

Guide du débutant

-

**Les concepts de base
et le vocabulaire
incontournable du
poker 6max**

PRESENTATION

Si vous tombez sur cet ouvrage, c'est que vous avez envie de vous familiariser avec les idées de base ainsi que le vocabulaire incontournable du poker, plus précisément le cash game 6max en no limit hold'em. On peut dire que ce guide tente de regrouper tout ce qu'il faut savoir avant de s'asseoir à une table de poker cash game limitée à 6 joueurs. Ce texte s'adresse vraiment aux joueurs totalement débutants qui n'ont presque jamais joué au poker, ou de façon extrêmement approximative. Ici l'idée n'est pas de vous présenter quelque chose de complet, ni des techniques pour gagner aux tables. Le but recherché dans ce guide est simplement de faire une introduction des premiers outils simples du poker vous permettant de développer ensuite un raisonnement technique plus poussé.

Pour aller plus loin dans la réflexion technique, vous pouvez directement aller voir mes vidéos sur mon site www.kill-tilt.fr, où tout le contenu est totalement gratuit. Je pense que pour tout ce qui est un peu compliqué techniquement, il est plus simple et agréable de présenter ça dans des vidéos. Le format écrit est trop souvent « lourd », pénible et chargé pour parler de technique pokeristique, et c'est pour ça que je n'ai présenté ici que les bases qui doivent être « évidentes » pour chacun de vous, et totalement maîtrisées.

Comme j'emploie un vocabulaire spécifique dans mes vidéos, je ne voulais pas que ce soit incompréhensible pour des joueurs qui ne sont pas familiers avec tout le vocabulaire et les idées de base. Vous trouverez donc, en vrac, des explications sur la variance, le bankroll management, l'importance de la position et de l'agressivité, des repères pour savoir quelles mains relancer preflop et à quel montant, une présentation des cotes, de l'equity ou encore du continuation bet et d'autres éléments indispensables à maîtriser.

Ne vous attendez donc pas, en lisant ce guide, à trouver des techniques de folie pour gagner aux tables. En revanche, si vous intégrez bien toutes les idées présentées ici, vous serez prêts à aller plus loin et comprendre les concepts plus avancés expliqués dans mes vidéos. A la fin de cet ouvrage il y a un lexique où sont expliqués beaucoup de mots que j'utilise dans mes vidéos, mais que je n'ai pas développé ici pour ne pas surcharger ce guide. Si jamais donc vous ne comprenez pas ce que je dis sur les vidéos, lisez ce guide et le lexique qui est à la fin!

Bonne lecture! :)

QU'ATTENDEZ-VOUS DU POKER?

C'est la première question qu'il faut vous poser lorsque vous déposez de l'argent sur un site: que cherchez-vous à faire? Cherchez-vous un simple divertissement sans vous soucier de vos résultats, ou voulez vous gagner de l'argent, pour progresser et réussir à jouer plus haut? Si vous lisez cet ouvrage, vous faites *a priori* parti de la seconde catégorie. Du moins dans cet ouvrage, nous allons partir du principe suivant: Vous jouez au poker parce que vous voulez être bon, ce qui implique donc de gagner de l'argent, progresser, et monter les limites au moins jusqu'en NL100 (blinds 0.5/1€).

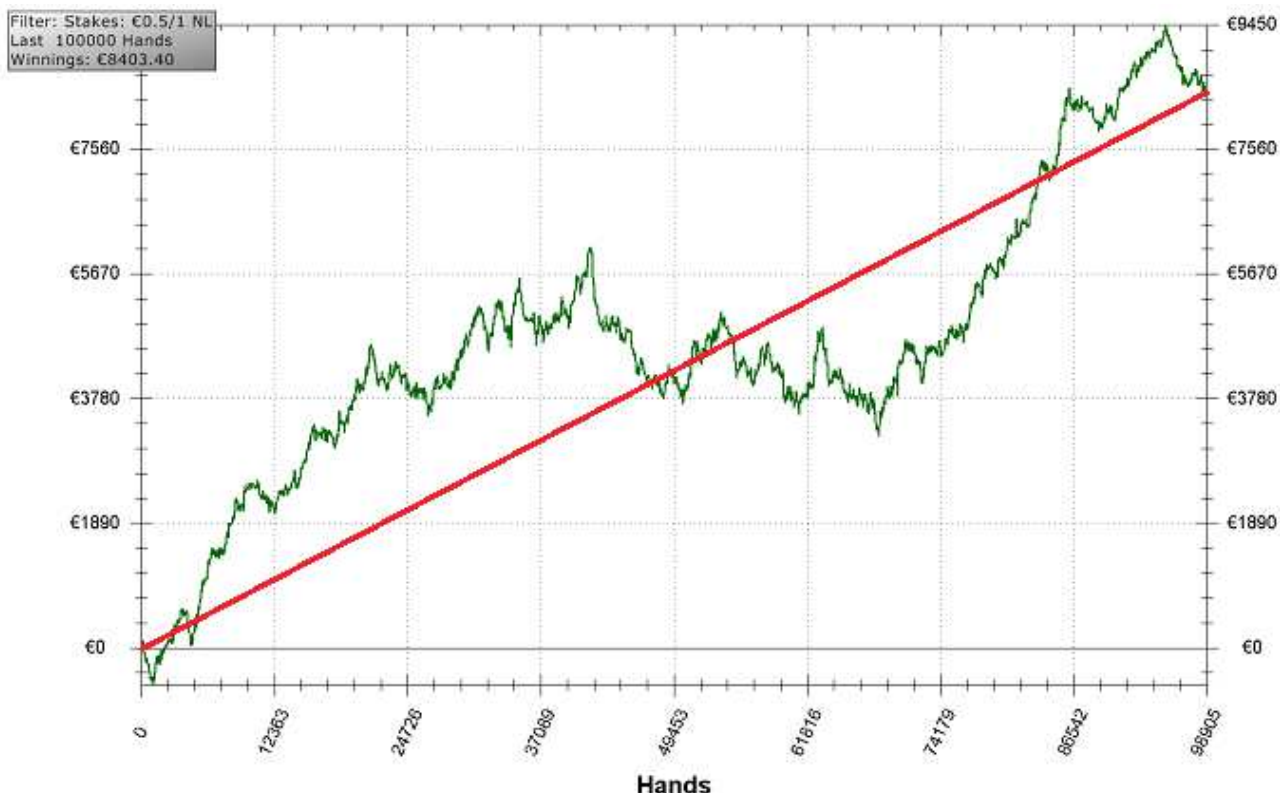
Pour être en mesure de faire cela, il vous faut des connaissances théoriques, techniques et psychologiques sur le jeu ainsi que sur vous-même. C'est ce que j'essaie de vous livrer de mon mieux, et gratuitement, sur mon site www.kill-tilt.fr. Mais sur ce guide, je ne m'occuperai uniquement des bases du jeu, c'est à dire de tout le vocabulaire et tous les concepts incontournables. Pour le reste, allez voir sur mon site: je pense que le format d'explication vidéo est plus adapté pour tous les concepts techniques et psychologiques avancés.

Vous ne pourrez pas réussir à gagner durablement sans travailler ces notions et concepts de base. Si cela implique donc un peu de travail et de discipline dans un premier temps, cet effort qui pouvait paraître pénible au début devient rapidement plaisant et captivant: le poker est un jeu extrêmement riche et infini, puisque vous aurez toujours à faire face à des adversaires nouveaux et donc des situations différentes.

Réfléchissez donc bien à ce que vous attendez du poker. Sachez qu'ici en tout cas, je pars du principe que vous êtes dans l'optique de travailler toujours un minimum votre jeu, progresser et gagner de l'argent. Je ne vous le cache pas, ce qui est le plus difficile et contre intuitif lorsqu'on joue au poker au début, c'est d'affronter la variance...

VARIANCE, SWINGS ET WINRATE : REPERES ET EXPLICATIONS

L'erreur la plus classique au poker est de jouer plus haut que l'on peut se le permettre, parce qu'on ne s'attend pas à ce que peut nous réserver la **variance**. La variance, c'est tout simplement l'idée que vos gains/pertes vont être extrêmement variables sur le court terme à cause du facteur chance extrêmement important qu'il y a au poker. Trêves de mots, une image vaut parfois bien plus qu'un discours! La variance, vous pouvez la voir sur cette image:



Voici un graphique de 100 000 mains jouées en **NL100¹**. Ce graphique est obtenu à l'aide du logiciel **Holdem manager²**, ce qu'on appelle un tracker, qui collecte toutes les mains que vous jouez, et vous permet d'avoir le graphique de vos résultats ainsi que bien d'autres fonctions en temps réelles comme des statistiques sur les joueurs, leur agressivité, etc... J'ai rajouté sous paint une courbe rouge représentant ici une évolution fictivement linéaire de ce qu'auraient été les gains s'il n'y avait eu aucune variance. Mais comme vous pouvez le constater, c'est loin

- 1 C'est une notation standard pour exprimer le type de jeu et la limite à laquelle on joue. "NL" signifie "No-limit" puisqu'on parle de No-limit hold'em, et le "100" indique la limite. Ici, 100 signifie qu'à la limite jouée les blinds sont de 0.5 / 1€, et que la cave maximale lorsqu'on s'assoit à la table est de 100€. en NL4 par exemple, on parle donc de la limite où les blinds sont de 0.02 / 0.04€, avec un cave maximale de départ de 4€.
- 2 Pour plus d'informations sur Holdem manager, vous pouvez aller sur mon site www.kill-tilt.fr où j'ai fait une série de vidéos pour vous aider à l'installer, comprendre comment il fonctionne, et vous aider à l'utiliser pour votre jeu.

d'être le cas! En effet, un peu plus de la moitié des gains ont été réalisés dans le dernier tiers des mains jouées. Il y a beaucoup de *swings*, ou de "hauts et de bas" si vous préférez. On parle d'ailleurs d'un *upswing* lorsque la courbe s'envole vers le haut sur une période donnée, et inversement d'un *downswing* lorsqu'elle plonge. Si vous faites attention, vous pouvez remarquer qu'il y a environ 6 downswing de 10 caves ou +, et même un downswing d'environ 22 caves!

Pourtant, sur 100 000 mains jouées, le graphique montre un gain de 8400€, soit 84 caves, ce qui est un très bon résultat! Cela représente ~8.5 bb/100, ce qui est un très bon *winrate*³. Cela signifie qu'en moyenne, toutes les 100 mains, 8.5bb ou "big blinds" étaient gagnées. Pour vous donner quelques repères si vous n'êtes pas familiers avec ces standards de notation, sachez que l'on considère qu'on bat nettement notre limite à partir de 6bb/100, et tout ce qui est au dessus n'est qu'un bon signe *a priori*. Je dis *a priori*, parce que comme vous le voyez, les choses peuvent aller très vite dans un sens ou dans l'autre au poker! Si vous regardez à nouveau ce graphique, vous pouvez voir qu'il est possible d'isoler une période entre la ~15 000ème et ~70 000ème main (soit 55 000 mains jouées!!!) où les gains sont tout simplement de 0! Être à plus ou moins 0€ de gains/pertes sur une période donnée, cela s'appelle être *breakeven*. Si l'on joue 6 tables simultanément, on fait environ 500 mains / h. Ainsi, 55 000 mains, cela représente 110h de jeu. C'est long. Très long. Surtout lorsque l'on se retrouve après 110h de jeu à la case départ, en ayant subi au milieu des swings tant au niveau des gains/pertes qu'au niveau des émotions! Et que dire lorsqu'après 20 000 mains jouées, on se retrouve négatif de 10 caves? C'est dur à gérer psychologiquement, et il n'est pas facile de savoir où on en est! Sachez que la façon dont vous gérerez vos émotions sera tout aussi capital que votre niveau de jeu. En effet, vous avez beau savoir bien jouer, si dès que vous perdez 3 caves votre jeu se dégrade, votre qualité technique ne vous sert plus à grand chose puisque vous ne l'appliquez pas.

Quoiqu'il en soit, 100 000 mains cela peut paraître beaucoup, mais finalement c'est en quelque sorte du "court" terme dans le monde du poker, en témoigne la variance présente sur le graphique! Peut-être que beaucoup de questions, de doutes et de jugements jaillissent en vous après ce qui vient d'être dit, mais laissez ça de côté. Acceptez simplement que la variance existe, que vous ne pourrez jamais l'éviter, et devrez simplement apprendre à la gérer pour pas qu'elle ne vous détruise pas tant techniquement que mentalement. La variance est énorme, elle est violente, ça fait mal et pourtant c'est toujours présent, ou tout du moins "latent". C'est

³ Le winrate, est en quelque sorte votre "taux de gain", et représente le nombre de big blinds que vous gagnez toutes les 100 mains. Par exemple, un winrate de 10bb/100 veut dire que vous gagnez 10 big blinds toutes les 100 mains en moyenn

une partie du jeu, il faut apprendre à la gérer et à l'accepter. Il ne faut donc surtout pas se focaliser sur ses résultats sur le court terme, parce que cela ne vous apportera rien: tout ce qu'il faut faire, c'est travailler son jeu, progresser, et continuer de vouloir toujours apprendre plus en se décourageant le moins possible dans les moments difficiles. Si vous voulez plus d'informations sur le long terme, le winrate et la variance, vous pouvez aller voir sur mon site une vidéo où je commente des simulations mathématiques à propos de la variance au poker, mais je ne vais pas m'étendre sur ce sujet ici, ce serait un peu ennuyeux et pas forcément utile pour beaucoup d'entre vous pour l'instant!

Revenons à ce que nous disions au début: une des erreurs les plus classiques pour le joueur de poker débutant est de jouer trop haut, c'est à dire qu'il joue à une limite où il n'a pas assez de caves pour faire face au mauvais côté de la variance. Comme vous l'avez vu, on a beau être un joueur nettement gagnant sur le long terme, sur le court terme on peut rapidement perdre 15 ou 20 caves (et même plus lorsqu'on débute, puisque notre niveau technique n'est pas encore suffisant pour être un gagnant solide).

Je vais vous raconter une petite histoire, celle d'un gros fish qui faisait n'importe quoi parce qu'il jouait au poker sans aucune base technique: c'était moi il y a quelques années. Il y a environ 5 ans, je déposais 10€ qui faisaient à l'époque environ 12\$. Je décide de jouer en cash game, et je ne connaissais pas grand chose à part les combinaisons des cartes, les blinds et le bouton. Je me suis assis directement sur 4 tables en NL4 (donc blinds 0.02 / 0.04\$). J'étais vraiment imonde, ou très nul si vous préférez. Je me rappelle que je relançais pas mal de mains, et j'avais pas mal de chance... Cependant après une demi-heure de jeu, j'étais vraiment irrité de voir que tout le monde payait mes relances de 0.12 ou 0.15 centimes. J'ai décidé alors de relancer toutes mes mains potables à 1\$ (25 blinds donc, ce qui est absolument horrible), et de faire tapis dès le flop environ 75% du temps. Stratégie absolument ridicule mais qui a marché pendant les 5 jours qui suivirent vu que j'avais été très chanceux (il faut dire aussi que les autres joueurs à l'époque étaient également très mauvais). J'ai joué 5 soirs d'affilées entre 3 et 4h en rentrant de la fac', sur 4 tables en NL4, et à la fin de la semaine mes 12\$ s'étaient transformés en 118\$. J'étais tout excité et plutôt confiant! Après avoir fini une dissert' de philo en nuit blanche, je décide alors d'aller jouer mes sous sur une NL100, passant donc d'une cave à 4\$ à une cave à 100\$. J'étais assez certain que ça "allait le faire". Je ne me rappelle plus très bien de ce qui s'est passé, à part que j'ai fait un bluff avec tout l'argent que j'avais et qu'il est passé. Mon

coeur battait et j'étais encore plus excité, donc j'ai recommencé environ 20 minutes plus tard, je me suis fait payé et je me suis retrouvé avec 0\$. Je me rappelle que je n'étais même pas énervé tellement j'étais sonné. 25 minutes avant, j'avais 118\$ que j'avais gagnés en 1 semaine, et tout s'était évaporé en quelques instants. A partir de ce moment-là, je me suis fait une promesse: Je décidais de redéposer mes 118\$ que j'avais gagné en 1 semaine, en me jurant que je ferais "attention" et que je ne rejouerais jamais plus au dessus de mes moyens, et que je ne redéposerai plus JAMAIS un seul centime sur les sites de poker. C'est en même temps que j'ai commencé à lire sur quelques sites l'idée de *bankroll management*⁴. Heureusement pour moi, je n'ai jamais plus eu besoin de redéposer de l'argent de ma poche, et il faut qu'il en soit de même pour vous.

L'IMPORTANT DU BANKROLL MANAGEMENT

Au poker, votre bankroll, c'est tout l'argent que vous avez sur votre site. Si vous perdez tout votre argent, vous êtes *broke*, c'est à dire en gros que vous n'avez plus un rond sur le site, et que donc vous ne pouvez plus jouer au poker. Pour éviter de se broke, il faut donc réfléchir à la meilleure façon de ne pas perdre ce premier dépôt qu'on a fait sur le site. Et la meilleur façon pour cela, c'est de commencer par les plus petites limites du site, qui sont en général les NL4, et même NL2 sur certaines salles de poker en ligne. N'oubliez pas que je parle uniquement de cash game 6max dans cet ouvrage, donc ne parlons pas des tournois ou sit'n'go.

Comme vous l'avez vu sur le graphique un peu plus haut, il est fréquent de perdre 10 caves, et il peut arriver d'en perdre plus tout en jouant correctement: 25 ou 30. En général, si vous perdez + de 30 caves sur une période donnée, il y a très peu de chance que vous soyez un joueur nettement gagnant à votre limite. Cela peut arriver bien sûr, mais c'est extrêmement rare, acceptez dans ce cas de travailler à fond votre jeu.

Je ne vous conseille vraiment pas de ne déposer que 10€, c'est vraiment trop peu (n'oubliez pas que nous partons dans l'idée de jouer en cash game). En effet, 10€ ne représente que 2,5 caves de NL4, ce qui est plus qu'insuffisant. Si vous n'avez vraiment que très peu d'argent, jouez des freerolls (tournois gratuits), et faites vos armes.

Je vous conseille de commencer en cash game avec 50€ minimum, même si vous n'avez donc que 12.5 caves de NL4 devant vous, il y a pas mal de chances que ça passe et que vous ne vous

⁴ Le bankroll management signifie que l'on apprend à gérer notre bankroll pour ne pas risquer de tout perdre. Ainsi, il est conseillé de ne jouer aux tables qu'un petit % de toute notre bankroll.

retrouviez pas broke! Attendez vous malgré tout à perdre ces 12.5 caves, c'est largement possible, même en jouant en à ces petites limites! Vous ne pourrez pas vous plaindre d'être particulièrement malchanceux si vous perdez tout, puisqu'il est tout simplement très fréquent de perdre 10 caves d'affilée, surtout lorsqu'on est un joueur débutant.

Pour vraiment assurer et jouer la sécurité sans être non plus excessif dans ce sens, je vous conseille de **jouer avec 40 caves minimum pour votre limite habituelle**. Oui, c'est extrêmement laid d'écrire en gros et en rouge, mais ça sera la seule fois de tout l'ouvrage, promis! ;) C'est vraiment extrêmement important que vous suiviez à la lettre ce conseil. C'est le minimum pour être confiant et supporter la variance éventuelle. En NL4, cela fait donc 160€, en NL10, 400€, et etc... Non seulement vous aurez très peu de chances de perdre vos 40 caves si vous jouez de façon appliquée et méthodique, mais surtout, si les choses se passent mal et que vous perdez 15 ou 20 caves, il vous en restera 25 ou 20 de côté et vous encaisserez bien mieux le "choc" émotionnel qui en découle. Car croyez-moi, la première fois que vous perdrez 10 caves ou plus, vous tirerez vraiment la tronche, et même si tel n'est pas le cas, vous serez très affecté intérieurement, et il n'y a pas à avoir honte de ça.

En tant que joueur qui débute vous devez particulièrement garder en tête que vous n'êtes pas là dans un premier temps pour gagner, mais pour apprendre. Si vous voulez de suite gagner en jouant au poker, vous faites déjà une erreur cruciale. Vous devez vouloir **apprendre** pour ensuite mettre en oeuvre ce savoir et enfin **gagner sur le long terme**. Et même lorsque vous êtes clairement gagnant, vous ne devez cesser de travailler votre jeu et d'apprendre des choses nouvelles pour vous améliorer. Et pour apprendre, il faut tester des choses, avoir le cran de prendre des risques, suivre son feeling, et accepter de faire des erreurs. Permettez-vous donc d'encaisser ces erreurs (et donc les pertes d'argent qui en découleront) de façon à rester tout à fait serein, sans stresser quand à votre bankroll.

Chacun a son propre caractère, sa propre tolérance au risque et son propre feeling vis à vis de l'argent et des sommes qu'il est prêt à perdre. D'un simple point de vue mathématique donc, gardez en tête qu'il faut vraiment que vous jouiez à une limite avec **au moins 40 caves de votre limite habituelle**. Si vous ne pouvez vraiment pas déposer plus de 50€, alors tant pis, allez en NL4 avec vos 12,5 caves, mais faites très attention, jouez vraiment à 100% et soyez prêts à tout perdre, et à devoir redéposer 50€ plus tard lorsque vous le pourrez! Soyez vraiment prêt à l'éventualité de vous broke si vous n'avez pas 40 caves de votre limite. Si cela arrive, ne paniquez pas, ne cherchez pas à savoir "pourquoi", et ne vous dites pas non plus que vous êtes le joueur le plus malchanceux du monde ni même que vous êtes mauvais. Encore une fois il est

tout à fait normal de perdre 10 caves d'affilée, il n'est pas rare d'en perdre 20, surtout lorsqu'on débute et qu'on fait bien plus d'erreurs que par la suite. Pas besoin de vous rajouter un sentiment de culpabilité en plus, le fait d'avoir perdu de l'argent est amplement suffisant à vous "punir"! ;)

Avec tout ce qui vient d'être dit, normalement vous savez pourquoi vous jouez (pour progresser, devenir bon et ensuite gagner), vous savez également que vous allez faire face à beaucoup de variance et qu'il ne faut pas se focaliser sur vos résultats à court terme, et enfin vous avez des notions de bankroll management suffisantes pour éviter de vous broke et de ne pas être en "stress" lorsque vous perdez 10 ou 15 caves. Cependant maintenant, il va falloir mettre un peu les pieds dans le plat, et parler un peu de la nature du poker, pour comprendre comment prendre l'avantage sur les autres joueurs...

LE POKER : UN JEU DE DECISIONS A INFORMATIONS MANQUANTES

Pour gagner au poker, il faudra être meilleur que vos adversaires bien évidemment, et donc "tout simplement" prendre aussi souvent que possible de meilleurs décisions qu'eux à la table. Si vous pouviez voir à tout instant les cartes que le joueur en face a en main, il serait très facile de prendre la meilleure décision à chaque instant... Mais ce n'est malheureusement pas le cas, et comme cette information vous manque, vous êtes obligés de "deviner" ce que peut avoir votre adversaire dans la main.

