



# POKER CLUB DE SAINT-PATHUS



## REGLEMENT DU POKER DE TOURNOI ASSOCIATIF



### 1 – CONCEPTS GENERAUX

#### 1.1 – Règle de Base

La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement. L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le règlement à disposition des participants, il est de la responsabilité des joueurs d'en prendre connaissance. Tout participant se doit de respecter l'organisation, les autres joueurs et éventuellement le public. L'usage d'appareils électroniques doit être réduit aux tables de poker.

#### 1.2 – Changements

Les membres du bureau se réservent le droit d'annuler, modifier tout ou partie de l'événement à leur seule et entière discrétion s'ils estiment qu'il en va de l'intérêt général.

#### 1.3 – L'esprit du jeu

Les responsables de tournoi se doivent de considérer l'intérêt et l'équité du jeu comme la priorité dans leur processus de prise de décision. Des circonstances inhabituelles peuvent mener à des décisions dans lesquelles l'équité du jeu prime sur les règles techniques. La décision du responsable est définitive.

#### 1.4 – Langue officielle

Seul le français, et éventuellement, si un joueur étranger participe, l'anglais sont tolérés pendant un tournoi.

#### 1.5 – Terminologie

Les termes officiels sont simples, il est impossible de se méprendre sur leur utilisation, et ils sont consacrés par l'usage : je mise, je relance, je paye ou je suis, je passe ou je jette, parole ou check, tapis ou all in...

L'utilisation de termes qui n'entrent pas dans cette nomenclature est un risque pour le joueur car il peut aboutir à une décision différente de l'action prévue par celui-ci. Il est donc de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper plusieurs fois sur la table signifie « parole » ou « check ».

## **1.6 – Réclamations**

Le Directeur de tournoi et/ou les floors sont seuls responsables des décisions prises. Leur décision est irrévocable et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers.

## **1.7 – Joueur Sortant**

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de tournoi.

Un joueur peut quitter toutefois un tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ses jetons sont maintenus en jeu (les blindes tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus.

Si un joueur annonce son départ définitif, son stack est retiré et il est classé comme sortant au moment de sa sortie.

## **1.8 – Sortants simultanés**

Si deux joueurs ou plus, sont éliminés en même temps, à la même table ou non, ou dans le cas d'une bulle, celui qui possédait le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé. S'ils possédaient le même tapis ils sont alors considérés comme ex æquo.

# **2 – ASSIGNATION DES SIEGES, CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES**

## **2.1 – Sièges aléatoires**

Au début du tournoi ainsi qu'au début de la table finale, les sièges seront aléatoirement assignés.

## **2.2 – Equilibrage des tables**

Lorsqu'il est désigné, le joueur doit effectuer son déplacement dès qu'il n'est plus en jeu et au plus tard immédiatement après la fin de son dernier coup sur la table. S'il désire prendre une pause, il doit déposer ses jetons sur sa nouvelle table afin que les autres joueurs fassent tourner ses blindes le cas échéant.

Pour qu'il puisse participer au coup suivant, le joueur ne doit pas être au bouton (dealer) ou en position de petite blinde. Si tel est le cas, le joueur patientera jusqu'à ce qu'il ne se trouve plus dans une de ces deux positions. Un joueur peut en revanche intégrer une nouvelle table et jouer immédiatement en position de grosse blinde.

## **2.3 – Nombre de joueurs à la table finale**

La table finale se compose des 9 derniers joueurs. Dans des cas exceptionnels, ce nombre pourra être réduit par décision du Directeur de Tournoi (éliminés juste avant la table finale...)

## **3 – Pratiques Générales**

### **3.1 – Nouvelle main, nouveau niveau**

Une main commence lorsque le pot précédent est attribué. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blinds pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blinds s'applique à la main suivante.

### **3.2 – L'échange des jetons**

Lorsqu'il est procédé à un échange de jetons, ce changement s'effectue toujours à l'avantage du joueur (arrondi au supérieur direct).

