

REGLES DU POKER

Version 3.0, 04-11-2024

REGLES DU POKER

Dans ce guide, vous trouverez des informations sur:

Règles du «cash game»

- Règles du poker
 - Les sections suivantes du guide décrivent les règles pour les types de jeu poker suivants:
 - Texas Hold'em
 - Omaha
 - Banzai – version «Shallow stack» de Texas Hold'em et Omaha.
-

Règles du tournois

- Règles
 - Les types
 - HexaPro
 - HexaPro Banzai
 - Politique d'annulation des tournois
-

Mains du poker

Cette section du guide décrit le classement des mains au poker.

Chacun de ces jeux se joue avec un seul jeu de cartes.

On mélange le jeu après chaque abattage.

Toute panne rend les parties et paiements nuls et non avendus.

REGLES DU « CASH GAME »

Généralités

1. Dans les décisions d'arbitrage, Unibet privilégiera les meilleurs intérêts du jeu et le fairplay. Des circonstances inhabituelles peuvent parfois mener à des décisions où l'intérêt du fairplay prend le dessus sur les règles techniques.
2. Les tables sont attribuées au hasard, mais en favorisant celles où les joueurs ont déjà joué et celles avec le nombre minimum de joueurs
3. Le bouton donneur est attribué au hasard lors de la première main d'une nouvelle partie du « cash game »
4. Le big blind est donné au joueur suivant le big blind de la dernière main dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le big blind de la dernière main est toujours sur la table, c'est le small blind qui lui est donné. Le bouton donneur est donné au premier joueur précédant celui qui a joué durant la dernière main (habituellement le small blind de la dernière main).
5. Si deux joueurs seulement reçoivent des cartes, le « small blind » est le bouton donneur
6. Il n'y a aucune limite au nombre de relances permises

Mode spectateur

7. Le mode spectateur global est activé quand on joue à plusieurs « cash games » en même temps et qu'on passe en mode spectateur sur l'un d'entre eux. Après avoir fait cela, on passera au mode « sit out » sur d'autres tables également en commençant par la main suivante, excepté dans le cas indiqué au point 8.
8. L'option « sit out au prochain big blind » permet de passer automatiquement en mode sit out quand on devient big blind. Si on joue sur plusieurs tables, on passe en mode « sit out » sur chacune d'entre elles une fois venu son tour de faire le big blind.
9. Quand on active le mode « sit out » global, on a 500 secondes pour revenir sur les tables. Si on n'y revient pas, on sera éliminé de ces jeux.

Time bank (réserve de temps) et déconnexions

10. Vous disposez de trente secondes pour reprendre le jeu lors d'une main en cours en cas de déconnexion. Le time bank est différent selon le type de jeu, veuillez consulter le tableau pour plus de détails. Veuillez noter que time bank n'est pas global, chaque table ou tournoi a son propre time bank et il n'est pas renouvelé après la fin d'une main. Par conséquent, le joueur peut avoir zéro seconde de time bank.

Jeu	Première Main	Reconstitution	Maximum
Cash Games	15 secondes	5 secondes ajoutées toutes les 10 mains	30 secondes
HexaPro avec multiplicateur inférieur à x25	10 secondes	5 secondes ajoutées toutes les 5 mains	20 secondes
HexaPro avec multiplicateur supérieur ou égal à x25	30 secondes	5 secondes ajoutées toutes les 5 mains	60 secondes
Tournois	Par défaut 15 secondes. Peut être modifié pour un tournoi spécifique.	5 secondes ajoutées toutes les 10 mains	Par défaut 30 secondes. Peut être modifié pour un tournoi spécifique.
SNG	10 secondes	5 secondes ajoutées toutes les 5 mains	20 secondes

Rebuy auto en Cash-Game

En cochant "Rebuy auto au buy-in initial en Cash-Game et en Banzai" dans les paramètres du logiciel, vous acceptez que votre balance soit prélevée automatiquement à chaque fois qu'il y a un rebuy auto en Cash-Game à la fin d'une main. Ce paramètre est désactivé par défaut.

Comportement déloyal

11. Le poker est un jeu individuel (pas collectif). Toute action ou « chat » ayant pour but d'aider un autre joueur est déloyale et est interdite.

12. Les pratiques déloyales, telles que le « soft-play » (jouer moins agressivement contre un partenaire donné) et le « chip-dumping » (perdre intentionnellement des jetons au profit d'un partenaire), peuvent être sanctionnées par des pénalités, allant jusqu'à la saisie des fonds sur le compte du tricheur et/ou la clôture du compte

13. Vous acceptez et reconnaissez que nous nous réservons le droit, à notre seule discrétion, de collecter, traiter et enregistrer dans nos bases de données des informations concernant vos habitudes de jeu, données personnelles, dépôts de fonds et toute autre information ou enquête liée qui permette d'empêcher toute fraude, collusion ou autre mauvais comportement

14. Unibet examine constamment le game play à la recherche de violations de notre règlement afin d'assurer l'intégrité du jeu. Il peut être nécessaire de retenir les fonds le temps de la vérification. Unibet se réserve le droit de demander une vidéo d'un game play d'un joueur afin de détecter une potentielle fraude, triche ou quelconque comportement inapproprié. A sa propre discrétion, Unibet peut suspendre ou fermer le compte d'un joueur et/ou confisquer les fonds si le joueur est reconnu coupable de triche ou s'il est confirmé que le joueur a fait usage d'un système (machines, robots, ordinateurs, logiciel ou tout autre aide compromettant l'intégrité du jeu et/ou donnant un avantage injuste contre d'autres joueurs. Unibet enregistrera toute vidéo en accord avec sa politique de confidentialité.

15. Il n'est permis d'utiliser aucun automate de jeu, intelligence artificielle, y compris, et sans s'y limiter, des « robots » ou toute interaction avec Unibet Poker qui ne soit pas le résultat direct de votre utilisation en personne du logiciel dans le but pour lequel il a été créé

16. Vous acceptez et reconnaissez que nous nous réservons le droit, à la fois, à notre seule discrétion, de détecter et d'empêcher l'utilisation de programmes interdits, y compris mais pas seulement des dispositifs de suivi des mains, HUD (affichages têtehaute) et techniques de capture d'écran. Ces étapes peuvent inclure, mais ne sont pas limitées à l'analyse des logiciels fonctionnant en même temps que l'application de poker de Unibet sur l'appareil du joueur.

17. Vous acceptez de ne pas tenter de contourner, interférer avec ou bloquer de telles mesures, y compris, mais pas seulement, en utilisant des logiciels tiers qui contournent, interfèrent avec ou bloquent de telles mesures. Toute tentative de restreindre le fonctionnement du logiciel de Unibet dans ce domaine donnera immédiatement droit à Unibet de vous exclure, temporairement ou définitivement, de tout service de Unibet.

Comportement frauduleux

18. Dans le cas où le joueur aurait tenté ou accompli des activités frauduleuses, malhonnêtes, illégales ou inappropriées en usant de pratiques déloyales ou de toute autre manipulation du jeu, automate de jeu, « chip dumping », collusion entre joueurs, ou en effectuant des paiements frauduleux, y compris mais non limités à, l'utilisation d'une carte de crédit volée, ou de rétro-facturations frauduleuses, ou de blanchiment d'argent – Unibet prendra des mesures qu'il jugera appropriées, y compris mais non limitées à :

1. La saisie des fonds présents sur le compte du joueur ;
2. Le blocage ou la clôture du compte du joueur pour infraction aux termes d'utilisation ;
3. La divulgation de telles informations (y compris l'identité du joueur) à des établissements financiers, aux autorités compétentes ou aux partenaires tiers de Unibet pour empêcher la fraude et garantir la sécurité de Unibet poker ;
4. Entreprendre une action légale contre un joueur

19. La collusion est une situation où deux joueurs ou plus tentent d'obtenir un avantage injuste en partageant la connaissance de leurs cartes ou d'autres informations à la table de poker. Tout joueur qui s'engage ou tente de s'engager dans une tentative de collusion avec un autre joueur pendant l'utilisation de Unibet poker sera banni de l'utilisation de Unibet poker et de tout autre service Unibet apparenté et le compte du joueur pourra être gelé ou clôturé immédiatement.

20. Nous ferons de notre mieux pour enquêter sur les plaintes reçues contre les joueurs suspectés de collusion

21. En aucune circonstance nous ne serons tenus pour responsables de la moindre perte que vous ou un autre joueur puissiez subir en résultat d'une collusion ou autre activité illégale et nous ne serons pas non plus obligés de prendre d'autres mesures en cas de suspicion de collusion

Le « chip dumping »

22. Défini comme une situation où un joueur perd intentionnellement une main dans le but délibéré de transférer ses jetons à un autre joueur. Tout joueur qui participe ou qui tente de participer au « chip dumping » avec un autre joueur – y compris s’il est le destinataire des fonds – peut être suspendu le temps d’une enquête ou banni définitivement de l’usage de tous les services de Unibet. Dans de telles circonstances, Unibet ne sera pas dans l’obligation de rembourser des fonds au joueur.

