

Sylvain "ArtPlay" Ribes

# Le Poker apprivoisé



*Transformez votre passe-temps  
en gagne-pain !*

# Le Poker Apprivoisé

*Transformez votre passe-temps en gagne-pain !*

# Remerciements

---

Merci à Isabelle d'avoir accepté tout ça.

Merci à tous ceux qui ont collaboré, de près ou de loin à ce livre, en particulier à mon équipe de relecteurs (oui, même ceux qui n'ont pas relu plus de 3 mots, qui sont la majorité)

Merci à l'équipe et à tous les membres du site ClubPoker.net, sans lesquels je ne serais certainement pas là.

Merci à tous ceux qui m'encouragent constamment, en particulier à ma famille.

Merci enfin à Cyril, dont les résultats me remontent le moral même lorsque les miens sont au plus bas.

# Sommaire

---

Remerciements .....	2
Sommaire .....	3
Introduction.....	5
Public visé.....	6
Structure et objectifs .....	7
Concepts fondamentaux.....	9
Idées reçues .....	10
Théorie de l'engagement .....	15
Qualités d'un joueur .....	19
Importance de la position.....	21
Concepts mathématiques .....	27
Espérance de gain .....	28
Les cotes.....	31
Les outs et l'équité .....	34
La cote implicite .....	36
La fold equity .....	39
Winrate et Variance .....	44
Le jeu pré-flop, Concepts de base .....	49
Ouvrir un pot : relancer ou suivre la grosse blinde ?.....	51
Avec quelles mains relancer ?.....	53
Avec quelles mains suivre une relance .....	60
La sur-relance .....	65
Le jeu après le flop, Concepts de base.....	69
Evaluer la force de sa main .....	70
Effectuer un continuation bet .....	73
Subir un continuation bet .....	80
Range et handreading - Savoir poursuivre l'agression.....	89

Le jeu pré-flop, Concepts avancés .....	93
Isoler les joueurs faibles.....	95
Sur-relancer (2).....	98
Subir une sur-relance .....	104
Le jeu après le flop, Concepts avancés.....	111
Gérer la taille du pot .....	112
Principe d'équilibre .....	116
Miser la river .....	120
Autres sujets.....	127
Un mot à propos des multiways .....	128
S'adapter à des tailles de tapis inhabituelles.....	131
Jouer avec un tracker .....	135
Gestion de capital .....	140
Le tilt.....	144
Conclusion .....	148

# **Introduction**

# Public visé

---

Lorsque j'ai annoncé ma volonté de publier un eBook, j'ai reçu bon nombre de critiques. Les premières ont surtout émané de joueurs inquiets de se retrouver dans des parties plus difficiles en raison de l'élévation du niveau général. Inquiétudes qui sont, en vérité, totalement compréhensibles.

Mais j'ai également reçu des critiques de joueurs me qualifiant grosso modo de prétentieux : pour beaucoup, écrire un livre implique nécessairement d'être LA référence du domaine. Maintenant que le présent ouvrage est publié, je tiens à désamorcer immédiatement les critiques qui pourraient être émises : je ne cherche pas ici à apprendre des choses aux joueurs déjà très expérimentés, qui arpenteraient déjà avec succès les limites au-delà des tables à 0.5€/1€.

Je m'adresse en fait à tous les joueurs jouant plus bas, depuis le débutant complet, qui trouvera en ce livre une base d'apprentissage solide et structurée, jusqu'au joueur plus assidu et déjà régulier des parties aux plus petites limites jusqu'à la 0.25€/0.5€, qui quant à lui devrait je l'espère repérer quelques améliorations à apporter à son jeu.

A nouveau, je ne prétends donc pas être d'une grande utilité à un joueur jouant à des limites similaires aux miennes. Pour autant, je suis depuis maintenant deux ans largement gagnant à toutes les limites entre la 0.5€/1€ et la 2€/4€, et je pense pouvoir beaucoup apporter à quiconque joue plus bas. En particulier parce que mon apprentissage du jeu n'est pas si lointain.

