POKERSTARS

GUIDE POKER DU DEBUTANT



AVANT-PROPOS

APPRENEZ

Nous sommes tous pareils. Chaque joueur de poker gagnant a été un jour débutant. Quand j'ai commencé le poker, j'ai appris le jeu et progressé en jouant des Freerolls et des tournois à petits buy-ins chaque jour. Je prenais aussi le temps de regarder des vidéos et lire des articles.

JOUEZ

En jouant des tournois tous les jourus, je pouvais tester de nouvelles stratégies, améliorer mon jeu et apprendre de mes erreurs. Jouer de manière régulière est un bon moyen de progresser et de prendre confiance dans son jeu.

ENTRAINEZ-VOUS

Plus vous vous entraînez, plus grandes sont vos chances de gagner. Cela m'a conduit sur un chemin qui m'a donné la chance de jouer le PSPC (le PokerStars Players Championship à 25 000 $) gratuitement. Mon seul but pendant ce tournoi était de bien jouer et atteindre l'argent. Mais une fois cet objectif atteint, je savais que je pouvais commencer à rêver.

Tout le monde peut apprendre à jouer au poker. Mais si vous prenez le temps d'améliorer votre jeu et si vous avez l'esprit de compétition, alors vous pourriez bien vous retrouver en table finale d'un tournoi sur PokerStars.

Ce livre pourrait être le début d'une grande aventure.

RAMÓN COLILLAS

PokerStars Team Pro



TABLE DES MATIERES

COMMENT UTILISER CET E-BOOK :

Si vous débutez au poker, ou si vous voulez simplement progresser, alors téléchargez cet e-book, mettez-le au chaud sur votre téléphone ou votre tablette et lisez et relisez son contenu dès que vous avez un moment de libre.

C'est parti !

CHAPITRE 001 SAVOIR CE QU'EST LE POKER
CHAPITRE 002 RÈGLES DU TEXAS HOLD'EM
CHAPITRE 003 CLASSEMENT DES MAINS
CHAPITRE 004 POSITION À LA TABLE
CHAPITRE 005 S'INVESTIR DANS UN COUP
CHAPITRE 006 TAILLE DE MISE
CHAPITRE 007 CALCULER LES OUTS
CHAPITRE 008 BANKROLL MANAGEMENT
CHAPITRE 009 QUELLE EST LE MEILLEUR FORMAT DE POKER POUR MOI?
CHAPITRE 010 QUELQUES CONSEILS

SAVOIR CE QU'EST LE POKER

Avant de passer aux bases du poker, qui devraient vous guider en tant que débutant, il y a certains fondamentaux à connaître pour une meilleure compréhension globale du jeu.



"UN DES MEILLEURES JEUX AU MONDE."

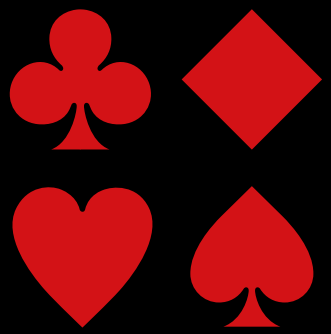
En particulier le fait qu'il existe de nombreuses variantes, avec des différences entre No-limit et Fixed limit ou entre "cash game" et "tournoi".

Les notions importantes seront expliquées en profondeur à travers de nombreux cours. Vous pouvez progresser à votre rythme. Nous vous conseillons également de relire certains articles pour bien assimiler tous les concepts.

LES VARIANTES DE POKER

Il existe beaucoup de variantes de poker différentes, certaines se ressemblant beaucoup mais ayant leurs particularités. Dans les vieux films de gangsters, par exemple, ils jouaient au poker fermé à 5 cartes ou au Stud à 7 cartes, alors que des joueurs plus avancés peuvent jouer au Omaha Hi-Lo, avec parfois des règles maison.

Mais mettons tout ça de côté pour le moment. La variante la plus populaire, et de loin, est le No Limit Texas Hold'em ou NLHE. Dans cette variante, chaque joueur reçoit 2 cartes privatives et peut à tout moment miser tous ses jetons d'un coup.



parlons de "poker", il s'agit Presque toujours de No Limit Texas Hold'em, sauf mention contraire. C'est la variante la plus facile à apprendre et de loin la plus populaire.

La plupart des tournois télévisés se jouent en NLHE, y compris les Main Events de l'European Poker Tour (EPT) et autres circuits nationaux de PokerStars.

NO LIMIT OU FIXED LIMIT

Comme mentionné précédemment, le cours pour débutants de la PokerStars School se concentre presque exclusivement sur le No Limit Texas Hold'em. Par conséquent, il est important de comprendre ce que "no limit" veut dire dans un contexte poker.

Dans certaines parties – appelées "fixed limit" ou "pot limit" – les joueurs ne peuvent miser qu'une somme spécifique, déterminée par le type de mise autorisée. Mais "no limit" veut dire qu'il n'y a aucune restriction de mises: peu importe combien de jetons vous avez devant vous lors d'une partie en no limit, vous avez le droit de tous les miser quand bon vous semble.

Evidemment, vous n'avez pas le droit de miser plus que ce que vous avez devant vous. Vous ne pouvez pas fouiller dans vos poches ou vous rendre dans votre caissier PokerStars quand vous êtes au milieu d'une main. Mais si vous avez des jetons à la table, alors vous pouvez les miser à tout moment lors d'une partie en no limit.

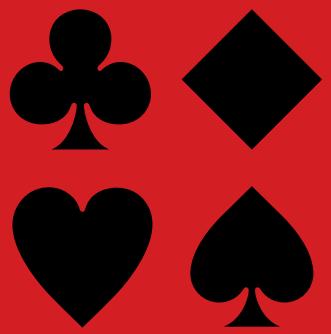
En raison de cette liberté absolue de miser, les parties en no limit peuvent être très volatiles. Les joueurs peuvent perdre tous leurs jetons – ou doubler leur tapis – en une seule main. Nous verrons plus tard le concept vital de bankroll management qui doit vous assurer de ne jamais perdre tout votre capital poker. Pour le moment, souvenez-vous qu'une partie en no limit implique que tous vos jetons sont en jeu en permanence. Soyez prudent et apprenez en Play Money ou aux tables de petites limites avant de vous lancer dans des parties en no limit.

TOURNOI CONTRE CASH GAME

Même en début de carrière, il est important de comprendre la différence entre “cash game” et “tournoi”. La PokerStars School couvre les deux formats dans ses cours, mais vous devez connaître les spécificités de chacun.

Une partie de cash game se joue avec des jetons qui ont une valeur monétaire et les joueurs peuvent intégrer et quitter la partie quand bon leur semble. Un cash game ne s’arrête virtuellement jamais, les participants changeant régulièrement au fur et à mesure que la partie avance.

Une partie de cash game se joue sur une seule table. Vous jouez contre les joueurs qui partagent votre table si vous ne les aimez pas, vous pouvez vous lever et trouver une autre partie. (Remarque : il n’y a pas d’argent à la table. Le poker se joue avec des jetons qui ont une valeur monétaire. Online, la somme en jeu est indiquée à l’écran.)



Un tournoi se joue avec une structure stricte et prédéfinie, avec un prix d’inscription à payer. Tous les joueurs qui le souhaitent peuvent participer. Ils sont répartis sur autant de tables que nécessaire.

Pour un joueur, un tournoi prend fin quand il a perdu tous ses jetons ou quand il a gagné tous les jetons de ses adversaires.

Au début d’un tournoi, tous les joueurs payent le prix d’inscription et reçoivent des jetons en échange. Tout le monde paye la même somme pour participer et reçoit le même nombre de jetons. A partir de là, ces jetons sont la seule monnaie qui compte. Les jetons de tournois n’ont aucune valeur monétaire quand le tournoi commence.

