



Cours n° 4 : Exploiter l'information

Buts

Exploiter l'information = Collecter les informations → Interprétation → Décision → Action

Collecte de l'information

- ◆ Tenir compte de **TOUT** ce que nous connaissons
- ◆ Plus les informations sont nombreuses, précises, plus on pourra exploiter l'information

Informations à collecter

- ◆ **Format de la partie** : Live/Online, Cash Game/Tournoi, Standard/Satellite/Rebuy, Buy in.
- ◆ **Position** : cf. cours précédent
- ◆ **Profil de la table et des adversaires** : Large ou Serré, hauteur moyenne du pot exprimée en BB
- ◆ **Profondeur des tapis** : Calcul de la profondeur en BB, Marge de manœuvre des joueurs, en tournoi es-tu proche de la bulle
- ◆ **Ton image** : Etre conscient de son image, de son VP\$IP, de son PFR (% Raise préFlop), quelles sont les mains vues par tes adversaires (bluffs ou grosses mains)
- ◆ **Prof à la table** : donne des conseils donc sa façon de jouer donc sa façon de le battre, joue un poker ABC (i.e. Solide Scolaire Serré)
- ◆ **Etat psychologique des adversaires** : sont-ils en rush, en tilt, leur état de fatigue, d'alcoolémie
- ◆ **Ton état psychologique** : Evite de jouer fatigué, alcoolisé, devant la télé, en colère, en déprime, après un bad run ou un bad beat
- ◆ **Schéma de mise adverse** : Comment vilain joue ses tirages ? Passif ou agressif ? Ses premiums ? etc...

Informations immédiates

- ◆ **Qui est entré dans le coup** : Nombre, profil, position, stacks, action.
- ◆ **Tells** : Développer dans un prochain cours
- ◆ **Ratios** : Stack to bet, stack to pot, Pot committed (Développer dans un prochain cours)
- ◆ **Les cotes**
- ◆ **Les actions adverses** : observer les actions de Vilain à chaque street, les combiner au board

Interprétation

Lecture du jeu adverse :

- ◆ **Reconnaître une main forte** : La surelance, Call suivi d'une surelance, limp/raise
- ◆ **Reconnaître un tirage** : Min raise préflop, min raise au flop
- ◆ **Reconnaître une main faible** : petite mise au flop ou à la river, check call sur un flop a tirage

Décision

- ◆ **Prendre la bonne décision, c'est choisir l'action la plus profitable**
- ◆ **Collecter l'information sert à segmenter le range adverse afin d'estimer la part sur laquelle il est possible de bluffer ou faire de la value. Si cette part est importante, miser est profitable sinon check.**