Beaucoup d'auteurs publient en effet des livres éducatifs alors qu'ils ont appris le jeu il y a 5 ou 6 ans, voire plusieurs décennies pour les plus anciens. Certains concepts qu'ils exposent sont alors caducs, soit parce qu'ils jouent beaucoup plus haut que leur base de lecteurs, soit parce qu'ils ne les ont pas réadaptés au poker « moderne ».

Pour ma part, en octobre 2008, je n'avais jamais joué plus haut que des tables où la grosse blinde était à dix centimes. En l'espace de 4 mois j'ai réussi à être gagnant à des tables 20 fois plus hautes que celles où j'avais l'habitude de jouer jusqu'alors, et à vivre de mon jeu. Au travers de ce livre j'ai tâché de reproduire les schémas d'apprentissage que j'ai suivis, en les émaillant de concepts que je n'ai compris qu'encore après. Ceci afin que votre progression soit la plus efficace et la plus rapide possible.

Bonne lecture.

# Structure et objectifs

---

Comme ce livre s'adresse à deux types de joueurs, les grands débutants et les initiés, il y aura deux temps dans la structuration des chapitres.

Les quatre premières sections forment un tout destiné à amener un grand débutant qui ne connaîtrait que les règles à un niveau de compréhension théorique suffisant pour battre les plus petites limites. Croyez-moi, malgré les apparences ce n'est déjà pas si simple. A l'issue de cette première grande partie, vous saurez jouer un jeu serré et simple, qui vous épargnera les situations les plus complexes et vous permettra de triompher des plus basses limites.

Les trois dernières sections, en particulier les cinquième et sixième, sont plus techniques et s'adressent à des joueurs maîtrisant déjà les concepts de base, que ce soit grâce à la lecture des quatre premières sections, ou à leur expérience personnelle. Vous y apprendrez à élargir votre jeu pour mieux exploiter vos adversaires les plus faibles, ainsi qu'à devenir moins lisible.

En conséquence, vous l'aurez deviné, vous avez deux façons de lire cet ouvrage

- Si vous êtes un grand débutant, vous ne pourrez que le lire dans l'ordre. Tenter de papillonner vous amènera uniquement face à des concepts faisant appel à des bases techniques dont vous n'aurez pas la maîtrise.
- Si vous êtes déjà un joueur régulier, que vous êtes coutumier du *multitabling* (si vous savez ce cela signifie, déjà), des *3bet-light*, vous pouvez vous risquer à lire les chapitres selon vos envies. Néanmoins, dans la mesure du possible je vous recommande de ne pas faire l'impasse même sur les premières sections. Beaucoup de joueurs ont des défauts basiques, qu'ils ne remettent jamais en question par excès de confiance. N'hésitez pas à tout lire même si certains passages doivent être inutiles : mieux vaut revoir quelque chose de maîtrisé que manquer une notion mal comprise.

## Objectifs

Si vous lisez l'ensemble de ces chapitres avec attention, en en suivant les recommandations et en comprenant à peu près tout le contenu proposé, vous devriez être capable d'être un joueur gagnant sur les tables de *cash game shorthanded*<sup>1</sup>. J'ai choisi de mettre l'accent sur le jeu *shorthanded* car c'est celui qui est très majoritairement pratiqué

---

<sup>1</sup> Se dit de parties où le nombre de joueurs maximal à la table est de 6



online. Si vous souhaitez jouer en *fullring*<sup>2</sup> vous n'aurez qu'à vous ajuster en jouant plus serré dans les trois premières places à la table, nous en parlerons.

Attention, je ne dis pas que la simple lecture et compréhension du présent ouvrage vous permettront d'office d'être un joueur gagnant. Cela constituerait un petit miracle que je ne prétends pas accomplir. Même en posant de solides bases théoriques, il va vous falloir jouer un grand nombre de mains, car c'est avant tout en pratiquant les concepts exposés que vous allez les assimiler au mieux. Vous ne devriez donc pas voir ce livre comme une bible dans laquelle vous trouverez réponse à toutes vos questions.