La bonne nouvelle, c'est que ce problème se pose pour tout le monde, et vous pouvez donc travailler à fournir une meilleure solution à ce problème que la moyenne des joueurs de votre limite! Vous devrez donc les surpasser dans l'art de deviner leurs mains, pour ensuite prendre les meilleures décisions! Cependant, si l'on fait de temps à autre un coup d'éclat en devinant exactement la main adverse, la plupart du temps force est d'avouer que l'on n'a pas une idée très précise (voir aucune idée du tout) de ce que l'adverse peut avoir.

Si vous relancez votre main *preflop*⁵ et qu'un joueur qui n'a pas joué un seul coup depuis ½ heure à la table et qui est du genre peureux vous surrelance (3bet), vous pouvez vous douter

5 Preflop designe tout simplement la phase de jeu où toutes les cartes ont été distribuées aux joueurs, mais que le flop n'est pas encore apparu.

qu'il a un gros jeu. Cependant, "un gros jeu" ne détermine pas une main en particulier. On peut supposer cependant que notre adversaire a soit AA, soit KK, soit AK lorsqu'on le met sur un gros jeu. On parle alors dans ce cas non pas d'une main en particulier, mais bien plutôt d'un "éventail de mains", et cela s'appelle un *range*⁶. Retenez bien ce mot parce que c'est une notion fondamentale et que vous entendrez partout dans les discussions et forums de poker, et vous serez absolument obligés d'y penser constamment pendant que vous jouez.

Pour revenir à notre exemple, lorsque ce joueur vous surrelance, vous savez que son range est fort, mais vous ne savez donc pas trop s'il a AA, KK, ou AK. D'ailleurs, pensez-vous qu'il a QQ? Oui? Et qu'en est-il de JJ? Vous hésitez? Vous pensez peut-être qu'il peut avoir JJ, parce qu'après tout vous n'êtes pas encore vraiment sûr qu'il est aussi serré qu'il en a l'air? Et qu'en est-il donc de TT, ou AQ?... Cependant, vous pouvez décider que ce joueur précis n'aurait quasiment jamais surrelancer en bluff avec une main totalement pourrie comme T7 ni même moyenne comme JT, donc vous supposez qu'il a au minimum des mains "fortes" dans son range comme AQ, JJ ou QQ, et au mieux des mains "monstres" comme le sont AA, KK et AK. Comme vous le voyez, en réfléchissant un peu vous arrivez à déterminer un éventail de mains plausibles. Dans cet éventail de mains possible, les plus fortes sont donc AA, KK et AK, et on parle alors de **haut de range**. Inversement, QQ, JJ et AQ sont les mains les plus faibles du range et on parle alors du **bas de range** adverse.

Ceci n'était qu'un exemple très grossier pour vous faire comprendre le mécanisme qui consiste à deviner le range adverse: vous observez le type de joueur à qui vous avez à faire, vous récoltez des informations, et vous vous servez de ces informations pour déterminer ce range avec le plus de précision possible. J'insiste à nouveau, mais retenez vraiment ce mot, "range", puisqu'il sera employé dans tout cet ouvrage à de très nombreuses reprises, et encore une fois c'est une notion totalement incontournable: vous ne pourrez jamais être un bon joueur de poker si vous n'êtes pas capable de déterminer avec le plus de précision possible les ranges des adversaires de votre limite.

Le problème c'est que lorsqu'on débute au poker, la première chose qui nous plaît est de vite regarder nos cartes pour voir si on a un gros jeu, et de payer pour voir si on améliore notre main au flop dans l'espoir de toucher quelque chose de fort comme un brelan, une quinte ou

⁶ éventail de mains en français. Le range de mains d'un joueur est défini par toutes les mains possibles qu'il peut avoir dans une situation donnée. Ainsi si un joueur est très très tight et passif, on peut supposer que sur une table à 6 joueurs, il ne va relancer un range très réduit preflop s'il est premier de parole, comme les grosses paires allant de Valet-Valet à As-As, ainsi que As-Roi.

une couleur. On ne fait alors pas du tout attention à plein de détails et d'informations relatives à nos adversaires, informations qui sont cruciales pour pouvoir prendre la meilleure décision.

Il va donc falloir apprendre à collecter toute cette diversité d'informations, et les "ranger" dans des catégories. En effet, il y a des informations relatives au type d'adversaire, des informations concernant votre probabilité d'améliorer votre main, concernant la taille des mises, la taille du tapis adverse... Et des tonnes d'autres! Plus vous jouerez en vous posant les questions qu'il faut, plus vous progresserez dans cet art. Nous allons essayer de voir un peu ce qui est primordial de comprendre de ce côté là dans les pages à venir. Comme le poker est un jeu où l'on joue contre plusieurs adversaires, il faut pouvoir connaître leurs tendances pour pouvoir s'adapter. Vous vous en doutez, un joueur agressif et qui relance beaucoup de mains ne jouera pas de la même façon qu'un joueur assez passif et qui relance peu de mains. Ce qui en découle, c'est que leur ranges ne seront pas les mêmes, et vous ne pourrez donc pas jouer ces joueurs de la même façon! Il faudra apprendre à s'adapter en fonction du type de joueur en face de vous, et ça tombe bien puisqu'on va discuter un peu de ça dans les lignes qui suivent!

IDENTIFIER LE TYPE DE JOUEUR EN FACE DE NOUS

Il y a deux tendances générales qui permettent, selon leur degré, d'identifier rapidement les joueurs: la fréquence à laquelle ils rentrent dans les coups, et le degré d'agressivité avec lequel ils jouent leurs mains. Ce que vous pouvez retenir de suite, c'est que tous les bons joueurs sont des joueurs agressifs (certains sont cependant plus agressifs que d'autres). Aucun bon joueur ne peut être passif, et nous verrons plus tard pourquoi. Cependant, certains très bon joueurs rentrent dans beaucoup de coups, d'autres moins, voire beaucoup moins. Un joueur qui relance beaucoup de mains est appelé large ou *loose*, alors qu'un joueur qui relance peu de mains est appelé serré ou **tight**, voire **nit** s'il relance vraiment très très peu de mains. Ainsi vous aurez deux grosses catégories de bons joueurs: les looses agressifs ou **LAG**, et les joueurs tight agressifs: **TAG**.

Pour les mauvais joueurs, vous aurez également deux grandes catégories: ceux qui jouent énormément de mains en les jouant de façon très passive, appelés **calling stations** ou **CS**, et ceux qui jouent énormément de mains et les jouent de façon beaucoup trop agressive et "n'importe comment", ce qu'on appelle souvent des **lagtard**, **monkey aggro**, et autres nom pas

très valorisants comme "putain de sacré mongolo" en passant par le sobre mais non moins classique "triso" ou "sick sick fish".

Bref, pour résumer, vous aurez très grossièrement deux types de bons joueurs, les **TAG** et les **LAG**, et deux types de mauvais joueurs (ou fish): les **CS** ou **lagtard**, et un type de joueur moyen / médiocre comme le **mauvais nit**. Ceci dit, on voit ça dans tous les bouquins de poker, et si ces informations sont justes, elles sont cependant extrêmement imprécises et ne servent pas à grand chose sans approfondir. Il est vrai que les choses s'emballent un peu au fur et à mesure des pages, et si vous êtes un joueur totalement totalement débutant qui n'est pas du tout familier avec le vocabulaire du poker et n'a presque jamais joué, ça peut être un peu difficile de me suivre. Si tel est le cas, lisez petit à petit, et tant que vous n'avez pas compris les concepts évoqués, n'allez pas plus loin. Surtout au poker, il ne faut pas griller les étapes au risque d'aller trop vite, trop loin...

Ce qui va suivre va vous paraître sûrement un peu compliqué, mais c'est néanmoins extrêmement important pour votre progression si vous jouez en cash game 6max sur 4tables et plus, et j'espère que cela sera votre cas bientôt! Comme nous parlions du fait de récolter des informations à la table, si vous ne le savez pas il existe des logiciels qui font ce boulot là pour vous: les tracker. Heureusement pour nous, des êtres humains très motivés et qualifiés en programmation et autres trucs de geek nous ont pondu des **trackers**.

LES TRACKERS ET LEUR UTILITE

Et oui... Ces fameux logiciels qui permettent d'enregistrer des tonnes d'informations à la table... C'est le pied, et **il faut** s'en servir. Vous pourrez trouver sur mon site une série de vidéos vous permettant d'installer Holdem manager 2 (qui est de très loin le meilleur tracker du marché) et de comprendre son fonctionnement, donc je ne vais pas m'étendre ici sur le sujet. Je vais juste vous expliquer quelques trucs qui vont être très utiles pour comprendre d'où viennent ces catégories de joueurs LAG, TAG, fishs CS, etc... Encore une fois, je sais, c'est un peu pénible, si vous débutez, mais vous devrez faire cet effort si vous voulez booster votre progression. Il y a plusieurs logiciels disponibles sur le marché, mais j'insiste, c'est Holdem

manager qui est de très loin le meilleur de tout le marché, donc faites moi confiance et foncez, si vous jouez + de 1h par semaine ce logiciel sera clairement rentable! Vous avez un version d'évaluation gratuite de 2 semaines, et vous pouvez l'acheter ensuite pour 89\$, et 50\$ si vous ne pensez pas jouer au dessus de la NL100. C'est clairement de loin le meilleur investissement que vous pourrez faire.

S'il faut parler des trackers maintenant, ou plutôt d'holdem manager, c'est que cet outil va nous servir énormément dans l'identification des joueurs à la table. Comment? En réalité, cet outil va enregistrer toutes vos mains en temps réel au fur et à mesure que vous les jouez, mais aussi celles de vos adversaires. Cela va vous permettre de collecter des TONNES d'informations sur les joueurs que vous pourrez revoir une fois la partie terminée. L'avantage, c'est qu'holdem manager vous permet d'avoir ce que l'on appelle un **HUD**, qui est une petite fenêtre qui s'affiche sur la table de poker avec des statistiques concernant les joueurs autour de vous. Evidemment, plus vous avez de mains sur les joueurs, plus ces statistiques sont pertinentes.

Encore une fois, on pourrait écrire une centaine de pages sur HEM, mais ce n'est pas le but. Ce qui est important ici, c'est de vous expliquer aussi clairement et rapidement en quoi le tracker ou plutôt le HUD du tracker va vous aider à identifier les joueurs que vous avez en face. Pour plus d'informations sur Holdem manager, allez voir les vidéos sur mon site <http://www.kill-tilt.fr/>.

LES 5 STATISTIQUES INDISPENSABLES DU HUD

Nous parlions d'identification des joueurs à votre table... Le tracker va vous aider pour ça puisque grâce au HUD, il affichera en temps réel à la table des statistiques en relation avec le type de joueur. Le problème est que vous pouvez afficher des tonnes de statistiques sur votre HUD, donc je vais vous décrire les plus importantes dans un premier temps, et faire simple. J'utilise un peu plus de statistiques que ça et je pense que cela sera votre cas à l'avenir, mais les 5 que je vais vous présenter suffiront pour le présent ouvrage.

Ci-dessous donc, voici les initiatles des statistiques les plus importantes à afficher sur votre HUD et à garder en tête lorsque vous essayez d'identifier un joueur. Notez que sur une table à 6 joueurs, vous aurez à côté du pseudo de chaque joueur une petite fenêtre avec les statistiques

correspondant à ce joueur en question, vous inclu! Voici donc 5 statistiques que vous pourrez avoir affichées en temps réel à la table grâce au HUD, qui sont indispensables pour bien débiter et comprendre le cash game 6max. Ces statistiques seront disponibles autant pour vous que pour les autres joueurs à la table!

- **VPIP**: Cela signifie "Volume voluntary put in the pot". Plus simplement, cette statistique vous permet de connaître le pourcentage de mains que vous jouez. Dès que vous mettez volontairement de l'argent preflop dans un pot (sans compter les fois où vous mettez les blinds, puisque vous y êtes obligés ce n'est pas "volontaire"), cela augmente votre VPIP. Si sur dix mains jouées, vous couchez systématiquement preflop sans mettre un seul centime dans le pot, vous aurez donc un VPIP de 0. Si sur dix mains, vous en jouez deux (une où vous relancez preflop par exemple, et une autre où vous payez une relance adverse), votre VPIP sera donc de 20, puisque vous avez volontairement mis de l'argent preflop dans le pot 2 fois sur 10, donc 20% du temps! Plus le VPIP d'un joueur sera élevé, plus ce joueur sera loose, et plus le VPIP d'un joueur sera faible, plus il sera tight, voire nit.

- **PFR**: Ces initiales veulent dire preflop raise. Cela indique également en pourcentage la fréquence à laquelle vous avez relancé preflop. Si on reprend l'exemple de tout à l'heure, vous avez 10% de PFR. En effet, sur 10 mains, vous en avez joué deux de façon volontaire (votre VPIP est donc de 20), mais vous avez payé une relance avec une de ces deux mains, mais c'est vous qui avez relancé avec l'autre. Vous avez donc relancé une fois sur 10 mains jouées, donc 10% du temps!

- **Très important**: Notez qu'à chaque fois que vous relancez une main, vous mettez volontairement de l'argent dans le pot, et cela compte donc aussi pour du VPIP. Cependant, si vous payez simplement une relance, cela sera pris en compte pour le VPIP mais pas pour le PFR. Ainsi un joueur qui est à 25% de VPIP et 20% de PFR jouera volontairement 25% de ses mains, et en relancera 20%, ce qui signifie qu'il callera les 5 autres % du temps. Si vous entendez dire d'un joueur qu'il est 25/20, cela signifie donc cela.

- **3bet**: Le 3bet est une sur relance preflop. Cette statistique vous indique à nouveau en pourcentage le nombre de fois où vous avez 3bet, c'est à dire sur relancé quelqu'un. Si sur 10 mains, vous avez 3bet 9 fois (parce que vous êtes bourré et que ça vous plaît de 3bet), vous

aurez donc un 3bet de 90%. En général, j'espère que vous ne jouez pas bourré, et votre 3bet sera souvent, selon votre style, entre 3 et 12%.

- **Hands:** Tout basiquement, cette statistique indique le nombre de mains que vous avez sur tel ou tel joueur. C'est très important d'avoir cette statistique, parce que plus vous avez de mains sur les joueurs, plus vos statistiques sont fiables! En général à partir de 30 mains sur un joueur on peut simplement déterminer une vague tendance mais ça n'est pas fiable, mais à partir de 100 mains on a des infos un peu plus précises sur ces tendances. C'est à partir de 500 mains et + qu'on peut se faire une idée assez précise du type de joueur qu'on a en face. Attention donc, si un joueur a par exemple 45% de 3bet sur seulement 45 mains, ce n'est pas du tout représentatif, l'échantillon n'étant pas assez important.

- **AF:** C'est ce qu'on appelle *l'agression factor*, ou facteur d'agression (c'est moche en français! :/). Plus ce chiffre est élevé, plus le joueur en face est donc agressif c'est à dire qu'il relance souvent. Ca n'est pas vraiment la peine de retenir cela, mais l'AF est calculé de la façon suivante: (nombre de fois où le joueur a misé + nombre de fois où le joueur a relancé) / (nombre de fois où il a call). Ce chiffre est souvent compris entre 0 et 5 sur le long terme selon que le joueur est passif ou agressif.

Si vous avez du mal à retenir ces informations, notez les sur un petit post-it que vous gardez à côté de vous pendant que vous jouez, le temps de vous habituer. A l'époque lorsque j'avais découvert le tracker, j'avais gardé un petit papier à côté de mon écran pendant 2 semaines pour bien retenir ce que veulent dire ces abréviations et ces chiffres. Bon, maintenant que vous savez ce que ces initiales signifient, vous avez besoin de repères pour savoir à partir de quand ces chiffres nous permettent de déterminer que tel joueur est loose ou tight, agressif ou passif, mauvais ou pas, etc...

INTERPRETER LES STATISTIQUES DU JOUEUR

Vous aurez vraiment besoin d'un tracker dans votre progression, mais vous aurez également besoin de savoir interpréter ces statistiques. Savoir ce qu'elles signifient ne suffit pas, il faut également savoir en tirer des informations. N'oubliez pas que l'idée derrière ces statistiques est de pouvoir identifier les joueurs que l'on a en face le plus rapidement possible, et surtout lorsque l'on joue sur plusieurs tables puisqu'on ne peut pas être attentif à tout ce que font les joueurs. Même si vous n'utilisez pas de tracker, prendre conscience des fréquences qui déterminent tel ou tel type de joueur est très important.

Il est donc capital que vous sachiez tirer des informations sur le style de jeu de vos adversaires en lisant simplement les chiffres de leurs statistiques. Voici un tableau qui vous permet, selon les chiffres des statistiques des joueurs en face, de vous faire une idée de leur niveau et de leur style de jeu:

	VPIP	PFR	3bet	AF
Bon Regular⁷	~18 à 30%	~14 à 28%	~ 4 à 12%	~2 à 4
Nit	~1 à 15%	~2 à 13%	~ 0 à 4%	~1 à 3
Fish passif	~28 à 60%	~0 à 12%	~ 0 à 4%	~0 à 2
Fish agressif	~28 à 60%	~20 à 60%	~ 4 à 100%	~2 à 4
Super fish agressif ou passif	>60%	De 0 à 100%	~ de 0 à 100%	~2 à ∞

⁷ Un regular est un joueur qui joue fréquemment aux tables, et il est sous entendu qu'il est au moins "décent". On peut parler de regular fish pour justement désigner un joueur qui joue souvent mais qui reste très mauvais.

Remarques importantes à propos de ce tableau:

Tout d'abord, sachez qu'un joueur regular n'a jamais plus de 6% d'écart entre son VPIP et son PFR. C'est à dire que d'après ce tableau un regular pourra être entre ~18/14 et ~30/24. Si le joueur est par exemple 28/12, ça ne peut pas être un regular, c'est un fish, mais pas un supra fish, je vous l'accorde! Encore une fois, attention: sur un petit nombre de mains, un bon regular peut par exemple être 26/12 sur 30 mains, mais pas sur 500!

NE PAS ESSAYER DE "CHANGER" SES PROPRES STATISTIQUES

Lorsqu'ils débutent, beaucoup de joueurs sont obsédés par leurs statistiques. Il peut y avoir du mérite à cette attitude: vous allez être perfectionniste, et attentif à votre style de jeu, minutieux... Cependant, le revers de la médaille et ce qui est beaucoup plus grave, c'est que vous risquez de vous enfermer dans des chiffres plutôt que dans des réflexions utiles.

Ce qui est très important au poker, c'est avant tout de jouer d'une façon qui nous met à l'aise, de trouver nos tendances "naturelles" et "instinctives". Une des erreurs que font beaucoup de débutants, c'est de vouloir "ressembler" à tel ou tel joueur alors que ce style en particulier ne leur correspond en fait pas du tout! Essayez simplement de comprendre de quelle façon vous vous sentez à l'aise. Aimez-vous jouer et relancer beaucoup de mains ou pas? Aimez-vous prendre l'initiative et jouer des gros pots en étant agressif ou pas? Aimez-vous faire beaucoup de 3bet preflop ou préférez-vous être conservateur?

Gardez en tête ces questions puisque nous en parlerons plus tard, et sachez aussi que votre style et vos tendances vont sûrement évoluer à force d'en apprendre de plus en plus sur le poker: certains vont commencer en jouant tight et passif, pour finir à jouer loose et agressif, et inversement! Le but de la manoeuvre est encore une fois de toujours sentir quelle est le style de jeu qui vous met à l'aise en ce moment, et de travailler pour l'améliorer en éliminant ses erreurs et en optimisant ses forces.

N'essayez donc pas de changer vos statistiques, mais servez-vous de vos statistiques pour changer votre style de jeu. Si vous faites la démarche dans l'autre sens, vous allez vous forcer à 3bet beaucoup par exemple, mais sans trop savoir pourquoi. Si vous pensez, en regardant vos

statistiques, que vous ne faites pas assez de 3bet, réfléchissez à comment vous pouvez faire pour améliorer ça et allez-y petit à petit. Pas la peine de subitement, d'une session à l'autre, 3bet 4 fois plus alors que les situations ne s'y prêtent pas du tout!

Pour revenir sur le tableau, ce que vous devez remarquer dans un premier temps c'est que comme vous voulez évidemment être dans la catégorie des bons regular, vous ne pouvez pas continuer de penser que tel est le cas si vous êtes 32/14. En effet, gardez en tête que vous ne devez pas avoir plus de 6% d'écart entre votre VPIP et votre PFR! Vous pourrez être entre 18/14 et 30/24, avec de 4 à 12% de 3bet et un AF de 2 à 4.

Voilà, le plus relou est passé, et normalement cette petite introduction, si elle a le défaut d'être besogneuse et peut-être compliquée parfois, devrait vous permettre d'avoir quelques repères très importants pour identifier les joueurs à la table et en tirer des conclusions très utiles pour trouver la meilleure décision à prendre!

Si vous ne voulez vraiment pas jouer avec un tracker, il reste tout de même important de garder toutes ces approximations en tête, afin de pouvoir adapter votre jeu en fonction de l'adversaire.

Nous allons maintenant essayer de discuter de concepts un peu plus concrets, qui vont vous servir pour développer votre compréhension du jeu, et donc votre niveau technique. Il y a encore beaucoup de choses à voir, comme les concepts de value, de position, de sélection des mains, d'equity, de pot control ou d'outs, etc... Toutes ces notions qui sont compliquées à aborder au poker lorsque l'on débute et qu'on est face à une foule d'informations.

Continuons donc de façon linéaire. Nous venons d'expliquer l'importance des statistiques et de l'identification des joueurs à notre table. Et ceci parce que nous parlions plus haut du concept de range (éventail de mains). En effet, selon que vous jouerez contre tel ou tel type d'adversaire, votre lecture du range adverse ne sera pas la même.

Par exemple, un joueur loose aura un range de mains plus large qu'un joueur tight. Mais avant de parler du range adverse, il faut déterminer le range de mains que vous-même voulez jouer! Quand on débute le poker, on doit savoir très rapidement quelles mains jeter ou non preflop, selon notre position à la table, et c'est ce dont nous allons maintenant parler! Enfin

non en réalité, pas de suite... Il va falloir avant tout parler un petit peu des raisons qui vont nous pousser à jouer nos mains de façon agressive et sélective.

L'IMPORTANTCE DE L'AGRESSIVITE ET DE LA SELECTION DES MAINS AU POKER

Il y a deux énormes erreurs très classiques que font énormément de joueurs qui débutent: ils jouent beaucoup trop de mains, et se contentent de simplement payer preflop au lieu de relancer. Lorsque l'on rentre dans un coup preflop en payant simplement le prix de la big blind, et qu'on ne relance pas, cela s'appelle un **limp**⁸. Et faire ceci est une énorme énorme énorme erreur. J'insiste: **IL NE FAUT JAMAIS LIMPER, MEME SI UN JOUEUR VIENT DE LIMPER AVANT NOUS**. Si vous voulez entrer dans un coup, relancez, et si quelqu'un a déjà relancé avant vous, payez, couchez ou sur relancez.

Voici pourquoi il ne faut jamais limper:

1. Vous ne construisez pas un gros pot au cas où vous toucherez un gros jeu
2. Vous ne prenez pas l'initiative de l'agression et beaucoup de joueurs derrière risquent de vous suivre. Il sera donc plus difficile de représenter une main forte plus tard si vous devez bluffer le coup ;
3. En faisant un limp, vous êtes passifs et vous avez donc 0% de chances de remporter le coup preflop.