Le vainqueur – celui qui n’est jamais éliminé et accumule les jetons de tous les autres joueurs – obtient la plus grosse part du prize pool, un pourcentage prédéfini allant à chaque place payée dont le nombre dépend du nombre de participants au départ.

Quand vous voyez un vainqueur recevoir un gros chèque à la fin d’un tournoi, le prix comprend la plus grosse part de tout l’argent investi par les joueurs qui ont été éliminés en chemin.

Les tournois suivent un format préétabli. Le facteur clé est le prix d’inscription. Un tournoi à 3 € peut suivre la même structure qu’un autre à 300 € : les participants peuvent ainsi commencer avec 3 000 jetons et le jeu se déroulera exactement dans les mêmes conditions sur les deux tournois.

En cash game, la situation est différente. La partie ne doit pas prendre fin à un moment précis et le montant à investir n’est pas fixe. Les joueurs peuvent remettre de l’argent s’ils ont perdu tous leurs jetons, une pratique qui ne s’applique que sur certains tournois qui proposent les options rebuy ou re-entry.

TEXAS HOLD'EM REGLES

Le Texas Hold'em se joue avec un jeu de 52 cartes et de 2 à 10 joueurs à la table. Les gros tournois voient souvent des centaines de joueurs participer mais pendant une main, chaque joueur ne joue que contre les adversaires présents à sa table.



Avant chaque main, un joueur est désigné comme le “dealer”, identifié avec un marqueur appelé le “bouton”. Ce joueur ne distribue par les cartes – surtout online, où tout est automatique – mais la position du dealer détermine qui sont les deux joueurs qui doivent poster les “blinds” qui lancent l’action dans une main.

Les deux joueurs à la gauche du bouton doivent miser les “blinds” obligatoires – appelés comme ça car elles sont misées avant même que chaque joueur ne voit ses cartes. Le joueur juste à gauche du bouton poste la “petite blind”, le joueur suivant la “grosse blind”, qui est en général le double de la petite blind.

Dans l’illustration ci-après, le dealer est au siège 5 avec le bouton en face de lui. Les deux sièges à sa gauche sont “dans les blinds”.

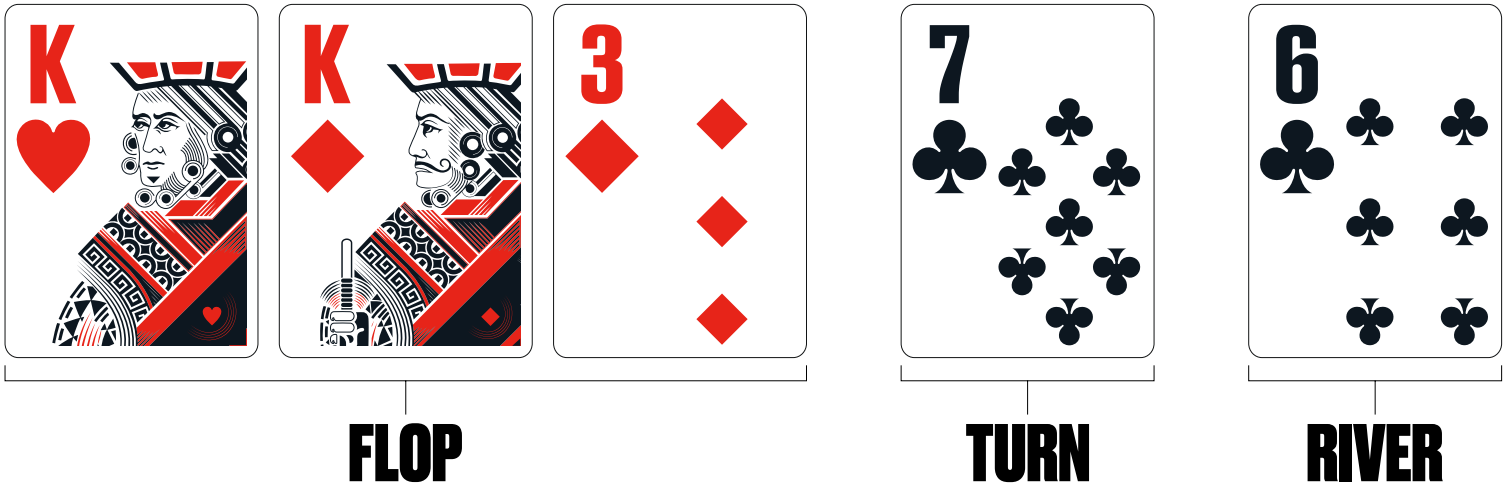


Après la fin d'une main, le bouton se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, ce qui implique que les joueurs sont tour à tour au bouton, en petite et en grosse blind.

Après que les blinds ont été posées, chaque joueur reçoit deux cartes faces cachées. Ce sont les cartes privatives que seul chaque joueur peut voir. Ensuite, jusqu'à cinq cartes communes sont retournées sur la table. Ces dernières sont utilisables par tous les joueurs.

Les trois premières cartes communes sont retournées d'un coup (c'est le "flop"), puis une quatrième (la "turn") et une cinquième (la "river"). Un tour de mise est organisé entre chaque carte retournée.

Le but du poker est de constituer la meilleure main de cinq cartes avec les sept cartes disponibles – deux dans les mains de chaque joueur et cinq communes.



LES 4 TOURS DE MISES

Si une main de poker est jouée dans son intégralité, il y a 4 tours de mises, soit 4 moments où les joueurs investissent des jetons dans le pot. Chaque joueur peut aussi coucher sa main à tout moment.

Un tour de mises doit s'achever dans les règles avant que les joueurs ne puissent voir la carte suivante pour un nouveau tour de mises.

PRE-FLOP
LE PREMIER TOUR DE MISES

Le premier tour de mises a lieu avant que les trois premières cartes communes (le flop) soient retournées. On parle ici d'action "pré-flop". A ce stade, les joueurs prennent leurs décisions en se basant uniquement sur leurs cartes privatives.

Le joueur assis à gauche de la grosse blind parle en premier – on appelle cette position "Under the Gun". Les joueurs parlent ensuite les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à vous de parler, vous disposez des options suivantes :



- **VOUSE COUCHER (FOLD):** Cela veut dire que vous ne voulez pas jouer cette main et jetez vos cartes. Vous ne pouvez plus pretendre remporter le pot, même si vous avez investi de l'argent.
- **PAYER (CALL):** Cela veut dire que vous souhaitez continuer en vous alignant sur la mise en cours. Pré-flop, vous devrez payer au moins le prix de la grosse blind, voire plus si d'autres joueurs ont relancé avant vous.
- **RELANCER (RAISE):** Cela veut dire que vous souhaitez relancer la mise en cours. Si personne avant vous n'a relancé, vous pouvez le faire. Si un adversaire a déjà relancé, alors vous pouvez surrelancer.
- **CHECKER (CHECK)**
  Si vous êtes en grosse blind et personne n'a relancé avant vous, vous avez la possibilité de checker. Cela veut dire que vous ne souhaitez pas investir plus de jetons dans le pot. Vous pouvez checker pré-flop seulement si vous êtes en grosse blind et si aucune relance n'a eu lieu.

Le tour de mises prend fin quand tous les joueurs ont soit couché leur main, soit investi le même nombre de jetons dans le pot.

LE FLOP
LE DEUXIEME TOUR DE MISES

Une fois que le premier tour de mises est fini, les trois premières cartes communes sont retournées au milieu de la table. C'est le "flop".

Un autre tour de mises commence. Le premier joueur à gauche du dealer qui a encore ses cartes est le premier à parler.

Si personne n'a misé, vous avez l'option de checker (passe la main au joueur suivant sans investir de jetons dans le pot). Sinon, vous avez les mêmes options que pré-flop : vous coucher, payer ou relancer.