### **3.3 – Les jetons des joueurs**

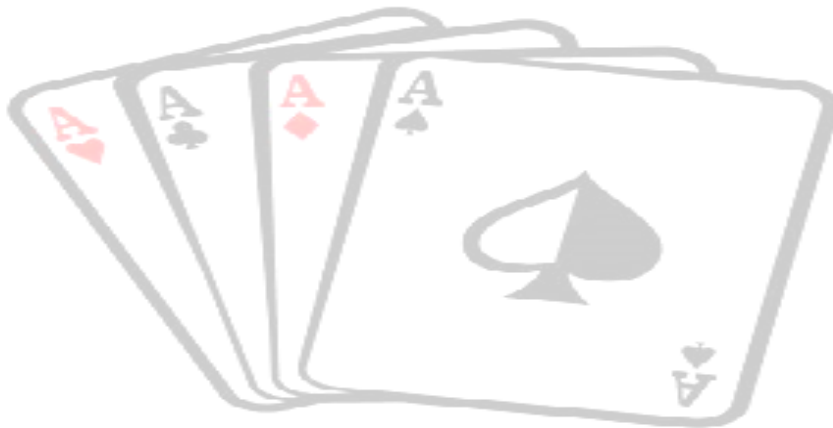
A tout moment de la partie, chaque joueur doit pouvoir évaluer le stack d'un adversaire. En conséquence, il est impératif que tous les jetons de chaque joueur soient posés sur la table et les jetons de plus fortes valeurs doivent rester bien visibles. Les stacks doivent être ordonnés de façon que les adversaires puissent évaluer rapidement le montant du stack.

La seule annonce qui est obligatoire si elle est demandée, est l'annonce exacte du montant d'une mise ou d'une relance. Un joueur peut demander le montant de son stack à son adversaire mais ce dernier n'a aucune obligation de répondre.

### **3.4 – Demande du time**

Quand un délai raisonnable s'est écoulé (selon l'usage, ce délai dépend de l'importance du coup et n'est jamais inférieur à une minute), le « Time » peut être demandé. Cette demande ne peut être effectuée que par un joueur assis à la table, qu'il soit en jeu ou non.

Le joueur qui hésite se verra donner une minute pour prendre une décision, les 10 dernières secondes étant décomptées à haute voix. Si le joueur n'a toujours pas pris de décision à la fin du décompte, sa main sera brûlée.



## 4 – AVANT LE JEU

### 4.1- Présence des joueurs à la table

Un joueur doit être assis à sa table ou, si ponctuel et/ou justifié, debout à portée de son jeu lorsque la première carte de la donne est distribuée pour pouvoir jouer la main. Dans tout autre cas sa main est déclarée morte. Les éventuelles blindes et antes lui seront prélevées.

### 4.2 – Bouton mort

Le jeu en tournoi utilise la règle du bouton mort (ou dealer dans le vide) si le joueur qui devait donner le coup est éliminé, les cartes sont distribuées par le joueur immédiatement à sa droite.

### 4.3 – Bouton en Heads-Up

En Heads-Up, la petite blinde est au bouton et parle en premier avant le flop, et en dernier après ce dernier. Lorsque le Heads-Up commence, le bouton est placé devant le joueur qui a payé en dernier la grosse blinde.

## 5 – LA REGULARITE DE LA DONNE

### 5.1 – Assistance à la donne

Dans un tournoi multi tables, il doit y avoir uniformité de traitement de l'ensemble des tables du tournoi. En particulier, le nombre de jeux de cartes doit être le même sur toutes les tables et si des personnes non en jeu aident à la distribution (présence d'un croupier), ils doivent le faire sur toutes les tables simultanément dans la mesure du possible.

### 5.2 – Mélange des cartes

Le jeu doit être mélangé et coupé entre chaque coup. La coupe est généralement effectuée par le joueur immédiatement assis à la droite du donneur.

### 5.3 - Carte morte ou brûlée

Toute carte apparaissant directement face visible **dans le paquet** lors de la donne doit être clairement montrée à tous les joueurs et être mise de côté pour le reste du coup.

### 5.4 – Paquet de cartes irrégulier

S'il apparaît en cours de jeu que le paquet de cartes n'est pas régulier (présence d'une carte à dos différent, marquage d'une carte, présence d'un joker etc...) le coup est annulé et les jetons sont restitués à chaque joueur, même si cela arrive après la Turn ou la River.

## **6 – LES ERREURS LORS DE LA DONNE INITIALE**

### **6.1- La fausse donne**

Il y a automatiquement fausse donne dans les cas suivants :

- ♣ l'une des deux premières cartes distribuées est retournée
- ♣ deux cartes ou plus ont été retournées
- ♣ au moins une carte a été distribuée à un siège qui ne devait pas en recevoir
- ♣ joueur a été oublié par le donneur
- ♣ nombre de cartes distribuées incorrect (3 ou une seule à un joueur)

Le joueur au bouton peut recevoir deux cartes consécutives.

Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup et pourra être sanctionné. Toute répétition exagérée de fausses donnes par un même joueur pourra également être sanctionnée.

### **6.2 - Les Cartes retournées**

Une carte retournée est déclarée morte, un joueur ne peut décider de la garder ou non. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte retournée.

La carte retournée est placée sur le dessus du paquet, visible par tous, et sera retournée en tant que carte brûlée avant le flop.