J'espère que vous me ferez confiance, ainsi qu'à tous les bons joueurs qui ne limpent jamais. Ne commencez pas à vous dire quelque chose comme *"Hmmm, je sais bien qu'il ne faut jamais limp, mais finalement j'ai bien envie de juste payer la big blind avec mon J♦4♦, la dernière fois j'avais fait une couleur avec cette main"*, ou je ne sais quelle autre raison comme *"Je vais simplement payer la big blind avec mon AA, comme ça on ne me mettra pas sur une main forte..."*.

⁸ Imaginez que vous êtes en NL10, où les blinds sont donc de 0.05/0.10€. Vous êtes premier de parole avec QT, et vous décidez de ne pas relancer mais de juste payer les 0.10€ pour voir un flop pas cher. Faire ceci, c'est un limp, et **c'est mal**.

Si vous regardez à nouveau le tableau d'identification des joueurs ci-dessus, vous pourrez voir que les bons réguliers (groupe dont vous voulez faire partie), jouent entre 30% et 18% de leurs mains, et relancent entre 14 et 28% de leurs mains. Et si ces joueurs-là n'ont pas un écart de + de 6% entre leur VPIP et leur PFR, c'est justement parce qu'ils ne limp jamais! Ils relancent, payent des relances, ou sur relancent. Ou ils couchent. Mais ils ne limp pas! S'il faut donc être agressif au poker, cela commence preflop. Être agressif ne signifie pas nécessairement qu'il faut jouer plein de mains et faire tapis très souvent. Cela signifie que l'on essaie, aussi souvent que possible, de mettre la pression sur nos adversaires pour qu'ils soient dans des situations inconfortables. En étant agressif, vous allez souvent voler les pots quand vous n'aurez rien (et la plupart du temps au poker, on a rien), et si vous manoeuvrez bien, vous allez réussir à avoir vos gros jeux payés plus souvent puisque vous profiterez de votre image de joueur agressif.

Ceci étant dit, il faut également comprendre pourquoi être agressif au poker... Comme vous venez de le lire, faire un limp est une stratégie passive et elle a donc des défauts: pots trop petits, peu de chances de bluffer, aucune chance de voler le coup preflop. Cela n'explique pas pour autant clairement les raisons qui vont nous pousser à être agressif.

Au poker, tout le monde a plus de facilités à jouer lorsqu'il a du jeu que quand il n'en a pas. En effet, c'est assez confortable de réfléchir à ce que l'on va faire quand on se sent fort et qu'on est appuyé par une belle main. Mais une des premières raisons qui va nous pousser à être agressif au poker, c'est que la majorité du temps on n'a pas de jeu, ou un mauvais jeu. Et il en va évidemment de même pour les autres joueurs. Ce qui découle de cette réalité est évident: entre deux joueurs qui n'ont pas de bon jeu, le pot reviendra à celui qui aura su être agressif de façon à voler le coup et remporter l'argent qu'il y a au milieu de la table.

Attention, cela ne signifie sûrement pas qu'il faut tout le temps essayer de voler le coup: il faut apprendre à avoir une agression propre et mesurée, solide et intelligente, pour éviter de faire n'importe quoi, et voler seulement les coups dans lesquels on pense vraiment que la situation l'exige!

Si l'on veut être agressif, ce n'est pas seulement pour pouvoir bluffer les coups et gagner de l'argent même lorsque l'on a rien. C'est aussi pour être payé lorsqu'on a un gros jeu, et ne pas se faire sortir du coup lorsqu'on a une main faible. En effet, si vous ne misez ou relancez que lorsque vous avez une très bonne main, vos adversaires vont vous exploiter: dès que vous allez miser, ils vont se coucher parce qu'ils sauront que vous avez un monstre, et lorsque vous ne miserez pas, ils sauront que vous êtes faibles et vont vous forcer à coucher votre main en

misant cher preflop, flop, turn et river.

On pourrait parler des heures de ce sujet, mais ça n'est pas le but. Retenez simplement qu'il faut que vous soyez aussi souvent que possible agressifs, tout en restant bien évidemment dans votre zone de confort. Ne vous forcez pas non plus à faire des bluffs qui ne vous parlent absolument pas juste pour être agressif. Chacun son style, et vous devez apprendre à vous connaître pour pouvoir progresser, c'est très important. Il est très important que vous sentiez quelles sont les mains qui vous mettent à l'aise pour que vous puissiez sélectionner celles que vous voulez relancer. Si n'importe quel bon joueur (qui n'est pas bourré) va coucher 7♥2♦ en premier de parole et relancer A♦A♠, certains vont coucher J♣9♣ et d'autres relancer.

D'ailleurs, le joueur qui aura couché J♣9♣ en premier de parole voudra pourtant sûrement relancer cette main du *bouton*⁹. Ceci va nous permettre d'aborder un autre sujet: vous ne devez pas relancer le même range de mains selon votre position à la table. En réalité, plus vous serez proche du bouton, plus vous voudrez relancer de mains. Avant donc de vous donner quelques repères sur les mains qu'il faut sélectionner selon la position que vous avez à la table, nous allons justement s'attarder sur ce concept: **la position**.

LA POSITION

Nous parlons dans ce livre de Poker No limit 6-max, où il y a donc 6 positions de départ possibles. Vous l'aurez peut-être remarqué, mais si tel n'est pas le cas, gravez le dans votre esprit, car ceci est une des rares règles fixe et incontestée du poker: la meilleure position à une table de poker est toujours le bouton. Pourquoi? Parce que lorsqu'on est au bouton, quoiqu'il se passe, on dit qu'on est *en position*. Être en position, cela signifie tout simplement que nous parlerons en dernier au flop, turn et river. A chaque fois que ce sera à notre tour de jouer, notre adversaire aura forcément du prendre une décision en premier. C'est un avantage énorme. Tout simplement parce que cela signifie que vous aurez une information de plus que votre

⁹Le bouton désigne la position du joueur qui distribue normalement les cartes dans une partie en live. Sur internet, le bouton ne distribue évidemment pas les cartes, mais il possède la meilleure position à la table, puisqu'il sera le dernier à parler au flop, turn et river s'il est dans le coup.

adversaire, et vous aurez donc plus de choix. Ces choix seront plus faciles puisque vous serez moins "dans le noir" que votre adversaire. Être hors de position signifie au contraire que par rapport à un ou plusieurs adversaires, on est le premier à s'exprimer. Il découle donc de cela qu'être hors de position est quelque chose de plutôt naze, puisque nous ne profitons pas de tous les avantages de la position, et devons être un peu "à la merci" du joueur qui est en position sur nous. Essayons d'illustrer un peu cela...

Prenons un exemple tout simple pour mettre en avant les avantages de la position: Vous êtes au bouton et vous payez une relance preflop avec J♣T♣. Le flop vient 8♣9♣3♥. Vous avez donc un tirage quinte par les deux bouts, un tirage couleur, ainsi que 2 *overcards*¹⁰. Imaginons dans un premier temps que sur ce flop, votre adversaire mise ⅔ du pot. Comme vous êtes en position, vous avez le choix de call ou de raise (fold est inenvisageable avec une main aussi forte évidemment). Si votre adversaire check, vous avez le choix de checker également pour voir une turn gratuitement, mais vous pouvez aussi décider de miser le montant que vous voulez en *semi-bluff*¹¹. Cette liberté là, vous ne l'avez pas hors de position, puisque vous ne pouvez que miser ou checker, sans avoir d'informations particulières sur votre adversaire puisqu'il parle après vous! Alors qu'en position, vous avez non seulement plus de libertés, mais vous pouvez prendre cette décision en fonction de l'information gratuite que vous avez eu sur votre adversaire au flop! En effet, votre adversaire devra parler en premier, et donc se décider soit à miser, soit à checker, et votre décision sera donc facilitée.

Essayons un autre exemple très parlant pour comprendre l'avantage de la position (sisi j'insiste, il faut vraiment que vous compreniez à quel point la position est importante). Un joueur en premier de parole (UTG) relance avec K♥Q♠, et tout le monde couche sauf vous qui êtes au bouton avec K♠J♦. Le flop s'affiche 7♣8♣A♥. Votre adversaire check parce qu'il n'a rien et qu'il pense que vous avez trop de chances d'avoir touché ce flop. Vous misez ⅔ du pot en bluff, et il couche. Vous remportez le pot avec une main moins bien que la sienne (c'est donc bien un bluff), simplement parce qu'il a eu peur de miser, et vous avez senti de la faiblesse. Mais ceci n'a été possible que parce que vous aviez la position: vous avez eu l'information que votre adversaire était faible puisqu'il aurait sûrement misé s'il avait eu du jeu.

Ainsi, avoir la position est vraiment vraiment primordial, presque vital au poker. Demander

10 Une overcard est une carte qui est supérieure à la plus haute carte du flop. Ici vous en avez donc 2, puisque le J et le T sont 2 cartes au dessus du 9.

11 Un semi-bluff est à différencier du bluff parce que même si on n'a une main faible, on a une possibilité d'améliorer significativement notre main sur les cartes à venir.

à un joueur de poker s'il est content de jouer en position serait un peu comme demander à votre mamie si elle est contente quand vous lui envoyez une carte de Noël.

Bref, vous avez compris, un joueur est plus à l'aise et gagne plus lorsqu'il joue en position, et inversement, il est bien plus inconfortable et gagne moins lorsqu'il joue hors de position. Ce qui est génial avec la position comme vous venez de le voir, c'est que vous pouvez bluffer vos adversaires plus facilement et vous ajuster intelligemment puisque vous avez plus d'informations qu'eux. Du coup, plus vous avez de chance d'avoir la position, plus vous pouvez vous permettre de relancer de mains preflop. Au bouton, vous êtes sûr d'avoir la position si vous relancez, alors qu'inversement au small blind vous n'aurez jamais la position si vous voyez un flop. Vous savez donc maintenant qu'il y a des positions dans lesquelles vous serez plus confortables que d'autres pour relancer plus de mains: toutes celles où vous aurez une chance accrue d'avoir la position.

LES POSITIONS A UNE TABLE DE POKER 6-MAX

Voici une table de 6 max en NL200:



Chaque position a un nom différent. La première chose à faire avant même de regarder vos cartes, c'est d'être conscient de votre position à la table pour pouvoir décider du range (éventail de mains) que vous allez jouer. Le bouton est la meilleure de toutes les places à la table, puisqu'on sera en position quoi qu'il arrive. On pourrait dire qu'il y a 3 "binomes" de positions: les blinds (SB et BB), les *early position*¹² (UTG et MP), et les *late positions*¹³ (CO et BU). C'est le jeu dans les blinds qui est le plus difficile: on devra souvent faire face à des relances de joueurs UTG, MP, CO ou BU, et on sera donc forcément hors de position si on les paye. De plus, les fois où on a une mauvaise main et où on sera forcé de coucher, on sera obligé d'abandonner notre blind, ce qui peut paraître peu sur quelques coups, mais qui représente énormément d'argent sur le long terme. En réalité, tous les joueurs de 6max sont perdants du SB ou du BB. Au fur et à mesure de votre progression, vous vous rendrez bien compte tout seul de l'inconfort qu'il y a à jouer dans certaines positions.

Il va donc falloir que vous appreniez à déterminer avec quelles mains vous devriez relancer preflop selon votre position et nous allons essayer de mettre en place quelques repères dans ce qui suit. Mais attention, ce qui va suivre n'est bien qu'un repère: **cela signifie que vous ne devez pas voir ceci comme quelque chose de figé dans le marbre, soyez prêts à vous adapter selon votre style de jeu ainsi que le type d'adversaires que vous avez à la table!**

SELECTIONNER SES MAINS PREFLOP

Comme expliqué plus haut, il y a un avantage énorme à être en position. Il est donc logique d'affirmer que plus on est proche du bouton, plus on va pouvoir relancer un range de mains large. En effet, si vous êtes UTG (premier de parole), il ne va pas être très facile de relancer une main comme T♥7♥. Vous allez être trop souvent payé par vos adversaires qui auront en moyenne de meilleures mains. De plus, si le ou les adversaires qui payent sont UTG+1, au CO (cutoff) ou au BU (bouton), ils auront alors la position sur vous, et vous aurez donc un double désavantage: une main plutôt pourrie, et qu'il vous faudra en plus jouer en étant hors de position!

12 On nomme *early position* les positions où l'on est le 1er ou le 2ème à parler preflop, et inversement *late positions* les positions où l'on est le dernier ou l'avant dernier à parler preflop.

13 On nomme *late position* les positions où l'on est au bouton, ou juste avant au bouton (cut off), et inversement les *early position* les positions où l'on est le 1er ou le 2ème à parler preflop.

Non, ça ne le fait pas... Cependant, si vous êtes au bouton et que tout le monde se couche, vous pouvez relancer T♥7♥ sans aucun problème: vous prendrez souvent le coup preflop lorsque les joueurs dans les blinds vont se coucher, et si vous êtes payés, vous jouerez le coup en position! Si un des deux joueurs décide par exemple de payer du SB (small blind) avec J♠T♠, qui est une main qui vous domine, vous pourrez malgré tout remporter le pot très très souvent en faisant ce qu'on appelle un *Cbet*¹⁴ sur un flop qui s'y prête (concept qui sera développé plus tard). En effet, sur un flop A♥2♦2♠ ou autre K♠7♣3♦, votre adversaire va très souvent checker, et coucher son J♠T♠ si vous misez ne serait-ce qu'à peine plus de la moitié du pot. Bref, tout ceci pour dire que plus vous allez vous rapprocher du bouton, plus en moyenne votre range de mains devra être large pour exploiter l'avantage naturel de la position qui permet de voler plus de coups de façon aisée!

Ci-dessous, je vous propose 2 tableaux pour vous donner quelques repères de ce qu'il faut faire ou non selon votre main et la situation. Le premier tableau vous indique un range de main à relancer selon votre position **si personne n'a relancé avant vous**. Le second tableau indique avec quel range payer une relance ou un 3bet (c'est à dire une surrelance), **s'il y a déjà quelqu'un qui a relancé le pot**. Attention, ce ne sont que des repères! Ce tableau est destiné aux joueurs débutants principalement, et il est donc particulièrement tight. Vous pouvez relancer plus de mains si vous le souhaitez, et ne prenez donc pas ce tableau comme quelque chose de statique. Si vous vous sentez à l'aise, vous pouvez bien sûr choisir de jouer une main qui n'est pas dans le tableau, et même de jeter une main qu'il est conseillé de jouer d'après le tableau. Cependant, plus on relance de mains, plus on se met dans des situations difficiles postflop, donc faites attention à bien savoir ce que vous faites.

Pour bien lire ce tableau, il va falloir vous familiariser avec quelques standards d'écriture. Il est très important que vous soyez à l'aise avec cette façon d'écrire, puisque c'est comme ça que l'on s'exprime sur internet de façon générale, ainsi que sur les forums de poker (où je vous recommande vivement d'aller pour progresser!). A côté de deux cartes, vous pourrez voir parfois un "o" abréviation de *offsuit*, et qui signifie tout simplement "dépareillé". Si j'écris "AKo" cela signifie que votre As et votre Roi ne sont pas de la même couleur, comme A♥K♠. *A contrario*, AKs signifie que vous êtes *suited*, c'est à dire "pareillés" et donc que vos cartes sont toutes deux de la même couleur, comme A♦K♦ par exemple. Je suis désolé si ces standards d'écriture en rebutent certains, mais il faut en passer par là pour pouvoir se

14 Un Cbet est l'abréviation de l'expression anglaise "Continuation bet". Faire un Cbet signifie qu'on continue de miser au flop alors que nous sommes également le relanceur initial preflop.

familiariser avec le monde du poker! Certes, ce n'est pas beau graphiquement, mais qu'importe, le poker n'est pas affaire de graphismes mais plutôt de réflexion stratégique. Autre remarque sur le système de notation: lorsque j'écris par exemple "22+", cela signifie que je désigne le groupe de toutes les paires servies à partir de 22 et mieux (donc jusqu'à AA). Si j'écris "78s+", je parle de toutes les cartes assorties connectées, et mieux (en passant donc par 9Ts, ou QJs, jusqu'à AKs évidemment). Désolé si vous vous dites dans votre tête "BON MAIS CA VA ON A COMPRIS ON EST PAS DEBILES!! ^\$}@}})", mais je préfère être précis pour ne pas vous embrouiller: lorsque j'écris "AJo+", je parle du groupe de mains avec un As accompagné d'un Jack ou mieux, donc AQo et AKo. Voici donc le premier tableau, dans la situation où personne n'a relancé. N'oubliez pas qu'un limp n'est pas une relance, c'est simplement payer preflop la big blind, et c'est d'ailleurs très très mal (si vous n'êtes pas encore convaincus, relisez plus haut les raisons pour lesquelles vous brûlerez en enfer si vous limpez :p).

TABLEAU 1: Si personne n'a relancé avant vous et/ou qu'il n'y a que des limps

	UTG	MP	CO	BU	SB	BB
Raise (relancer)	- 22+ - KQs+ - AJo+	- Toutes les mains UTG - JTs et QJs	- Toutes les mains MP - ATo - A7s+ - JTo+ - 9Ts+	- Toutes les mains CO - A2s+ - 67s+ - 89o+ - T8s+	- Relancez toutes les mêmes mains que CO ou BU selon votre aise	- Si le SB limp (et complète donc simplement), relancez les mêmes mains qu'au bouton
Fold (coucher)	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste

- **Remarques importantes:** Comme dit plus haut, ce tableau est assez tight, et on relance donc "peu" de mains si on s'en tient à ce qui est écrit ici. En fait si vous ne relancez que ses mains là, vous aurez au mieux 14% de PFR, ce qui est très tight. Cependant, retenez bien que ce ne sont encore une fois que des repères, principalement destinés aux joueurs débutants! Ce tableau ne veut pas dire que si vous vous sentez à l'aise en relançant JsTs UTG, il ne faut surtout pas le faire! Si vous vous sentez à l'aise en le faisant, faites-le bien évidemment, mais

avec précaution. De même, si vous n'aimez pas trop jouer 22 UTG, vous pouvez coucher, et ne relancer vos paires UTG qu'à partir de 77. Encore, vous pouvez décider de relancer plus de mains du bouton, comme J4s, K2s et autre Q6s. Adaptez-vous, testez-vous, apprenez à vous connaître et essayez de voir ce qui vous met à l'aise. Relancer beaucoup moins de mains que celles citées ici serait une erreur parce que vous seriez trop tight et vous devez apprendre le plus tôt possible à être un minimum agressif avec des mains moyennes, comme c'est le cas lorsque vous relancez T8s au bouton: coucher une main pareille serait un crime! :) Abordons donc maintenant le 2ème tableau, où l'on va cette fois-ci s'intéresser aux mains avec lesquelles on doit payer ou 3bet lorsque l'on fait face à une relance avant nous!

TABLEAU 2: S'il y a une ou plusieurs relances avant vous

	UTG	MP	CO	BU	SB	BB
Call (payer)	-	- 22/JJ - AJo+ - KQs+	- Toutes les mains MP - JTs+	- Toutes les mains CO - 89s+	- Toutes les mains du CO	- Toutes les mains du CO
3bet (surrelance)	-	QQ+ et AK	QQ+ et AK	QQ+ et AK	QQ+ et AK, et AQ / JJ si la relance vient du CO ou du BU	QQ+ et AK, et AQ / JJ si la relance vient du CO ou du BU
Fold (coucher)	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste	Tout le reste

-Remarques importantes: Vous pourrez remarquer qu'ici on ne 3bet qu'avec des mains fortes. Cela peut vous paraître tout à fait normal: "Pourquoi est-ce qu'on surrelancerait quelqu'un avec une main faible??" La réponse à cette question est tout simplement: pour bluffer preflop notre adversaire. Cela s'appelle faire un 3bet *light*¹⁵, et c'est une arme que vous devez à tout prix avoir dans votre arsenal en montant de limite. Cependant, c'est un concept plutôt avancé, et vous n'avez pas besoin de faire ça en microlimites. Je parlerai de 3bet light dans mes vidéos gratuites sur mon site www.kill-tilt.fr, je pense que c'est le genre de thème qui se prête plus à une

¹⁵ *Light* signifie simplement que l'on a pas un bon jeu. Si on 3bet light, cela signifie donc que l'on 3bet alors que notre main est faible, et qu'on fait donc ça en bluff.

explication vidéo qu'écrite.

Encore une fois, gardez en tête qu'il faut pouvoir s'adapter et que ce ne sont que des repères qui sont présentés ici. Vous pouvez call avec un peu plus de mains si vous pensez que la situation le justifie, et 3bet en bluff de temps en temps, ou même 3bet des mains moyennement forte comme KQs si vous savez que votre adversaire est un fish du type qui relance énormément et paye extrêmement souvent les 3bet.

Vous avez pu remarquer qu'il manque quelque chose dans ces deux tableaux... Nous n'avons pas déterminé les mains avec lesquelles nous devons payer ou relancer encore lorsqu'on subit un 3bet! En effet, si vous relancez 8♣9♣ au bouton, devez-vous payer ou non si l'on vous surrelance? Et si vous relancez 9♠9♣ et que l'on vous 3bet, devez-vous relancer à nouveau et faire ce que l'on appelle un 4bet, ou devez-vous même carrément aller à tapis; ou coucher?! Si vous ne trouvez aucune piste pour répondre à ces questions dans les tableaux, c'est volontaire: Il faut en discuter plus en profondeur pour avoir des réponses. Cela dépend de beaucoup de paramètres: votre position, votre style de jeu, votre adversaire, la dynamique à la table... Je ferai une vidéo sur mon site qui traitera de cette question. Quoiqu'il en soit, sachez qu'il vaut mieux, lorsque vous débutez, coucher très souvent sur les 3bet, et ne payer qu'avec des mains très très fortes comme AQ+, KQs+ ou TT+.

Bon après tous ces repères qui devraient vous permettre d'avoir déjà un bon avantage sur beaucoup de joueurs de votre limite qui relancent beaucoup trop de mains, ou limpent beaucoup trop souvent, il faut aller plus loin! En effet, vous devez peut-être vous demander à quel montant il faut relancer toutes ces mains preflop!

En attendant donc, nous allons nous pencher sur le montant des relances preflop.

A QUEL MONTANT RELANCER ET 3BET PREFLOP

RELANCER

Bon, maintenant que nous savons quelles mains relancer preflop, il faut savoir à quel montant relancer. Il est conseillé de relancer à 3 fois la taille de la grosse blind, quelle que soit votre position. Ainsi en NL10 où la big blind est de 0.10€, vous relancerez à 0.30€. Cependant, si jamais il y a des limpers avant vous, il faut rajouter 1 fois la big blind par joueur qui a limp. Cela permet de faire un peu le ménage, et d'éviter que tout le monde rentre dans le pot.