Problèmes de serveur

23. En cas de crash du serveur, les mains en cours sur chaque table seront restaurées en revenant en arrière dans ces mains. Le compte de jetons de chaque joueur sera réinitialisé au montant du début de la main.

Compréhension et respect des règles

24. En jouant une main d’un « cash game », les joueurs reconnaissent qu’ils ont lu et compris, et qu’ils s’engagent à respecter, toutes les règles. Unibet se réserve le droit de changer des règles sans préavis.

TEXAS HOLD’EM

La forme « No Limit » (NL) du Texas Hold’em est actuellement la variante de poker la plus populaire au monde. Chaque joueur a deux cartes privées (aussi appelées « hole cards » ou cartes fermées), que les autres participants ne voient pas. Pendant qu’on joue une main, cinq cartes communes sont posées au centre de la table. Chaque joueur peut voir ces cartes et les utiliser pour former la meilleure main de cinq cartes possible en les combinant avec ses cartes fermées.

Comment jouer

Unibet Poker utilise des tables de « cash game » à six joueurs. Une main commence quand trois joueurs rejoignent la partie.

Les joueurs ne peuvent pas tous être placés immédiatement puisqu'il n'y a pas forcément assez de joueurs pour commencer une nouvelle partie. Dans ces cas-là, ces joueurs sont mis en attente et en sont informés. Ils peuvent quitter la file d'attente quand ils le veulent, mais dans la plupart des cas, ils ne devront attendre que quelques secondes.

Un joueur est choisi au hasard pour activer le « bouton donneur », qui indique où les tours d'enchères commencent et où les blinds sont mises. Les deux joueurs qui suivent le donneur dans le sens des aiguilles d'une montre mettent un « Small Blind » et un « Big Blind » : des mises obligatoires de taille donnée. **Exception** : Si la partie ne compte que deux joueurs (situation de « heads-up »), le donneur mise le « Small Blind » et le « Big Blind » va à un autre joueur.

Deux cartes sont distribuées à chaque joueur.

Un nouveau joueur peut choisir d'attendre d'être placé dans la position de « Big Blind » ou décider de poster sa « Big Blind » hors de position pour obtenir immédiatement ses cartes. La main commence quand il y a au moins trois joueurs autour de la table qui ne sont pas en mode spectateur. **Exception** : Même si cette main en compte que deux joueurs, et que la précédente en avait trois ou plus, la partie pourra tout de même commencer.

Après quoi a lieu le premier tour d'enchères qui débute par le joueur situé juste après le « Big Blind » et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, trois cartes communes appelées le « flop » sont données, et un tour d'enchères a lieu (en commençant par le premier joueur situé juste après le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre, comme dans tous les tours d'enchères suivants).

Une carte commune supplémentaire (soit la quatrième) appelée la « turn » est donnée, puis un tour d'enchères a lieu.

Une dernière carte commune (soit la cinquième) appelée la « river » est donnée, puis un tour d'enchères a lieu, suivi de l'abattage.

Tour d'enchères

Durant un tour d'enchères, chaque joueur qui a encore des cartes et qui n'est pas « all-in » peut jouer au moins une fois, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui était après le « Blig Blind » dans le premier tour d'enchères (« pré-flop »), puis par le joueur après le bouton donneur durant les tours suivants.

Au début de chaque tour d'enchères, chaque joueur joue une fois. Si un joueur a misé ou relancé durant le tour, celui-ci continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs encore en lice aient égalé toutes les mises réalisées, ou se soient couchés. Le dernier participant ayant joué sera le premier joueur actif (c'est-à-dire non couché, pas all-in) avant celui qui a réalisé la dernière mise ou relance.

Durant son tour, le joueur a différents choix parmi les options suivantes :

Se coucher

Rendre la main. Le joueur ne fait plus partie de la donne, n'a plus de cartes, ne peut plus remporter une partie du pot et n'a plus à prendre de décisions.

Faire parole

Le joueur passe son tour sans miser, ce qui n'est possible que si aucune mise/relance n'a été faite durant ce tour d'enchères. **Exception** : le joueur qui a mis le « Big Blind » peut faire parole durant le premier tour d'enchères (« pré-flop ») si personne n'a relancé.

Suivre (coller)

Le joueur place une mise égale aux mises/relances qui ont été faites, et continue dans la main, ce qui n'est possible que si aucune mise ou relance n'a été faite durant ce tour d'enchères. **Exception** : il est possible de suivre au premier tour d'enchères (« pré-flop ») si personne n'a relancé parce que le joueur suit le montant du « big blind ».

Mise/Relance

Désignent la même action : réaliser/augmenter la mise. Le terme "mise" est utilisé quand il n'y a pas eu de mise plus tôt durant le même tour, et "relance" quand il y a eu une mise plus tôt.

Le joueur peut choisir le montant qu'il mise/relance, mais avec certaines contraintes :

- Si une mise/relance a eu lieu plus tôt, la nouvelle relance doit être au moins aussi importante. Par exemple, après avoir parié 5 et relancé à 15, la prochaine relance doit être au minimum à 25, car la plus grosse relance a été de 10 en plus.
- La mise/relance doit être au moins du montant du « Big Blind »
- Il y a une exception au cas où la mise vous obligerait à faire tapis, comme expliqué dans la partie suivante

Faire « all-in »

Les joueurs ont plusieurs options au cas où l'argent qu'ils ont devant eux ne suffit pas à relancer à hauteur de la mise.

Un joueur qui fait tapis ne participe plus aux tours d'enchères, mais il peut voir la main jusqu'à la fin, et durant l'abattage, il est en mesure de récupérer toutes les mises qu'il a pu placées. L'argent dans le pot est divisé en un « pot principal » (le pot que peuvent gagner tous les joueurs qui ont encore des cartes) et en un nombre variable de pots parallèles (qui consistent en des mises que seuls certains joueurs ont pu égaliser). Par exemple, si les joueurs A et B misent et suivent 1000 durant une main, et que le joueur C fait tapis en misant 100, il y a un pot principal de 300 que A, B et C peuvent gagner, et un pot parallèle de 1800 que seul A ou B peut gagner.

- Si un joueur se trouve en face d'une mise ou d'une relance plus importante que son « stack » (tapis) restant, il peut suivre avec tout l'argent qu'il a mis de côté, et par la suite il est considéré « all-in ».
- Si miser tout l'argent qui reste au joueur est une mise légale (plus que la relance minimum) et si le joueur peut légalement miser/relancer, il peut opter pour miser/relance « all-in ». La mise/relance est traitée normalement et par la suite le joueur est « all-in ».
- Si un joueur a plus d'argent que ce dont il a besoin pour suivre, mais moins que la mise/relance minimum légale, il peut quand même miser/relancer « all-in ». Cette relance ne rouvre pas la mise, ce qui signifie que lorsque le tour d'enchères continue uniquement parce que des joueurs n'ont pas égalé cette mise, il a pour seules options de suivre ou de se coucher, et non de relancer à nouveau. Par exemple, le joueur A fait parole, le joueur B place une mise légale, le joueur C suit, le joueur D fait un « all-in » inférieur. Alors le joueur A dispose de toutes les options normales (parce qu'il est aussi face à la mise légale du joueur B), mais s'il se couche ou suit, les joueurs B et C ne peuvent que suivre ou se coucher devant la mise de D.

Un cas particulier

S'il y a plusieurs « all-in » inférieurs à la suite, où personne ne suit entre-temps, et si leur somme égale une relance légale, alors la dernière relance inférieure rouvre la mise. Par exemple, le joueur A mise 10, le B suit, le C relance « all-in » à 18. Cette relance (8) est inférieure à 10, donc elle ne rouvre pas la mise. Alors le joueur D relance aussi « all-in », jusqu'à un total de 25. Personne n'a suivi entre-temps, et le total des relances (8+7) dépasse le minimum de 10, alors la relance du joueur D rouvre la mise, puis A et B pourront relancer à leur tour.

Abattage

Après le tour d'enchères final (la « river »), les joueurs qui ont toujours des cartes (joueurs qui sont « all-in » ou ont égalé toutes les mises et relances) montrent leurs cartes fermées, et la meilleure main gagne. Le pot principal et chaque pot parallèle sont distribués séparément, chacun attribué à la meilleure main parmi les joueurs qui ont formé ce pot principal/parallèle et qui sont toujours en lice. Il est possible que plusieurs joueurs aient la même main de cinq cartes. Si c'est aussi la meilleure main, le pot est divisé de manière égale entre les meilleures mains. Les centimes restants sont distribués dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui est juste après le bouton.

La meilleure main de cinq cartes est prise parmi sept cartes au total (deux cartes fermées et cinq cartes communes), on peut utiliser 0, 1 ou 2 cartes fermées.

La section Mains du poker décrit le classement des mains au poker.

Mode spectateur

Si un joueur veut faire une pause, il se met en mode spectateur. Dans ce mode, le joueur continue à être assis à la table, mais aucune carte ne pourra lui être donnée et il ne sera pas en mesure de placer une blinde. Le joueur reste en mode spectateur jusqu'à ce qu'il décide de rejouer.