Toute carte sortie de table est également considérée comme morte, même si aucun joueur n'a pu la voir. Elle est montrée à tous les joueurs et placée comme précédemment.

### **6.3 – Les actions qui annulent toute fausse donne : les actions substantielles**

La main doit obligatoirement se poursuivre même en cas de fausse donne avérée si des actions substantielles ont été faites. Celles-ci sont :

- ♦ deux actions consécutives dont l'une des deux au moins comporte des jetons engagés sont effectuées avant qu'on s'en aperçoive (ex : call/fold ou fold/call etc...)
- ♦ trois actions quelles qu'elles soient ont été effectuées

Dans ces deux cas, seuls les joueurs ayant des jeux conformes peuvent jouer le coup, les autres mains sont brûlées.

## 7 – ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP

### 7.1 – Une erreur n’annule pas le coup

Toute erreur constatée n’annule pas les mises qui précèdent le tour d’enchère de la faute (ex : les mises pré flop sont conservées en cas d’erreur du flop etc...)

Si des actions substantielles ont été effectuées avant que l’erreur ne soit vue, le jeu continue tel quel. Dans la mesure du possible, priorité sera donnée à faire apparaître par la suite les cartes qui devaient réellement arriver.

### 7.2 – Le board prématuré

Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l’action des joueurs oubliés, même s’ils passent (check ou fold). Dans tous les cas de cartes du board prématurées, les mises précédant la faute du donneur ne sont pas annulées. Les cartes en jeu (hors cartes jetées, brûlées, flashées et cartes dévoilées prématurément) sont remélangées et un board est tiré sans brûler de carte.

Bien entendu, le Directeur de Tournoi pourra dans des circonstances qu’il jugera exceptionnelles, décider dans un souci d’équité d’annuler le coup.

### 7.3 – Les erreurs au flop

Plusieurs erreurs peuvent se produire au flop. Attention, dans ces cas les cartes flashées pendant la donne ou jetées par un ou plusieurs joueurs sont mortes et **jamais remélangées au paquet**.

- ◆ **Flop sans carte brûlée** : si la première carte est identifiable, elle est désignée brûlée et le donneur tire une 4<sup>ème</sup> carte. Si elle n’est pas identifiable, les 3 cartes du flop sorti sont mélangées pour déterminer la carte brûlée et la carte suivante est placée comme troisième carte du flop.
- ◆ **Flop avec deux cartes brûlées** : si les cartes sont identifiables, la deuxième brûlée devient la première du flop et la dernière du flop devient la carte brûlée suivante. Si elle n’est pas identifiable, les cartes du flop sorti (y compris les cartes brûlées) sont mélangées pour brûler une carte avant le flop, tirer un nouveau flop et brûler une carte avant le turn.
- ◆ **Flop à quatre cartes (après la carte brûlée)** : si les cartes sont identifiables, la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si seule la carte brûlée est identifiable, les 4 cartes sorties sont mélangées pour tirer un nouveau flop et la carte brûlée de la turn.
- ◆ **Flop prématuré** : si la carte brûlée est identifiable, les autres cartes du flop sorti restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop sans carte brûlée. Si la carte brûlée n’est pas identifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée.

Dans ces quatre cas, si leur nombre le permet, un responsable du tournoi effectue toutes les manipulations.

#### **7.4 – La Turn prématurée**

Lors d'une turn prématurée, le principe reste de garder autant que possible les cartes destinées à être sorties. Ainsi, on brûle une nouvelle carte et on tire la river qui devient la turn. La mauvaise turn et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer la river sans brûler. Dans la mesure du possible, ces manipulations doivent être effectuées par un responsable du tournoi ou à minima en sa présence.

#### **7.5 – La River prématurée**

Si c'est la river qui est prématurée, la river seule et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer une nouvelle river sans brûler. Un responsable de tournoi devra également être sollicité dans la mesure du possible.

#### **7.6 – Le board enlevé prématurément**

Si le dealer enlève le board prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, la main est annulée et toutes les enchères restituées.

### **8 – LES CARTES MORTES**

#### **8.1 – Les joueurs sont responsables de leurs cartes**

Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes. A lui de les protéger afin qu'aucune mésaventure ne puisse lui arriver, par exemple en les plaçant devant lui avec une protection dessus qui permettra de les identifier. Les cartes des joueurs toujours en jeu, doivent toujours rester sur la table et rester visibles.

Dans le cas où un responsable de tournoi est obligé d'intervenir pour rendre sa main (si les cartes sont identifiables) à un joueur qui ne l'a pas protégée, ce dernier recevra un avertissement.