Loin de moi l'idée de vous énumérer toutes les situations existantes au poker. Vous ne trouverez pas ici de liste des flops sans brelan (!) comme on peut en voir ici ou là dans d'autres ouvrages éducatifs. Je ne vais même pas vous proposer de tables de probabilités X ou Y. Non pas que cela soit forcément inutile. Mais il s'agit là de contenu simple, que vous trouverez partout ailleurs si vous effectuez ne serait-ce que 30 secondes de recherche personnelle. Comme le travail personnel vous sera de toute façon nécessaire si vous souhaitez progresser, autant ne pas trop vous le mâcher.

Au travers de ce livre j'ai souhaité extraire toutes les informations les plus pertinentes nécessaires à votre apprentissage. Ceci afin que vous puissiez vous concentrer sur l'essentiel, et ne pas vous noyer dans l'exhaustif. Plus important encore, le temps que vous ne perdrez pas à faire le tri entre informations secondaires et concepts critiques, vous pourrez le mettre à profit pour jouer de nombreuses mains. Car ce sera le deuxième point important si vous souhaitez progresser : lire ce livre, et jouer des mains.

Si vous êtes grand débutant, je ne saurai d'ailleurs que trop vous conseiller de jouer au moins une dizaine de milliers de mains entre le moment où vous aurez terminé de parcourir la section 4 et celui où vous attaquerez la section 5. Ceci afin de valider par la pratique que des concepts vitaux ne vous aient pas échappé. Attention, car cela vous semblera très long, et risque de vous prendre quelques dizaines d'heures. Ce sera un premier test : la patience et l'opiniâtreté sont deux qualités qu'il vous faut posséder.

---

<sup>2</sup> Inversement, se dit de parties où le nombre de joueurs maximal à la table est de 9, voire 10

# **Concepts fondamentaux**

# Idées reçues

---

Dans ce chapitre je me propose d'exposer quelques idées reçues que vous avez tous entendues au moins une fois et que vous avez peut-être vous-même parfois véhiculées. Pour sélectionner les phrases qui suivent parmi les milliers entendues à droite ou à gauche, je me les suis tout simplement imaginées prononcées dans ma tête. Quand j'ai serré les poings de rage, je les ai ajoutées à la liste.

Je pense qu'elles décrivent assez bien tout ce que le poker n'est pas et tout ce que vous devez éviter d'en faire si vous voulez avoir l'état d'esprit nécessaire pour devenir un gros gagnant.

## Le poker, c'est du feeling

Sûrement la pire de toute. A l'époque où j'espérais encore faire comprendre à mes connaissances que je vivais des revenus du poker *sur Internet*, j'y avais régulièrement droit. « Ca n'a aucun intérêt de jouer sur Internet, après tout le poker c'est que du feeling et de la psychologie : il bluff ou il bluff pas, et ça tu l'as pas sur Internet. »

Argh. Que dire ? Même à l'heure où j'écris ces lignes, je sèche. Il faut bien comprendre que ce qui fera de vous un gagnant un poker, ce ne sera pas de savoir analyser le tressautement du menton de votre adversaire lorsqu'il dit « tapis ». Ce ne sera pas non plus de remarquer que s'il tremble en avançant ses jetons, c'est certainement qu'il bluff. Je tremble tout le temps quand j'avance mes jetons. Ca ne m'empêche pas de parfois faire autre chose que bluffer.

Globalement les gens surévaluent considérablement l'importance du *feeling au poker*<sup>3</sup> pour ne plus voir que ça. Alors que même en *live*, le poker est tellement plus que ça : en analysant le profil de vos adversaires dans les actions de jeu qu'ils ont entreprises jusqu'à maintenant, vous avez déjà 90% de ce qu'il vous faut pour prendre la bonne décision.