Si le joueur reste en mode spectateur pendant plus de 10 minutes, il devra se retirer de la partie et revenir au lobby.

Rejoindre une table de cash-game

Si vous quittez une table de cash-game et puis essayez de rejoindre la partie, vous serez assis aléatoirement à une table, en favorisant les tables sur lesquelles vous avez joué précédemment et celles avec le moins de joueurs.

Ratholing

Les joueurs quittant une table de cash-game qui sont ensuite assis à la même table sous 30 minutes seront soumis aux règles suivantes :

Assis à la même table sous 30min	Ayant quitté la table avec un tapis affiché en grosses blinds	Valeur du compteur Ratholing	Min buy-in	Max buy-in
NON	-	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
OUI	≤ 50 Big Blinds	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
OUI	50 Big Blinds $< X < 100$ Big Blinds	-	Dernier tapis de la table	100 Big Blinds
OUI	≥ 100 Big Blinds	0-4 (incl)	100 Big Blinds	Dernier tapis de la table
OUI	≥ 100 Big Blinds	5 ou plus	Dernier tapis de la table	Dernier tapis de la table

"-" - aucun contrôle nécessaire

"Compteur Ratholing": Combien de fois un joueur a quitté une table de cash-game avec 100 Bg blinds ou plus et puis s'est rassis moins de 30min après à exactement la même table. Le compteur sera remis à zero tous les jours à 00:00 UTC and prendra en compte tous les formats et toutes les limites.

Pas de ratholing (quitter la table et revenir avec un plus petit tapis) autorisé en Texas Deepstack.

En cas de problèmes

Si un joueur perd la connexion avec le serveur du jeu alors que son tour arrive, le serveur attendra d'abord que le temps normalement autorisé pour les décisions se soit écoulé et accordera ensuite 20 secondes supplémentaires au joueur pour qu'il se reconnecte. Si le joueur ne s'est toujours pas reconnecté, la décision est prise automatiquement pour lui. La décision automatique sera de faire parole si possible, sinon se coucher. Le joueur est aussi considéré comme étant en mode spectateur à la fin de la main.

Dans le cas peu probable d'une erreur du serveur empêchant la main de se terminer, celle-ci sera annulée et toutes les mises seront rendues aux joueurs. Toute mise non décidée et non résolue dans des jeux non terminés sera annulée au bout de 90 jours et sera cédée à des œuvres humanitaires.

OMAHA

Omaha est un jeu à cartes communes similaire au Texas Hold'em, à cette différence près que quatre cartes fermées sont distribuées à chaque joueur et qu'il doit en utiliser deux. Pendant qu'on joue une main, cinq cartes communes sont posées au centre de la table. Chaque joueur peut voir ces cartes et les utiliser pour former la meilleure main de cinq cartes possible en combinant exactement trois d'entre elles avec deux de ses cartes fermées.

Omaha Pot Limit est une variante de poker passionnante qui est très prisée ces dernières années. Son rythme rapide et ses pots importants l'ont rendue populaire en Europe, notamment où elle est la variante de poker la plus jouée après Texas Hold'em No Limit.

Comment jouer

Unibet Poker utilise des tables de « cash game » à six joueurs. Une main commence quand trois joueurs rejoignent la partie.

Les joueurs ne peuvent pas tous être placés immédiatement puisqu'il n'y a pas forcément assez de joueurs pour commencer une nouvelle partie. Dans ces cas-là, ces joueurs sont mis en attente et en sont informés. Ils peuvent quitter la file d'attente quand ils le veulent, mais dans la plupart des cas, ils ne devront attendre que quelques secondes.

Un joueur est choisi au hasard pour activer le « bouton donneur », qui indique où les tours d'enchères commencent et où les blinds sont mises. Les deux joueurs qui suivent le donneur dans le sens des aiguilles d'une montre mettent un « Small Blind » et un « Big Blind » : des mises obligatoires de taille donnée. **Exception** : Si la partie ne compte que deux joueurs (situation de « heads-up »), le donneur mise le « Small Blind » et le « Big Blind » va à un autre joueur.

Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur.

Un nouveau joueur peut choisir d'attendre d'être placé dans la position de « Big Blind » ou décider de poster sa « Big Blind » hors de position pour obtenir immédiatement ses cartes. La main commence quand il y a au moins trois joueurs autour de la table qui ne sont pas en mode spectateur. **Exception** : Même si cette main en compte que deux joueurs, et que la précédente en avait trois ou plus, la partie pourra tout de même commencer.

Après quoi a lieu le premier tour d'enchères qui débute par le joueur situé juste après le « Big Blind » et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, trois cartes communes appelées le « flop » sont données, et un tour d'enchères a lieu (en commençant par le premier joueur situé juste après le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre, comme dans tous les tours d'enchères suivants).

Une carte commune supplémentaire (soit la quatrième) appelée la « turn » est donnée, puis un tour d'enchères a lieu.

Une dernière carte commune (soit la cinquième) appelée la « river » est donnée, puis un tour d'enchères a lieu, suivi de l'abattage.

Tour d'enchères

Durant un tour d'enchères, chaque joueur qui a encore des cartes et qui n'est pas « all-in » peut jouer au moins une fois, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui était après le « Big Blind » dans le premier tour d'enchères (« préflop »), puis par le joueur après le bouton donneur durant les tours suivants.

Au début de chaque tour d'enchères, chaque joueur joue une fois. Si un joueur a misé ou relancé durant le tour, celui-ci continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs encore en lice aient égalé toutes les mises réalisées, ou se soient couchés. Le dernier participant ayant joué

sera le premier joueur actif (c'est-à-dire non couché, pas all-in) avant celui qui a réalisé la dernière mise ou relance.

Durant son tour, le joueur a différents choix parmi les options suivantes :

Se coucher

Rendre la main. Le joueur ne fait plus partie de la donne, n'a plus de cartes, ne peut plus remporter une partie du pot et n'a plus à prendre de décisions.

Faire parole

Le joueur passe son tour sans miser, ce qui n'est possible que si aucune mise/relance n'a été faite durant ce tour d'enchères. **Exception** : le joueur qui a mis le « Big Blind » peut faire parole durant le premier tour d'enchères (« pré-flop ») si personne n'a relancé.

Suivre (coller)

Le joueur place une mise égale aux mises/relances qui ont été faites, et continue dans la main, ce qui n'est possible que si aucune mise ou relance n'a été faite durant ce tour d'enchères. **Exception** : il est possible de suivre au premier tour d'enchères (« pré-flop ») si personne n'a relancé parce que le joueur suit le montant du « big blind ».

Mise/Relance

Désignent la même action : réaliser/augmenter la mise. Le terme "mise" est utilisé quand il n'y a pas eu de mise plus tôt durant le même tour, et "relance" quand il y a eu une mise plus tôt.

Le joueur peut choisir le montant qu'il mise/relance, mais avec certaines contraintes :

- Si une mise/relance a eu lieu plus tôt, la nouvelle relance doit être au moins aussi importante. Par exemple, après avoir parié 5 et relancé à 15, la prochaine relance doit être au minimum à 25, car la plus grosse relance a été de 10 en plus.
- La mise/relance doit être au moins du montant du « Big Blind »
- Il y a une exception au cas où la mise vous obligerait à faire tapis, comme expliqué dans la partie suivante

Faire « all-in »

Les joueurs ont plusieurs options au cas où l'argent qu'ils ont devant eux ne suffit pas à relancer à hauteur de la mise.

Un joueur qui fait tapis ne participe plus aux tours d'enchères, mais il peut voir la main jusqu'à la fin, et durant l'abattage, il est en mesure de récupérer toutes les mises qu'il a pu placées. L'argent dans le pot est divisé en un « pot principal » (le pot que peuvent gagner tous les joueurs qui ont encore des cartes) et en un nombre variable de pots parallèles (qui consistent en des mises que seuls certains joueurs ont pu égaliser). Par exemple, si les joueurs A et B misent et suivent 1000 durant une main, et que le joueur C fait tapis en misant 100, il y a un pot principal de 300 que A, B et C peuvent gagner, et un pot parallèle de 1800 que seul A ou B peut gagner.

- Si un joueur se trouve en face d'une mise ou d'une relance plus importante que son « stack » (tapis) restant, il peut suivre avec tout l'argent qu'il a mis de côté, et par la suite il est considéré « all-in ».
- Si miser tout l'argent qui reste au joueur est une mise légale (plus que la relance minimum) et si le joueur peut légalement miser/relancer, il peut opter pour miser/relance « all-in ». La mise/relance est traitée normalement et par la suite le joueur est « all-in ».
- Si un joueur a plus d'argent que ce dont il a besoin pour suivre, mais moins que la mise/relance minimum légale, il peut quand même miser/relancer « all-in ». Cette relance ne rouvre pas la mise, ce qui signifie que lorsque le tour d'enchères continue uniquement parce que des joueurs n'ont pas égalé cette mise, il a pour seules options de suivre ou de se coucher, et non de relancer à nouveau. Par exemple, le joueur A fait parole, le joueur B place une mise légale, le joueur C suit, le joueur D fait un « all-in » inférieur. Alors le joueur A dispose de toutes les options normales (parce qu'il est aussi face à la mise légale du joueur B), mais s'il se couche ou suit, les joueurs B et C ne peuvent que suivre ou se coucher devant la mise de D.