#### **8.2 – Mains non protégées**

Si le donneur brûle une main non protégée ou si un autre joueur la jette, le joueur dont la main est brûlée n'aura aucun recours et ne se verra pas remboursé de ses mises.

#### **8.3 – Cartes jetées indiscernables**

Toute main jetée vers l'avant faces cachées et jugée indiscernable est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé et avoir été suivi ou qu'il restait un joueur à parler) et sur le seul jugement du Directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer ses dernières mises non payées ni relancées. La main jetée par inadvertance d'un joueur n'ayant rien misé mais qui pouvait checker, est déclarée morte. Si le joueur est de blinde, les sommes engagées sont perdues.

#### **8.4 – Cartes jetées discernables**

Toute main jetée faces cachées vers l'avant, même jugée discernable, est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé) et sur le seul jugement du Directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer sa main.

#### **8.5 – Cartes jetées sur un jeu non protégé**

Si un joueur jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un adversaire, le responsable du tournoi doit faire ce qu'il peut pour les identifier. Si c'est possible, le jeu du joueur qui n'a pas jeté reste en jeu mais reçoit un avertissement pour ne pas avoir protégé sa main. S'il n'est pas possible de les identifier, le jeu du joueur est considéré comme mort.

Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur fautif doit être averti ou sanctionné.

#### **8.6 – Exposer sa main**

Si le joueur dont c'est le tour de jouer, expose sa main verra sa main déclarée morte.

### **9 – MISES ET RELANCES**

#### **9.1 – Le montant total**

Toute annonce d'une relance sera automatiquement traduite par la somme totale (« plus 4000 » ou « relance de 4000 » seront traduit en « relance pour un montant total de 4000 »). De même, une annonce d'un montant abrégé sera toujours interprétée selon le plus petit montant possible (par exemple l'annonce « 5 » vaudra 500 si le choix doit se faire entre 500 et 5000).

Toute annonce incorrecte et répétitive pourra être sanctionnée.

#### **9.2 – Miser ses jetons**

Les mises doivent être faites clairement vers l'avant, à une distance accessible et facilitant le bon déroulement du jeu mais sans atteindre ni approcher le pot central.

#### **9.3 – Jouer avant son tour**

La parole engage un joueur de façon inconditionnelle lorsque c'est son tour de jouer.

Une annonce faite avant son tour prévaudra si l'action n'a pas changé quand la parole revient au joueur. Un check, call ou fold ne sont pas considérés comme un changement d'action. En cas de mise ou de relance, il récupère toute liberté de parole ainsi que sa mise. Un fold annoncé a valeur d'engagement.

Par souci d'équité et afin d'éviter trop de répétitions, les joueurs fautifs peuvent être avertis ou sanctionnés.

Si des actions substantielles ont été faites, le joueur qui a mis trop de temps à réagir ne pourra plus que passer ou suivre la dernière mise, en aucun cas il ne pourra relancer.



#### **9.4 – L’annonce verbale prévaut**

Les annonces verbales prévalent. Si un joueur annonce un montant, il sera obligé de le mettre (sous réserve qu’il respecte les autres règles à suivre en matière de mise ou relance), s’il n’annonce pas de montant mais met plus que le nécessaire à la relance minimale au milieu, les jetons seront considérés comme faisant tous partie de la relance.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l’action annoncée sera imposée au joueur.

❖ *Attention: il existe un cas de jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au Directeur de tournoi d’autoriser dans de très rares cas un joueur à n’abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n’avait pas compris un montant très largement supérieur.*

#### **9.5 – Méthodes de relance**

Pour relancer, il est impératif de placer le montant total de votre relance en un seul geste (pas de string bet ou mise en plusieurs fois), de manière distincte.

Afin de faire connaître le plus clairement possible ses intentions de mise, il est préférable d’annoncer verbalement son action « je relance » ou indiquer le montant total avant de poser ses jetons.

#### **9.6 – Les relances**

Une relance doit être au moins égale au montant de la grosse blinde ou de la précédente mise.

Si un joueur place une relance insuffisante sans annonce verbale, mais en plaçant au moins 50 % de la valeur minimale, celui-ci peut compléter le montant de la relance. Dans le cas contraire, si les 50 % ne sont pas atteints, il ne peut que suivre la mise précédente.

#### **9.7 – Relance à tapis pré flop inférieure à la grosse blinde**

Si un joueur n’a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d’ouvrir du montant minimum égal à la grosse blinde ou de relancer au moins du double de la grosse blinde.