Une nouvelle fois, le tour de mises est fini quand tous les joueurs ont soit couché leur main, indiquant qu'ils ne veulent plus continuer, ou investi le même nombre de jetons dans le pot.

LA TURN
LA TROISIEME TOUR DE MISES

Quand le deuxième tour de mises est terminé et qu'il reste au moins deux joueurs avec des cartes en mains, la quatrième carte commune est retournée. C'est la "turn". Un autre tour de mises commence, le joueur à gauche du bouton avec des cartes étant le premier à parler. Le jeu se déroule de la même façon qu'au flop.

LA RIVER
LE QUATRIEME TOUR DE MISES

Quand le troisième tour de mises est terminé, la cinquième et dernière carte commune est retournée. C'est la "river". Un dernier tour de mises commence, encore une fois avec le joueur à gauche du bouton qui parle en premier. A la fin de ce tour de mises, les joueurs qui ont encore des cartes retournent leurs cartes. C'est l'abattage ou "showdown".



ABATTAGE (SHOWDOWN)

Une fois que le dernier tour de mises est terminé, chaque joueur doit former la meilleure main de cinq cartes possible, en combinant ses deux cartes privatives et les cinq cartes communes.

A ce stade, tous les joueurs encore présents dans la main doivent montrer leur main pour déterminer le vainqueur. Le joueur qui a la meilleure main remporte le pot.

Dans l'exemple à droite, le joueur 7 a deux paires rois et dames, avec un kicker 7. Les 5 meilleures cartes disponibles pour lui sont les deux rois au flop, les deux dames qu'il détient et le 7.

Le joueur 5 a un brelan. Il a un roi dans les mains pour aller avec les deux rois au flop. Ses autres cartes sont le 7 et le 6, soit la turn et la river.

Un brelan est meilleur que deux paires donc le joueur en BB (grosse blind) gagne.

Si plus d'un joueur a la main gagnante, le pot est partagé parmi les joueurs concernés.

Quand la main est finie, le bouton est déplacé d'un siège vers la gauche et la main suivante peut commencer.



MAIN DE POKER

CLASSEMENT

Il y a 2 façons de gagner une main au poker : en forçant tous vos adversaires à coucher leur main ou en ayant la meilleure main à l'abattage. Vous devez donc connaître le classement des mains.

Au Texas Hold'em, les joueurs obtiennent la meilleure main en utilisant leurs deux cartes privatives et les cinq cartes communes. Une main de poker est composée de cinq cartes et le nombre de cartes privatives que vous utilisez n'a aucune importance. Parfois vous utiliserez les deux, parfois une seule et dans de rares occasions, aucune.

"A L'ABATTAGE, LA MEILLEURE MAIN GAGNE""



CLASSEMENT DES MAINS

La valeur d'une main de poker est déterminée par la probabilité de la toucher. La liste complète des mains de poker est la suivante, de la plus faible à la plus forte.



HAUTEUR

Toute main qui n'entre pas dans les catégories précédentes. En cas d'égalité, la carte la plus haute l'emporte, par ex. « hauteur As ».



UNE PAIRE

Deux cartes de la même valeur et trois autres cartes de valeurs différentes. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte isolée la plus haute ou, si besoin, la deuxième voire la troisième carte isolée la plus haute l'emporte.



DEUX PAIRES

Deux cartes de la même valeur, deux autres cartes de la même valeur et un kicker. Si deux joueurs présentent la même double paire, le kicker le plus haut l'emporte.



BRELAN

Trois cartes de la même valeur et deux autres cartes dépareillées. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte isolée ou, si besoin, la deuxième carte isolée la plus haute (le « kicker »), l'emporte.



QUINTE

Cinq cartes qui se suivent sans être de la même couleur. En cas d'égalité, la carte la plus haute de la quinte gagne.



COULEUR

Cinq cartes de la même couleur qui ne se suivent pas. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte la plus haute l'emporte.



FULL

Trois cartes de la même valeur et deux autres cartes de la même valeur. En cas d'égalité, les trois cartes les plus hautes de la même valeur l'emportent.



CARRÉ

Quatre cartes de la même valeur et une carte isolée ou « kicker ». En cas d'égalité, le joueur ayant la carte isolée la plus haute (le « kicker ») l'emporte.



QUINTE FLUSH

Cinq cartes qui se suivent, de la même couleur. En cas d'égalité, la carte la plus haute de la suite gagne.



QUINTE FLUSH ROYALE

La main la plus célèbre du poker, la quinte flush royale, est une main imbattable. Elle se compose de l'As, du Roi, de la Dame, du Valet et du Dix d'une même couleur.

HAUTEUR



Si vous n'avez pas de paire, de brelan, de quinte, etc., alors la carte la plus forte est considérée comme votre atout. La main ci-dessus, où l'as est la carte la plus forte, est appelée "hauteur as".

Une hauteur as bat une hauteur roi, une hauteur roi bat une hauteur dame, etc. Si la carte la plus forte est la même pour deux joueurs, la deuxième carte la plus forte est là pour les départager. Si cette dernière est aussi la même, on regarde la troisième, etc. Ces cartes sont connues comme le kicker.

HAUTEUR AS, KICKER ROI:

Joueur 1 a



Joueur 2 a



Le board est



Les deux joueurs ont un as, mais Joueur 1 gagne car sa deuxième carte est un roi. Son adversaire n'a qu'une dame.

UNE PAIRE



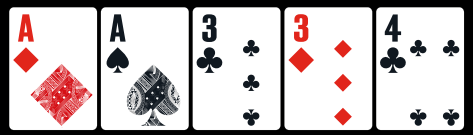
Si vous formez une main qui contient deux cartes de même valeur, vous avez une paire. La main ci-dessus contient une paire d'as avec un kicker roi. Une paire d'as bat n'importe quelle autre paire au NLHE. Le roi serait décisif si un autre joueur a lui aussi une paire d'as.

DEUX PAIRES



Si vous avez deux paires différentes en mains, vous avez "deux paires". Dans la main ci-dessus, vous avez deux paires rois-dames.

La valeur des mains est importante. Par exemple, deux paires rois-dames battent deux paires dames-valets. Et la plus grosse paire est toujours décisive. Deux paires as-trois battent deux paires rois-dames.



est meilleure que



Si deux joueurs ont les mêmes deux paires, alors la cinquième carte est décisive.



bat



Grâce à la cinquième carte, l'as étant une plus grosse carte que le dix.

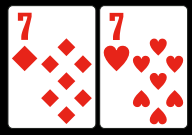
BRELAN



Trois cartes de même valeur forment un brelan. On parle souvent de "set" ou "trips".

Vous avez un set quand vous avez une paire en mains et une troisième carte de même valeur apparaît sur le board commun.

Si vous avez



et le board est



alors vous avez un set



Trips se dit quand il y a une paire au board et vous avez une carte de même valeur sur le board commun.

Un set est toujours préférable à un trips car avec ce dernier, il y a un risque qu'un adversaire ait le même brelan que vous mais avec un meilleur kicker, voire un full house.

QUINTE



Une quinte est une suite de cinq cartes consécutives de couleurs différentes. La main ci-dessus est une “quinte au roi” car la carte la plus haute est un roi. Si deux joueurs ont une quinte, alors la carte la plus haute l’emporte.

FLUSH



Une couleur est composée de cinq cartes de la même couleur qui ne se suivent pas. La couleur n’a aucune importance et la hauteur des cartes ne compte que si un autre joueur a aussi une couleur.
La “couleur max” est la couleur la plus forte que vous pouvez avoir. Si vos cartes privatives sont



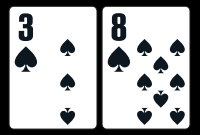
et le flop est



vous avez floppé une couleur max.