Imaginez la situation suivante en NL10: Vous êtes au bouton, mais UTG, MP et CO ont tous limp devant vous et c'est à vous de parler avec AA! Si vous relancez à seulement 0.30€, les joueurs dans les blinds ainsi que tous les joueurs qui ont limpé vont avoir envie de payer parce que ça ne sera pas cher à payer par rapport à l'argent qu'il y a au milieu. Du coup, vous allez jouer votre AA contre trop d'adversaires, augmentant alors énormément les chances de perdre le coup! Comme il y a ici 3 limpers, il faut relancer à 0.30€ de plus, soit 0.10€ par limper, donc en tout 0.60€. Cela découragera les joueurs dans les blinds de venir, et il y aura très souvent quand même un ou deux limper pour payer. Le pot sera alors bien gros au flop, et les joueurs auront du mal à lâcher au flop s'ils touchent une paire contre votre AA, et vous aurez donc plus de chance de remporter un gros coup! Retenez donc ceci: **Relancez à 3 fois la big blind + 1 big blind par limper!** Pour prendre un autre exemple afin d'être sûr que tout est bien compris: Si vous êtes en NL100 (blinds 0.5/1€), et qu'un joueur a limpé avant vous, vous devez relancer à 3 fois la big blind (3€) + 1€ puisqu'il y a un joueur avant vous qui a limpé, donc en tout 4€.

3BET OU SQUEEZE

Il faut aussi savoir quel montant miser lorsqu'on veut 3bet. Le montant optimal est au minimum de triplé la relance de l'adversaire, ce qui donne en général un montant qui se situe entre 9 et 14 fois la big blind. Cela dépend cependant de pas mal de paramètres: le nombre de joueurs, la taille de la relance adverse et le type de joueur! Si par exemple vous faites face à une relance d'un joueur MP à 0.30€ en NL10, et que vous êtes au bouton avec AA, je vous conseille de 3bet à .90€ ou 1€. Cependant, il peut y avoir des joueurs qui ont limpé, du coup la relance adverse va alors être plus chère. Imaginez toujours en NL10 qu'il y a deux limps. Du coup votre adversaire relance à 0.50€, et vous avez envie de 3bet avec votre AA. Dans ce cas, ne mettez surtout pas 0.9€ ou 1€, ça laisse de trop bonnes *côtes*¹⁶ à l'adversaire pour rentrer dans le coup (le concept de côte sera développé plus tard). Ne mettez pas trop cher non plus, pour ne pas faire fuir l'adversaire! Vous pouvez mettre en 1.5 et 1.8€, conformément à l'idée qui veut qu'on 3bet à au moins 3 fois la relance adverse. Attention cependant, 3bet ne signifie pas du tout qu'on relance 3 fois le montant adverse. Un 3bet signifie simplement surrelance.

Vous pouvez également avoir envie de 3bet lorsqu'il y a déjà eu une relance, payée par 1 joueur ou plus, ce qui s'appelle un *squeeze*. Si en NL10 un adversaire relance à 0.30€ UTG, et

¹⁶Odds en anglais. La cote au poker est un concept qui exprime le montant du pot par rapport à ce que vous devez payer pour espérer le remporter. Si le pot est de 100€ et que vous avez 50€ à payer pour le remporter, on dit que vous avez une cote de 2:1 (lire 2 contre 1), puisque si vous gagnez la main, vous remportez le double de ce que vous devez payer pour voir le jeu adverse.

qu'il est payé par CO et BU et que vous êtes dans les blinds, il y a déjà beaucoup d'argent au milieu (1.2€)! Vous pouvez alors squeeze entre 13 et 18 big blinds, selon la force de votre main et le style des adversaires. Encore une fois il n'y a pas de règle fixe, faites au feeling, testez différents montants et adoptez ceux avec lesquels vous êtes à l'aise! Bien sûr, il y a des façons d'approcher cette problématique de façon plus "carrée", mais ça pourrait durer des pages entières. Encore une fois, si vous regardez mes vidéos, vous verrez des situations de ce type arriver petit à petit, et vous pourrez progresser dans l'appréciation de ces concepts. Encore une fois, ici le but est de vous donner une compréhension globale des bases pour bien démarrer dans le poker 6max. Si on développe trop, vous allez être perdu et peut-être même découragé, alors que c'est tout le contraire que je cherche à faire!

Avec tous ces éléments simples, vous avez déjà tout ce qu'il faut pour avoir un avantage significatif sur le jeu preflop, par rapport à la moyenne des joueurs que vous rencontrerez en petites limites c'est à dire NL4, NL10 et NL25, et parfois même NL50 lorsqu'il y a particulièrement de mauvais joueurs, comme les jours de week end ou le soir. Cependant, gardez en tête que tout ce qui est dit ici est absolument classique, standard, maîtrisé et intégré par tous les joueurs réguliers que vous rencontrerez aux limites plus élevées. Si vous voulez un jour commencer à jouer avec des caves qui commencent à devenir importantes (de la NL100 à la NL1000), il faudra bien évidemment fournir une quantité de travail et de réflexion bien plus importante que ce qui est énoncé ici. Cependant, allons-y pas à pas et ne grillons pas les étapes! Maintenant que vous savez pas mal de choses pour aborder le poker et pour jouer preflop, vous avez besoin de connaître plusieurs concepts relatifs au jeu *postflop*¹⁷, c'est à dire tout ce qui se passe au flop, turn et river!

LA TEXTURE DU FLOP

Une fois qu'apparaît le flop, la première chose que font les joueurs qui débutent c'est de regarder s'ils ont touché quelque chose ou pas. Pourtant, la première chose qu'il faut faire lorsque le flop arrive, c'est d'en appréhender ce que l'on appelle la texture. Il y a des tonnes de combinaisons de flops qui sont possibles, et vous devez apprendre à adapter votre stratégie selon le type de flop qui tombe. Comme il y a deux extrêmes de températures (chaud / froid)

¹⁷ Preflop désigne toute la phase de jeu avant que le flop apparaisse. Une fois que le flop est dévoilé, on parle de jeu postflop, et c'est encore le cas turn et river.

qui peuvent être échelonnées en degrés (une température est plus ou moins froide, plus ou moins chaude), il y a deux extrêmes de flops. On parle ici non pas de chaud et de froid, mais de *dry* et *drawy*. Un flop dry est un flop qui est assez "fade" pourrait-on dire, peu intéressant, et qui ne va pas souvent permettre d'améliorer notre main. Voici quelques exemples de flops dry: A♠A♣8♥, K♥8♠3♦ ou encore 2♣2♦J♠. Comme vous pouvez le remarquer, sur ces flops il n'y a aucun tirage couleur, ni aucun tirage quinte possible. Et tout logiquement, moins il y a de tirages possibles, moins il y a de chances qu'un flop intéresse une main aléatoire. Sur un flop A♣8♣2♠ il y a certes un tirage couleur possible, mais c'est bien le seul, et on peut donc encore parler d'un board dry, même s'il l'est un peu moins que les 3 flops du dessus. Inversement donc, un flop est drawy lorsqu'il présente beaucoup de possibilités de tirages, et qu'il est donc bien plus susceptible d'intéresser une main aléatoire. Voici quelques flop drawy comme 9♣8♣4♠, Q♥J♥8♠ ou encore un bon 8♦9♦T♦ qui est un flop extrêmement drawy!

Il est extrêmement important que vous vous posiez toujours la question de la texture du flop qui est en face de vous, que vous ayez touché ce flop ou non! Il faut toujours que vous gardiez en tête que lorsque vous arrivez au flop, même si vous n'avez rien touché, il se peut que votre adversaire n'ait rien touché lui aussi! Comme vous l'aurez compris, plus le flop sera dry, moins il y aura de chances que votre adversaire l'ait touché, et plus il sera drawy, plus il y aura de chance qu'il ait touché une paire ou mieux, ou encore un tirage plus ou moins faible! S'il est très important d'analyser la texture du flop, c'est parce qu'au poker, il faut être agressif, et il faut donc être capable de comprendre quand être agressif. Globalement, on a envie d'être agressif et de bluffer quand notre adversaire a peu de chances d'avoir un bon jeu. Et plus un flop est dry, moins votre adversaire a de chance d'avoir touché quelque chose... Ainsi, il sera plus facile de bluffer un joueur sur un flop dry, puisque s'il n'a rien touché, il sera plus enclin à abandonner. Inversement, si vous n'avez absolument rien touché, vous n'aurez pas forcément envie de bluffer un joueur assez "collant" et qui paye avec le moindre tirage sur un flop qui est très drawy! Cependant attention, si ceci est assez vrai en petites limites, plus on monte de limites moins cette idée s'applique. En effet, de très bon joueurs "savent que vous savez" qu'il ya peu de chances qu'ils aient touché un flop. Du coup si vous décidez de les bluffer sur un flop très dry comme A♠A♣8♥, ils peuvent vouloir vous bluffer en retour sachant qu'il y a aussi peu de chances de votre côté d'avoir touché une main forte sur ce flop! Mais passons, peu de joueurs en petites limites feront attention à ces détails. Gardez surtout en tête l'idée suivante: sur un flop dry, il y a peu de chances que votre adversaire ait amélioré sa main, contrairement à un flop drawy.

Ces quelques lignes peuvent vous paraître très simples, mais elles sont pourtant de la plus grande importance lorsque vous débutez, puisqu'il faut vraiment que l'analyse de la texture d'un flop devienne littéralement un réflexe! Ceci est très important pour beaucoup de raisons, dont une qui est un concept technique que nous allons juste rapidement évoquer maintenant: le Continuation bet, ou Cbet. Ce concept sera développé en partie B, ici l'idée est simplement de vous y introduire si vous ne le connaissez pas du tout, et de le mettre en relation avec la texture du flop!

LE CONTINUATION BET OU CBET

C'est le premier *move*¹⁸ qu'on apprend à faire au flop lorsque l'on est un joueur de poker puisqu'il est à la fois très simple et très efficace. Du moins, il est simple à comprendre, mais pas toujours aussi simple à appliquer que l'on croit. L'idée du continuation bet, ou Cbet, c'est de continuer notre agression au flop qu'on ait touché du jeu ou pas, sachant qu'on a été l'initiateur de l'agression preflop en relançant ou en faisant un 3bet. Comme vous vous en doutez, pour faire un Cbet lorsqu'on n'a pas touché de jeu, il faut pouvoir espérer prendre le pot suffisamment souvent! Et c'est là que c'est directement lié à la réflexion sur la texture du flop. Nous allons essayer de voir un exemple de Cbet pour être plus précis.

Le petit cadre qui suit est une présentation standard pour expliquer les mains jouées en cash game. "Hero" vous représente, vous. Votre adversaire est souvent appelé "Vilain" sur des sites / forums de poker. Ne me demandez pas pourquoi, c'est comme ça, on est toujours désigné par Hero, et l'adversaire par Vilain. Ici cependant, l'adversaire ne sera jamais désigné sous le nom de "Vilain": son nom sera simplement celui de sa position à la table. Ici donc, on voit que nous (Hero) avons 6♥7♥ au bouton (BU), et le joueur qui nous intéresse dans le coup est SB, et c'est donc ainsi qu'il sera désigné au flop. Il est toujours indiqué dans ce standard de présentation la taille du pot, et les joueurs qui couchent ou payent dans la main. A chaque fois qu'un exemple sera présenté dans les chapitres à venir, la main sera jouée en NL100 (blinds 0.5/1€) pour plus de facilité: les sommes sont rondes et c'est donc plus facile pour comprendre.

18 Un *move* est un coup de poker où l'on choisit une stratégie particulière en espérant sortir l'adversaire du coup de suite ou plus tard dans la main.

- **Preflop:** 1.5€ au pot, Hero est BU avec 6♦7♣

3 folds, Hero raises 3€, SB calls 2.5€, 1 fold.

- **Flop:** A♣4♠2♦ 7€ au pot, 3 joueurs

SB checks, Hero bets 4€, SB folds.

Ici le joueur au small blind check, on fait un Cbet de 2/3 du pot et l'adversaire couche alors que nous n'avons aucun jeu! Ce joueur peut avoir couché des tonnes de mains qui étaient bien meilleures que la nôtre preflop comme K♠Q♦, 7♠8♠, J♣T♥ ou je ne sais encore quel K♥7♠!

Cette stratégie est bien efficace sur un flop de ce type qui est très dry. Attention, si le joueur au small blind avait décidé de miser en premier de parole dès le flop, il n'aurait pas du tout fait un Cbet, puisque ça n'est pas lui qui a agressé preflop, il s'est contenté de payé! S'il avait décidé de miser sur ce flop avant que ce soit à nous de parler, il aurait fait ce qu'on appelle un *donk bet*¹⁹. Comme vous le voyez ici, ce flop est très dry! Si nous n'avons donc rien touché, il y a également beaucoup de chances pour qu'il en soit de même pour notre adversaire. Ainsi, en faisant un Cbet en bluff, nous avons énormément de chance de remporter le coup de suite. Si le flop était très drawy comme par exemple J♦T♦8♠ nous n'aurions pas voulu Cbet en bluff, parce que nous aurions eu peu de chance que notre adversaire se couche, et également peu de chance d'améliorer!

Nous analyserons en détail ces questions là dans des vidéos de théorie technique sur mon site, encore un fois le but de ce guide est vraiment de vous donner les définitions et les notions de base qui vont vous permettre d'aborder une réflexion plus poussée par la suite! Retenez donc bien ceci: il y a des flops plus ou moins dry, et cela influencera notre envie de Cbet ou non en bluff. Ce n'est cependant pas la seule raison qui peut nous pousser à faire un Cbet en bluff. En effet, parfois nous n'avons pas floppé une seule paire, le board est drawy, mais nous avons envie de Cbet quand même. Comment cela se fait-il? En fait, c'est tout simplement parce qu'on décide que l'on a une bonne equity, ce qui signifie tout simplement: de bonnes chances d'améliorer notre main.

L'EQUITY

Si vous relancez Q♠J♠ preflop et que vous êtes payés par le joueur au small blind et que vient le flop K♠T♠8♣, vous n'avez même pas une paire (hauteur dame), mais vous avez pourtant

¹⁹Le donk bet est l'action d'un joueur qui mise dans un pot alors qu'il n'est pas le relanceur initial.

une main très puissante! C'est tout simplement parce que vous avez d'énormes chances d'améliorer votre jeu. L'equity, c'est ceci: votre chance d'améliorer votre main, exprimée en pourcentage. Plus précisément, l'equity ou équité en français, exprime le pourcentage de chances qu'a votre main de gagner face à la main ou l'éventail de main (range) adverse, par rapport au montant du pot.

Ici, imaginez que le coup parte à tapis au flop et que vous vous retrouviez face à Q♣K♥. Certes votre adversaire a une top paire avec un bon *kicker*²⁰, ce qui est une très bonne main, mais vous avez pourtant environ 55% de chances de remporter le coup si vous partez à tapis et qu'il vous paye avec Q♣K♥. Comment cela se fait-il? C'est parce que vous avez énormément d'*outs*²¹ pour améliorer votre main! En effet, beaucoup de cartes peuvent vous donner un jeu énorme: n'importe quel pique, n'importe quel As ou n'importe quel 9 amélioreront votre main pour vous donner dans le premier cas une couleur, et dans le second cas une quinte! Vu qu'il y a 13 piques, dans un jeu de 52 cartes, et que vous en avez 2 en main, et qu'il y en a 2 au flop, il vous reste donc 9 piques dans le paquet pour améliorer. Il y a 4 cartes de chaque type, et donc quatre 9 et quatre A restants. Cela vous fait au total $9 + 8 = 17$ cartes pour améliorer votre main, ce qui signifie en gros que votre equity est énorme! Pour jouer un coup correctement, vous avez donc besoin de savoir constamment quels sont vos outs et quelle est donc votre equity. Et pour cela, vous devez toujours avoir en tête quelques repères pour être rapidement conscient de votre equity lorsque vous avez un tirage. En effet, selon la puissance de votre tirage, vous ne voudrez pas le jouer de la même façon. Dans l'exemple que nous venons d'aborder, on peut voir que l'on peut jouer notre main de façon très agressive et relancer / partir à tapis avec notre main sans aucun problème. Premièrement, notre adversaire peut coucher s'il n'a pas une bonne main, et on remportera alors immédiatement le coup. Mais s'il a une bonne main et qu'il nous paye, nous avons toujours d'énormes chances de remporter le coup!

Vous devez donc toujours être conscient du nombre d'outs que vous avez avec votre main, et connaître ainsi votre % de chances d'améliorer. Après ces quelques repères statistiques, nous reviendrons ensuite sur les raisons qui vont nous influencer à jouer de telle ou telle façon selon la puissance de notre tirage!

20 Le kicker est la seconde carte de votre main qui accompagne votre paire. Ici donc si on a KQ sur le flop KT8, on a top paire avec un très bon kicker, la dame. Si notre adversaire a KJ, il a une top paire avec un kicker au valet, et nous avons donc un meilleur jeu que lui. S'il ne touche pas de J il perdra la main à la river si les cartes sont révélées pour voir celui qui a le meilleur jeu.

21 Les outs désignent toutes les cartes restante dans le paquet permettant d'améliorer votre main.

TABLEAU DE STATISTIQUES LORSQU'ON A UN TIRAGE FLOP / TURN

Nombre d'outs	% sur 2 cartes à venir	% sur 1 carte à venir	Type de main
2	8.7%	4.55%	Pocket paire comme 8♣8♦ sur A♠K♣9♥ vs A♥T♣
4	18.5%	8.9%	Tirage quinte par le ventre comme 6♦7♦ sur 9♣T♥A♠ vs A♣K♠
5	20.2%	11.3%	Quand on a touché une paire au flop comme A♣J♥ sur J♣5♦9s vs Q♥Q♦
6	24.75%	13.6%	Quand on a une main qui n'a rien touché mais possède 2 overcards comme KsQ♣ sur 5♠6♣2♦ vs 8♠8♥
7	27.8%	15.9%	Quand on a quinte par le ventre + 1 overcard comme A♠2♣ sur 3♠4♥J♥ vs J♣K♦
8	32.6%	18.2%	Quand on a un tirage quinte par les deux bouts, comme 8♣9♥ sur un flop T♣J♦4♥ vs A♣A♦
9	38.6%	20.5%	Quand on a un tirage couleur simple comme Q♠T♠ sur un flop K♠4♠7♦ vs A♣K♦
10	39.6%	22.7%	Quand on a un tirage quinte par le ventre et 2 overcards, comme Q♠K♥ sur J♥9♣2♦ vs 8♣8♥
12	45%	27.2%	Quand on a un tirage couleur + 1 overcard, comme A♠4♠ sur J♠9♠6♦ Q♥J♣
15	57.3%	38.3%	Quand on a un tirage couleur + 2 overcard, comme A♥K♥ sur 6♥7♥T♣ vs Q♣T♠
15+	64.8%	47.1%	Quand on a un tirage couleur + quinte par les deux bouts + deux overcards, comme Q♥K♥ sur J♥T♥7♣ vs J♦8♣

Comme vous pouvez le voir sur ce tableau, notre equity est toujours calculée ici en supposant que l'on est contre une main de type "paire".

Si vous êtes contre un jeu plus fort que top paire, votre equity sera moindre puisque vous aurez moins d'outs! En effet, vous avez bien 64.8% de chances de remporter le coup sur 2 cartes à venir avec Q♥K♥ sur J♥T♥7♣, lorsque vous faites face à J♣9♦. Mais si vous faites face à AA, vous n'avez "plus que" 48% de chances de remporter le coup: en effet, votre adversaire a 2 as en main donc ça vous enlève 2 outs potentiels, puisque si vous touchez une paire de K ou de Q, elle sera dominée par AA.

Inversement, si vous êtes face à un jeu plus faible que top paire, vous avez souvent plus d'outs. En effet pour reprendre l'exemple précédant, avec Q♥K♥ sur J♥T♥7♣ vous avez 71.2% de chances d'améliorer contre une petite paire comme 33, alors que vous aviez 64.8% quand vous faisiez face à J♦9♣.

De plus, il faut faire attention aux cartes, et donc aux conditions de calcul qui peuvent changer votre equity à la turn. Reprenons l'exemple de tout à l'heure où nous avons Q♠T♠ sur un flop K♠4♠7♦ vs A♣K♦. Vous avez 38.6% de chances d'améliorer sur 2 cartes à venir, et 20.5% sur 1 carte à venir. Mais cela suppose que votre equity ne s'améliore pas turn et que vous tombez sur une turn qui est une *blank*²² pour votre main. En effet si la turn est un 2♦ vous n'allez pas améliorer vos chances de remporter le pot. Par contre si la turn est un 9♣, vous avez maintenant une quinte par le ventre en plus puisque le *board*²³ est K♠4♠7♦9♣ : si un J tombe river, vous aurez une quinte! Ainsi, vous aurez 4 outs en plus pour battre la top paire adverse, ce qui augmente votre equity: vous passez de 20.5% à 27.2%. Vous pouvez trouver ça négligeable, mais c'est en réalité extrêmement important sur le long terme de savoir repérer les cartes à la turn qui vont modifier votre equity que ce soit en bien ou en mal. En effet, vous devrez parfois changer votre plan de jeu pour vous adapter à la carte qui est tombée: parfois il faudra être plus agressif si votre equity s'améliore et que la situation le justifie, parfois la carte qui tombe turn vous obligera à ralentir l'action, soit parce qu'elle réduira votre equity, soit parce qu'elle sera trop susceptible d'améliorer l'adversaire. Cependant toutes ces considérations sont un peu compliquées pour le présent ouvrage, donc retenez simplement qu'il faut être extrêmement attentif à notre equity selon le flop et les cartes qui tombent turn et river.

Ici l'idée est vraiment de vous donner de bons repères pour vous rendre compte de la force de

22 Ce terme désigne une carte qui n'améliore pas d'éventuels tirages et ne change donc rien au calcul d'equity. On entend exactement la même chose par "brique".

23 Tableau en français. Désigne l'ensemble des 5 cartes communes qui sont disposées sur le tapis.

vos tirages. Vous devez vraiment être conscient de ces chiffres aussi souvent que possible, et si vous n'arrivez pas à les retenir, faites le calcul de tête! Il suffit de faire une approximation qui vous donne déjà une bonne idée de votre equity, en multipliant le nombre d'outs que vous avez par 2.25 s'il y a une seule carte à venir, et par ~ 4 s'il y a deux cartes à venir. En effet si vous prenez par exemple la main de tout à l'heure où on a un tirage quinte par les deux bouts, comme $8\clubsuit 9\heartsuit$ sur un flop $T\clubsuit J\spadesuit 4\heartsuit$ vs $A\clubsuit A\spadesuit$, vous vous rendez compte que vous avez 8 outs (les quatre Q et les quatre 7). D'après le tableau vous avez 32.6% sur 2 cartes à venir. Si vous multipliez vos 8 outs par 4, vous arrivez à 32! Sur une seule carte à venir, le tableau vous indique que vous avez 18.2% de chances. Au lieu de faire de tête $8 * 2.25$, multipliez vos 8 outs par 2, et vous arrivez à 16. Comme vous savez qu'il faudrait multiplier par 2.25, compensez ce "manque" dans votre multiplication en rajoutant 2% pour tomber juste! Si vous avez plus de 8 outs, il faudra rajouter un peu plus de 2%. En effet, avec 15 outs comme dans l'exemple où on a un tirage couleur + 2 overcard, comme $A\heartsuit K\heartsuit$ sur $6\heartsuit 7\heartsuit T\clubsuit$ vs $Q\clubsuit T\spadesuit$, le tableau indique 38.3% sur 1 carte à venir. Vous avez 15 outs (trois A, trois K, et 9 \heartsuit). $15 * 2 = 30$, et il faut donc rajouter 8% pour tomber juste. Il faut donc faire "en gros" lorsqu'il s'agit de deux cartes à venir, mais vous pouvez compenser de $\sim 2\%$ sur 8 outs, $\sim 4\%$ pour 12/13 outs, et $\sim 8\%$ pour 15 outs+.