#### **9.8 – Relance à tapis pré flop inférieure à la relance minimale**

Toute mise à tapis d’un joueur inférieure à la relance minimale ne peut être considérée comme une relance même si le montant est supérieur à la précédente mise. Les joueurs parlant après dans ce tour d’enchères peuvent soit suivre du montant de son tapis soit le relancer au moins du montant de la dernière mise valable.

#### **9.9 – Ouverture post flop à tapis inférieure à la grosse blinde**

Après le flop, si un joueur ouvre sans avoir assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la grosse blinde (puisque la valeur ajoutée est inférieure de la grosse blinde).

## **9.10 – Mises insuffisantes avec et sans annonce verbale**

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur.

Une relance annoncée mais insuffisante obligera le joueur à compléter à hauteur de la relance minimum. Attention : il existe une jurisprudence (« le gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle (par exemple des jetons posés en silence ou un montant annoncé seul), les conséquences dépendront du type de mise :

- ☛ Mise d'ouverture insuffisante (« underbet ») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la grosse blinde (que nul n'est censé ignorer).

- ☛ Mise pour suivre insuffisante (« undercall ») : les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans action : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix. Si cette erreur a des conséquences graves (comme de faire exposer une main adverse), le Directeur de Tournoi et ses managers peuvent prendre toute décision allant jusqu'à imposer de compléter la mise pour suivre.

- ☛ Relance insuffisante (« underraise ») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).

## **9.11 – Jeton unique de valeur supérieure**

Après une relance (ou une blinde), le fait de placer un seul jeton de valeur supérieure correspond à un call si la relance n'est pas verbalement annoncée. Pour relancer avec un seul jeton de valeur supérieure, une annonce doit être faite avant que le jeton ne touche la surface de la table. Si la relance est déclarée (mais pas le montant), la relance sera du montant du jeton.

## **9.12 – Jetons multiples**

Miser plusieurs jetons sans annonce verbale entraîne une mise à hauteur de la valeur totale des jetons.

## **9.13 – Nombre de relances**

Il n'y a pas de limite du nombre de relances dans les parties de no-limit.

## **9.14 – Le pot complet**

Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères et en cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total, le pot est définitivement considéré comme complet. Les mises des joueurs doivent donc être vérifiées avant que les jetons ne soient réunis.

### **9.15 – Relance bloquée**

Lorsqu'un joueur annonce un tapis pour un montant supérieur à la dernière relance mais insuffisant pour être une relance, son tapis est engagé sans que ce soit une relance.

Ainsi :

- ♣ Tout joueur qui souhaite payer le tapis doit normalement mettre le montant du tapis.
- ♣ Tout joueur qui souhaite relancer doit relancer au moins du montant de la dernière relance.
- ♣ Si aucun joueur ne relance, le joueur qui a fait la dernière relance sera 'bloquée' et ne pourra pas relancer le coup quand son tour viendra.

## **10 – FIN D'UN COUP**

### **10.1 – Montrer ses cartes sur un coup fini sans abattage**

Un joueur peut, s'il gagne le coup sans que sa dernière mise ne soit suivie, ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, s'il les montre à un joueur il doit les montrer à tous.

### **10.2 – Faces visibles**

Toutes les cartes seront retournées face visible si deux ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible.

### **10.3 – Abattage**

A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la dernière action agressive (mise ou relance) dans ce tour doit montrer sa main le premier. S'il n'y a eu aucune mise, le premier joueur à gauche du bouton est le premier à montrer sa main et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Par main on entend obligatoirement les deux cartes qui doivent être définitivement relâchées.

Tout joueur peut refuser son droit à disputer le pot en jetant ses cartes faces cachées mais il doit le faire de façon à ce qu'aucun doute sur son intention ne soit possible et il est interdit de jeter dans le muck au cas où un autre joueur qui en ait le droit demande à voir les cartes.

### **10.4 – Jeton indivisible**

Le jeton indivisible va au joueur en jeu le plus près à gauche du bouton.



## 11 – SANCTIONS

Dans tous les cas cités précédemment, ainsi que pour tout manquement aux règles d'éthique et de fair play du club, tout joueur contrevenant pourra être sanctionné.

Il convient d'adopter aux tables un comportement respectueux envers ses adversaires et les organisateurs et accepter les coups du sort.

Les sanctions sont déterminées par un des responsables du tournoi et peuvent prendre la forme de :

- ♣ Un avertissement et/ou une suspension d'une main. Les blinds et antes sont prélevées le cas échéant.
- ♣ La suspension momentanée pour plusieurs mains ou tours de table (jusqu'à 4 tours), 1 joueur doit alors s'éloigner de l'aire de jeux pendant la durée de sa suspension. Les blinds et antes sont prélevées le cas échéant.
- ♣ la disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