Si deux joueurs ont la couleur, celui qui a la carte la plus forte l’emporte. Si les deux joueurs ont la même carte haute, alors on regarde la deuxième, et ainsi de suite.

Si Joueur 1 a



Si Joueur 2 a



sur un board



alors Joueur 2 gagne avec une flush au



qui est meilleure que celle de Joueur 1



FULL HOUSE



Un full house est un brelan accompagné d’une paire. La main ci-dessus est un full aux as par les sept car le joueur a trois as et deux sept.

La valeur de la carte du brelan est décisive, donc



bat

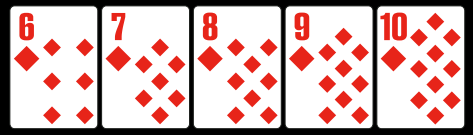


CARRÉ



Un carré est composé de quatre cartes de même valeur et d’une cinquième carte. Si deux joueurs ont un carré, ce qui est très rare, alors la cinquième carte (le kicker) est là pour les départager.

QUINTE FLUSH



Un quinte flush est composée de cinq cartes de la même couleur qui se suivent. Si deux joueurs ont la même quinte flush, la carte la plus haute l’emporte.

La quinte flush la plus forte, et la meilleure main possible poker, est une quinte flush à l’as, aussi connue comme la…

ROYAL FLUSH



Une quinte flush royale est une quinte du dix à l’as avec cinq cartes de la même couleur. Une telle main est extrêmement rare et donc la main la plus convoitée du poker.

POT PARTAGE

Si deux joueurs ou plus arrivent à l'abattage avec une main de même valeur, alors le pot est partagé et chaque joueur reçoit le même nombre de jetons.

Par exemple, si Joueur 1 a



et Joueur 2 a



sur un board



alors les deux joueurs ont deux paires (as et 8) avec une dame en kicker.

Le



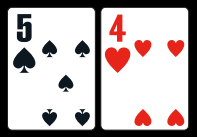
Est plus haut que le



mais ces cartes ne comptent pas, car seules la meilleure main de cinq cartes compte au poker. C'est un pot partagé.

Le pot serait également partagé dans l'exemple ci-dessous :

Joueur 1 a



et Joueur 2 a

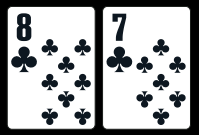


sur un board

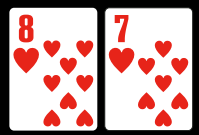


Les deux joueurs ont la même quinte. La paire d'as ne compte pas, car elle ne contribue pas à former la meilleure main de cinq cartes possible.

Les pots partagés arrivent souvent en Hold'em, car cinq des sept cartes disponibles sont les mêmes pour tous les joueurs. Si les deux dernières cartes sont aussi de même valeur ou ne sont pas requises pour former la meilleure main possible, alors le pot est automatiquement partagé. Quand deux joueurs commencent avec des mains similaires, par exemple



contre



le résultat est presque toujours un pot partagé.

LE KICKER

Comme expliqué dans des exemples précédents, un kicker détermine qui gagne à l'abattage si deux joueurs ont la même main. Un kicker n'est pas la principale composante d'une main de poker, mais elle peut décider qui gagne si deux joueurs ont des mains similaires.

Une main est composée de cinq cartes, mais seuls une quinte, une couleur, un full et une quinte flush utilisent les cinq cartes. Avec les mains où toutes les cartes ne sont pas requises pour composer une main, comme un brelan ou deux paires, les cartes restantes peuvent faire pencher la balance.

Par exemple, si Joueur 1 a une main comme



et Joueur 2



le



dans la main de Joueur 2 lui permet de gagner le coup.

Autre exemple, si Joueur 1 a



Et Joueur 2 a



sur un board



alors Joueur 1 gagne. Les deux joueurs ont un brelan de dames, mais le K de Joueur 1



est un meilleur kicker que le J de Joueur 2.



POSITION A LA TABLE

Les bons joueurs de poker sont obsédés par la “position” – pour être plus précis, leur position par rapport au bouton lors d’une main. Le bouton détermine les joueurs qui placent les blinds (aux deux sièges à la gauche du bouton), mais aussi l’ordre de parole lors des différents tours de mises.

Au poker, les joueurs parlent dans l’ordre des aiguilles d’une montre. Le joueur à la gauche du bouton parle en premier, puis le coup se déroule jusqu’à revenir au bouton.

Etre au bouton constitue un énorme avantage. Sur la plupart des tours de mises, le bouton est la dernière personne à parler, ce qui signifie qu’il a pu accumuler le plus d’information sur la force supposée des mains de ses adversaires.

Si tous les autres joueurs ont montré de la faiblesse, par exemple en checkant, le bouton peut miser et potentiellement voler de petits pots. Si certains joueurs ont affiché de la force, avec de grosses mises/relances, le bouton peut se coucher et perdre le minimum avec ses mains plus faibles.

La stratégie à la table dépend de la position. On parle en général de début de parole, milieu de parole et fin de parole.



DEBUT DE PAROLE

“Début de parole” s’applique aux joueurs à gauche de la grosse blind. La position juste à gauche de la grosse blind est Under The Gun (UTG) car ce joueur est le premier à parler pré-flop, sans la moindre information sur les intentions de ses adversaires. Le joueur à sa gauche, lui aussi en début de parole, est UTG+1.

MILIEU DE PAROLE

Les sièges en milieu de parole (MP) sont ceux qui vont de UTG+2 au siège deux positions à droite du bouton. Les joueurs dans ces positions peuvent des mains un peu plus marginales car il y a moins de joueurs à parler derrière eux.

Cela reste toujours un peu risqué de rentrer dans une main car les joueurs en fin de parole auront toujours un avantage de position.

FIN DE PAROLE

Les joueurs en “fin de parole” sont de loin dans la meilleure position possible. Le siège à droite du bouton est connu comme le « Cut-off » (CO). Le bouton (BTN) est la meilleure position qui soit.

Ce sont les meilleurs sièges possibles car vous pouvez voir les autres joueurs parler avant vous et ainsi réunir toute l’information possible. Par conséquent, vous pouvez ici avoir des mains plus faibles, car votre position vous permet de jauger au mieux la force des mains de vos adversaires.

LES BLINDS

Les deux joueurs dans les blinds – la petite blind (SB) et la grosse blind (BB) – sont à la fois en début et en fin de parole. Cela est dû au fait qu’ils parlent en dernier pré-flop – en ayant déjà investi des jetons de manière forcée – mais, s’ils voient un flop, ils seront alors les premiers à parler. Cela implique que les joueurs dans les blinds peuvent jouer une range de mains large, comme un joueur en fin de parole le ferait, mais ils doivent tenir compte du fait qu’ils joueront ensuite la main en étant les premiers à parler.

CONCLUSION

La position est importante car elle vous permet de parler après que les autres joueurs vous ont donné des informations cruciales. Si plusieurs joueurs sont déjà entrés dans le coup, vous savez que vous avez besoin d’une main forte pour vous lancer. A l’inverse, si tout le monde se couche jusqu’à vous, n’importe quelle combinaison de deux cartes peut vous suffire pour voler les blinds.

D’une manière générale, vous devriez jouer plus de mains en fin de parole qu’en milieu de parole et plus de main en milieu de parole qu’en début de parole.

"RELANCER."

ENTRER DANS UNE MAIN

Nous avons vu précédemment comment évaluer la force d'une main. En fonction de cette force, vous devez décider comment jouer la main.

Il n'y a pas de règle générale au poker (le secret est l'adaptation permanente). Mais vos options pré-flop sont toujours les mêmes : jouer (payer/call ou relancer/raise) ou ne pas jouer (se coucher/fold).

Votre décision ici conditionnera le reste de la main, avec trois facteurs cruciaux à prendre en considération :

- La force de votre main
- Votre position à la table
- Les actions des joueurs qui ont parlé avant vous.