Ce tableau est vraiment très important, et même si ça peut paraître rebutant au début, je vous conseille très sincèrement de l'avoir à côté de vous pendant que vous jouez au début pour bien intégrer tout ça.

Ce sera tout sur les statistiques. C'est assez désagréable au début, mais ça vous sera bientôt naturel, tout comme réciter l'alphabet. J'espère que vous n'êtes pas trop dégoûtés de tous ces chiffres, parce que maintenant on va aller "s'amuser" encore un peu plus en voyant des concepts comme les côtes, et expliquer en quoi c'est à mettre en relation avec l'equity! D'ailleurs avant de parler directement des côtes, vous avez besoin de vous familiariser avec les termes suivants: l'equity, la fold equity et l'expected value ou EV.

EQUITY, FOLD EQUITY ET EXPECTED VALUE

EQUITY

L'equity, ou équité en français, exprime au poker votre "probabilité de...". On dit par extension qu'on a une plus ou moins bonne equity selon qu'on a une probabilité plus ou moins élevée de remporter le pot face à la main ou au range de mains adverse. D'après le tableau des statistiques, vous pouvez vous rendre compte de votre equity contre une main adverse supposée de type "paire". Plus vous avez de % de chances d'améliorer, plus votre equity est importante!

FOLD EQUITY

Vous l'avez donc peut-être déjà deviné, la fold equity exprime tout simplement la probabilité qu'a votre adversaire de coucher sa main. Pas la peine de rentrer dans des calculs compliqués, il vous suffit juste de comprendre le concept! Imaginez que votre adversaire relance preflop au bouton, sachant qu'il est déjà du type à relancer énormément de mains. Vous pouvez le 3bet (surrelance), et vous aurez tout logiquement une fold equity très importante: votre adversaire va coucher preflop très souvent puisqu'il aura très souvent une main faible au bouton. Cependant, si votre adversaire est agressif et qu'il se doute que vous faites un 3bet pour le bluffer, il va peut être vouloir faire tapis pour vous bluffer à son tour, et dans ce cas-là, votre fold equity baisse va alors baisser. Trois critères principaux influencent votre fold equity: **1.** Est-ce que vous avez une image de joueur qui bluff beaucoup ou non? ; **2.** Est-ce que votre adversaire est weak ou non (a t'il tendance à coucher beaucoup ou non?) ; **3.** Est-ce que le board est effrayant ou non?

C'est tout ce que vous avez à retenir pour l'instant, l'idée ici est simplement de vous familiariser avec ces notions, que vous retrouverez utilisées tout au long de la partie II de cet ouvrage.

EXPECTED VALUE

Venons-en rapidement à l'expected value, ou EV. Ce terme exprime simplement votre espérance de gain sur le long terme selon qu'elle est positive, neutre ou négative. On parle donc respectivement d'EV+, EV0 ou EV-. Prenons un exemple simple pour exprimer cette idée. Imaginons que vous partez à tapis preflop avec AA contre 66 en NL100, et il y a donc 200€ au milieu. Vous avez une equity (probabilité de remporter le coup) de 80% avec votre AA, et votre

adversaire a une equity de 20% avec son 66. Cela signifie donc que si l'on répète ce coup 10 fois, vous gagnerez 8 fois avec AA, et perdrez 2 fois contre 66 qui touchera un brelan ou fera une quinte / couleur improbable. Toujours sur 10 coups, donc, on peut faire le "calcul" suivant: Vous gagnez 80% du temps 100€, donc $8 \times 100\text{€} = 800\text{€}$, mais perdez 20% du temps $100\text{€} \times 2 = 200\text{€}$. Sur 10 fois donc, vous allez gagner $800 - 200 = 600\text{€}$. Ce calcul étant fait sur un échantillon de 10 coups, cela signifie que sur 1 coup, **vous gagnez en moyenne seulement 60€ lorsque vous partez à tapis AA vs 66 preflop en NL100**. Vous êtes donc dans une situation EV+, c'est à dire que vous gagnez de l'argent sur le long terme. Oui, je sais, beaucoup d'entre vous sont surpris, on ne gagne pas autant sur le long terme qu'on le croit intuitivement avec AA vs 66 lorsque ça part à tapis preflop! ;) Vous vous en doutez donc, 66 est dans une situation EV-, perdant sur le long terme. En effet, sur 10 coups, 66 va perdre $8 \times 100\text{€} = 800\text{€}$, et gagner $2 \times 100\text{€} = 200\text{€}$. Pour perdre donc au total des 10 coups $-800\text{€} + 200\text{€} = -600\text{€}$, soit -60€ en moyenne à chaque fois.

Un petit dernier exemple pour exprimer une situation EV0: Vous partez à tapis avec A♦K♠ vs 22, et vous avez 50% de chances de gagner le coup, et donc aussi 50% de chances de le perdre. Sans calcul, je suppose que vous comprenez bien que sur le long terme, vous ne serez ni gagnant ni perdant, mais à 0€, et donc EV0.

Votre but au poker, c'est de dénicher toutes les situations ev+, ne serait-ce que les plus "petites", qui peuvent paraître négligeables mais sont en réalité à chaque fois une chance de plus de prendre de l'argent. Prenons un exemple: là où un bon joueur va peut-être coucher sa main sans trop se poser de questions parce qu'il n'a rien, un excellent joueur va prendre son temps, réfléchir, et faire un bluff assez "tendu" mais malgré tout légèrement ev+. Encore, un bon joueur va peut-être *value bet*²⁴ sa main $\frac{3}{4}$ du pot sans trop réfléchir, alors qu'un excellent joueur va par exemple s'arrêter un moment, se rendre compte que l'adversaire est frustré et paiera même si c'est une mise plus chère que d'habitude. L'excellent joueur misera alors peut-être un peu plus légèrement que le pot, et remportera plus d'argent que le jouer qui est simplement "bon". Gardez bien ceci en tête: ***Vous ne voulez pas faire des bons moves, vous voulez faire des moves excellents, les meilleurs possibles et les plus optimaux.*** C'est ce qui différencie un joueur gagnant d'un joueur très gagnant.

Encore une fois et au risque de me répéter, il est évident que si vous débutez totalement le poker, tous ces termes peuvent vous rebuter. Mais ne vous découragez pas, le poker est un jeu

24 On dit qu'on value bet lorsqu'on mise dans l'espoir d'être payé par moins bien.

riche et difficile. Une fois que vous aurez intégré tous ces concepts, tout s'éclairera petit à petit et vous prendrez conscience de la profondeur de ce jeu: c'est là que vous pourrez non seulement espérer gagner le plus d'argent, mais c'est surtout de cette façon que vous prendrez le plus de plaisir à jouer: en comprenant ce que vous faites et ce qu'il se passe autour de vous. Pour aller plus loin, il faut maintenant parler du concept de "cotes" au poker. Sans ça, vous ne pourrez pas vraiment savoir si les décisions que vous prenez sont $EV+$.

LES COTES

La cote au poker est un concept qui exprime tout simplement le montant du pot par rapport à ce que vous devez payer pour espérer le remporter.

Imaginez la situation suivante: Vous êtes en NL100 (blinds 0.5/1€) à la river avec $A\clubsuit K\spadesuit$ sur un board $A\spadesuit 8\heartsuit 9\spadesuit 2\spadesuit 5\clubsuit$. Il y a 30€ au pot, et votre adversaire n'a plus que 30€ devant lui. Il décide de partir à tapis et mise alors ses 30€ restants dans un pot qui fait 30€. Il y a donc maintenant 60€ au pot, et vous face au choix suivant: Vous pouvez payer ses 30€ pour remporter les 60€ qu'il y a au milieu, ou coucher. C'est ceci qu'exprime la notion de cote. Ici vous avez une cote de 2:1 (lire 2 contre 1), puisque si vous remportez le pot, ce sera à hauteur de 2 fois ce que vous aurez payé: en effet, vous devez ici call 30€ pour en gagner le double (60€ au milieu). Avoir la côte, cela signifie que si vous payez, vous serez *breakeven*²⁵ sur le long terme, et on dit donc que votre décision est $EV0$ ²⁶. Si vous avez de bonnes côtes (favorables), vous serez gagnants sur le long terme, et votre décision sera ainsi $EV+$. Si vous n'avez pas de bonnes côtes (défavorables), vous serez perdants sur le long terme, et votre décision sera $EV-$. Retenez donc bien que le terme d' EV mesure combien est-ce que vous allez gagner/perdre en moyenne sur le long terme. $EV+$ signifie donc que vous avez en moyenne un gain positif sur le long terme, et inversement $EV-$ que vous avez en moyenne un gain négatif sur le long terme.

Oui, ça fait mal tous ces mots à la fois, mais encore une fois, cela doit **absolument** devenir naturel pour vous de comprendre clairement ce que signifient ces mots et expressions. Revenons maintenant à notre exemple avec $A\clubsuit K\spadesuit$ sur un board $A\spadesuit 8\heartsuit 9\spadesuit 2\spadesuit 5\clubsuit$ et notre histoire de cote. Nous disions plus haut qu'**avoir la cote**, cela revient à être $EV0$, soit "ni perdre

²⁵ Cela signifie que vous serez, sur le long terme, à +/- 0€ de gains.

²⁶ L' EV est un concept qui exprime / mesure combien est-ce que vous allez gagner/perdre sur le long terme. $EV-$ signifie que l'on a une décision perdante sur le long terme, $EV+$ une décision gagnante, et $EV0$ une décision "neutre".

ni gagner d'argent sur le long terme".

Ceci dit, vous pouvez vous demander: certes, mais comment savoir si payer le tapis de mon adversaire qui mise 30€ dans un pot de 30€ est une décision EV-, EV0 ou EV+? C'est là que le poker devient un jeu intéressant et "rigolo". Pour répondre à cette question, il faut déterminer deux choses: 1. quelle est la côte qui m'est offerte? ; 2. quelle est l'equity (% de chances de remporter le coup) minimale qui me permet d'être EV0?

Dans cet exemple, nous avons déjà la réponse à la question 1: on sait que notre cote est de 2:1, puisque nous avons 30€ à payer pour potentiellement gagner le double, 60€. Comment avoir la réponse à la question 2., à savoir à partir de quel moment serons-nous donc EV0?

C'est simple, et imaginez la situation hypothétique suivante où serait 3 fois dans la même situation: Vous payez une première fois 30€ pour remporter 60€, et vous perdez. Vous êtes donc perdant de 30€. Exactement la même situation se présente une seconde fois, vous payez de nouveau, et perdez encore. Sur ces deux coups joués, vous êtes donc perdant de $30+30 = 60€$. Exactement la même situation se présente la troisième fois, vous payez 30€ mais cette fois-ci vous remportez le coup, et donc les 60€ qu'il y avait au milieu avant de payer. Vous étiez perdant de 60€ sur les deux mains précédentes, mais avec ce troisième coup remporté, vous êtes pile à 0€. Vous avez donc remporté le coup 1 fois sur les 3 mains, et vous êtes au final à 0, donc si cette "triade" se répète à l'infini, vous serez à 0 au final, et vous êtes donc EV0! Cela signifie tout simplement que lorsque vous avez une cote de 2:1, il suffit de remporter le coup 33% du temps pour avoir la cote minimale. Si vous remportez le coup 34% du temps, vous commencez à être très très légèrement gagnant sur le long terme, et donc ev+. Si vous remportez le coup 50% du temps, vous êtes clairement gagnant sur le long terme et ev+, et ainsi de suite... Pour reprendre notre exemple, il est évident ici qu'avec $A\clubsuit K\spadesuit$ sur un board $A\spadesuit 8\heartsuit 9\heartsuit 2\spadesuit 5\clubsuit$, vous remporterez le coup bien plus souvent que 33% du temps contre un adversaire "classique". Il peut miser avec un As moins bien comme AQ/AJ/AT voire moins, mais miser également en bluff avec des tirages quintes manqués (JT, 67) et des tirages couleurs manqués (tirages piques et carreaux). Certes il peut avoir des doubles paires et des brelans, mais c'est une petite partie de son range: c'est à dire que parmi toutes les mains possibles avec lesquelles il mise, nous avons largement la meilleure main plus de 33% du temps avec $A\clubsuit K\spadesuit$, et le call est donc automatique. Nous expliquerons plus tard comment être "sûr" que l'on a bien souvent la meilleure main 33% du temps, mais pour l'instant continuons, je suis sûr que vous avez envie de passer à autre chose! :p

Ces notions là peuvent paraître assez compliquées à comprendre au début, mais vous vous y ferez. Il ne faut pas vous prendre la tête pour vous dire quelque chose comme "oh lala mais alors il faut tout le temps tout calculer, on va jamais s'en sortir!". En fait il y a énormément de fois où la situation est tellement évidente que vous avez une décision automatique et intuitive. En effet, si vous relancez à 3€ preflop avec AA et qu'un adversaire vous fait tapis pour 100€, aucune importance de penser aux cotes qui vous sont offertes, la décision est automatique. Cependant, ce sont dans des situations plus tendues ou *close*²⁷ qu'il peut être très utile de réfléchir à la cote et à notre equity pour savoir ce qu'il faut faire. Avant donc de discuter de ça, nous allons voir rapidement un tableau qui vous donnera des repères pour déterminer à partir de quand est-ce que votre equity vous permet d'être EV0 selon la cote qui vous est offerte.

TABLEAU COTE / EQUITY

Montant à payer par rapport au pot	Côte	Pour être EV0 il faut remporter le pot au moins x% du temps
200€ dans un pot de 100€ = *2 pot	1.5 : 1	40%
150€ dans un pot de 100€ = *1.5 pot	1.66 : 1	37,5%
100€ dans un pot de 100€ = pot	2:1	33%
75€ dans un pot de 100€ = 3/4 pot	2.33 : 1	30%
66€ dans un pot de 100€ = 2/3 pot	2.5 : 1	28.6%
50€ dans un pot de 100€ = ½ pot	3 : 1	25%
33€ dans un pot de 100€ = 1/3 pot	4 : 1	20%
20€ dans un pot de 100€ = 1/5 pot	6 : 1	14.3%
10€ dans un pot de 100€ = 1/10 pot	11 : 1	8.33%

²⁷ On dit d'une décision qu'elle est "close" lorsqu'entre deux décisions possibles, par exemple fold et call, il est difficile à première vue de savoir ce qui est le mieux à faire.

Tout comme les tableaux statistiques, celui-ci doit va vous permettre d'avoir des repères simples et efficaces pour en déduire quand payer ou pas une mise. Les lignes en fond rouge indiquent la zone où "vous avez besoin de gagner le pot très souvent", pour passer au jaune où "vous avez besoin de gagner le pot raisonnablement souvent", à la zone verte où il vous suffit "de gagner le pot très rarement" pour rester malgré tout ev+.

GENERALITES SUR LE JEU POSTFLOP

Encore une fois, ce guide n'a pas pour ambition de vous donner des techniques de jeu, mais le vocabulaire et les bases nécessaires pour être capable de comprendre, travailler et forger vos techniques de jeu. Pour tout ce qui est avancé, allez consulter mes vidéos, je ferai de mon mieux pour vous fournir des explications utiles à votre progression.

Si je n'ai donc pas l'ambition ici de vous parler de choses très élaborées, j'aimerai aborder quelques sujets généraux sur le jeu qui se déroule flop, turn et river. Pour l'instant nous avons parlé essentiellement des concepts de base et du vocabulaire, ainsi que du jeu preflop, parce que c'est là où c'est le plus facile de réfléchir puisqu'on n'a que 2 cartes en main. Mais une fois que le flop arrive, la richesse du jeu explose, et c'est là que ça devient compliqué. Sans trop développer donc, voici quelques idées que j'aimerai évoquer avec vous.

RAPIDEMENT SAVOIR CE QUE VOUS VOULEZ FAIRE DE VOTRE MAIN

Trop souvent lorsqu'on débute, on ne sait pas trop quoi faire avec notre main. Si on a par exemple une top paire avec un mauvais kicker, on n'a pas envie de jeter, mais on n'a pas envie de faire tapis. C'est normal, il y a souvent des décisions compliquées de ce style au poker. Cependant, ne tombez pas dans le piège de faire les choses à moitié et de vous laisser embarquer à faire quelque chose que vous ne voulez pas. Si vous sentez que votre main est fragile, et que l'adversaire est agressif, vous pouvez décider de jeter votre top paire dès le flop si vous vous faites relancer. Pas la peine de payer une fois une relance au flop, puis encore à la turn, pour finalement coucher river: en faisant ça vous perdez bien plus que si vous aviez couché dès le flop.

Encore, si vous avez un tirage très fort, rappelez-vous le tableau un peu plus haut! Si vous

avez 12 outs ou + qui vous donneront un jeu très fort si vous les touchez comme une quinte ou une couleur, essayez de jouer votre main de façon agressive dès le début si la situation s'y prête. Mais ne commencez pas à jouer « un peu agressif » au flop votre tirage, pour ne pas savoir quoi faire à la turn si vous n'avez pas amélioré. Jouez le coup à fond de façon agressive, ou jouez le à fond de façon prudente et passive. On pourrait écrire des pages sur ce sujet, mais ça n'est pas le but: gardez simplement en tête que le plus vous avez un plan tôt dans la main, le moins vous vous trouverez dans des situations où vous ne savez pas quoi faire!

Soyez vigilants, et demandez-vous toujours pourquoi vous prenez toujours telle ou telle décision! :)

FAITES ATTENTION A LA TEXTURE DU FLOP ET A L'ADVERSAIRE

Il faut vraiment que vous fassiez attention à ce paramètre. Dès que le flop tombe, vous devez vraiment être très attentif aux implications possibles pour votre main et le range de votre adversaire. Si vous avez A♠A♦ sur un flop 9♥T♥J♥, n'avez pas honte de coucher votre main dès le flop si vous vous faites relancer par un joueur très tight et passif. Si le flop est de type 9♦T♦2♣ et que vous êtes contre un adversaire qui a l'air très actif à la table, évidemment ça n'est plus du tout la même situation: il y a beaucoup de tirages, et vous savez que votre adversaire peut essayer de vous bluffer. Dans ce cas, ce serait une erreur de ne pas continuer dans le coup avec votre main.

De même, si votre adversaire mise cher river, demandez-vous toujours s'il peut bluff ou non! Si l'adversaire est passif et qu'il mise cher tout d'un coup à la river sur un board J♠T♠5♣ A♥ 3♠, vous pouvez facilement jeter une main comme AK et même JT, parce qu'il y aura au minimum AJ, QK ou une couleur chez votre adversaire! La force de votre main dépend toujours du board qu'il y a, et du type d'adversaire que vous avez en face, retenez bien ça! Observez le type de joueurs que vous avez avec vous, et adaptez-vous selon ce que vous remarquez d'eux. Ne vous dites pas bêtement que, parce que vous avez une overpaire, vous pouvez partir à tapis quoiqu'il arrive: apprenez à coucher lorsque vous n'avez pas encore mis beaucoup d'argent dans le pot et que vous sentez qu'il y a peu de chances que votre adversaire soit en train de vous bluffer.

SACHEZ RENTABILISEZ VOS MAINS

L'erreur la plus commune que font les joueurs en petites limites est de payer trop souvent avec des mains faibles. Profitez-en! Tant que vous ne faites pas face à de l'agression, rentabilisez vos mains, et n'hésitez pas à miser. N'abusez pas du slowplay, les joueurs seront souvent curieux en face et vous paieront. Ne tombez pas dans le piège de miser trop souvent des faibles montants en espérant que votre adversaire va faire n'importe quoi et vous relancer. La plupart du temps, misez cher quand vous jugez que vous avez un bon jeu, et tant pis si ça ne passe pas cette fois-ci et que l'adversaire couche ou vous montre une main moins bien, ça arrive!

Si vous avez une main moyenne, ne checkez pas systématiquement. Vous pouvez très bien miser à hauteur d'environ $\frac{1}{2}$ pot avec une main de type middle paire top kicker! Si le board est de type $J\heartsuit 6\spadesuit 7\clubsuit 9\spadesuit A\clubsuit$, et que vous avez KJ, n'oubliez pas que vous avez middle paire avec le kicker max! Si vous êtes en position, et qu'à la river votre adversaire check, vous aurez souvent la meilleure main et vous pouvez donc miser en espérant être payé par des mains comme TT, 9T, JT, JQ voire pire comme 88 ou K7! Ne jouez pas de façon trop peureuse et timorée, tester des choses et adaptez-vous, ça reste le meilleur moyen de progresser! :)

TENTEZ DE PETITS BLUFFS

Ne soyez pas timides, et tentez de voler les pots lorsque vous sentez que personne n'en veut ou que l'adversaire montre énormément de faiblesse. Il n'est pas conseillé de commencer à faire de trop gros bluffs parce que ça coûte cher, cependant il y a plein de situations où vous devez tenter de voler le coup. N'oubliez pas qu'il y a toujours de l'argent au milieu de la table, et que lorsque personne ne semble être intéressé, c'est très souvent celui qui prend l'initiative de l'agression le premier qui remporte le coup.

Si par exemple vous êtes dans un pot à 3 joueurs et que vos deux adversaires ont check flop turn et river sur un board du style $5\spadesuit 5\spadesuit 4\clubsuit 9\heartsuit A\spadesuit$, vous pouvez tenter de faire une mise à $\frac{3}{4}$ du pot pour remporter le coup contre des joueurs qui ne sont pas trop collants. Si les joueurs sont trop collants, misez deux fois la taille du pot, et les joueurs n'oseront bien souvent pas payer, parce que ça leur reviendra trop cher! Si tout le monde a check dans un pot pareil, il y a peu de chance qu'un adversaire ait une couleur ou un As, donc si le pot fait 1€ et que vous misez 2€, vous remporterez le coup extrêmement souvent, à moins de tomber contre des

adversaires qui aiment particulièrement vous tendre des pièges. Quoiqu'il arrive, testez, prenez des risques, essayez, et vous trouverez bien rapidement ce qui vous met à l'aise, et ce qui vous permet de prendre l'avantage sur les autres joueurs. Ne tombez pas dans le piège de jouer de façon trop formatée, classique et standard. Si vous ne faites qu'attendre des grosses mains sans faire preuve d'aucune prise d'initiative et de créativité, non seulement le poker sera ennuyeux, mais vous ne gagnerez pas autant que vous le pourriez!

QUELQUES CONSEILS DE FIN

Le poker est un jeu très difficile, surtout lorsqu'on débute. On est parfois plein de bonne volonté, on a l'impression d'avoir progressé, et la variance nous inflige de sérieux revers qui nous dégoûtent et nous donnent envie de tout arrêter. Mais ne vous découragez pas, continuez de réfléchir au jeu, de donner le meilleur de vous-même, et petit à petit les choses s'amélioreront forcément si vous êtes patients.

Essayez de vraiment vous intéresser au jeu, et de prendre chaque décision de façon posée et profonde, comme si votre vie en dépendait. Jouez à fond, et demandez-vous toujours « pourquoi? » est-ce que vous prenez telle ou telle décision.