En clair : a-t-il été agressif jusqu'à présent, a-t-il été du genre à beaucoup payer ou à relancer les coups précédents, etc. De l'analyse des faits, bête et méchante. Si votre adversaire n'a pas misé une seule fois depuis deux heures et qu'il s'y met soudainement, même si vous le sentez nerveux, la glotte tremblante, les mains moites, et que votre instinct vous dit qu'il doit bluffer, écoutez plutôt votre bonne vieille rationalité. Il a en fait toutes les chances d'avoir un jeu énorme.

Et croyez-moi, tout ceci n'est pas simple à expliquer à qui considère que le poker, c'est du feeling. Après tout on ne peut pas déceimment leur expliquer qu'en fait ils n'y

---

<sup>3</sup> Voir un fameux blog beaucoup critiqué par les joueurs sérieux : <http://feelingaupoker.blogspot.com/>

connaissent absolument rien, ça semblerait grossier. La bonne nouvelle cependant c'est que ces gens là y jouent, au poker. Et ils sont en passe de devenir votre fonds de commerce.

## **Le poker en *live* c'est plus dur que le poker sur internet**

Variante : le poker en live, c'est le *vrai* poker. Une vérité généralement professée par les mêmes personnes qui considèrent que le poker ce n'est que du feeling. Tout aussi faux. Et bonne nouvelle, si vous êtes bon sur internet et jouez en *live* contre un aficionado de cette théorie, vous allez gagner à peu près aussi sûrement qu'assis devant votre PC.

On l'a vu juste au-dessus : l'impact du feeling, des *tells*<sup>4</sup> est extrêmement surestimé. Même si vous jouez contre Sherlock Holmes ou Dr. House, ils ne pourront pas magiquement déterminer les cartes que vous avez en main en fonction de la tache de sauce bolognaise que vous vous êtes faite au petit déjeuner - par contre, ils devineront sans coup férir que vous avez des mœurs alimentaires étranges. Je vous l'ai dit, j'estime que l'avantage que vous pouvez avoir sur un adversaire vient à 90% de votre sens de l'analyse, à 10% de votre instinct. Je veux bien accorder 20% d'instinct à Sherlock Holmes, mais uniquement parce qu'il fume la pipe. Croyez-moi, le rapport reste encore incroyablement en votre faveur.

La vérité est que je ne connais pas un seul joueur online gagnant qui ait été perdant après avoir effectué une transition vers le live.

## **Le poker c'est facile**

En particulier sur Internet. Les gens s'imaginent souvent que les tables de poker regorgent de gentils pigeons prêts à donner leur argent pour rigoler un bon coup. Bon, je dois dire qu'ils n'ont pas foncièrement tort de ce point de vue là. Ils négligent néanmoins plusieurs choses pour déterminer que c'est facile :

- Ce n'est déjà pas si aisé de s'élever du rang de pigeon à celui de joueur gagnant. Pas de doute d'ailleurs que la plupart de ceux qui professent cette maxime n'y arriveraient pas : cela nécessite finalement beaucoup de volonté d'apprendre et surtout de remise en question.
- Il y a deux autres obstacles qui s'opposent au plumage en règle de ces généreux pigeons. Tout d'abord s'il y a des pigeons il y a aussi d'excellents joueurs. Il y en aura d'ailleurs toujours de meilleurs que vous. Mais surtout, le site sur lequel vous jouez prend sa commission (le *rake*), qui se monte généralement à 5% de tous les pots joués. Et si ça n'a l'air de rien sur un seul coup, c'est en vérité énorme. A titre indicatif, je paie en *rake* à peu près la même chose que ce que je gagne.

---

<sup>4</sup> Signe physique qui trahirait la force de votre main

- Enfin et surtout, s'il est facile de gagner dans l'absolu, c'est très loin d'être facile en permanence. Il reste une part de chance inhérente au poker (voir ci-dessous), et les mauvais coups ne sont pas toujours faciles à accepter, surtout quand c'est notre pigeon désigné qui par chance repart avec notre argent.