CHAPITRE 005

GROUPER LES MAINS DE DEPART

Comme nous l'avons vu, plusieurs facteurs déterminent la force d'une main – par exemple si c'est une paire, si elle est pareillée ou connectée. Par conséquent, les mains de poker peuvent être classées par groupes. Vous pouvez alors commencer à réfléchir à une stratégie optimale pour chaque groupe.

Nous appellerons les mains les plus fortes les "premiums" et les plus faibles les "poubelles", avec quelques groupes entre les deux.

GROUPE 1 : LES PREMIUMS



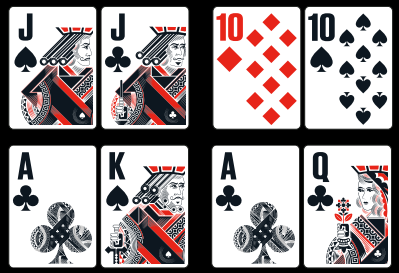
et parfois



Les grosses paires sont les meilleures mains de départ au Texas Hold'em poker, avec les as loin devant toutes les autres. Ces mains sont des premiums et vous devriez toujours les joueur, même en début de parole ou face à la relance d'un adversaire. Il convient de jouer ses mains de manière agressive, donc vous devriez relancer avec ces premiums.

On considère en générale qu'un as et un roi de la même couleur constituent aussi une premium. C'est une main connectée, pareillée et elle contient les deux plus grosses cartes que vous pouvez avoir sans paire. Dans la plupart des situations, c'est une premium et elle doit être jouée en conséquence. Mais gardez en tête que ce n'est qu'une hauteur as si vous ne trouvez rien au flop. Pour certains experts, cette main appartient plutôt à la catégorie ci-dessous.

GROUP 2: MAINS TRES FORTES



Ces mains sont très fortes, mais bien moins que celles du groupe 1. Ce groupe contient des paires inférieures aux premiums citées précédemment ou de grosses cartes connectées/pareillées qui ne sont pas les meilleures pour autant. Un as et un roi dépareillés, par exemple, ont bien moins de valeur que leurs homologues pareillés. Un as et une dame pareillés sont également moins connectés.

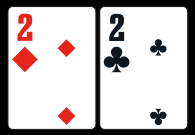
Malgré tout, vous devriez jouer et relancer avec toutes ces mains dans la plupart des situations. Mais s'il y a déjà une relance et une surrelance avant vous, soyez conscient qu'un autre joueur peut avoir une meilleure main. Se coucher est une option. Un des deux adversaires peut facilement avoir une main du groupe 1 qui battrait la vôtre.

GROUPE 3 : MAINS SPECULATIVES

Toutes les paires de



à

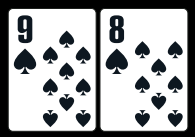
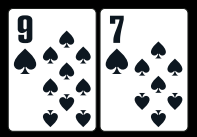


n'importe quel as accompagné d'une carte allant du 9 au valet, n'importe quel as pareillé, deux cartes pareillées supérieures ou égales au 10

(e.x. )



deux cartes pareillées avec un écart maximum de deux

( et ).

Les facteurs les plus importants pour votre main de départ sont la présence d'une paire, la connectivité et la hauteur des cartes. Les mains « spéculatives » manquent en général d'un ou deux de ces facteurs, comme les petites paires, des cartes pareillées, mais pas très fortes, etc.

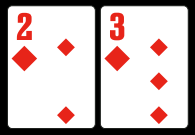
Toutes ces mains ont néanmoins le potentiel pour former une énorme main. En début de parole, vous devriez sûrement les coucher, car un joueur mieux positionné est susceptible de vous mettre la pression.

A contrario, en fin de parole, vous pouvez envisager de relancer, surtout quand tout le monde avant vous s'est couché. Si un adversaire paye, vous savez que votre main a le potentiel de toucher du gros jeu.

Le plus important à savoir sur les mains spéculatives est qu'il vaut mieux les coucher quand un joueur montre beaucoup de force ou si le leur potentiel ne s'est pas confirmé sur le board.

GROUPE 4 : LES MAUVAISES MAINS/POUBELLES

Toutes les autres mains sont considérées comme des mains de départ faibles. Elles ne contiennent pas de grosses cartes, ne sont pas connectées. Même une main comme



est faible. On pourrait penser qu'elle un potentiel pour faire des couleurs ou des quintes, mais elles seraient tellement basses qu'elles risqueraient d'être battues.

Vous ne devriez pas jouer ce genre de main sans une très bonne raison. Vous verrez parfois des joueurs expérimentés les jouer quand ils ont les bonnes cotes et une bonne connaissance de leurs adversaires.

PRENDRE EN COMPTE LA POSITION

Comme toujours au poker, votre position à la table est le facteur crucial à prendre en compte. Cela s'applique tout particulièrement à vos décisions pré-flop. S'il reste beaucoup de joueurs à parler derrière vous, vous devez vous montrer très sélectif avec vos mains de départ.

OBSERVER L'ACTION

Un autre facteur important à prendre en compte pré-flop est l'action avant vous. Si un joueur a déjà mis des jetons dans le pot, vous savez qu'il aime sa main. Votre boulot, c'est de définir quel type de main il peut avoir.

Vous devez adapter votre stratégie de sélection de main à cette nouvelle information. Vous devrez peut-être resserrer votre jeu et ne jouer que les mains suffisamment fortes pour faire face à une grosse main. Vous ne savez jamais précisément quelle main votre adversaire peut avoir, mais vous pouvez réduire le panel de mains qu'il possède pour mieux savoir à quel type de main vous faites face.

CONCLUSION

La première décision que vous devez prendre quand vous recevez vos cartes est de savoir si elles sont suffisamment fortes pour entrer dans un coup. Les bonnes mains de départ sont en général de bonnes mains à l'abattage, donc votre décision initiale peut affecter toute la suite du coup.

En tant que débutant, vous devriez jouer uniquement les mains considérées comme fortes et coucher toutes les autres. Il n'y a aucune honte à coucher plein de mains. Vous finirez par en toucher une jouable.

Mais une fois que vous avez décidé de jouer, vous devriez jouer de manière agressive. Vous devez également prendre en compte la position et prêter attention aux autres joueurs de la table. Ils peuvent vous donner des informations sur la force de leur main quand ils misent ou relancent. Assurez-vous de bien les observer.

BET SIZING

Si vous décidez de miser, il est très important de trouver le bon montant. Le plus important à savoir est que la taille de la mise est proportionnelle à la taille du pot. Tous les joueurs doivent connaître la taille du pot pour savoir ce qu'ils peuvent gagner s'ils continuent dans la main.

Si vous misez 10 € dans un pot de seulement 5€, vous risquez beaucoup pour gagner peu. C'est une très grosse mise. D'un autre côté, si vous misez 100 € dans un pot de 1 000 €, c'est une toute petite mise par rapport à la taille du pot.

Si les modes au niveau des tailles de mises changent régulièrement, les pros ayant notamment des tailles de mises différentes pour de très bonnes raisons, voici ce que vous devez savoir :

Petite mise : **environ la moitié du pot.**

Mise moyenne : **entre la moitié et les trois-quarts du pot.**

Grosse mise : **Plus des trois-quarts du pot.**

Tout ceci s'applique au cash game et aux tournois. Dans le premier cas, le pot sera en argent réel, dans le second, ce seront des jetons de tournoi. Mais ces règles générales concernent les deux formats.

"VARIEZ VOS TAILLES DE MISES"

PETITES MISES

La taille de votre mise dépendra toujours de la situation, mais la plupart des joueurs effectuent de petites mises sur des boards secs (avec des cartes peu connectées), à la river (quand toutes les cartes communes sont sur la table) ou en effectuant une mise de continuation (après une relance pré-flop).