Apprenez également à vous connaître: ne vous forcez pas à faire tel ou tel move simplement parce que vous avez vu un joueur très bon le faire ou parce que vous avez une petite voix qui vous dit « *Ouais enfin bon faut il faut bien être agressif de temps en temps, je peux bluffer cette carte!* ». N'écoutez pas votre petite voix dans ces cas-là, parce que c'est souvent l'émotion qui parle, la frustration, l'énervement, ou à l'inverse l'excès de confiance et l'euphorie. Faites jouer à tout moment votre capacité d'analyse, de concentration et de lucidité. Soyez pleinement attentifs et présent à tout ce qui se présente à vous, et continuez de travailler. Pas la peine d'en faire des tonnes. Faites peu, mais bien. Donnez le meilleur de vous-même, et vous prendrez plaisir à jouer, même lorsque vous perdrez de l'argent parce que vous saurez que vous avez fait de votre mieux. Si vous sentez que jouer devient une douleur, que vous vous forcez, alors arrêtez. Détendez-vous, et prenez du recul sur votre jeu. Quand vous vous sentez à nouveau mieux, réattaquez une session...

ALLER PLUS LOIN

Vous avez désormais énormément d'éléments pour aborder le poker, le comprendre, et progresser. Vous savez qu'il faut être agressif, jouer en position, tenir compte de son equity, ne pas limp, utiliser un tracker, etc etc...

Cependant, il reste énormément de choses dont il faut parler pour devenir un bon joueur, comme par exemple: les raisons qui nous poussent à miser, le bluff, le jeu dans les blinds, les concepts de bas et de haut de range, le floating, la thin value, les overbet, et des tonnes d'autres! Qui sait, peut-être qu'un jour je me motiverai à faire un guide gratuit sur tout ça également! :)

Mais je continue de penser qu'il est plus agréable de présenter tout ça par vidéo, donc si vous avez envie de continuer de progresser, vous savez comment me trouver! En attendant, relisez les chapitres que vous n'avez pas compris, et n'hésitez pas à vous mettre quelques post its à côté de l'écran pendant que vous jouer afin de garder en tête certaines idées ou repères.

Allez, je vous laisse avec le lexique et je vous dis à tout bientôt!!

Pe4nuts

LEXIQUE

- **2barrel**: Continuer de miser à la turn après avoir déjà misé preflop et flop.
- **3barrel**: Continuer de miser à la river après avoir déjà misé preflop, flop et turn.
- **3bet**: Le terme de 3bet ou surrelancer est principalement employé preflop. Si quelqu'un a déjà relancé avant vous et que vous lui revenez dessus en relançant à nouveau, vous faites donc un 3bet / une surrelance.
- **3way pot**: Un 3way pot est un pot où 3 joueurs sont impliqués. Pareil pour un 4way pot, qui est donc un pot où 4 joueurs sont impliqués, etc...
- **4bet**: Un 4bet est une relance supplémentaire au 3bet. Prenez l'exemple suivant: Vous relancez preflop, et un joueur vous surrelance: il est donc en train de vous faire un 3bet. Si vous le relancez par dessus son 3bet, vous faites alors un 4bet.
- **6-max (shorthanded)**: Le 6max ou SH / Shorthanded désigne une table de poker où 6 joueurs au maximum sont autorisés à jouer à la table.
- **Abattage**: showdown en anglais. L'abattage désigne la phase de jeu river après le dernier tour de mise où 2 joueurs ou plus révèlent leur main pour savoir laquelle est la meilleure.
- **ABC**: Un joueur est considéré comme "ABC" lorsqu'il joue de façon très "classique", standard. Un joueur ABC ne bluff pas beaucoup et prend peu de gros risques, on dit aussi qu'il joue "bien en ligne".
- **Ace high straight**: Quinte à l'as en français, c'est à dire lorsque notre main est constituée de 5 cartes qui se suivent dont la plus haute est l'As: Dix, Valet, Dame, Rois, As.
- **Aces full**: Full aux As en français. Combinaison d'un Full avec une paire et un brelan d'As.
- **Aces-up**: Une main de deux paires dont la plus haute est la paire d'as.
- **Active player**: Désigne un joueur qui est encore dans la partie.
- **Add on**: Dans un tournoi, possibilité pour le joueur d'acheter des jetons pour augmenter la taille de son tapis.

- **A-game**: On dit que l'on joue notre A-game lorsqu'on joue à notre "top niveau" de notre mieux. Attention, jouer son A-game ne signifie donc pas jouer de la meilleure façon qu'il soit, mais bien jouer au top de notre forme, du mieux dont on est capable sur le moment.

- **Agressif / aggro**: Qualificatif désignant une façon de jouer agressive où on mise et relance fréquemment.

- **Air**: On dit que l'on a "air" lorsque notre main est très faible et qu'on n'a même pas une paire. On a donc au mieux hauteur As, au pire hauteur 3.

- **All in**: Tapis en français. Action de faire tapis en engageant tous nos jetons. On peut aussi dire: shove, push, boîte...

- **Ante**: C'est une mise obligatoire que tous les jours à la table doivent payer avant même d'avoir vu leurs cartes. Les antes apparaissent en général en milieu / fin de tournoi, pour inciter les joueurs à être plus agressif preflop: en effet, si on remporte le coup preflop on vole la petite blinde, la grosse blinde + toutes les antes des joueurs à la table.

- **Any two**: On dit d'un joueur qu'il peut avoir "any two" quand on pense qu'il peut avoir n'importe quelles cartes en main.

- **Assorties**: suited en anglais. Des cartes sont assorties lorsqu'elles sont de la même couleur. Si vous recevez un As de pique et un Roi de pique preflop, vous avez deux cartes assorties.

- **Average**: moyenne en français. Dans un tournoi l'average représente le montant moyen des tapis des joueurs qui sont encore dans le tournoi.

- **Back Door**: On dit qu'on a un tirage "back door" lorsqu'au flop on a 3 des 5 cartes pour compléter une quinte ou une couleur. Il faudra donc obtenir les 2 cartes manquantes du tournant (turn) et de la rivière (river) pour compléter cette combinaison. Si vous avez par exemple 2 trèfles en main et qu'il n'y a qu'un trèfle au flop, on dit que vous avez un tirage backdoor à la couleur (backdoor flush draw en anglais). En effet, il faut qu'un trèfle tombe au tournant et à la rivière pour que puissiez toucher votre couleur.

- **Backraise**: Relance de la part d'un joueur qui s'est contenté seulement de suivre.

- **Bad beat**: Perte d'un coup sur la dernière carte, alors qu'on a une main favorite.

- **Bad run**: Période de plusieurs jours voire plusieurs mois où on juge avoir eu vraiment très peu de chance. Un joueur pourra par exemple dire "*Ca fait 2 semaines que je bad run*" s'il pense qu'il a vraiment joué de malchance pendant cette période.

- **Balancer ou équilibrer:** to balance en anglais. C'est un abus de langage puisque la bonne traduction devrait être "équilibrer". Mais souvent les joueurs disent qu'ils balancent (équilibrent) leur range de façon à avoir parfois des mains très fortes et parfois des bluffs dans des situations particulières. Par exemple, un joueur va tout autant relancer AA que 9T assortis en premier de parole.

- **Balla:** On dit de quelqu'un qu'il est "balla" quand il peut dépenser sans compter parce qu'il a énormément d'argent.

- **Bankroll:** La bankroll au poker désigne toute la réserve d'argent dont dispose un joueur pour pouvoir parier aux tables.

- **Bankroll management:** Le bankroll management signifie que l'on apprend à gérer notre bankroll pour ne pas risquer de tout perdre. Ainsi, il est conseillé de ne jouer aux tables qu'un petit % de toute notre bankroll.

- **Bet:** Miser en français. On dit qu'on bet lorsqu'on est le premier à mettre de l'argent dans le coup preflop, flop, turn ou river. Mais on désigne aussi de façon générale tout ce qui est relatif aux enchères lorsqu'on parle de "bet".

- **Bet Half the pot:** Miser la moitié du pot en français. Si le pot est par exemple de 100€, on fait un "bet half pot" si on mise 50€.

- **Bet sizing:** Le bet sizing désigne la réflexion sur le choix du montant qu'on va décider de miser.

- **Bet pot:** Miser à hauteur du pot en français. Si le pot est par exemple de 100€, on fait un "bet pot" si on mise 100€.

- **Big Blind:** Mise obligatoire avant la distribution des cartes. Le Big Blind est égal au double de la small Blind. Le joueur en big blind est toujours à la gauche du joueur en small blind.

- **Blank:** Brique en français. On dit qu'une carte qui tombe turn ou river est une "blank" lorsqu'elle ne complète aucun tirage et ne change rien au coup.

- **Blind:** Désigne la mise obligatoire en début de donne. Il y a la small blind, et la big blind, qui est le double de la small blind.

- **Blocking bet:** Désigne une petite mise qui se fait généralement à la rivière au lieu de check, et qui a pour but d'éviter à avoir à payer une mise adverse trop chère.

- **Bluff:** On bluff lorsqu'on mise dans l'idée de faire coucher une main meilleure que la nôtre. Bien souvent, on bluff donc lorsqu'on a une main très faible voire rien du tout, et qu'on espère faire coucher notre adversaire qui a une bonne main (du moins une main meilleure que la nôtre).

- **Board**: Tableau en français. Désigne l'ensemble des 5 cartes communes qui sont disposées sur le tapis.

- **Boîte**: Synonyme de "faire tapis", ou all-in.

- **Bottom pair**: Désigne la plus petite paire possible connectée avec les cartes communes. Si le tableau affiche donc A - K - T - 4 - 7, et on a 5 - 4 en main, nous avons la bottom pair.

- **Bouton**: Le bouton désigne la position du joueur qui distribue normalement les cartes dans une partie en live. Sur internet, le bouton ne distribue évidemment pas les cartes, mais il possède la meilleure position à la table, puisqu'il sera le dernier à parler au flop, turn et river s'il est dans le coup.

- **Brelan**: Three of a kind en anglais. Combinaison de 3 cartes de valeur identique, par exemple 3 reines et de deux autres cartes non assorties.

- **Breakeven**: On dit que l'on est "breakeven" lorsqu'on est à plus ou moins 0€ de gains sur une période donnée. On peut donc être break even tout autant sur 1h de jeu comme 1 mois.

- **Brique**: Blank en anglais. On dit qu'une carte qui tombe turn ou river est une brique lorsqu'elle ne complète aucun tirage et ne change rien au coup.

- **Broadway**: Désigne une carte qui est entre le Dix et l'As. Ainsi on dit qu'on a "des broadways" lorsqu'on a deux cartes de ce type en main, comme par exemple un Roi et un Dix ou un As et une Dame.

- **Broke**: Être broke signifie qu'on a perdu toute notre bankroll, et qu'on n'a donc plus du tout d'argent pour jouer au poker.

- **Bulle**: La bulle au tournoi est le moment d'un tournoi où il ne reste plus qu'un joueur à sortir pour que tous les joueurs restants soient dans les places payées.

- **Bumhunter**: Un bumhunter est un joueur qui ne joue que dans des parties où il y a au moins un joueur très faible à la table.

- **Bust**: Sortir en français. On dit qu'on bust d'un tournoi lorsqu'on est éliminé.

- **Button**: Bouton en français. Le bouton désigne la position du joueur qui distribue normalement les cartes dans une partie en live. Sur internet, le bouton ne distribue évidemment pas les cartes, mais il possède la meilleure position à la table, puisqu'il sera le dernier à parler au flop, turn et river s'il est dans le coup.

- **Buy in**: Cave en français. C'est le prix à payer pour entrer dans un tournoi ou une partie de Cash game.
- **Call**: Payer en français. Action de payer une mise ou relance adverse.
- **Calling station**: Une calling station est un joueur qui paye avec énormément de mains et qui est difficile à bluffer. En effet, une calling station va très souvent vouloir aller à l'abattage, même avec des mains très faibles.
- **Carré**: four of a kind en anglais. Combinaison de 4 cartes identiques, comme par exemple 4 rois.
- **Carte gratuite**: On dit qu'on l'aisse une carte gratuite à notre adversaire lorsqu'on ne mise pas, et qu'il a donc la possibilité de check pour voir une turn ou une river sans avoir à payer.
- **Carte isolée**: High card en Anglais. Cette carte sert à départager deux joueurs dont aucun n'a une paire ou mieux en main. La plus élevée des cartes isolées déterminera le gagnant de la partie.
- **Cartes améliorantes**: Outs en anglais. Ce sont les cartes potentielles à venir flop, turn ou river qui permettent d'améliorer votre main et de vous permettre d'avoir donc un meilleur jeu.
- **Cartes communes**: Community cards en anglais. On parle aussi du "board" en anglais, ou du tableau. Ce sont les cinq cartes communes qu'ont les joueurs en commun. Chaque joueur se sert de ces cartes pour améliorer son jeu en les combinant avec ses 2 cartes de départ.
- **Cartes connectées**: Cartes qui se suivent comme 5 et 6 ou 9 et T.
- **Cartes dépareillées**: offsuit en anglais. Cartes qui ne sont pas de la même couleurs. Ainsi si vous recevez 9 de pique et Valet de carreau, vos cartes sont dépareillées.
- **Cartes privatives**: Hole cards en anglais. Ce sont vos propres cartes qu'on vous distribue face cachée. Au No limit texas holdem vous recevez 2 cartes privatives, et 4 en Omaha.
- **Cash game**: Parties où l'on joue de l'argent réel à la table. Le Cash game se distingue du tournoi parce que ce sont des parties où l'on peut s'asseoir et se lever de la table lorsqu'on veut, la partie ne s'arrête que quand on la quitte ou quand il n'y a plus un seul joueur à la table.
- **Cash out**: Retirer en français. Cashout signifie retirer de l'argent d'un site de poker en ligne pour le transférer sur votre compte en banque.
- **Cave**: Buy in en anglais. C'est le prix à payer pour entrer dans un tournoi ou une partie de Cash game.
- **Check**: Parole en français. C'est l'annonce que fait un joueur lorsqu'il ne veut rien miser lors de son tour.

- **Check raise**: On fait un check raise si après avoir check, on relance par dessus le joueur qui a misé après nous. Cela a pour effet de faire grossir la taille du pot assez rapidement.
- **Chip**: Jeton en français. On parle souvent de “chips” en tournoi, puisqu’on a beaucoup de jetons devant soi.
- **Chip leader**: Dans un tournoi, le chip leader est le joueur qui a le plus de jetons.
- **Close**: On parle d’une décision “close” au poker lorsque le choix est difficile. Si par exemple on hésite vraiment entre payer et coucher face à une relance adverse, on dit que c’est “close” parce qu’on pense qu’il y a quasiment autant de bonnes raisons pour l’une ou l’autre des deux décisions possibles.
- **Coin flip**: Un coin flip désigne un coup qui part à tapis où les probabilités de l’emporter sont d’environ 50 / 50. Si par exemple vous partez à tapis avec As Roi contre 66 preflop, vous avez environ 50% de chances de gagner le coup, et il en est de même pour votre adversaire.
- **Cold call**: Se contenter de payer la mise ou la relance adverse alors qu’une surrelance est envisageable.
- **Collusion**: Technique de communication entre deux joueurs qui s’associent pour tricher.
- **Combo draw**: Un combo draw est une main qui a beaucoup d’outs pour améliorer. Si vous avez par exemple Neuf de pique et Dix de pique sur un flop Valet de pique, Dame de pique et 4 de coeur, vous avez à la fois un tirage quinte et un tirage couleur.
- **Community card**: On parle aussi du “board” en anglais, ou du tableau. Ce sont les cinq cartes communes qu’ont les joueurs en commun. Chaque joueur se sert de ces cartes pour améliorer son jeu en les combinant avec ses 2 cartes de départ.
- **Commit**: Désigne le moment où un joueur a tellement investi d’argent dans le pot qu’il se trouve contraint à payer si le joueur en face relance encore, tant la côte du pot est énorme.
- **Connecteurs**: connectors en anglais. Cartes qui se suivent comme 5 - 6 ou 9 - T.
- **Connecteurs assortis**: suited connectors en anglais. Lorsque les deux cartes qu’on a en main sont à la fois connectées et assorties, comme par exemple lorsqu’on reçoit 7 de pique et 8 de pique.
- **Connectors**: connecteurs en anglais. Cartes qui se suivent comme 5 - 6 ou 9 - T.
- **Continuation Bet ou Cbet**: Faire un Continuation bet ou Cbet signifie qu’on continue de miser au flop alors qu’on est celui qui a déjà misé preflop.

- **Cooler**: Un cooler est un coup où on perd alors qu'on a une main très forte et qu'on est battu par une main encore plus forte. "Setup" est un synonyme. On juge alors que c'était inévitable. Un bon exemple est lorsqu'on va à tapis avec Roi-Roi preflop et qu'on fait face à As-As.

- **Cote**: Odds en anglais. La cote au poker est un concept qui exprime le montant du pot par rapport à ce que vous devez payer pour espérer le remporter. Si le pot est de 100€ et que vous avez 50€ à payer pour le remporter, on dit que vous avez une cote de 2:1 (lire 2 contre 1), puisque si vous gagnez la main, vous remportez le double de ce que vous devez payer pour voir le jeu adverse.

- **Cote implicite**: Implied odds en anglais. Voir cote. La cote implicite tient compte des futurs tours de mise au lieu de seulement prendre en compte la mise actuelle de l'adversaire. Plus on pense pouvoir gagner d'argent sur les tours d'enchères à venir si on touche notre main, plus notre cote implicite augmente.

- **Coucher (se)**: Fold en anglais. Lorsqu'on décide de ne plus continuer dans la main et qu'on quitte donc le coup en "jettant" nos cartes.

- **Couleur**: Flush en anglais. Combinaison de 5 cartes de la même couleur, comme par exemple 5 piques ou 5 coeurs.

- **Coucher**: Fold en anglais. Lorsqu'on décide de ne plus continuer dans la main et qu'on quitte donc le coup en "jettant" nos cartes.

- **Crush**: On dit qu'on crush une partie ou une limite lorsqu'on domine clairement les joueurs adverses.

- **Crying call**: Un crying call désigne l'action d'un joueur qui "paye mourrant", c'est à dire qui paye alors qu'il sait malgré tout qu'il va perdre le coup très souvent.

- **Cut-off**: Le cut-off est la position qui est juste à la droite du bouton.

- **Dead card**: Carte mise à l'écart du sabot (paquet de cartes).

- **Deal**: Cela représente la phase de distribution des cartes. Cela peut aussi être une phase de négociation entre plusieurs joueurs qui se mettent d'accord, en fin de tournoi, sur la répartition des prix entre eux. On dit alors que les joueurs ont "deal", raccourci de l'expression "deal agreement".

- **Deal agreement**: Phase de négociation entre plusieurs joueurs qui se mettent d'accord, en fin de tournoi, sur la répartition des prix entre eux.

- **Dealer**: Joueur qui distribue les cartes.

- **Décaver**: En cash game, une cave est l'argent qu'on a à la table. On décave donc un joueur quand on gagne un pot contre lui et qu'il tombe à 0. Le joueur est donc obligé de recaver pour continuer dans la partie.
- **Deck**: Jeu de 52 cartes.
- **Deep**: On dit qu'on est "deep" lorsqu'on a beaucoup de jetons devant soi.
- **Deep stack**: Tournoi dans lequel les joueurs ont avec beaucoup de jetons de départ.
- **Décrypter (read)**: Action de décoder et analyser le jeu et les attitudes adverses pour être capable de mieux comprendre leur stratégie et tenter de deviner les cartes qu'ils peuvent avoir en main. On parle aussi de "lire" le jeu adverse.
- **Delayed Cbet**: Un delayed Cbet est un continuation bet qu'on fait à la turn, alors qu'on ne l'a pas fait flop et qu'on a donc juste check.
- **Dépareillées**: Offsuit en anglais. Désigne deux cartes qui ne sont pas de la même couleur.
- **Déstacker**: Voir décaver: En cash game, une cave est l'argent qu'on a à la table. On décave donc un joueur quand on gagne un pot contre lui et qu'il tombe à 0. Le joueur est donc obligé de recaver pour continuer dans la partie.
- **Donk bet**: Le donk bet est l'action d'un joueur qui mise dans un pot alors qu'il n'est pas le relanceur initial.
- **Donne**: Distribution des cartes au début de la partie.
- **Double belly buster**: Une main qui a deux possibilités pour s'améliorer par un double tirage de quinte ventrale.
- **Double paire**: Une double paire est l'association de deux paires. Si on a par exemple 8 - 9 en main et qu'il tombe un flop 8 - 9 - 2, on a une double paire.
- **Doublette**: Une doublette est une carte qui apparaît sur le board (tableau) et fait apparaître une paire. Si le flop est de type Roi - 8 - 3 et qu'un Roi tombe à la turn, c'est une doublette puisqu'il y a maintenant une paire de roi sur le board.
- **Down cards ou Hole cards**: Cartes privées en français. Ce sont vos propres cartes qu'on vous distribue face cachée. Au No limit texas holdem vous recevez 2 cartes privées, et 4 en Omaha.
- **Downswing**: Un downswing est une période où on perd beaucoup d'argent. On parle en général de downswing en cash game, lorsqu'on commence en général à être perdant de 7 caves et plus. C'est l'inverse d'un upswing.

- **Draw**: Tirage en français. Lorsqu'on a une main qui peut s'améliorer si les cartes à venir nous sont favorables, on dit qu'on est à tirage. On peut avoir un tirage couleur par exemple si on a 2 coeurs en main, qu'il y en a 2 au flop. Si un coeur tombe au tournant ou à la rivière, notre tirage sera complété parce qu'on aura une couleur.

- **Drawing dead**: Expression souvent employée lorsqu'on est à tapis face à un ou plusieurs adversaires. Cela signifie que quelles que soient les cartes à venir, on ne pourra pas améliorer suffisamment notre main pour espérer battre le jeu adverse.

- **Drawy**: On dit d'un flop qu'il est drawy lorsqu'il y a beaucoup de tirages possibles. Un flop avec 5 de coeur, 6 de coeur et T de pique est un flop drawy, puisqu'il y a des tirages quintes et couleur possibles.

- **Dry**: On dit d'un flop qu'il est dry lorsqu'il y a peu de tirages possibles. C'est par exemple le cas pour un flop K22 ou A93 sans aucun tirage couleur possible.

- **Early position**: Cela désigne les positions des joueurs à la table qui sont les premiers à parler preflop. Sur une table à 6 joueurs, les 2 joueurs en early position sont ceux qui sont directement à la gauche du joueur en grosse blind. Sur une table à 9 joueurs, ce sont les 3 joueurs qui sont directement à la gauche du joueur en grosse blind.

- **Edge**: "Avantage" en français. Plus précisément, on dit qu'on a un edge au poker lorsqu'on pense avoir un niveau de jeu supérieur à un ou plusieurs joueurs.

- **Enchères**: Les enchères sont les mises que font les joueurs durant la partie. Pour annoncer une enchère, le joueur peut dire Bet, Call ou Raise : ce qui signifie ouvrir, suivre ou relancer.

- **Expectation**: Espoir de gain.

- **Equité**: Equity en Anglais. Exprime le % de chances qu'à votre main de gagner face à la main ou l'éventail de mains adverse par rapport au montant du pot.