UN CAS PARTICULIER

S'il y a plusieurs « all-in » inférieurs à la suite, où personne ne suit entre-temps, et si leur somme égale une relance légale, alors la dernière relance inférieure rouvre la mise. Par exemple, le joueur A mise 10, le B suit, le C relance « all-in » à 18. Cette relance (8) est inférieure à 10, donc elle ne rouvre pas la mise. Alors le joueur D relance aussi « all-in », jusqu'à un total de 25. Personne n'a suivi entre-temps, et le total des relances (8+7) dépasse le minimum de 10,

alors la relance du joueur D rouvre la mise, puis A et B pourront relancer à leur tour.

Abattage

Après le tour d'enchères final (la « river »), les joueurs qui ont toujours des cartes (joueurs qui sont « all-in » ou ont égalé toutes les mises et relances) montrent leurs cartes fermées, et la meilleure main gagne. Le pot principal et chaque pot parallèle sont distribués séparément, chacun attribué à la meilleure main parmi les joueurs qui ont formé ce pot principal/parallèle et qui sont toujours en lice. Il est possible que plusieurs joueurs aient la même main de cinq cartes. Si c'est aussi la meilleure main, le pot est divisé de manière égale entre les meilleures mains. Les centimes restants sont distribués dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui est juste après le bouton.

La meilleure main de cinq cartes est piochée en **utilisant exactement deux** des quatre cartes fermées du joueur et trois des cinq cartes communes.

La section Mains du poker décrit le classement des mains au poker.

Erreurs communes dans la lecture des mains d'Omaha

Les joueurs habitués au Texas Hold'em mais qui débutent sur Omaha interprètent souvent mal certains types de mains dans Omaha, en essayant habituellement d'utiliser une seule carte par main. Voici deux exemples édifiants :

Main : 1♣ R♦ 10♦ 8♥

Tableau : R♣ 9♣ 6♣ 6♥ D♣

Les nouveaux joueurs pensent souvent qu'ils ont une couleur dans ce cas, mais une couleur ne peut pas être obtenue en utilisant exactement deux cartes fermées. La meilleure main formée à partir de ces cartes est R♦ R♣ 6♣ 6♥ 1♣.

Main : 10♥ 9♥ 7♣ 6♣

Tableau : R♠ R♣ 10♣ 10♦ 5♦

Les nouveaux joueurs voient souvent un « full house » dans ce cas, mais la meilleure main en utilisant deux cartes cachées est en fait seulement un brelan, 10♥ 10♣ 10♦ R♠ 9♥

Mode spectateur

Si un joueur veut faire une pause, il se met en mode spectateur. Dans ce mode, le joueur continue à être assis à la table, mais aucune carte ne pourra lui être donnée et il ne sera pas en mesure de placer une blinde. Le joueur reste en mode spectateur jusqu'à ce qu'il décide de rejouer.

Si le joueur reste en mode spectateur pendant plus de 10 minutes, il devra se retirer de la partie et revenir au lobby.

Rejoindre une table de cash-game

Si vous quittez une table de cash-game et puis essayez de rejoindre la partie, vous serez assis aléatoirement à une table, en favorisant les tables sur lesquelles vous avez joué précédemment et celles avec le moins de joueurs.

Ratholing

Les joueurs quittant une table de cash-game qui sont ensuite assis à la même table sous 30 minutes seront soumis aux règles suivantes :

Assis à la même table sous 30min	Ayant quitté la table avec un tapis affiché en grosses blinds	Valeur du compteur Ratholing	Min buy-in	Max buy-in
NON	-	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
OUI	≤ 50 Big Blinds	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
OUI	50 Big Blinds $< X < 100$ Big Blinds	-	Dernier tapis de la table	100 Big Blinds

Assis à la même table sous 30min	Ayant quitté la table avec un tapis affiché en grosses blinds	Valeur du compteur Ratholing	Min buy-in	Max buy-in
OUI	>= 100 Big Blinds	0-4 (incl)	100 Big Blinds	Dernier tapis de la table
OUI	>= 100 Big Blinds	5 ou plus	Dernier tapis de la table	Dernier tapis de la table

"-" - aucun contrôle nécessaire

"Compteur Ratholing": Combien de fois un joueur a quitté une table de cash-game avec 100 Bg blinds ou plus et puis s'est rassis moins de 30min après à exactement la même table. Le compteur sera remis à zero tous les jours à 00:00 UTC and prendra en compte tous les formats et toutes les limites.

Pas de ratholing (quitter la table et revenir avec un plus petit tapis) autorisé en Omaha Shortstack.

En cas de problèmes

Si un joueur perd la connexion avec le serveur du jeu alors que son tour arrive, le serveur attendra d'abord que le temps normalement autorisé pour les décisions se soit écoulé et accordera ensuite 20 secondes supplémentaires au joueur pour qu'il se reconnecte. Si le joueur ne s'est toujours pas reconnecté, la décision est prise automatiquement pour lui. La décision automatique sera de faire parole si possible, sinon se coucher. Le joueur est aussi considéré comme étant en mode spectateur à la fin de la main.

Dans le cas peu probable d'une erreur du serveur empêchant la main de se terminer, celle-ci sera annulée et toutes les mises seront rendues aux joueurs. Toute mise non décidée et non résolue dans des jeux non terminés sera annulée au bout de 90 jours et sera cédée à des œuvres humanitaires.

BANZAI

Banzai est une variante de Texas Hold'em et Omaha. Elle suit les mêmes règles, à quelques exceptions près.

- Les joueurs sont seulement autorisés à jouer 10 fois le Big Blind quand ils se joignent à une table.
- Les joueurs peuvent seulement « rebuy » ou « top up » de manière à ce que leur « stack » finale soit égale à 10 Big Blinds.
- Les joueurs peuvent jouer uniquement un maximum de 4 tables Banzai par « stake ».
- Banzai utilise des tables cash-game en 5-handed.
- Quand un joueur quitte une table avec plus de 10 big blinds pour un « stake » donné, il lui sera demandé, s'il ouvre une nouvelle table dans les 30 minutes suivantes, de s'y joindre avec la même « stack ». Cinq fois par jour, un joueur peut choisir de rejoindre la table soit avec le même tapis (reprendre la partie) soit avec 10 grosses blinds (redémarrer la partie).

En raison de la nature du jeu, nous nous réservons le droit d'exclure un joueur des jeux Banzai si, à notre seule discrétion, nous pensons qu'il joue de manière malhonnête.

REGLES DU TOURNOI

Cette partie du guide décrit uniquement les règles et les Types de tournoi.

Les règles du tournoi énumérées ci-après ont pour but de compléter – mais pas de remplacer – les conditions d'utilisation. En cas de divergence entre les règles du tournoi et les conditions d'utilisation, ces dernières auront préséance.

Généralités

25. Dans les décisions d'arbitrage, Unibet privilégiera les meilleurs intérêts du jeu et le fairplay. Des circonstances inhabituelles peuvent parfois mener à des décisions où l'intérêt du fairplay prend le dessus sur les règles techniques.

26. Tous les tournois commenceront rapidement à l'horaire indiquée dans le lobby du tournoi complet. Unibet se réserve le droit de reporter ou d'annuler un tournoi sans préavis.

27. D'importantes informations sur chaque tournoi, dont le fonctionnement des blinds, la longueur des parties, des informations sur le « rebuy » et la pause, peuvent être trouvées dans le lobby spécifique au tournoi. Unibet se réserve le droit de changer les paramètres des tournois à tout moment sans préavis.

28. Les places sont attribuées au hasard. Les changements de places ne sont pas autorisés. Si un joueur s'inscrit dans un tournoi mais n'est pas connecté quand le tournoi commence, il sera placé automatiquement à une table. Les blinds de ce joueur continueront de lui être décomptées jusqu'à épuisement de ses jetons, ou jusqu'à sa reconnexion.on.

29. Le bouton sera placé au niveau du dernier siège occupé pour commencer le jeu

30. Il n'y a aucune limite au nombre de relances permises

31. Les gains seront remis comme indiqué dans le lobby spécifique au tournoi, sauf si le tournoi est annulé (voir Politique d'annulation des tournois de Unibet). La structure des gains utilisée dépend de différents facteurs dont le nombre d'entrants et le nombre de joueurs par table. La structure des gains n'est pas finalisée tant que les inscriptions ne sont pas closes.