Sur un board sec – avec très peu, voir aucun tirage – par exemple sur un flop



Il est impossible d'avoir un tirage couleur ou un tirage quinte par les deux bouts. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de protéger une grosse main car les chances de se faire battre sont minces. Miser petit ici est conseillé pour faire grossir le pot. Petit rappel : si vous misez petit avec une bonne main, alors vous devriez miser petit en bluff également. Les bons joueurs peuvent repérer les changements de tailles de mises et ainsi repérer quand vous bluffez et quand vous êtes en value.)

A la river - Si toutes les cartes communes sont sorties, personne ne peut vous battre avec une éventuelle carte supplémentaire. Il n'est donc plus nécessaire de protéger une grosse main. La situation ressemble donc à celle d'un flop très sec. Les mises à la river ont ainsi tendance à être moins grosses que sur les autres streets.

Un continuation bet veut dire miser au flop avec une relance pré-flop. Vous continuez votre agression. C'est un bon moyen de gagner le pot quand l'adversaire a raté le flop. Il n'est pas nécessaire de miser gros car l'autre joueur doit déjà être convaincu de la force de votre main depuis votre agression pré-flop.

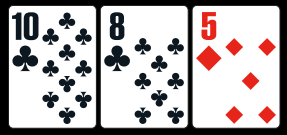
GROSSES MISES

Dans certaines situations, les grosses mises peuvent être une arme très efficace. Elles mettent beaucoup de pression sur vos adversaires et les obligent à prendre une décision qui peut leur coûter beaucoup de jetons. Les grosses mises peuvent être utiles pour bluffer face à des mains correctes, pour extraire beaucoup de value de vos grosses mains ou pour vous protéger face à de gros tirages.
Voici les situations classiques où vous pouvez miser gros:

Sur un board à tirages - Par opposition à un "board sec", vous devriez miser gros quand il y a de nombreux tirages qui peuvent battre votre main. Imaginons que vous avez



en grosse blind. Plusieurs joueurs payent et personne ne relance, donc vous voyez un flop gratuit



qui vous donne deux paires.

A cet instant, votre main est forte, mais beaucoup de cartes sont dangereuses. Un adversaire peut facilement toucher une couleur, une quinte ou deux paires supérieures à la turn ou à la river. Vous devriez miser gros ici, juste assez pour garder votre adversaire dans la main tout en le punissant pour aller chercher un tirage.

Avoir deux paires implique souvent de miser gros car c'est à la fois une grosse main mais qui peut être battue à la turn ou à la river. (Cet exemple ne tient que s'il n'y a pas de paire sur le board. Dans ce cas, beaucoup de joueurs peuvent avoir deux paires et votre main ne sera pas assez forte pour miser gros.)

Pré-flop - Par opposition à un "board sec", vous devriez miser gros quand il y a de nombreux tirages qui peuvent battre votre main. Imaginons que vous avez



et votre adversaire possède



Vous avez moins de 65 % de chances de gagner le coup. Si vous relancez pré-flop, vous devrez relancer gros pour coucher des mains qui pourraient vous battre plus tard.

Avec les nuts - Si vous avez la chance de toucher la meilleure main possible, vous voudrez peut-être miser gros pour construire un très gros pot. (Parfois vous voudrez aussi représenter le jeu max pour placer un énorme bluff.)

MISES MOYENNES

Si vous décidez qu'une mise est nécessaire, mais la situation ne rentre dans aucun cas listé ci-dessus, alors une mise moyenne fera l'affaire.

EXEMPLE DE BET SIZING

Une bonne paire pré-flop

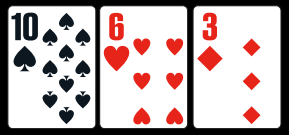
Vous avez



Au Cut-off. Deux joueurs avant vous se contentent de payer. Il est important de relancer gros ici, jusqu'à 5 ou 6 blinds. Vous avez très certainement la meilleure main et devez faire payer cher vos adversaires s'ils veulent tenter de vous battre après le flop.

Protéger votre main au flop

Dans le même scenario que ci-dessus, les deux limpers payent votre relance à 5 blinds. Le flop est



Ce board est plutôt sec mais votre main est vulnérable face aux overcards. Un as, un roi ou une dame pourraient venir turn ou river. Vous devez protéger votre main en misant. Une mise moyenne fera l'affaire.

Un monstre à la river

Vous avez



et le board est



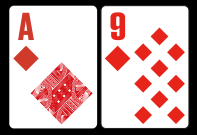
Vous avez une quinte, le jeu max ici. Vous faites face à un adversaire, qui a checké. C'est bien de miser gros ici. Peut-être a-t-il touché un as à la river et il souhaite aller à l'abattge.

Une bonne main à la river

Sur la même board que ci-dessus, avec le même adversaire, vous avez cette fois



Vous cherchiez la couleur au flop, mais vous avez trouvé deux paires turn et river à la place. Quand l'autre joueur check, vous devriez miser petit. S'il a un valet ou une dame, par exemple, ou même une main comme



Il pourrait vous payer pour voir si vous avez raté un tirage couleur.

Une main marginale à la river

Prenons une nouvelle fois le même board



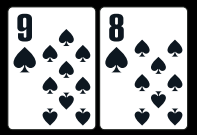
Cette fois vous avez



pour troisième paire. C'est une main que vous devriez simplement check back. Rappelez-vous, vous devez avoir une bonne raison de miser. En value, votre main n'est pas assez forte pour ça. Il n'est bien sûr pas nécessaire de vous protéger face à des tirages puisqu'il ne reste aucune carte à tirer. Bluffer n'est pas non plus nécessaire car si votre adversaire a une main faible, vous gagnerez à l'abattage. Et pas besoin de miser pour info non plus. Si vous checkez, les cartes seront retournées, ce qui vous donnera toute l'information nécessaire.

Une très mauvaise main à la river

Toujours sur le même board, avec le même adversaire. Malheureusement, cette fois vous avez



Vous avez un gros tirage mais il n'est pas rentré et maintenant vous avez hauteur 9. C'est un bon spot pour bluffer. En général, il convient de miser petit pour représenter l'as. Il est parfois bon de miser gros pour représenter la quinte.

CALCULER LES OUTS

C'EST QUOI LES OUTS ?

Nous avons vu comment la force relative d'une main peut augmenter ou diminuer au flop, à la turn et à la river. Par exemple



est largement favorite contre



pré-flop, mais passe très loin derrière si le flop vient



Si vous avez une main probablement perdante mais avec une possibilité de s'améliorer (une main à tirage par exemple), vous devez décider à chaque tour de mises si cela vaut le coup de continuer dans la main.

Pour résumer, vous devez identifier les cartes qui améliorent votre main. Ce sont les « outs ».

Les « outs » sont les cartes qui restent dans le paquet qui peuvent améliorer votre main, idéalement pour en faire une main suffisamment forte pour gagner à l'abattage.



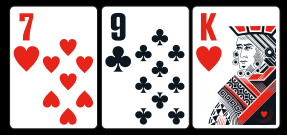
"ASSUREZ-VOUS D'AVOIR TOUJOURS DES OUTS"

EXEMPLE AVEC UN TIRAGE COULEUR

Vous avez



et le flop est :



Si parfois votre hauteur as sera la meilleure main, vous n'avez pas vraiment une main forte. Pas encore en tout cas.

Toutefois, si un autre coeur arrive à la turn ou à la river, vous aurez une couleur. Et à moins qu'un autre joueur touche un full ou mieux, vous gagnerez la main. (Le board ne continent aucune paire, donc aucun joueur ne peut encore avoir un full.)

Il y a 13 cartes de chaque couleur dans le paquet. Vous en avez deux, il y en a deux autres au flop. Il reste donc encore 9 coeurs dans le paquet.