- **Equity**: Equité en français. Exprime le % de chances qu'à votre main de gagner face à la main ou l'éventail de mains adverse par rapport au montant du pot.

- **EV**: Ce sont les initiales d'"expected value", expression anglaise pour désigner l'espérance mathématique. Cela exprime les gains / pertes que vous rapportera ou vous coûtera votre action (miser, relancer, call ou fold) sur le long terme. La formule pour calculer l'EV est la suivante: (probabilité de gagner * gains) - probabilité de perdre * pertes)

- **EV+**: On dit d'une action (miser, relancer, call ou fold) qu'elle est Ev+ pour exprimer que son expected value (espérance de gain) est positive, c'est à dire que vous gagnerez de l'argent sur le long terme. Partir à tapis preflop AA contre 66 est par exemple Ev+ puisque sur le long terme vous

sortirez gagnant.

- **EV-**: On dit d'une action qu'elle est Ev- pour exprimer que son expected value (espérance de gains) est négative, c'est à dire que vous perdrez de l'argent sur le long terme. Payer un tapis avec 66 contre AA est par exemple EV- puisque sur le long terme vous sortirez perdant.

- **EV0**: On dit d'une action qu'elle est Ev0 pour exprimer que son expected value (espérance de gains) est égale à 0 ou neutre, c'est à dire que vous ne perdrez ni ne gagnerez d'argent sur le long terme. Payer un tapis avec As - Roi de coeur contre une paire de deux est Ev0 (ou quasiment), puisque vous avez 49.893% de chances de remporter le coup, et 50.107.

- **Face card**: Figure en français. Carte sur laquelle est représentée une figure. Valet, Dame et Roi.

- **Face up**: On dit qu'on est "face up" lorsqu'on a joué d'une façon qui révèle de façon trop évidente la force de notre main. Par exemple, si un adversaire qui ne bluff jamais commence à miser très cher flop turn et river, on sait qu'il est "face up" sur une grosse main.

- **Family pot**: Se dit d'un coup qui est joué où tous les joueurs à la table sont impliqués.

- **Figure**: Face card en anglais. Carte sur laquelle est représentée une figure. Valet, Dame et Roi.

- **Fish**: Un Fish est l'équivalent d'un pigeon. C'est un mauvais joueur qui est très clairement perdant au poker sur le long terme.

- **Fit or fold**: C'est une expression désignant un joueur qui a un style très "classique" et qui va toujours coucher s'il n'a rien touché au flop, et donc continuer seulement s'il a trouvé quelque chose d'assez fort comme un gros tirage, une paire ou mieux.

- **Flat call**: Flat call signifie qu'on paye une relance adverse, ou qu'on "suit".

- **Float**: On float lorsqu'on paye au flop une mise adverse avec un jeu faible dans l'idée de bluff à la turn si on n'a pas amélioré.

- **Flop**: Le flop est la phase de jeu qui suit "preflop". Le flop est composé des 3 ères cartes communes qui sont révélées aux joueurs qui ont payé pour être dans le pot.

- **Flush**: Couleur en français. Combinaison de 5 cartes de la même couleur, comme par exemple 5 piques ou 5 coeurs.

- **Flushdraw**: Tirage couleur en français. Si vous avez 2 cartes assorties en main et que vous trouvez 2 cartes de la même couleur au flop. Si vous avez par exemple 8 et 9 de pique preflop, et que parmi les 3 cartes du flop il y en a 2 qui sont des piques, vous avez un tirage couleur. Un 5ème pique vous donnera alors une couleur.

- **Fold**: Coucher en français. Cela signifie que vous abandonnez la main et décidez de ne pas payer la mise ou relance adverse.

- **Fold equity**: La fold equity est la probabilité qu'a, selon vous, votre adversaire de se coucher si vous misez ou relancez selon un certain montant.

- **Four of a kind**: Carré en français. Combinaison de 4 cartes identiques, comme par exemple 4 rois.

- **Free card**: Carte gratuite en français. On dit qu'on l'aisse une carte gratuite à notre adversaire lorsqu'on ne mise pas, et qu'il a donc la possibilité de check pour voir une turn ou une river sans avoir à payer.

- **Freeroll**: Un freeroll est un tournoi où le droit d'entrée est totalement gratuit, mais où les premiers du tournoi gagnent malgré tout soit une petite somme, soit un droit d'entrée dans un tournoi.

- **Freeze out**: Dans les tournois, ce terme signifie que le joueur ne peut pas racheter de jetons pendant le tournoi, contrairement à un tournoi avec des "rebuy" ou "add-on" (voir ces termes pour plus de précisions).

- **Full**: Combinaison d'un brelan et d'une paire.

- **Full ring**: Les tables dites "full ring" sont limitées à 9 ou 10 joueurs maximum, selon les normes du casino / site internet où vous jouez.

- **Full aux As**: Aces full en Anglais. Combinaison d'un Full avec une paire et un brelan d'As.

- **Gamble**: Parien en français. On "gamble" souvent aux machines à sous ou à la roulette. Au poker, cela signifie qu'on peut partir très facilement à tapis sans se soucier de savoir si on a beaucoup de chances de gagner ou non.

- **Gambler**: Un gambler est un joueur qui gamble beaucoup. On "gamble" souvent aux machines à sous ou à la roulette. Au poker, cela signifie qu'on peut partir très facilement à tapis sans se soucier de savoir si on a beaucoup de chances de gagner ou non.

- **Garanti**: Guaranteed en anglais. Désigne un tournoi garantissant un prize pool minimal, une somme que les joueurs seront sûrs de gagner même s'il y a peu d'inscrits dans le tournoi.

- **GG**: Abréviation de "good game", qui est une expression pour dire à notre adversaire qu'il a bien joué à la fin d'une partie. C'est une marque de fair play et de politesse.

- **GL**: Abréviation de "good luck", pour souhaite bonne chance à notre adversaire en début de partie.

- **Good run**: Un good run est une période donnée où on estime avoir eu plus de chance que la

“normale”.

- **Good game**: L'abréviation est GG, qui est une expression pour dire à notre adversaire qu'il a bien joué à la fin d'une partie. C'est une marque de fair play et de politesse.
- **Good luck**: L'abréviation est GL, pour souhaite bonne chance à notre adversaire en début de partie.
- **Grind**: On dit que l'on “grind” lorsque qu'on joue des mains au poker online, particulièrement si on multitable, c'est à dire quand on joue plusieurs tables à la fois.
- **Grinder**: Un grinder est un joueur qui “grind”. On dit que l'on “grind” lorsque qu'on joue des mains au poker online, particulièrement si on multitable, c'est à dire quand on joue plusieurs tables à la fois.
- **Grosse blind**: Big Blind en anglais. Mise obligatoire avant la distribution des cartes. Le Big Blind est égal au double de la small Blind. Le joueur en big blind est toujours à la gauche du joueur en small blind.
- **Guaranteed**: Garanti en français. Désigne un tournoi garantissant un prize pool minimal, une somme que les joueurs seront sûrs de gagner même s'il y a peu d'inscrits dans le tournoi.
- **Gutshot**: Tirage quinte par le ventre en français.
- **Hand**: Main en français. Désigne les deux cartes que l'on reçoit à la distribution, comme Roi - Dame. Cependant une main est aussi l'ensemble de cinq cartes composé des deux que nous avons en main plus 3 autres cartes qui sont sur le board (tableau). Au texas hold'em no limit, notre main finale peut même ne pas comporter une seule des deux cartes qui nous ont été distribuées. En effet, si le board affiche As - As - As - As - Roi et qu'on a Valet - Dix en main, notre “main” finale est As - As - As - As - Roi, puisque le Valet et le Dix ne nous servent à rien, étant inférieurs aux cartes du board.
- **Hand History**: Une hand history ou “HH” résume une main qui a été jouée. Cela peut être présenté sous forme de “résumé” sur le site de poker où vous jouez, ou encore sous forme de fichier texte. Vous pouvez alors “revoir” la main et analyser la situation plus longuement.
- **Hauteur**: High anglais. Lorsqu'on n'a pas pu faire une seule combinaison avec le tableau (board), on dit qu'on a “hauteur x”, x étant la carte la plus haute que nous avons en main. Si on a par exemple Valet - Dix et qu'on n'a pas amélioré notre main à la river, on a donc hauteur Valet.
- **Heads up**: Duel en français. Partie de poker où il n'y a que 2 joueurs à la table qui sont assis et qui s'affrontent.
- **Heater**: Un heater signifie qu'on est dans un “rush”, qu'on touche beaucoup de cartes et qu'on gagne beaucoup d'argent.
- **Hero**: Dans une hand history, Hero vous désigne, vous-même.

- **HH:** Voir Hand History. Une hand history ou “HH” résume une main qui a été jouée. Cela peut être présenté sous forme de “résumé” sur le site de poker où vous jouez, ou encore sous forme de fichier texte. Vous pouvez alors “revoir” la main et analyser la situation plus longuement.
- **High:** Hauteur en français. Lorsqu'on n'a pas pu faire une seule combinaison avec le tableau (board), on dit qu'on a “hauteur x ”, x étant la carte la plus haute que nous avons en main. Si on a par exemple Valet - Dix et qu'on n'a pas amélioré notre main à la river, on a donc hauteur Valet.
- **High stakes:** Les high stakes sont les parties de cash game où les blinds d'entrée aux tables sont chères. On regroupe en général les parties où les blinds sont les suivantes: 5/10€, 10/20€, 25/50€
- **High-roller:** Dans une série de tournois, le high roller est celui qui a le droit d'entrée (buy-in) le plus cher.
- **Highest card, no pair:** Lorsqu'on n'a pas pu faire une seule combinaison avec le tableau (board), on dit qu'on a “hauteur x ”, x étant la carte la plus haute que nous avons en main. Si on a par exemple Valet - Dix et qu'on n'a pas amélioré notre main à la river, on a donc hauteur Valet.
- **Hit and run:** En cash game, on dit d'un joueur qu'il “hit and run” lorsqu'il quitte la table après avoir joué très peu de mains, et étant “positif” en terme de gains.
- **Hold'em:** aussi appelé Texas Hold'em. Forme du poker la plus populaire. Les joueurs ont 5 cartes communes et deux cartes privées et doivent faire la meilleure combinaison possible.
- **Hole cards:** Cartes privées en français. Ce sont vos propres cartes qu'on vous distribue face cachée. Au No limit texas holdem vous recevez 2 cartes privées, et 4 en Omaha.
- **Hors de position:** On dit qu'on est hors de position par rapport à un autre joueur lorsqu'on est à sa droite, et qu'on doit donc parler et prendre notre décision avant lui flop, turn et river.
- **HU:** Abréviation de Heads up, duel en français. Partie de poker où il n'y a que 2 joueurs à la table qui sont assis et qui s'affrontent.
- **HUD:** Le HUD désigne l'ensemble des statistiques et informations qui s'affichent à la table si vous utilisez un tracker.
- **ICM:** Initiales de Independant Chip model. C'est un moyen de calculer le gain potentiel de notre main en fonction des proportions de jetons de chacun à la table dans un sit'n'go ou un tournoi.
- **Implied odds:** Côte implicite en français. C'est une côte qui prend en compte les futures enchères

dans le calcul, et non pas seulement la mise actuelle adverse comme c'est le cas dans une simple "côte". Voir le terme "côte" pour plus d'informations.

- **Inside straight**: Quinte par le ventre en français. Cela signifie qu'une seule carte s'intercale entre les 4 autres pour former une quinte.

- **In the dark**: On dit qu'on mise "in the dark" quand on bet, call ou check sans avoir regardé les cartes que l'on a.

- **ITM (in the money)**: Expression qui désigne les places payées dans un tournoi.

- **Insta**: Abréviation "d'instantanément". On "insta" call par exemple lorsqu'on paye quasi instantanément, pareil lorsqu'on "insta" fold ou "insta" shove.

- **Jouer serré**: Tight en anglais. Qualificatif d'un joueur qui joue peu de mains, et ne rentre dans les coups qu'avec des mains qui sont soit moyennes, fortes ou très fortes. C'est l'inverse d'un joueur loose ou "large", qui joue au contraire beaucoup de mains.

- **Kicker**: Lors de l'abattage des cartes, le kicker est la carte sans paire qui permet de départager deux joueurs ayant chacun une paire de même valeur. Si deux joueurs ont une paire d'As sur un board As - 2 - 2 - 7 - 8, et que le joueur 1 a As - Roi en main, il remportera la main contre le joueur 2 qui a As - Dame, puisque le Roi est un meilleur kicker que la Dame.

- **LAG**: Abréviation de "Loose aggressive player". Cela désigne un joueur qui joue beaucoup de mains, et de façon agressive.

- **Large**: Loose en anglais. On dit qu'un joueur est large lorsqu'il joue beaucoup de mains

- **Late position**: On nomme late position les positions où l'on est au bouton, ou juste avant au bouton (cut off), et inversement les early position les positions où l'on est le 1er ou le 2ème à parler preflop

- **Lay down**: Faire un lay down signifie qu'on couche une main qui est forte, mais qu'on pense malgré tout battue. Un lay down est en gros un "fold difficile à faire".

- **Leak**: Défaut en français. Un leak est un plus précisément un défaut qu'on a dans une partie spécifique de la stratégie au poker. Un exemple de leak qu'ont beaucoup de joueurs débutant est par exemple de simplement payer la grosse blind preflop au lieu de relancer.

- **Light**: Au poker on dit qu'on est "light" lorsqu'on a une mauvaise main. Par exemple, 3bet light signifie qu'on surrelance avec une main mauvaise, et donc en bluff. Encore, on peut par exemple dire d'un joueur qu'il est "souvent light river s'il bet pot" pour exprimer l'idée qu'il a souvent un mauvais jeu river et bluff s'il mise à hauteur du pot à la river.

- **Ligne**: Au poker, une ligne désigne l'ensemble des actions que vous effectuez dans un coup, soit dans sa totalité, soit sur une phase de jeu en particulier (preflop, flop, turn ou river). Ainsi, il y a des lignes agressives, passives, "bluffy" (où on bluff), tricky (où on essaie de piéger l'adversaire), etc...

- **Limit**: Parties où les mises sont limitées, contrairement aux parties No-limit où on peut faire tapis et engager tous nos jetons à n'importe quel moment.

- **Limp**: C'est preflop que l'on parle de limp. On fait un limp lorsqu'on paye simplement la grosse blind au lieu de relancer notre main. Si quelqu'un a déjà relancé avant nous et qu'on paye, ce n'est pas un limp, mais simplement un call d'une relance.

- **Line**: Ligne en français. Au poker, une ligne désigne l'ensemble des actions que vous effectuez dans un coup, soit dans sa totalité, soit sur une phase de jeu en particulier (preflop, flop, turn ou river). Ainsi, il y a des lignes agressives, passives, "bluffy" (où on bluff), tricky (où on essaie de piéger l'adversaire), etc...

- **Lobby**: Salon en français. Le lobby est la page d'accueil principale d'un site de poker en ligne, où vous pouvez choisir les différents types de parties, limites et autres options disponibles.

- **Low**: Bas en français. Dans l'Omaha hi-low, il s'agit d'une combinaison basse du jeu dans l'Omaha Hi Low. Par exemple : As, 2, 3, 4, 5.

- **Loose**: Large en français. On dit qu'un joueur est loose lorsqu'il joue beaucoup de mains.

- **Luckbox**: On qualifie un joueur de luckbox lorsqu'on juge qu'il a beaucoup de chance dans les coups et qu'il touche beaucoup de jeu.

- **Main event**: Dans une série de tournoi, le main event est le tournoi "principal", celui dans lequel on gagnera le plus gros gain si on fait la première place.

- **Main**: Hand en anglais. Désigne les deux cartes que l'on reçoit à la distribution, comme Roi - Dame. Cependant une main est aussi l'ensemble de cinq cartes composé des deux que nous avons en main plus 3 autres cartes qui sont sur le board (tableau). Au texas hold'em no limit, notre main finale peut même ne pas comporter une seule des deux cartes qui nous ont été distribuées. En effet, si le board affiche As - As - As - As - Roi et qu'on a Valet - Dix en main, notre "main" finale est As - As - As - As - Roi, puisque le Valet et le Dix ne nous servent à rien, étant inférieurs aux cartes du board.

- **Main pot**: Pot principal en français. Les mises apportées par les joueurs au début d'une partie constituent le pot principal.

- **Maniac**: Un maniac est un joueur particulièrement agressif, qui n'a pas peur de partir à tapis très facilement. Ce comportement est tellement excessif qu'il est presque toujours un défaut puisqu'un maniac finit bien souvent par perdre beaucoup d'argent.

- **Max**: On dit qu'on est "max" quand on a le meilleur jeu possible. C'est l'équivalent anglais des "nuts". Si vous avez par exemple AA preflop, vous êtes max, vous avez les nuts. Même chose si vous avez une couleur à l'As et qu'aucune quinte flush n'est possible, etc...

- **Metagame**: Le metagame désigne l'historique particulier qu'il peut y avoir entre deux joueurs. A force de jouer beaucoup de mains avec un joueur, on finit par avoir des reads particuliers, et un metagame qui va donc influencer nos décisions dans un sens ou dans l'autre par rapport à une décision "standard".

- **Microstakes**: Micro limites en français. Les microstakes sont les petites limites de cash game, qui vont des blinds 0.02/0.04€ à 0.15/0.30€

- **Middle position**: Désigne la position à la table qui est juste après UTG.

- **Middle stakes**: Limites moyennes. Les middlestakes sont les limites moyennes de cash game, qui vont des blinds 1/2€ aux blinds 5/10€.

- **Mise**: L'ensemble des jetons placés au centre de la table de jeu.

- **Missclick**: Un missclick est le fait de cliquer par erreur avec la souris sur un bouton d'action au poker en ligne, nous faisant alors prendre une décision qu'on ne voulait pas prendre. On peut par exemple cliquer par erreur sur le bouton "call" alors qu'on voulait cliquer sur "fold".

- **Move**: Un move désigne l'action d'un joueur qui mise ou relance alors que ça ne s'y prête pas forcément. On dit qu'on fait un "bon move" lorsqu'on fait un bluff atypique par exemple, et inversement un "mauvais move" lorsqu'on fait un mauvais bluff.

- **MTT**: Multi tables tournament. C'est un tournoi à plusieurs tables, par opposition au sit'n'go qui est limité à 1 seule table de 2 à 10 joueurs.

- **Muck**: On dit qu'on "muck" notre main lorsqu'on perd à l'abattage et qu'on décide de ne pas révéler nos cartes à l'adversaire.

- **Multiway pot**: Pot à plusieurs joueurs en français. C'est tout simplement un pot où il y a plus de 2 joueurs au flop, turn ou river.

- **New York back raise (NYBR)**:

- **NH**: Abréviation de "Nice hand", signifiant qu'on a on a une bonne main. On dit souvent "nice hand" à notre adversaire lorsqu'on perd le coup et qu'on veut rester fair play.

- **Nit**: Un nit est un joueur qui est encore plus que tight: il joue très très peu de mains, ne bluff quasiment jamais, et ne mise gros qu'avec un jeu énorme.

- **No limit**: Système de jeu où les mises des joueurs ne sont pas limitées.
- **NL**: Abréviations de No limit, Système de jeu où les mises des joueurs ne sont pas limitées.
- **NLHE**: Abréviations de No limit hold'em, Système de jeu où les mises des joueurs ne sont pas limitées et qui est la forme du poker la plus populaire. Les joueurs ont 5 cartes communes et deux cartes privées et doivent faire la meilleure combinaison possible.
- **Nut flush**: Expression désignant une couleur max. Si vous avez par exemple As de pique et Valet de pique sur un board avec 3 piques, vous avez une nut flush ou couleur max.
- **Nut flush draw**: Tirage couleur max en français. Si vous avez As de carreau et 2 de carreau et qu'il y a 2 carreaux au flop et / ou à la turn, vous avez un tirage couleur max puisque si vous touchez le carreau, vous avez la meilleur couleur possible.
- **Nuts**: max en français. On dit qu'on a les nuts quand on a le meilleur jeu possible. Si vous avez par exemple AA preflop, vous êtes max, vous avez les nuts. Même chose si vous avez une couleur à l'As et qu'aucune quinte flush n'est possible, etc...
- **NYBR**: Abréviations de "New york back raise". Après avoir simplement payé une relance adverse, et qu'un joueur surrelance (3bet), on fait un new york back raise si on décide alors de sur surrelancer (4bet) ce joueur qui a 3bet. C'est une action surprenante et inattendue puisqu'en général si on a simplement payé la première relance preflop, les joueurs ne s'attendent pas à ce qu'on relance sur le 3bet.
- **Oby**: Abréviations anglaise du mot "obvious", ou évident en français.
- **Offsuit**: dépareillé en français. Désigne deux cartes qui ne sont pas de la meme couleur.
- **Omaha**: Type de poker qui est très similaire au Holdem, à la différence fondamentale qu'on se voit distribué 4 cartes preflop au lieu de 2. De plus, ce jeu se joue souvent en "Pot limit", c'est à dire qu'on ne peut pas faire tapis à tout moment comme au Holdem No limit qui est le type de jeu le plus populaire.
- **OMG**: Abréviations de "oh my god", oh mon dieu en français. Souvent employé quand un joueur est très surpris.
- **On the rush**: On dit qu'on est "on the rush" lorsqu'on touche beaucoup de cartes et / ou qu'on remporte beaucoup de coups.
- **On tilt**: On dit qu'on est en tilt lorsqu'on ne joue plus de notre mieux, et bien souvent lorsqu'on est très énervé et frustré après avoir perdu des gros coups, souvent à cause de la malchance.
- **Online**: En ligne en français. Le poker online se joue donc par internet sur un ordinateur, a

contrario du poker live qui se joue “en vrai” sur des tables en casino.

- **OOP**: Abréviation de “Out of position”, hors de position en français. Cela signifie qu'on est le premier à devoir parler par rapport à un joueur, qui est donc lui en position. Si vous êtes en petite blind au flop contre un joueur au bouton, vous êtes donc OOP par rapport au joueur qui est au bouton.

- **Open ended straight**: Quinte bilatérale à tirage par les deux bouts.

- **Option**: Straddle en Anglais. C'est une mise preflop qu'on peut faire en cash game live. Pour straddle il faut mettre le double de la grosse blind et être juste à gauche du joueur en grosse blind. Cela nous donne le droit de parler en dernier preflop.

- **Out**: Un out est une carte qui nous permet d'améliorer notre main.

- **Out of position**: L'abréviation est OOP, hors de position en français. Cela signifie qu'on est le premier à devoir parler par rapport à un joueur, qui est donc lui en position. Si vous êtes en petite blind au flop contre un joueur au bouton, vous êtes donc OOP par rapport au joueur qui est au bouton.

- **Outplay**: On outplay un joueur lorsqu'on joue bien mieux que lui et qu'on le pousse à la faute (coucher trop souvent ou payer trop souvent). Bien souvent, on dit qu'outplay un autre joueur lorsqu'on le force à coucher une main alors que la nôtre est bien plus faible.

- **Ouverture**: Mise effectuée au premier tour des enchères. La partie est ouverte par le premier joueur qui parle le premier.

