

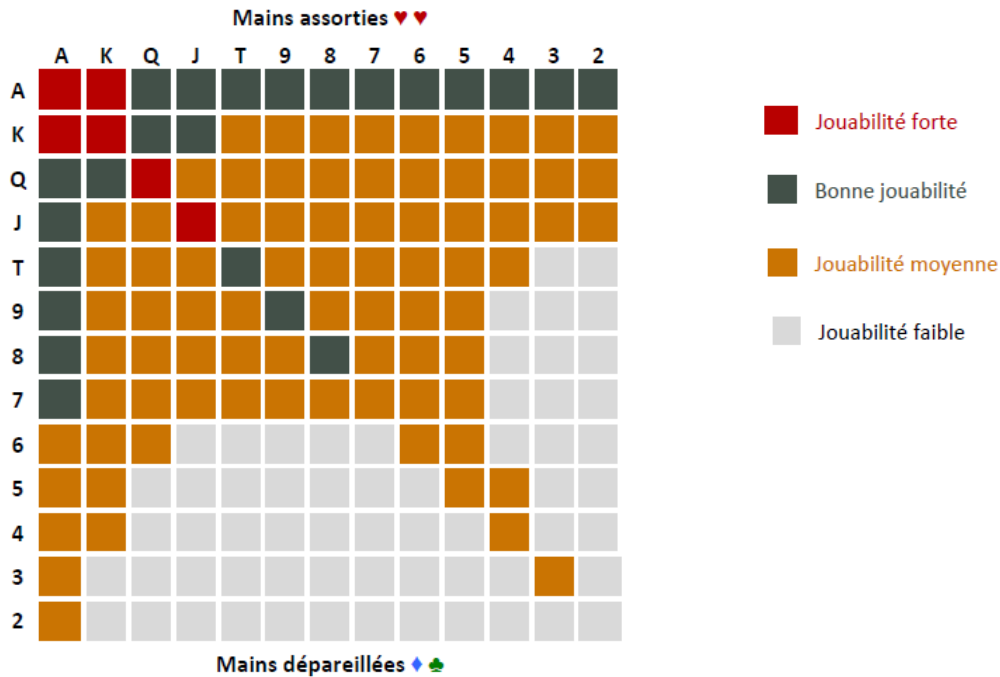


Cours n° 2 : La sélection des mains de départ

La jouabilité d'une main

Jouabilité	Combinaison attendue au flop
4. Forte	Une main faite dominante ou une main à très fort potentiel avec laquelle il te sera facile de jouer au flop car tu le domineras la plupart du temps. Exemples : deux paires, top pair, overpair, double tirage couleur plus suite.
3. Bonne	Un bon tirage ou une main faite avec un potentiel d'amélioration mais qui peut être dominée. Exemples : une middle pair plus un tirage couleur, 2 overcards plus un tirage quinte ventral, 1 overcard plus un tirage couleur.
2. Moyenne	Un tirage moyen ou une main faite qui peut être dominée avec un potentiel d'amélioration modéré. Exemples : une middle pair, un tirage quinte bilatéral.
1. Faible	Inutile de te faire un dessin. Tu n'as rien ou pas grand-chose. Tu devras te coucher ou partir dans un bluff compliqué.

Quel est la jouabilité de ma main ?



Initiation à la position et sélection des mains

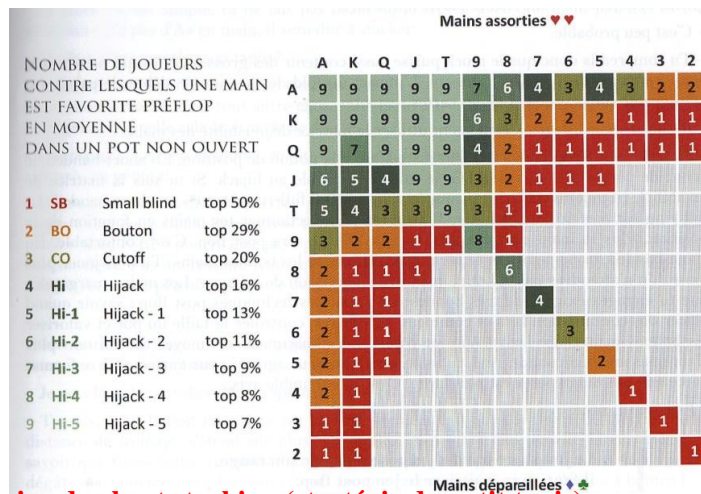
Jouabilité	% des mains	% cumulé	Position à privilégier
Forte	3%	3%	Toutes
Bonne	12%	15%	Dans les blindes, milieu et fin de parole
Moyenne	42%	57%	Fin de parole
Faible	43%	100%	Hum...

Facteurs influençant la valeur d'une main

- ♣ Le format de la partie (nombre de joueurs à table, styles des joueurs dans le coup) → Range de départ
- ♣ L'action jusqu'à toi (limp/raise/raise) et le profil des joueurs restant à parler → Dynamique de la table
- ♣ Ta position
- ♣ L'image que tu projettes → Ton range perçu
- ♣ La profondeur des tapis en présence, la tienne et celle de tes adversaires

Le format de la partie (Full ring/Short handed)

- ♣ Ouvrir son range en short-handed car les blinds reviennent plus vite
- ♣ Plus le nombre de joueurs diminuent, plus le range de jouabilité des mains augmentent et, inversement.



Sélection des mains du short stacking (stratégie du petit tapis)

- ♣ Il faut tenir compte de votre position, de l'action avant vous et de la valeur de votre main contre le nombre de joueurs en jeu (cf cours 8 sur les probabilités) avant d'envoyer.

Mains de départ	Personne n'a relancé avant toi			Un joueur a relancé avant toi	Plusieurs ont relancé	Un joueur te sur-relance
	Début de parole	Milieu de parole	Fin de parole et blinds			
AA	Relance	Relance	Relance	All-in	All-in	All-in
KK	Relance	Relance	Relance	All-in	All-in	All-in
QQ	Relance	Relance	Relance	All-in	Fold	All-in
JJ	Relance	Relance	Relance	All-in	Fold	All-in
TT	Fold	Relance	Relance	Fold	Fold	All-in
99	Fold	Relance	Relance	Fold	Fold	Fold
88	Fold	Fold	Relance	Fold	Fold	Fold
77	Fold	Fold	Relance	Fold	Fold	Fold
AK	Relance	Relance	Relance	All-in	Fold	All-in
AQ	Fold	Relance	Relance	Fold	Fold	Fold
AJ	Fold	Fold	Relance	Fold	Fold	Fold
KQ	Fold	Fold	Relance	Fold	Fold	Fold
Autres	Fold	Fold	Fold	Fold	Fold	Fold
Fréquence	40 (3,0%)	68 (5,1%)	112 (8,4%)	40 (3,0%)	12 (0,9%)	46 (3,5%)

- ♣ Très Short stack, votre marge de manœuvre est limitée à Push or Fold (Tapis ou couché)

Conclusion

- ♣ Sélection de ma main en fonction de ma position et de sa jouabilité
- ♣ Adaptation de mon style de jeu au format de la partie et aux styles de mes adversaires
- ♣ Création d'une image inverse au jeu que je veux déployer par la suite
- ♣ Privilégier les mains à forte valeur lorsqu'il y a une faible profondeur de tapis

♥ *Le premier coup fait la moitié du combat...*