Cela signifie qu'il y a 9 cartes qui améliorent votre main pour en faire (probablement) la main gagnante. Vous avez 9 outs.

EXEMPLE AVEC UN TIRAGE QUINTE

Vous avez



et le flop est



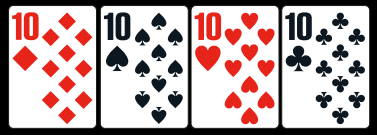
Ici, un as ou un 9 vous donne la quinte. Il y a quatre as et quatre 9 dans le paquet, donc vous avez 8 outs.
S'il vous manqué une carte pour compléter une quinte, vous avez quatre outs. Par exemple, si vous avez



et le flop est



vos outs seraient



EXEMPLE AVEC UN TIRAGE QUINTE ET DES OVERCARDS

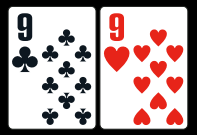
Vous avez



et le board est



Une dame vous donne la quinte. Si votre adversaire a une paire moyenne, comme

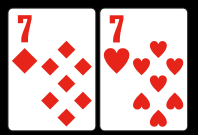


alors vous avez des outs supplémentaires, car un roi ou un valet vous donneraient une paire supérieure.

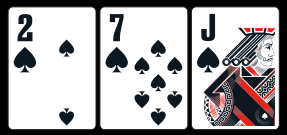
Dans ce cas, le nombre d'outs passe à 10 (quatre dames, trois rois et trois valets).

EXEMPLE AVEC UN BRELAN CONTRE UN TIRAGE COULEUR

Si vous avez



et touchez un brelan sur un board

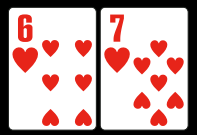


vous avez une main forte. Mais elle n'est pas imbattable. Un joueur pourrait avoir deux piques et vous seriez alors derrière.

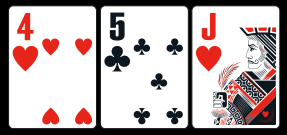
Vous avez toutefois une chance d'améliorer votre main. 7 cartes vous donne un full ou mieux à la turn (un sept, trois 2 et trois valets) ou la turn et la river pourraient être de même valeur pour vous donner un full.

EXEMPLE AVEC UN TIRAGE QUINTE ET COULEUR

Vous avez



et le board est



Vous avez à la fois un tirage quinte par les deux bouts et un tirage couleur. Cela veut dire que vous avez 9 outs pour toucher la couleur et 8 outs pour toucher la quinte. Vous devez remarquer que deux cartes sont comptées deux fois

(dans ce cas le  et le ),

que vous devez soustraire.
Par consequent, vous avez un total de 15 outs.

CONCLUSION

Apprendre à calculer les outs vous donne une meilleure idée de comment une main se comporte en fonction des cartes qui tombent.

POKER BANKROLL MANAGEMENT

“NE LAISSEZ PAS VOTRE BANKROLL VOUS GERER”



Gérer prudemment une bankroll est une qualité vitale pour un joueur, quel que soit son niveau. Voici quelques conseils pour bien gérer votre bankroll, ce qui vous assurera un hobby fun et rentable à la fois.

C’EST QUOI UNE BANKROLL?

Le terme “bankroll” fait référence à la somme d’argent que vous réservez exclusivement au poker, par exemple l’argent présent sur votre compte PokerStars. C’est une somme indépendante du reste de votre argent.

Peu importe la taille de votre bankroll, il y a toujours un risque de tout perdre. Mais ce risque ne doit pas concerner vos autres finances. Pour minimiser ce risque, un bon bankroll management est nécessaire.

REGLES DE BASE D'UN BON BANKROLL MANAGEMENT

1. Ne jouez jamais plus d'argent que vous pouvez vous permettre de perdre
C'est la règle la plus importante. Il est toujours possible de perdre de l'argent en jouant au poker, même si vous jouez parfaitement. Par conséquent, vous ne devriez JAMAIS risquer une somme d'argent qui pourrait vous mettre en difficulté financière une fois levée de la table de poker, surtout en cas de downswing.

De même, vous ne devriez jamais vous retrouver dans la situation où toute votre bankroll est réunie sur une seule table ou un seul tournoi. N'utilisez qu'une petite fraction de votre bankroll pour chaque partie que vous jouez.

2. Soyez conscient de vos objectifs
D'une manière générale, les joueurs de poker font partie de trois catégories, chacune avec des objectifs différents. Il est important que vous décidiez ce que vous attendez du poker pour sélectionner comme il se doit les niveaux de partie qui vous conviennent.

- **Les joueurs récréatifs** jouent principalement pour le fun et ont des ressources financières en dehors du poker. S'ils perdent leur bankroll, ils peuvent redéposer de l'argent.
- **Les joueurs sérieux** sont d'un bon niveau et des joueurs gagnants mais ils ne dépendent pas financièrement que du poker. Ce n'est pas la fin du monde s'ils perdent leur bankroll, mais ça leur fera mal quand même.
- **Les joueurs professionnels** dépendent du poker comme seule source de revenus. Ils ne peuvent pas se permettre de perdre leur bankroll, ce qui reviendrait à perdre leur emploi. Par conséquent, ils doivent respecter un bankroll management strict.

3. Ne jouez pas plus haut que votre bankroll le permet
Si vous êtes un joueur récréatif qui joue pour le fun, vous n'avez pas besoin d'une grosse bankroll pour vous amuser au poker. Si votre but est de jouer sérieusement, vous devez être strict sur les limites que vous jouez, en vous assurant d'avoir suffisamment de buy-ins pour encaisser un bad run.
Voici quelques conseils :

En **tournois**, vous devriez avoir environ 100 buy-ins. Cela peut paraître beaucoup, mais il y a beaucoup de situations dans lesquelles vous mettez votre vie dans le tournoi en jeu avant même les places payées et vous ne pouvez pas vous attendre à gagner à chaque fois que vous êtes devant !
Pour les tournois plus chers, tentez votre chance sur les satellites. Si vous ne vous qualifiez pas, ce n'était peut-être pas encore le bon moment.

Pour les **Sit & Go** **et** **Spin & Go**, les spécialistes recommandent 50 buy-ins pour les tournois une table. Cela vous donne une chance de faire face à la variance. Les Sit & Go peuvent se jouer sur deux, trois ou même 20 tables. Plus les fields que vous jouez sont gros, plus le nombre de buy-ins nécessaires sera important.

Pour le **cash game**, vous devez vous fixer un minimum de 25 buy-ins. Avoir plus de 40 buy-ins vous mettra toutefois dans une situation bien plus confortable. Si vous tombez sous les 25 buy-ins, descendez de limite.

La vérité est que le bankroll management est différent d'un joueur à l'autre. Beaucoup de joueurs sont en désaccord sur le nombre de buy-ins nécessaires pour jouer. Au final, tout le monde s'accorde à dire que vous devriez avoir une réserve importante au cas où les cartes ne vous sont pas favorables.

POUR LE CASH GAME EN NO LIMIT HOLD'EM

Le tableau ci-dessous montre la bankroll requise pour les différentes limites en cash game au No Limit Texas Hold'em. Le No Limit Hold'em peut être très volatile, donc vous devez vous assurer d'avoir une bankroll suffisamment grosse pour les limites auxquelles vous jouez.

LIMITE	BUY-IN (100 BB)	JOUEUR RECREATIF (10 BUY-INS)	JOUEUR SERIEUX (20 BUY-INS)	JOUEUR PROFESSIONNEL (50 BUY-INS)
0.02 €/0.05 €	5€	50€	100€	250€
0.05 €/0.10 €	10€	100€	200€	500€
0.10 €/0.25 €	25€	250€	500€	1,250€
0.25 €/0.50 €	50€	500€	1,000€	2,500€
0.50 €/1 €	100€	1,000€	2,000€	5,000€

Pour jouer une partie en étant à l'aise, vous devriez avoir au moins les montants exprimés ci-dessus. Par exemple, si vous êtes un joueur récréatif et avez moins de 50 €, il est meilleur de ne jouer que des parties en 0,01€/0,02€. Avec une bankroll comprise entre 50 € et 100 €, vous pouvez jouer des parties en 0,02€/0,05€, etc.