32. Inscription en cours de jeu : L'inscription en cours de jeu est possible dans la plupart des tournois. La longueur de la période d'inscription en cours de jeu peut varier, mais elle sera toujours affichée dans la fenêtre de dialogue du tournoi, que l'on trouvera dans le lobby principal des tournois. Le temps d'inscription en cours de jeu est mesuré en niveaux de tournoi. Par exemple, si le lobby montre que le tournoi a 4 niveaux d'inscription en cours de jeu, l'inscription en cours de jeu sera close après la fin du 4e niveau du tournoi. L'inscription en cours de jeu sera close plus tôt si un nombre suffisant de joueurs est éliminé pour commencer les versements. Veuillez noter que les joueurs ne sont autorisés à participer qu'une seule fois à un tournoi, à moins que la réintégration soit permise, comme indiqué dans le lobby principal des tournois. Un joueur n'a pas le droit d'utiliser plusieurs comptes pour entrer plusieurs fois dans un même tournoi ; sinon il peut encourir des pénalités telles qu'un avertissement, la disqualification du tournoi (avec confiscation partielle ou complète des gains), et le bannissement de Unibet.

33. Désinscription : La plupart des tournois autorisent la désinscription jusqu'à quelques minutes avant qu'il ne commence. L'heure exacte auquel il n'est plus possible de se désinscrire est indiqué dans la fenêtre de dialogue pour chaque tournoi, et il peut varier d'un tournoi à l'autre. Les joueurs seront remboursés pour le tournoi avec la même méthode de paiement que celle utilisée pour l'inscription, soit avec de l'argent soit avec un ticket pour le tournoi. Les

joueurs qui ont gagné leurs sièges grâce à un tournoi satellite peuvent se désinscrire si ce dernier l'autorise. Toutefois, ils recevront un ticket de tournoi en échange de leur siège. Noter que certains tournois satellites se termineront après le début du tournoi visé mais durant la période d'inscription étendue. Dans de tels cas, les gagnants satellites seront placés directement à la fin du tournoi satellite.

34. Les horaires d'inscription et de désinscription peuvent varier entre des tournois de différents types. Les tournois n'autorisent pas tous la désinscription – cette information est généralement mise en évidence au moment de l'inscription. Contrôler le lobby principal des tournois et la fenêtre de dialogue du tournoi pour les détails précis de l'inscription pour chaque tournoi. Unibet se réserve le droit de changer les délais d'inscription et de désinscription sans préavis.

Cave et droits d'entrée

Les règles suivantes s'appliquent :

35. Il y a une cave et des droits d'entrées fixés pour chaque tournoi. Les droits d'entrée correspondent en général à 10 % de la cave. Un pourcentage du montant cumulé des « buy-in » provenant de l'ensemble des joueurs du tournoi peut être mis en commun comme cagnotte.

36. Une fois terminée la période de désinscription, ou si le tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus se désinscrire. La cave (ou buy-in) et les droits d'entrées ne sont pas remboursables.

37. Certains tournois peuvent avoir des conditions minimums pour l'inscription. Si l'inscription ne satisfait pas ces conditions, le tournoi est annulé. Si le tournoi est annulé, les montants des caves et des droits d'entrée sont remboursés aux joueurs.

38. Les jetons de tournoi n'ont d'autre valeur que de compteurs dans le tournoi. Les jetons de tournoi n'ont aucune valeur monétaire. **Remarque** : Il n'y a pas de cave ni de droits d'entrée dans les tournois « freeroll ». Cependant, il peut y avoir des pré-requis pour participer à un tournoi « freeroll ».

Fonctionnement des gains

39. La totalité des informations concernant le fonctionnement des gains pour chaque tournoi peuvent être trouvées dans le lobby spécifique au tournoi. La direction de Unibet se réserve le droit de modifier le planning, le fonctionnement et/ou le paiement d'un tournoi ou de l'annuler sans préavis.

Mode « sit out »

40. Contrairement à un « Cash Game », lorsqu'un joueur se met en « sit out » dans un jeu du tournoi, des cartes lui sont distribuées à chaque main, et les blinds et antes sont prélevés de sa pile comme dans les autres cas. Un joueur étant en « sit out » durant un tournoi peut être considéré comme un joueur qui se couche tout de suite à chaque fois que c'est son tour. Si un joueur ne revient pas dans le tournoi, il perd tous les montants des caves et des droits d'entrée.

Éliminations

41. La plupart des tournois se terminent lorsqu'un joueur accumule tous les jetons en jeu, ou lorsque tous les joueurs restants sont sur le point de recevoir le même gain (par exemple, si le tournoi décerne cinq prix identiques aux cinq premiers, le tournoi peut se terminer quand il n'y a plus que cinq joueurs). Si deux joueurs ou plus sont éliminés durant la même main, un joueur qui avait plus de jetons qu'un autre au début de la main arrive plus haut dans le classement. Si plusieurs joueurs ont commencé la main avec un nombre identique de jetons, leur ordre d'arrivée sera décidé au hasard. Durant une partie « main par main », deux joueurs ou plus éliminés durant une même main « synchronisée » sont considérés comme ayant été éliminés en même temps, même s'ils sont à des tables différentes.

Équilibrage des tables

Les règles suivantes s'appliquent :

42. L'équilibrage des tables a lieu quand des joueurs sont éliminés du tournoi. Les joueurs restants sont déplacés et les tables sont regroupées, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une table dans le tournoi. Un message leur indiquant que des tables ont été consolidées est envoyé aux joueurs. Le serveur choisit au hasard le joueur qui doit partir d'une des tables auxquelles il reste le plus de joueurs. Ce joueur est déplacé vers une des tables auxquelles il reste le moins de joueurs. Le joueur déplacé est assis à la nouvelle table aussi loin que possible de la « big blind », en fonction des sièges disponibles.

Main par main

43. A certains moments du tournoi (par exemple, quand la cagnotte augmente significativement avec les prochains joueurs éliminés) et quand il y a plus d'une table restante, on peut jouer le tournoi « main par main ». Cela signifie que si une table termine sa main avant les autres, cette dernière attend qu'elles aient fini avant que la main suivante soit distribuée. Durant cette période « main par main », toutes les éliminations durant une main « synchronisée » (même à différentes tables) dans le but de déterminer le classement final. Le classement final est alors basé sur la comparaison de la taille des piles, et non sur qui a perdu ses jetons le plus tôt.

Gains du tournoi

44. Tous les gains sont versés sur le compte du joueur dès qu'il est éliminé du tournoi (ou, dans le cas du vainqueur, quand le tournoi se termine).

Règles de l'établissement

45. L'établissement se réserve les droits suivants :

- de disqualifier tous les joueurs qui ne suivent pas les règles du tournoi, ou qui se comportent de manière inappropriée durant un tournoi,

- de prendre d'autres mesures à l'encontre de ces joueurs-là si nécessaire, notamment en confisquant leurs fonds et/ou en les bannissant du site,
- de changer l'horaire de n'importe quel tournoi, prix garanti, ou tournoi, sans préavis,
- de modifier les règles et d'avoir le dernier mot sur tous les problèmes liés aux tournois le cas échéant

Toutes les décisions sont prises à la discrétion de l'opérateur, et elles sont définitives

Règle du bouton

46. Durant les tournois, Unibet utilise une règle de bouton qui permet que chaque joueur reçoive le « big blind » exactement une fois par tour. Le « big blind » ne sautera jamais un joueur et ne tombera jamais deux fois de suite sur le même joueur. Quand des joueurs sont éliminés, cette règle peut parfois impliquer qu'il n'y ait pas de « small blind » dans une main, ou que le bouton soit bloqué à la même position pendant plusieurs mains. Nous estimons que la position du « big blind » a la plus grosse influence sur l'évolution des joueurs durant les tournois et que par conséquent ce système garantit la plus grande équité. Lorsqu'il reste deux joueurs à la table finale, le bouton indiquera le « small blind » et prendra effet au « round » d'ouverture.

Pauses synchronisées

47. Les tournois avec des pauses synchronisées seront en pause à la 55e minute de chaque heure. Par exemple, un tournoi qui commence à 7h25 sera en pause à 7h55, 8h55, 9h55 et chaque heure suivante jusqu'à la fin du tournoi. Les tournois de ce type peuvent être identifiés par la phrase « le tournoi sera en pause à la 55e minute de chaque heure ». Dans tous les cas, le tournoi attendra que les mains de chaque table soient terminées avant que la période de pause commence. Cela signifie qu'à certaines tables, la pause sera légèrement plus longue qu'à d'autres tables. Si un tournoi en est à son premier niveau à la 55e minute de l'heure, il ne sera pas en pause, qu'il utilise des pauses synchronisées ou non.

Déconnexions et mode « sit out »

48. En participant à un tournoi, un joueur accepte le risque d'une déconnexion internet due à des problèmes avec la connexion entre son ordinateur et les serveurs, un « lag » ou un blocage ou un tout autre problème sur l'ordinateur du joueur ou sur internet

- Unibet n'est en aucun cas responsable en cas de déconnexion d'un joueur sauf dans le cas d'un crash du serveur
- Alors que chaque utilisateur est responsable de sa propre connexion à internet, Unibet s'efforce de protéger les joueurs qui sont déconnectés durant les phases finales d'un tournoi impliquant de l'argent réel, en lui donnant du temps supplémentaire pour se reconnecter
- Si le temps d'un joueur expire durant une main, qu'il soit connecté ou non, sa main sera couchée s'il y a de l'action ou checkée s'il n'y en a pas
- Si un joueur n'est pas connecté avant qu'une main commence, des cartes lui seront données, et un blind et/ou des antes seront mis. Il n'y a pas de règle empêchant un seul joueur de choisir de « sit out ». Le joueur agissant ainsi continuera de recevoir des blinds, des antes et des cartes. Il n'est pas autorisé que deux joueurs ou plus puissent « sit out » en même temps, qu'ils soient à la même table ou non.