- **Overbet**: Un overbet est une mise qui est supérieure à la taille du pot. Ainsi, si le pot fait 100€ et que vous misez 110€, vous faites un léger overbet, et si vous misez 190€ dans 100€ vous faites un gros overbet.

- **Overcard**: Une overcard est une carte supérieure à la plus haute carte du flop. Si vous avez par exemple As et 3 sur un flop 69T, vous avez une overcard avec votre As.

- **Overpair**: Une overpaire est une paire servie (que vous avez reçu en main à la distribution des cartes) qui est supérieure à la plus haute carte du flop. C'est le cas de Valet/Valet sur un flop où la plus haute carte est par exemple un Dix.

- **Package**: Un package est un prix gagné lors d'un tournoi satellite et qui comprend la plupart du temps le prix d'inscription à un gros tournoi, ainsi que les frais du voyage, du séjour et de l'argent de poche.

- **Paire**: Dans un jeu de 5 cartes, 2 cartes de même valeur ou identiques forment une paire.

- **Paire fermée ou cachée**: Pocket pair. Lorsqu'un joueur a parmi ses cartes à face cachée, 2 cartes similaires, on dit que cette paire est fermée.

- **Paire servie**: Synonyme de paire fermée ou cachée. Pocket pair en anglais. Lorsqu'un joueur a parmi ses cartes à face cachée, 2 cartes similaires, on dit que cette paire est fermée.

- **Paire splitée**: Splitted pair en anglais. Au Stud7, une paire splitée est composée d'une carte ouverte et d'une carte à face cachée et en Texas Hold'em et Omaha, d'une carte communautaire et d'une carte privative.

- **Parole**: Check en anglais. C'est l'annonce que fait un joueur lorsqu'il ne veut rien miser lors de son tour.

- **Pass**: Passer en français. Abandonner ou se coucher.

- **Passer**: Pass en anglais. Abandonner ou se coucher.

- **Passif**: Qualificatif d'un joueur qui mise et relance très peu.

- **Payer**: Call en Anglais. Lorsqu'on complète la mise adverse pour finir le tour d'enchère et soit voir une carte supplémentaire soit aller à l'abattage si on est déjà à la river.

- **Peel**: Au flop, on dit qu'on peel lorsqu'on paye simplement pour voir un carte supplémentaire en pensant avoir de toute façon assez souvent la meilleure main.

- **PF**: Abréviation de Preflop. Désigne la phase de jeu où les joueurs reçoivent chacun leurs cartes, et décident de continuer ou non dans le coup pour voir le flop.

- **PFR**: Abréviation de preflop raise %. Dans les logiciels de tracker, cela indique le pourcentage de mains qu'un joueur relance preflop.

- **PLO**: Abréviation de Pot limit Omaha.

- **Play tight**: Jouer serré en français. Cela désigne un joueur qui joue peu de mains.

- **Pocket pair**: Paire servie en français. Lorsqu'un joueur a parmi ses cartes à face cachée, 2 cartes similaires, on dit que cette paire est fermée.

- **Poker face**: Visage impassible d'un joueur. Ne laissant paraître aucune émotion.

- **Polarisé**: Désigne un éventail de main "range" qui est composé à la fois de très bonnes mains et de très mauvaises mains.

- **Pool**: Tableau récapitulatif de tous les tournois.

- **Position**: Position du joueur par rapport au donneur, elle peut être early, middle ou late, en français: haute, médiane, ou basse, selon qu'on est plus ou moins loin du donneur.

- **Postflop**: Phase de jeu une fois que le flop a été dévoilé.

- **Pot**: voir Main Pot. Le pot est constitué de toutes les mises et relances disposées au centre de la table

- **Pot principal**: Main pot en Anglais. Les mises apportées par les joueurs au début d'une partie constituent le pot principal.

- **Pot equity**: synonyme d'equity, qui exprime le % de chances qu'a votre main de gagner face à la main ou l'éventail de mains adverse par rapport au montant du pot.

- **Pot odds**: Exprime l'argent potentiel que vous avez à gagner dans un pot par rapport à ce que vous avez à payer pour espérer le remporter. Exprimé sous la forme de côte (odds en anglais). Si le pot est de 100€ et que vous avez 50€ à payer pour le remporter, on dit que vous avez une cote ou des "pot odds" de 2:1 (lire 2 contre 1), puisque si vous gagnez la main, vous remportez le double de ce que vous devez payer pour voir le jeu adverse.

- **Pot size bet**: Désigne une mise qui est à hauteur du pot.

- **Pot limit**: Style de jeu de poker où on ne peut pas miser plus qu'à hauteur du pot, comme le Pot limit omaha.

- **Poubelle**: Désigne une main très faible qu'on va donc souvent abandonner à moins de vouloir construire un bluff avec.

- **Prize pool**: Montant de la dotation distribuée aux joueurs.

- **Preflop**: Désigne la phase de jeu où les joueurs reçoivent chacun leurs cartes, et décident de continuer ou non dans le coup pour voir le flop.

- **Push**: Synonyme de faire tapis, all-in, shove, etc... Cela signifie qu'on mise tous ses jetons et qu'on met notre adversaire en face de deux décisions possibles: coucher sa main ou payer notre mise à tapis.

- **Quads**: Carré en français. Quatre cartes de la même valeur, comme 4 rois.

- **Quinte**: Suite de 5 cartes de couleurs différentes comme par exemple 3 - 4 - 5 - 6 - 7.

- **Quinte à L'as**: Lorsque notre main est constituée de 5 cartes qui se suivent dont la plus haute est l'As: Dix, Valet, Dame, Rois, As.
- **Quinte flush**: Suite de 5 cartes d'une seule couleur.
- **Quinte royale**: Comme une quinte flush avec un as comme carte haute.
- **Rail**: Supporter, encourager en français. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs regardent jouer un autre joueur et l'encouragent. Au poker online, cela désigne souvent des joueurs de petites limites qui vont regarder et supporter des joueurs de très hautes limites, ou qui sont encore en lice dans les dernières places d'un tournoi.
- **Railbird**: Un railbird est un joueur qui encourage un autre. Voir Rail.
- **Rainbow**: On dit d'un flop qu'il est "rainbow" lorsqu'il n'y a aucun tirage couleur possible. Par exemple un flop 2 de pique, 5 de trèfle et 8 de carreau.
- **Raise**: Augmenter les enchères ou la mise.
- **Rake**: Cette taxe est soustraite du pot par les sites de jeux ou les organisateurs.
- **Random card**: Une carte sélectionnée au hasard.
- **Range**: éventail de mains en français. Le range de mains d'un joueur est défini par toutes les mains possibles qu'il peut avoir dans une situation donnée. Ainsi si un joueur est très très tight et passif, on peut supposer que sur une table à 6joueurs, il ne va relancer un range très réduit preflop s'il est premier de parole, comme les grosses paires allant de Valet-Valet à As-As, ainsi que As-Roi.
- **Read**: Action de décoder et analyser le jeu et les attitudes adverses pour être capable de mieux comprendre leur stratégie et tenter de deviner les cartes qu'ils peuvent avoir en main. On dit également qu'on a un "read" sur un adversaire lorsqu'on est capable de tirer des informations d'une attitude particulière qui lui est propre.
- **ReRaise**: Sur Relancer. Si on mise qu'un joueur nous relance et qu'on lui revient dessus on dit qu'on re raise ou aussi qu'on 3bet.
- **Resteal**: Désigne l'action qui consiste, preflop, à surrelancer (3bet) avec une mauvaise main et donc en bluff, un adversaire qu'on juge avoir relancé lui aussi avec une mauvaise main.
- **Rebuy**: Recave en français. Possibilité de racheter des jetons lors d'un tournoi de poker, alors que l'on vient de perdre son tapis.
- **Recave**: Rebuy en anglais. Possibilité de racheter des jetons lors d'un tournoi de poker, alors que l'on vient de perdre son tapis.

- **Reg**: Abréviation de Regular. oueur régulier aux tables et qui est a priori relativement bon.
- **Regular**: Joueur régulier aux tables et qui est a priori relativement bon.
- **Relancer**: Raise en anglais. Augmenter les enchères ou la mise.
- **Result oriented**: Désigne le fait d'être influencé par le résultat pour juger de la qualité de notre décision. Par exemple, si on réfléchit longtemps et qu'on paye un joueur en pensant qu'il bluff et qu'il s'avère qu'on fait face à une main très forte, on a tendance à être result oriented et à penser que notre action était mauvaise. Pourtant, face au range adverse, notre décision était peut-être la meilleure, mais le simple fait de perdre le coup nous fait remettre en question cette analyse.
- **Rigged**: Truqué en français. On dit d'un jeu qu'il est "rigged" lorsqu'on pense que c'est truqué ou que "c'est de la triche".
- **Ring game ou cash game**: Partie en ligne où les joueurs peuvent décider à tout moment de sortir du jeu.
- **Risk / Reward**: Ratio risque / récompense en français. Désigne le risque (argent à mettre) qu'on a à payer par rapport à ce qu'on a gagné (argent à gagner).
- **River**: Rivère en français. Désigne la dernière des 5 cartes du board (tableau) à être distribuée, après le flop et la turn.
- **Rivière**: River en anglais. Désigne la dernière des 5 cartes du board (tableau) à être distribuée, après le flop et la turn.
- **Rock**: Un rock désigne un joueur qui joue très peu de mains.
- **ROI**: Initiales de Return on investment. Retour sur investissement en français, désignant un ratio qui exprime l'argent qu'on investit dans un ensemble de tournoi par rapport à ce qu'on a gagné au total.
- **Run**: Un run est une période de temps définie par plusieurs mains de poker jouées sur plusieurs heures, jours, semaines ou moi. On parle de "bad run" lorsqu'on perd de l'argent et qu'on manque de chance, et de "good run" lorsqu'on gagne de l'argent et qu'on a de la chance.
- **Runner-runner**: Backdoor en anglais. On dit qu'on a un tirage -runner-runner lorsqu'au flop on a 3 des 5 cartes pour compléter une quinte ou une couleur. Il faudra donc obtenir les 2 cartes manquantes du tournant (turn) et de la rivière (river) pour compléter cette combinaison. Si vous avez par exemple 2 trèfles en main et qu'il n'y a qu'un trèfle au flop, on dit que vous avez un tirage backdoor à la couleur (backdoor flush draw en anglais). En effet, il faut qu'un trèfle tombe au tournant et à la rivière pour que puissiez toucher votre couleur.

- **Rush**: Un rush est une période dans une partie où un joueur gagne beaucoup de coups.
- **Satellite**: Ce type de tournoi permet au(x) vainqueur(s) de passer à l'étape supérieure et d'intégrer un tournoi où les prix sont plus importants.
- **Scare card**: Une scare card est une carte qui est "effrayante" par rapport à celles qui sont déjà sur le flop. S'il y a 3 petites cartes au flop et que tombe par exemple un As à la turn ou à la river, on considère que c'est une scare card. De même, s'il y a un tirage couleur à pique au flop et qu'un pique tombe à la turn, c'est une scare card puisqu'elle peut donner une couleur à un joueur.
- **Scared money**: Être scare money signifie que l'on a peur de perdre l'argent qu'on a sur la table. C'est un défaut au poker parce que l'on va souvent jouer de façon passive et trop prévisible, en faisant peu de bluffs.
- **Scary board / flop / card**: Désigne un tableau, flop ou carte effrayant parce qu'il y a beaucoup de possibilités d'avoir un jeu fort.
- **Semi-bluff**: Un semi-bluff est à différencier du bluff parce que même si on n'a une main faible, on a une possibilité d'améliorer significativement notre main sur les cartes à venir.
- **Serré**: Tight en anglais. Désigne un joueur qui joue peu de mains.
- **Set**: Brelan en français. Combinaison de trois cartes de valeur similaire.
- **Set mining**: Action de payer preflop dans l'espoir de toucher un set (brelan) au flop.
- **Setup**: Synonyme de cooler. C'est un coup où on perd alors qu'on a une main très forte et qu'on est battu par une main encore plus forte. On juge alors que c'était inévitable. Un bon exemple est lorsqu'on va à tapis avec Roi-Roi preflop et qu'on fait face à As-As.
- **SH**: Initiales de Short handed. Désigne les tables où maximum 6 joueurs peuvent s'asseoir à la table.
- **Ship it**: Expression signifiant "envoie l'argent"! On entend souvent ça d'un joueur qui vient de gagner un gros pot.
- **Shot**: Un shot consiste à prendre le risque d'aller jouer quelques caves à une limite supérieure dans l'espoir de pouvoir s'y installer définitivement.
- **Shooter une limite**: C'est la même chose que prendre un "shot": consiste à prendre le risque d'aller jouer quelques caves à une limite supérieure dans l'espoir de pouvoir s'y installer définitivement.
- **Short Handed (6max)**: Désigne les tables où maximum 6 joueurs peuvent s'asseoir à la table.

- **Short stack**: Un joueur est short stack lorsqu'il a un petit tapis.
- **Shove**: Synonyme de All-in, c'est à dire lorsqu'on mise tous ses jetons d'un coup.
- **Showdown**: Abattage en français. Désigne la phase de jeu river après le dernier tour de mise où 2 joueurs ou plus révèlent leur main pour savoir laquelle est la meilleure.
- **Showdown value**: Désigne une main qui a une bonne probabilité de gagner le coup à l'abattage.
- **Shuffle**: Mélanger en français. Lorsqu'on mélange les cartes avant de pouvoir les distribuer.
- **Side bet**: Pari "à côté", qui consiste à parier sur ce qui nous passe par la tête avec un joueur. Cela peut-être la prochaine carte qui tombera au flop, ou un pari pour savoir qui restera le plus longtemps en course dans un tournoi.
- **Side pot**: C'est le pot annexe ou extérieur crée lorsque certains joueurs sont tapis et choisissent All-in et n'ont plus de jetons à miser alors que d'autres joueurs souhaitent continuer à miser. Le joueur All-in mise uniquement dans le pot principal. Le side pot sera remporté par le joueur qui aura la meilleure combinaison même s'il a perdu le pot principal.
- **Sit and go ou sit'n'go**: C'est un "mini tournoi", qui peut être limité à 10, 9, 6 ou 2 joueurs. Un sit'n'go se déroule sur une seule table.
- **Sizing**: Désigne la réflexion sur la taille qu'on pense optimale de miser dans un pot selon la situation.
- **Slowplay**: Sous jouer une main forte, en misant moins que sa valeur, ou en checkant pour masquer la force de notre main.
- **Slowroll**: Slowroll consiste à attendre très longtemps de façon volontaire avec un jeu extrêmement fort pour énerver l'adversaire. C'est évidemment extrêmement mal vu de la plupart des joueurs et "anti fair play".
- **Small blind**: La small blind est une mise obligatoire que le joueur qui est directement à gauche du bouton doit faire. Elle est égale à la moitié de la big blind.
- **Snap**: synonyme de "insta", Abréviation "d'instantanément". On snap ou insta call par exemple lorsqu'on paye quasi instantanément, pareil lorsqu'on snap fold ou snap shove.
- **SNG**: C'est un "mini tournoi", qui peut être limité à 10, 9, 6 ou 2 joueurs. Un sit'n'go se déroule sur une seule table.
- **Spew**: On dit d'un joueur qu'il "spew" lorsqu'il commence à mal jouer en payant / relançant

beaucoup trop, et de façon déraisonnée.

- **Split pot**: Partage du pot en français. Le partage du pot est effectué lorsqu'à la fin d'une partie, deux joueurs possèdent la même combinaison de cartes.
- **Splitted pair**: Paire splittée en français. Au Stud7, une paire splittée est composée d'une carte ouverte et d'une carte à face cachée et en Texas Hold'em et Omaha, d'une carte communautaire et d'une carte privative.
- **Squeeze**: Un squeeze est une surrelance (3bet) preflop, alors qu'il y a au moins un joueur qui a relancé, et un autre ayant payé la relance initiale.
- **Steal**: On parle de "steal" lorsqu'on vole le pot. Cela désigne aussi le fait d'ouvrir du bouton ou du cut-off pour voler les blinds.
- **Steam / steaming**: On dit qu'un joueur steam lorsqu'il est très énervé et qu'il joue mal.
- **Stack**: Total des jetons à la disposition d'un joueur.
- **Stop loss**: Le stop loss désigne l'action d'arrêter de jouer lorsqu'on a perdu beaucoup d'argent.
- **Straddle**: Option en français. C'est une mise preflop qu'on peut faire en cash game live. Pour straddle il faut mettre le double de la grosse blind et être juste à gauche du joueur en grosse blind. Cela nous donne le droit de parler en dernier preflop.
- **Straight**: Quinte en français. Suite de 5 cartes de couleurs différentes comme par exemple 3 - 4 - 5 - 6 - 7.
- **Straightdraw**: Tirage quinte en français. Lorsqu'on a la possibilité d'améliorer notre main s'il tombe un carte permettant de faire une quinte.
- **Straightforward**: Un joueur straightforward est quelqu'un qui "reste en ligne", et ne bluff presque jamais, ne prend pas de risques.
- **Street**: Une street désigne un tour d'enchères. Il y a donc preflop, flop, turn et river.
- **String bet**: Action interdite de miser ou relancer en plusieurs fois sans avoir annoncé le montant.
- **Structure**: Désigne l'évolution des blinds et des antes au cours du temps dans un tournoi.
- **Suckout**: Un suckout survient lorsqu'on perd la main à cause d'une carte improbable qui tombe et améliore la main adverse. C'est un synonyme de badbeat.
- **Suite ou quinte**: Suite de 5 cartes de couleurs différentes comme par exemple 3 - 4 - 5 - 6 - 7.

- **Suited cards**: Cartes assorties en français. Désigne deux cartes de la même couleur, comme As de trèfle et Valet de trèfle.
- **Suited connectors**: Deux cartes de la même couleur et qui se suivent, comme 6 de coeur et 7 de coeur.
- **Suivre**: Call en anglais. Action de payer une mise ou relance adverse.
- **Surrelancer (3bet)**: Action de miser par dessus quelqu'un qui nous a déjà relancé préalablement.
- **Swing**: Un swing désigne une variation significative de nos gains / pertes. Un downswing est une grosse perte, un upswing un gros gains. On dit qu'on a beaucoup de swings lorsqu'on fait un peu les "montagnes russes" dans nos gains / pertes.
- **Tableau (board)**: Désigne l'ensemble des 5 cartes communes qui sont disposées sur le tapis.
- **TAG**: Initiales de Tight Agressif. Désigne un joueur qui joue peu de mains mais qui est agressif de façon générale.
- **Tapis**: Stack en anglais. Désigne l'ensemble des jetons dont un joueur dispose devant lui.
- **Tank**: On dit qu'un joueur "tank" quand il réfléchit longuement avant de prendre une décision.
- **Tell**: Un tel est un signal gestuel ou un indice non verbal qui nous permet de déterminer avec plus de précision la force de la main de notre adversaire.
- **Tête à tête**: Heads-up en anglais. Partie de poker où il n'y a que 2 joueurs à la table qui sont assis et qui s'affrontent.
- **Texas Hold'em**: Forme du poker la plus populaire. Les joueurs ont 5 cartes communes et deux cartes privées et doivent faire la meilleure combinaison possible.
- **Texture**: Désigne la qualité du flop. Un flop peut avoir une texture "drawy" s'il y a beaucoup de tirages, ou "dry" s'il y a peu ou pas de tirages possibles comme un flop K 2 2.
- **Th, THX et TY**: Initiales / abréviation de thank you.
- **Thin value**: La thin value exprimer l'action de miser en espérant être payé par mois bien, alors qu'on a nous même une main relativement faible. C'est une mise "tendue" en queque sorte, mais qu'on juge rentable sur le long terme.
- **Three of a kind**: Synonyme de set, ou brelan en français. Combinaison de trois cartes de valeur similaire.

- **Tight**: Serré en français. Un joueur tight joue peu de mains.
- **Tilt**: Le tilt désigne l'état émotionnel négatif dans lequel on est lorsqu'on est influencé par des conditions extérieures qui affectent notre jeu. On peut être en tilt à cause de mauvais coups perdus, de la fatigue, frustration, etc...
- **Tirage**: Draw en anglais. Attendre une ou plusieurs cartes pour essayer d'obtenir une combinaison comme une quinte ou une couleur par exemple.
- **Top paire**: On a une top paire lorsqu'une de nos deux cartes privées est associée à la plus haute carte du flop. Par exemple si on a As - Dame et que le flop est le suivant: As, 4, 9.
- **Top kicker**: Le kicker est la carte sans paire qui permet de départager deux joueurs ayant chacun une paire de même valeur. Le Top kicker est le meilleur kicker possible.
- **Top two**: Lorsqu'un joueur a la meilleure double paire possible par rapport aux cartes du board (tableau).
- **Toucher**: On dit qu'on "touche" ou qu'on a "touché" un flop lorsqu'il s'associe avec nos cartes privées. On peut donc toucher du jeu de façon générale, et précisément une paire, un brellan, une quinte, etc..
- **Turbo**: Format de jeu dans un tournoi qui a une structure où les blinds augmentent beaucoup plus rapidement qu'un tournoi normal. La durée globale d'un tournoi turbo est donc bien plus rapide qu'un tournoi classique.
- **Turn**: Tournant en français. C'est la 4ème carte des 5 possibles sur le board (tableau).
- **Under the gun**: Désigne la position du joueur qui est le premier à parler preflop, donc juste à gauche du big blind.
- **Underdog**: On dit d'un joueur qu'il est underdog lorsqu'il n'est pas favori pour remporter le coup.
- **Unlucky**: Malchanceux en français. Lorsqu'un joueur a particulièrement pas de chance sur un coup ou un ensemble de coups, on dit qu'il est unlucky, ayant pour initiales "UL".
- **Upswing**: Un upswing est une période donnée où l'on a gagné beaucoup d'argent.
- **UTG**: Initiales de Under the gun, désigne la position du joueur qui est le premier à parler preflop, donc juste à gauche du big blind.
- **Value**: Désigne la valeur ou force de notre main.

- **Value bet**: Action de miser dans l'espoir d'être payé par un joueur qui a une main plus faible.

- **Variance**: La variance est liée à la chance, c'est le phénomène qui désigne le fait qu'il y a beaucoup de "volatilité" au poker. Cela signifie que sur le court terme, il peut y avoir beaucoup de fluctuations dans nos gains / pertes à cause de la chance inhérente au poker.

- **Villain**: Dans une Hand history, villain désigne votre adversaire.

- **VPIP**: Initiales de Volume voluntary put in the pot. Statistique qui est donnée par un logiciel d'analyse (tracker). Cela exprime le % de mains qu'un joueur joue en mettant volontairement de l'argent dans le pot preflop. Cela ne compte donc pas l'argent obligatoire de la small blind et big blind.

- **Weak**: Faible en français. Qualité d'un joueur qui couche très souvent et se fait exploité trop facilement quand on tente de le bluffer. Un joueur weak a besoin d'une main forte pour être capable de payer de grosses mises ou relances.

- **Way ahead / way behind**: Exprime une situation où l'on pense que d'après notre main, on est soit largement devant la main adverse, soit largement derrière.

- **Winrate**: Le winrate, est en quelque sorte votre "taux de gain", et représente le nombre de big blinds que vous gagnez toutes les 100 mains. Par exemple, un winrate de 10bb/100 veut dire que vous gagnez 10 big blinds toutes les 100 mains en moyenne.