot ne peut que grossir au fil du coup puisque les mises réalisées futures s'y ajoutent. Le pot est représenté par le rassemblement des mises au milieu de la table.

Pot annexe (ou Side pot) : lorsqu'un joueur a misé tous ses jetons et que le coup continue avec au moins 2 autres joueurs alors 2 pots se forment : le pot principal et un pot annexe. Ce pot annexe est la somme des mises supplémentaires au-delà des mises du joueur ayant misé tous ses jetons. Ce dernier ne peut évidemment pas gagner ce pot annexe.

Pot partagé (ou Split pot) : en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, si leurs combinaisons sont égales, le pot est réparti équitablement entre les joueurs.

R

Raise : voir relancer.

Relancer : enchérir sur une mise précédente sur le même tour d'enchères, c'est-à-dire continuer de jouer en enrichissant sur la mise du joueur précédent. Une relance doit être d'un montant minimum équivalent à la relance précédente dans la limite de la table à laquelle le joueur est assis.

Rake : c'est le taux prélevé par l'opérateur de jeu sur les pots en cash game (voir chapitre du règlement spécifique aux prélèvements).

Rebuy (ou Recave) : en Tournoi lorsque le joueur n'a plus de jetons il a la possibilité d'en racheter (rebuy une fois ou une infinité) pendant une certaine durée si le tournoi le permet. En Cash Game cette fonctionnalité permet au joueur de rajouter de l'argent à son tapis toujours dans la limite autorisée.

S

Se coucher : action de passer sur la mise d'un adversaire.

Spades : les Piques.

Suivre (call) : action qui représente le paiement de la mise ou de la relance du joueur précédent.

T

Tapis : le tapis recouvre deux notions :

- Le tapis signifie la somme totale des jetons qu'un joueur possède devant lui, à la table de jeu.
- Faire tapis est une expression désignant le fait d'engager l'intégralité de ses jetons en une seule mise. On peut également utiliser le terme « all-in »

Tapis moyen : rapport entre le total des jetons en jeu lors d'un tournoi et le nombre de joueurs en lice.

Time bank : réserve de temps pour réfléchir entre le moment où le joueur doit agir et le moment où sa main sera couchée s'il n'a rien fait.