Comportement malhonnête

49. Le poker est un jeu individuel (pas collectif). Toute action ou « chat » ayant pour but d'aider un autre joueur est déloyale et est interdite. Les pratiques déloyales, telles que le « soft-play » (jouer moins agressivement contre un partenaire donné) et le « chipdumping » (perdre intentionnellement des jetons au profit d'un partenaire), peuvent être sanctionnées par des pénalités, allant jusqu'à la saisie des fonds sur le compte du tricheur et/ou la clôture du compte. Unibet analyse régulièrement les parties pour y déceler toute infraction à nos règles et pour s'assurer du bon déroulement de nos jeux. Il peut être nécessaire de geler les gains d'un joueur jusqu'à la fin de l'analyse des parties jouées.

Problèmes de serveur

50. En cas de crash du serveur, les mains en cours sur chaque table seront restaurées en revenant en arrière dans ces mains. Le compte de jetons de chaque joueur sera réinitialisé au montant du début de la main. Dans des circonstances particulières, quand un tournoi doit être annulé à cause d'un crash ou de toute autre raison, les joueurs seront dédommagés conformément à la Politique d'annulation des tournois de Unibet.

Compréhension et respect des règles

51. En s'inscrivant à un tournoi, les joueurs reconnaissent qu'ils ont lu, compris et qu'ils s'engagent à respecter toutes les règles. Unibet se réserve le droit de changer toutes règles sans préavis.

TYPES DE TOURNOI

Tournois garantis

Dans la plupart de nos tournois, il est garanti que la cagnotte atteigne un certain montant. Pour voir l'ensemble de ces tournois, veuillez visiter le lobby principal des tournois et filtrer le programme des tournois avec le mot « Garanti ».

Sit & Go

Un Sit & Go (S&G ou SNG) est un tournoi qui n'a pas d'horaire pré-fixé pour commencer – il commence tout simplement quand tous les sièges sont occupés. Il existe de nombreux types de Sit &Go dans les variantes cash et satellites des tournois. Il est possible d'accéder à ces tournois depuis la section « SIT & GO » dans le lobby principal. La plupart des tournois « Sit & Go » sont des tournois rebuy.

Tournois « freezeout »

Dans un tournoi rebuy, les joueurs commencent avec un nombre de jetons égal et fixé. Les joueurs des nombreuses tables se disputent les jetons les uns des autres quand les blinds et / ou antes augmentent progressivement. Quand

on n'a plus de jetons, on est éliminé du tournoi. Quand des joueurs sont éliminés, les tables sont « cassées », ce qui signifie que des joueurs sont déplacés pour garder des tables pleines ou « équilibrées » de manière égale. Ensuite, les derniers joueurs auxquels il reste des jetons sont rassemblés à la table finale, où le gagnant est celui qui gagne tous les jetons de ses adversaires. Les prix sous forme d'argent sont décernés aux meilleurs finalistes en fonction du nombre d'entrées du tournoi.

Tournois satellites

Les tournois satellites sont des tournois de qualification dans lesquels les gains sont des caves pour d'autres tournois. Un joueur peut ainsi démarrer à un niveau (pas forcément le plus bas) et par le jeu arriver à un niveau supérieur. Les droits d'entrée pour chaque niveau sont toujours plus élevés que ceux du niveau inférieur, le premier étant le moins cher.

Vérifier le lobby spécifique au tournoi satellite pour voir à quels tournois correspondent les prix. Certains satellites donnent même des packages pour les tournois réels au lieu de tickets de tournois en ligne !

En savoir plus : <http://www.unibetopen.com/qualify/>.

Tournois « freeroll »

Les tournois « freeroll » sont des tournois sans droits d'entrée ni cave initiale. Les tournois « freeroll » sont clairement indiqués dans le lobby principal des tournois.

Tournois multi-caves

Dans les tournois multi-caves, à la place d'une cave fixée, les joueurs peuvent choisir entre un set minimum et des caves maximums. Leur pile de départ est proportionnelle à la cave.

Tournois « Re-buy »

Le tournoi avec "rebuy" est un tournoi où chaque joueur peut racheter des jetons pendant une période de temps donnée. Dans un tournoi "freezeout", lorsqu'un joueur n'a plus de jeton, il est éliminé du tournoi. Dans un tournoi "rebuy", le joueur peut (sous certaines conditions) racheter plus de jetons.

Tournois Bounty

Dans un tournoi Bounty, une partie du buy-in de chaque joueur est ajoutée à son bounty. Si c'est un Bounty Progressif, un pourcentage du bounty est attribué au joueur qui l'élimine et un pourcentage s'ajoute à son propre bounty. Si c'est un Bounty régulier, le montant total du bounty est attribué au joueur qui l'élimine. Dans le cas de VIP Bounties, un bounty sur un seul joueur, le bounty sera attribué au joueur qui élimine le VIP. Si le VIP reentry, le bounty n'est pas crédité au joueur l'ayant éliminé précédemment.

Tournois Flight

Un tournoi flight est un tournoi divisé en deux, jours 1 et jour 2. Il y a plusieurs tournois jours 1 mais un seul jour 2. Les joueurs qui ont encore des jetons à la fin de la d'un jour 1 seront qualifiés pour le jour 2 en gardant le montant de leur tapis, et ils joueront pour tous les prix restants. Les tournois jours 1 se termineront à la fin d'un niveau de blinds indiqué.

Les joueurs ne pourront pas directement s'inscrire pour le tournoi Jour 2 mais pourront s'inscrire à plusieurs tournois jour 1. Si un joueur survit à plusieurs jours 1, seul son plus gros tapis sera gardé pour le jour 2. Pour plus d'informations sur chaque tournoi merci de visiter le lobby de tournois.

HEXAPRO

Le HexaPro est le moyen le plus rapide de jouer 1 000 fois votre cave. À chaque HexaPro est assignée aléatoirement une cagnotte qui vous donne une chance de jouer pour un maximum de 100 000 €. Et avec des caves qui débutent à 1 €, ce format de poker est passionnant et s'adresse à tous les joueurs !

Comment ça fonctionne

Le HexaPro est un Sit & Go rapide à 3 mains avec des caves de 1 € à 100 €. Chaque HexaPro propose un prix aléatoire allant de 2 à 1 000 fois votre cave !

Une fois que vous avez lancé le client de poker, ouvrez le lobby de HexaPro en cliquant sur/touchant l'onglet **HexaPro** dans le lobby principal.

Lobby HexaPro:



Depuis le lobby HexaPro, sélectionnez le montant de la cave et cliquez sur/touchez le bouton **JOUER**. Sept buy-ins sont disponibles, dont cinq HexaPros Classiques (€1, €2, €5, €10, €25) et deux HexaPros Highroller (€50 et €100)

Après avoir cliqué sur/touché le bouton **JOUER**, vous serez invité à confirmer vos choix.

Fenêtre de confirmation de HexaPro :



Dans la fenêtre de confirmation, sélectionnez le nombre de parties que vous souhaitez disputer, puis appuyez sur le bouton **INSCRIPTION**. Le nombre sélectionné de parties démarrera.

Prix des HexaPros Classiques

Vous trouverez ci-dessous les différentes cagnottes, ainsi que les probabilités qui leur sont inhérentes :

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	Probabilité
€1,000	€2,000	€5,000	€10,000	1 pour 100,000
€100	€200	€500	€1,000	5 pour 100,000
€10	€20	€50	€100	3,000 pour 100,000
€5	€10	€25	€50	2,500 pour 100,000
€4	€8	€20	€40	6,000 pour 100,000
€3	€6	€15	€30	34,453 pour 100,000
€2	€4	€10	€20	54,041 pour 100,000

Le rake est équivalent à 6,853 %

Prix des HexaPros Highroller (€50 and €100 buy-ins)

Des prizepools différents avec leur probabilité associée peuvent être trouvés ci-dessous:

HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Probabilité
€25,000	€50,000	€100,000	1 pour 100,000
€2,500	€5,000	€10,000	2 pour 100,000
€250	€500	€1,000	4,000 pour 100,000
€125	€250	€500	2,500 pour 100,000
€100	€200	€400	6,000 pour 100,000

HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Probabilité
€75	€150	€300	29,306 pour 100,000
€50	€100	€200	58,191 pour 100,000

Le rake est équivalent à 6.000%

Paielements

Le vainqueur remporte la totalité de la cagnotte si le multiplicateur est inférieur ou égal à 10 fois la cave. Sinon, le vainqueur décroche 80 %, le 2e remporte 12 %, et le 3e repart avec 8 %.