Quand vous prenez place pour la première fois à une table de cash game, vous êtes en général informé des restrictions au niveau du buy-in, c'est-à-dire les montants minimum et maximum qu'un joueur peut poser sur la table. Mais vous aurez besoin de la même taille de bankroll, quel que soit votre stack de départ.

Par exemple, si vous prenez place à une 0,01€/0,02€ avec 1 € au lieu de 2 €, vous risquez moins d'argent à chaque main. Mais le risque de perdre cette somme est également plus fort. Par conséquent, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessus, même si vous préférez jouer short stack.

CONCLUSION

Il n'existe pas un bankroll management ultime. Vous devez décider ce qui est le meilleur pour vous.

Il est important de mettre en place vos propres règles pour gérer votre argent dédié au poker et vos montées et descentes de limites. Rappelez-vous que le poker est un jeu à haute variance, donc un bon bankroll management vous aidera à survivre pendant les downswings.

QUEL EST LE MEILLEUR FORMAT POKER POUR MOI?



"QUEL FORMAT DEVRAIS-JE JOUER?"

Tout d'abord, le mieux est de trouver un format que vous aimez jouer/étudier. Ensuite, il est important de trouver un format qui convient à votre rythme de vie.

COMMENT SAVOIR QUEL FORMAT JE VAIS LE PLUS AIMER?

C'est la partie la plus simple, essayez-les tous. Vous pouvez jouer en Play Money (gratuitement) pour tester les différents formats ou tenter les petites limites. Vous trouverez rapidement quel format vous aimez le plus et lequel est le plus adapté à votre temps libre.

COMBIEN DE TEMPS LIBRE AVEZ-VOUS ?

FREE TIME	RECOMMENDED GAME TO PLAY/TEST
30 MINUTES A DAY	1x 6 or 9-player Sit & Go // 5x Spin & Go's
1 HOUR PER DAY	1x 18-player Sit & Go // 2x 6 or 9-player Sit & Go // 10x Spin & Go's // 100 hands of 6-Max Cash // 200 hands of Zoom Cash
4 HOURS PER DAY	1x Turbo Tournament // 2x 45-player Sit & Go // 40x Spin & Go's // 400 hands of 6-Max Cash // 800 hands of Zoom Cash
8 HOURS PER DAY	1 Regular Tournament // 2x Turbo Tournaments // 80x Spin & Go's // 800 hands of 6-Max Cash // 1600 hands of Zoom Cash
UNLIMITED	Pick a game that suits you

COMBIEN DE TEMPS DEVRAIS-JE PASSER A JOUER ET ETUDIER?

Encore une fois, la situation est différente pour chaque joueur. Certains joueurs préfèrent apprendre en jouant. Plus ils jouent de mains, plus ils voient de situations différentes et gagnent en expérience. D'autres préféreront apprendre en lisant des livres, des articles, des cours. Il y a aussi les forums, la possibilité de parler poker avec des amis ou regarder des vidéos et des streams sur Twitch.

Pour un débutant, il est important de partager le temps de jeu et le temps de travail dans des proportions avoisinant les 60/40. L'aspect étude du jeu devrait lui aussi être partagé entre review de mains, apprentissage de nouvelles stratégies et discussions avec d'autres joueurs.

VOICI UNE ESTIMATION DE COMMENT REPARTIR JEU ET ETUDE DU POKER :

60%	10%	15%	15%
Jouer au poker	Revoir les mains que vous avez joué.	Lire des livres, des articles, des cours.	Regarder Twitch, des vidéos, poster des mains sur des forums, parler poker avec des amis.

COMMENT PUIS-JE AMELIORER MON JEU ?

La PokerStars School propose de nombreuses ressources et des cours de poker. Voici ce que vous pouvez trouver sur le site :

COURS

Nous avons une grande variété de cours disponibles :

- LES BASES
- COURS SUR LE CASH GAME
- COURS SUR LE MTT
- COURS SUR LE SPIN & GO
- COURS SUR LE POKER EN LIVE
- ET BEAUCOUP PLUS...

TWITCH

PokerStars et ses ambassadeurs streament régulièrement sur Twitch. Vous pouvez voir ces joueurs disputer leurs parties habituelles. Vous avez également accès à des diffusions de tables finales avec cartes visibles lors de grosses séries online afin de voir comment les meilleurs joueurs prennent leurs décisions en fin de tournoi.

DISCORD

Vous avez accès à un canal PokerStars sur Discord sur lequel vous pouvez discuter de vos parties, de stratégie et partager vos mains avec d'autres fans de poker.

ARTICLES STRATEGIQUES

Des articles et des vidéos stratégiques sont mis en ligne chaque semaine sur la PokerStars School.

AMUSEZ-VOUS ET RESTEZ PASSIONNE

Mettez en place des défis amusants. Cela vous permettra non seulement de garder beaucoup d'intérêt pour le jeu tout en progressant, mais vous pourrez plus facilement atteindre vos buts.

CHALLENGE TOURNOIS

Vous avez décidé de jouer des tournois de poker ? Si vous avez jusqu'à 6 heures par jour pour jouer (et une bankroll de 200 €), un défi amusant pourrait être de mixer satellites à 1 € pour le Sunday Special et tournois turbo à 1 €.

De cette façon, vous pouvez passer votre temps d'étude du jeu à améliorer votre jeu de tournoi tout en ayant l'excitation de tenter de gagner un siège pour le Sunday Special.

CHALLENGE SPIN & GO

Fixez-vous un but, comme "jouer 50 Spin & Go à 0,25 € par semaine". Vous pouvez même demander à un ami s'il souhaite se lancer dans le même challenge avec vous avec un repas à la clé ! Quand ce repas arrive, vous pouvez alors discuter stratégie, apprendre et progresser ensemble.

CONSEILS DE FIN



Une fois que vous avez compris les bases,assurez-vous de vous entraîner. PokerStars propose de nombreux moyens de tester vos compétences sans investir le moindre centime.

JOUEZ EN PLAY MONEY

Jouez gratuitement en play money pour maîtriser les bases.

LES FREEROLLS POKERSTARS

Cherchez les “Freerolls” dans le logiciel PokerStars.

POKERSTARS VR

Jouez gratuitement en réalité virtuelle pour une expérience exceptionnelle.

DISCUTEZ ET APPRENEZ AVEC LES AUTRES JOUEURS

Il existe plein d'endroits pour trouver d'autres joueurs, bénéficier de conseils, discuter stratégie et savoir ce qui se passe dans le monde du poker. En voici quelques-uns sur PokerStars:

Facebook

Twitter

Instagram

PokerStars YouTube

PokerStars Blog

PokerStars Twitch

PokerStars Discord

PokerStars Live

PokerStars Podcast

PokerStars School

FELICITATIONS

VOUS ETES ARRIVE AU BOUT DE CE LIVRE

BONNE CHANCE POUR LA SUITE

NOUS ESPÉRONS QUE CE LIVRE VOUS AURA PLU ET VOUS AURA APPRIS QUELQUES PETITES CHOSES SUR LE POKER.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS, N'HÉSITEZ PAS À NOUS LAISSER UN MESSAGE SUR DISCORD OU ALLEZ DIRECTEMENT SUR TWITCH ET POSEZ VOS QUESTIONS À NOS COACHS POKER. BONNE CHANCE AUX TABLES.


POKERSTARS