Pour les HexaPros Highroller, c'est identique sauf quand le multiplicateur est exactement x10. Dans ce cas précis – 10x le prizepool – le vainqueur remporte 80%, le 2nd remporte 10% et le 3^{ème} aussi 10%.

Le montant des gains sera automatiquement versé sur votre compte peu de temps après la fin de la partie. Vous pouvez accéder aux résultats de la partie via la zone Profil du client (« **HISTORIQUE** » -> « **HEXAPRO** »). Veuillez contacter l'assistance si vous n'avez pas reçu vos gains.

Pile de départ

Les parties HexaPro proposent une pile de départ de 500 jetons, quels que soient les multiplicateurs.

Structure de blinde

Les antes sont payées à partir du niveau 2. Pour la structure complète de blinde, voir ci-dessous :

Niveau	Petite blinde	Grosse blinde	Ante
1	10	20	Non
2	15	30	4
3	20	40	5
4	25	50	6
5	30	60	7
6	40	80	10
7	50	100	12
8	60	120	15
9	75	150	20
10	100	200	25
11	125	250	30
12	150	300	40
13	200	400	50
14	250	500	60
15	300	600	70
16	350	700	85
17	400	800	100
18	500	1000	125
19	600	1200	150
20	700	1400	175
21	800	1600	200
22	900	1800	225
23	1000	2000	250

Niveau	Petite blinde	Grosse blinde	Ante
24	1200	2400	300
25	1400	2800	350
26	1600	3200	400
27	1800	3600	450
28	2000	4000	500

Durée des levels en HexaPro Classique

La vitesse du niveau de blinde diffère selon le multiplicateur ; les blindes augmentent plus vite pour les parties de HexaPro et plus lentement pour les jeux à multiplicateur élevé :

Multiplicateur	Temps
2x, 3x	2 minutes
4x, 5x, 10x	3 minutes
100x, 1000x	4 minutes

Durée des levels en HexaPro Highroller

La structure dépend du multiplicateur, les blinds augmentent plus vite sur les petits multiplicateurs sur les HexaPro Highroller :

Multiplicateur	Temps
2x, 3x, 4x	2 minutes
5x, 10x	3 minutes
100x, 1000x	4 minutes

Battage des cartes

Chacun de ces jeux se joue avec un seul jeu de cartes. On mélange le jeu après chaque abattage.

En cas de perte de connexion

En participant au HexaPro, tout joueur accepte les risques liés à une déconnexion Internet due à des problèmes avec la connexion entre son ordinateur et les serveurs, un "lag" ou un blocage ou un tout autre problème sur l'ordinateur du joueur ou sur internet.

Unibet n'est en aucun cas responsable en cas de déconnexion d'un joueur sauf dans le cas d'un crash du serveur.

Alors que chaque utilisateur est responsable de sa propre connexion à internet, Unibet fait le nécessaire pour protéger les joueurs qui sont déconnectés pendant une partie de HexaPro en leur donnant du temps supplémentaire pour se reconnecter.

Si un joueur n'est pas connecté avant qu'une main commence, des cartes lui seront données, et un blind et/ou des antes seront mis. Il n'y a pas de règle empêchant un seul joueur de choisir de "sit out". Le joueur agissant ainsi continuera de recevoir des blinds, des antes et des cartes. Il n'est pas autorisé que deux joueurs ou plus puissent "sit out" en même temps.

Si un joueur perd la connexion avec le serveur du jeu alors que son tour arrive, le serveur attendra d'abord que le temps normalement autorisé pour les décisions se soit écoulé et accordera ensuite 20 secondes supplémentaires au joueur pour qu'il se reconnecte. Si le joueur ne s'est toujours pas reconnecté, la décision est prise automatiquement pour lui. La décision automatique sera de faire parole si possible, sinon se coucher. Le joueur est aussi considéré comme étant en mode spectateur à la fin de la main.

Contrairement à un Cash Game, lorsqu'un joueur se met en « sit out » dans une partie de HexaPro, des cartes lui sont distribuées à chaque main, et les blinds et antes sont prélevés de sa pile comme dans les autres cas. Un joueur étant

en « sit out » durant un HexaPro peut être considéré comme un joueur qui se couche tout de suite à chaque fois que c'est son tour. Si un joueur ne revient pas dans le HexaPro, il perd tous les montants des caves et des droits d'entrée.

En cas de problèmes relatifs au serveur

Merci de se référer à notre Politique relative à l'annulation des tournois.

Pour toute partie de HexaPro interrompue, l'issue sera décidée dans les 90 jours.

HEXAPRO EXTREME

HexaPro Extreme est une variante d'HexaPro. Elle suit les mêmes règles, exceptions faites des récompenses, paiements, probabilités de gains, des durées des niveaux de blind et des piles de départ. Si l'exception n'est pas signalée ici, les règles habituelles d'HexaPro s'appliquent.

HexaPro Extreme est un Sit & Go rapide à 3 mains. Chaque HexaPro propose un prix aléatoire allant de 1 à 1 000 fois votre cave !

À chaque HexaPro est assignée aléatoirement une cagnotte.

Récompenses

La cagnotte pour un jeu spécifique est calculée en multipliant le multiplicateur attribué au hasard par la valeur du buy-in par joueur. Par exemple, le buy-in pour un joueur est de 10 € et un multiplicateur attribué au hasard est de 20x, alors la cagnotte de ce jeu particulier serait de $10 * 20 = 200$ €.

Vous trouverez ci-dessous les différents multiplicateurs pour calculer la cagnotte, ainsi que les probabilités qui leur sont inhérentes:

Multiplicateur	HexaPro Extreme €0.2	HexaPro Extreme €0.5	HexaPro Extreme €1	HexaPro Extreme €2	HexaPro Extreme €5	Probabilité
1000x	€200	€500	€1,000	€2,000	€5,000	1 pour 100,000
125x	€25	€62.5	€125	€250	€625	202 pour 100,000
20x	€4	€10	€20	€40	€100	100 pour 100,000
10x	€2	€5	€10	€20	€50	3,550 pour 100,000
4x	€0.8	€2	€4	€8	€20	12,000 pour 100,000
3x	€0.6	€1.5	€3	€6	€15	41,772 pour 100,000
1x	€0.2	€0.5	€1	€2	€5	42,375 pour 100,000

Multiplicateur	HexaPro Extreme €10	HexaPro Extreme €20	HexaPro Extreme €25	HexaPro Extreme €50	HexaPro Extreme €100	Probabilité
1000x	€10,000	€20,000	€25,000	€50,000	€100,000	1 pour 100,000

125x	€1,250	€2,500	€3,125	€6,250	€12,500	202 pour 100,000
20x	€200	€400	€500	€1,000	€2,000	100 pour 100,000
10x	€100	€200	€250	€500	€1,000	3,550 pour 100,000
4x	€40	€80	€100	€200	€400	12,000 pour 100,000
3x	€30	€60	€75	€150	€300	41,772 pour 100,000
1x	€10	€20	€25	€50	€100	42,375 pour 100,000

Le rake est équivalent à 6,853 %.

Paiements

Pour les multiplicateurs inférieurs ou égaux à 20, le vainqueur remporte la totalité de la cagnottela.

Pour le multiplicateur 125x, le vainqueur décroche 80% de la cagnotte, le deuxième en remporte 16% et le troisième repart avec 4% de son montant.

Pour le multiplicateur 1000x, le vainqueur décroche 80% de la cagnotte, le deuxième en remporte 12% et le troisième repart avec 8% de son montant.

Pile de départ

La pile de départ diffère selon le multiplicateur :

Multiplicateur	Pile de départ
1x	100 jetons
3x, 4x	200 jetons
10x, 20x	300 jetons
125x, 1000x	500 jetons

Structure de blinde

Level	Small Blind	Big Blind	Ante
1	10	20	-
2	15	30	-
3	20	40	-
4	30	60	-
5	40	80	-
6	50	100	-
7	60	120	-
8	75	150	-
9	100	200	-

10	125	250	-
11	150	300	-
12	200	400	-
13	250	500	-
14	300	600	-
15	350	700	-
16	400	800	-
17	500	1000	-
18	600	1200	-
19	700	1400	-

Durée de niveau de blinde

La vitesse du niveau de blinde diffère selon le multiplicateur ; les blindes augmentent plus vite pour les parties d'HexaPro et plus lentement pour les jeux à multiplicateur élevé:

Multiplicateur	Temps
1x, 3x, 4x	1 minut
10x, 20x	2 minutes
125x, 1000x	3 minutes

POLITIQUE RELATIVE A L'ANNULATION DES TOURNOIS

Si par un malheureux hasard, un tournoi multi-tables ou Sit & Go venait à être annulé en raison d'un problème lié au logiciel de poker d'Unibet, les règles suivantes seraient appliquées en fonction de l'état d'avancement dudit tournoi :

52. Le tournoi est annulé avant qu'il ne débute :

- Le buy-in et les frais (y compris toute multi-inscription, le cas échéant) seront totalement remboursés aux joueurs. En cas d'inscription via un ticket, celui-ci sera recredité.

53. Le tournoi a commencé, mais les joueurs ne sont pas encore « dans l'argent » :

- Les joueurs encore en lice seront remboursés de leurs frais, y compris le re-buy et les frais d'add-on
- Le pot fourni par les joueurs est réparti en deux cagnottes égales. La première cagnotte est partagée équitablement entre les joueurs toujours en lice. La deuxième cagnotte est partagée entre les joueurs proportionnellement à leur nombre de jetons.
- **Exception** : si le tournoi est un freeroll, la cagnotte ajoutée est partagée équitablement, même si le pot n'a pas été fourni par les joueurs

54. Le tournoi a commencé, et les joueurs sont « dans l'argent » :

- Les joueurs encore en lice seront remboursés de leurs frais, y compris le re-buy et les frais d'add-on
- Si les joueurs n'ont pas atteint la table finale, chacun d'eux recevra le prix restant le plus faible. Le montant restant du pot sera alors distribué proportionnellement au nombre de jetons que possède chaque joueur.
- Si les joueurs ont atteint la table finale et qu'ils sont dans l'argent, la cagnotte sera redistribuée selon la méthode de calcul ([Independent Chip Model](#)).

- Si le tournoi a distribué des prix non monétaires (tickets, tours gratuits, places à des compétitions), la cagnotte est convertie en fonds standard et distribuée en conséquence

Si par un malheureux hasard, un tournoi HexaPro venait à être annulé en raison d'un problème lié au logiciel de poker d'Unibet, les règles suivantes seraient appliquées :

55. Politique relative à l'annulation des tournois HexaPro :

- Les frais sont remboursés à tous les joueurs encore en lice
- Tous les joueurs encore en lice reçoivent 10 % de la cagnotte
- La cagnotte restante est distribuée selon la méthode de calcul ([Independent Chip Model](#)).

Si le tournoi annulé est un tournoi Bounty, chaque joueur reçoit sa propre valeur Bounty.

Nous nous réservons le droit de modifier les gains ou cette politique.

En cas de litiges, la décision de la direction d'Unibet est définitive et sans appel.

MAINS DU POKER

Lorsqu'on compare individuellement la valeur des cartes, l'as est la plus forte. un as peut être utilisé comme un 1 pour faire des quintes ou des quintes flush, mais dans ce cas il compte comme une carte faible. Par exemple, une quinte ou une quinte flush 2-3-4-5-6 est plus forte qu'A-2-3-4-5. 10-V-D-R-1 est la quinte (suite) ou quinte flush la plus forte possible.

Si une main correspond à plusieurs définitions, la main la plus forte est acceptée. Par exemple, 2-3-4-5-6 de cœur est une quinte flush, même si elle correspond aussi à la définition d'un flush, d'une quinte et d'une haute carte.

Nom de la main	Exemple	Jeu décisif
----------------	---------	-------------

Quinte flush

Cinq cartes qui se suivent, toutes de la même couleur. La quinte flush la plus forte (A-10) est appelée quinte flush royale.



Les quintes flush sont comparées grâce au rang de leur carte la plus forte (1).

Remarque :

Dans une quinte flush 5, 4, 3, 2, 1, l'as compte comme un 1, ce qui donne à cette quinte la.

Carré

Quatre cartes identiques et une cinquième carte



Les carrés sont comparés grâce au rang de leurs quatre cartes identiques (1). Si celles-ci ne permettent pas de départager deux carrés, on compare la.

Full

Trois cartes identiques plus une paire



On compare deux Full grâce à la valeur de leur triplet (1) et si c'est la même, à la valeur de leur paire (2)

Flush (couleur)

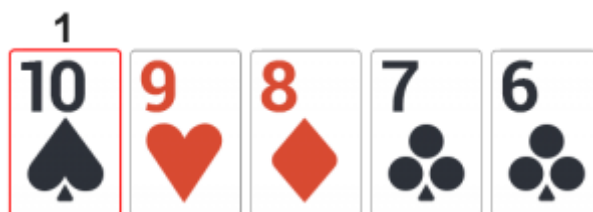
Cinq cartes de la même couleur qui ne se suivent pas



On compare d'abord les flush grâce à leur carte la plus forte (1) ; si c'est la même, par la deuxième carte la plus forte (2) etc. (3, 4, 5).

Quinte (suite)

Cinq cartes qui se suivent



Les quintes sont comparées grâce au rang de leur carte la plus forte (1).

Remarque :

Dans une quinte 5, 4, 3, 2, 1, l'as est une petite carte, ce qui donne à

Nom de la main	Exemple	Jeu décisif
----------------	---------	-------------

cette quinte la valeur du 5, la plus petite possible.

Brelan

Trois cartes identiques et deux autres cartes différentes l'une de l'autre



Les brelans sont comparés d'abord grâce au rang de leurs trois cartes identiques (1), puis par la plus forte des deux autres cartes (les kickers) (2) et enfin par la plus faible des deux (3)

Deux paires

Deux paires de rangs différents et une carte différente



On compare les Deux paires grâce à la valeur de la paire la plus forte (1), puis à la valeur de la deuxième paire (2), et enfin à la valeur du

Paire

Deux cartes identiques plus cartes ne formant pas de combinaison avec elles



Les paires sont d'abord la valeur de leurs cartes (1), puis par les kickers (2, 3, 4), en commençant par plus forte et en les jusqu'à ce qu'une différence apparaisse

Haute Carte

Cinq cartes ne formant pas de combinaison



On compare d'abord les hautes cartes par la valeur leur carte la plus forte (1) ; si c'est la même, par la deuxième carte la plus forte.

INFORMATIONS SUR LA TAILLE (OU « RAKE »)

La taille (ou « rake ») correspond aux droits prélevés par Unibet à chaque main d'un « cash game ». Elle peut aussi être utilisée pour décrire les droits des tournois et des « Sit & Go » qu'on fait payer dans ces jeux-là.

Droits de tournoi

Les tableaux suivants montrent la cave totale puis la contribution à la cagnotte, puis les droits pour les différents types de « Sit & Go » :

Sit & Go à 5 mains	Sit & Go à 2 mains
€1 (€0.95 + €0.05)	€1 (€0.96 + €0.04)
€2 (€1.90 + €0.10)	€2 (€1.92 + €0.08)
€4 (€3.80 + €0.20)	€4 (€3.84 + €0.16)
€10 (€9.50 + €0.50)	€10 (€9.60 + €0.40)
€25 (€23.75 + €1.25)	€25 (€24.00 + €1.00)
	€50 (€47.75 + €2.25)
	€100 (€95.50 + €4.50)
	€200 (€191.00 + €9.00)

En tournois multi-tables, le prélèvement est pris au moment de l'inscription and fait généralement partie du buy-in. Vous verrez le montant du prélèvement dans le lobby spécifique du tournoi au moment de vous y inscrire. Un prélèvement peut aussi être prélevé sur les rebuys et add-ons, mais il n'y a pas de rake par mains en tournois. Le prélèvement est habituellement de 10% mais cela peut varier suivant les tournois.

Taille du « cash game »

La taille (ou « rake ») dans un « cash game » varie en fonction du « stake » et du jeu. Elle est déterminée par un plafond et un pourcentage. Le pourcentage est celui du pot total qui est pris. Le plafond correspond à la somme la plus élevée qui puisse être prise. Le tableau suivant montre les montants par « stake » et par jeu :

Texas Hold'em

Enjeu (Blinds €)	Taille %	Plafond €
NL4 (0.02/0.04)	2	0.5
NL10 (0.05/0.10)	3.5	1
NL100 (0.05/0.10)	3.5	2
NL25 (0.15/0.25)	4.5	2
NL50 (0.25/0.50)	5.5	2
NL100 (0.5/1)	6	3
NL200 (1/2)	6	3
NL400 (2/4)	6	3

Omaha

Enjeu (Blinds €)	Taille %	Plafond €
PL4 (0.02/0.04)	2	0.5
PL10 (0.05/0.10)	3	1.5
PL25 (0.10/0.25)	3	2.5
PL10 (0.25/0.50)	3	1.5
PL50 (0.25/0.50)	3.5	3
PL100 (0.5/1)	6	3
PL200 (1/2)	6	3
PL400 (2/4)	6	3

Banzai Texas

Enjeu (Blinds €)	Taille %	Plafond €
NL1 (0.05/0.10)	2	0.25
NL5 (0.25/0.50)	2	0.50
NL20 (1/2)	2.5	1
NL50 (2.5/5)	2.5	1.5

Enjeu (Blinds €)	Taille %	Plafond €
NL100 (5/10)	2.5	2

La taille (ou rake) n'est prélevée que dans les mains qui atteignent le flop ou au-delà. Pour chaque main avec un « rake », un minimum d'un centime est prélevé. La taille est arrondie au centime près. Aucune taille n'est prélevée dans les pots qui se terminent préflop, c'est à dire ceux où tous les joueurs, sauf un, se couchent avant que les premières cartes communes soient distribuées.

Si une main d'un « cash game » commence avec exactement deux ou trois joueurs recevant des cartes, le plafond de la taille pour cette main sera réduit de moitié.