Le poker c'est de l'argent facile, mais difficile à gagner.

## **Le poker ce n'est que de la chance**

On ne peut pas laisser dire ça. Certains joueurs jouent depuis des années et gagnent sur une base régulière des dizaines de milliers de dollars mensuellement. Je ne développerai d'ailleurs pas davantage : vous avez acheté ce livre, j'imagine que vous ne recherchez pas une méthode pour vous apprendre à gagner à pile ou face.

## **Le poker n'est pas un jeu de hasard**

Non, je ne suis pas schizophrène. S'il est clair qu'il ne s'agit pas *que* d'un jeu de hasard, on ne peut pas nier que celui-ci joue un grand rôle à court terme. Je m'explique par un exemple simple : il m'est arrivé de gagner \$5.000 en une semaine, comme il m'est arrivé d'en perdre 2.500, sur des volumes de jeu conséquents, d'environ une trentaine d'heures, ce qui online représente beaucoup de mains jouées (à peu près 20.000, sur 6 à 8 tables, ce que vous jouerez en gros en 700h de jeu live). Pourtant je n'ai pas plus mal joué une semaine que l'autre, j'ai simplement eu beaucoup moins de chance.

Ce n'est que de la chance alors, me direz-vous. Pas vraiment. Car pour autant il ne m'est arrivé qu'une seule fois d'avoir un mois négatif - de \$50. C'est la différence majeure qu'il vous faudra faire entre court terme et long terme. Si vous êtes perdant après avoir joué 1.000 mains, ça n'a aucune importance. Si c'est toujours le cas après 100.000 mains, il y a de bonnes chances qu'il faille vous remettre en question. Pour plus de détails, de mathématiques et d'illustrations, voir le chapitre « *Winrate* et variance ».

## **Pour être un bon joueur de poker il faut bluffer**

Variantes : « il faut des *cojones* », « il faut être un bon menteur » (pire que tout). Encore des superstitions qui nous viennent des films et de l'image clichée du poker : un mafieux avec des lunettes noires qui envoie \$50.000 pour gagner un pot de \$10.000, sans même avoir regardé ses cartes, parce qu'il a « *senti de la faiblesse* », la voilà l'image classique du poker.

En pratique considérer qu'il faille souvent bluffer au poker est une aberration. De manière générale il va falloir plus souvent miser avec du jeu (*value bet*<sup>5</sup>) que sans jeu. Pour une raison très simple : les gens sont curieux. Tous les joueurs quelle que soit leur limite, quel que soit leur niveau vont naturellement davantage avoir tendance à trop payer qu'à trop se coucher. Ils veulent savoir ce que vous aviez car coucher la meilleure main serait pour eux une petite mort. Les perles rares iront même jusqu'à vous payer en se sachant battus par pure curiosité.

Vous ne voulez pas être le gars qui se fait payer par le pigeon et perd avec hauteur dame contre une paire de trois ? Alors résistez à la compulsion de vouloir bluffer et gagner tous les coups.

### **Je peux voir le flop avec une poubelle si ce n'est pas trop cher : j'investis peu et je peux gagner gros en « provoquant l'accident »**

J'ai hésité à mettre celle-ci parce que je ne veux pas devenir trop technique avant d'avoir présenté les concepts mathématiques qu'on utilisera. Néanmoins c'est une erreur tellement répandue chez les débutants (et les moins débutants, si jamais vous écoutez les commentaires des émissions TV...) que j'ai souhaité en toucher un mot. Pour faire simple, si vous pensez comme ça, vous arrêter net aura de bonnes chances de vous transformer d'un coup d'un seul d'un joueur largement perdant en un joueur quasiment *breakeven*<sup>6</sup>. J'exagère ? Je ne pense pas. Mais réfléchissons deux secondes à pourquoi cette idée serait fausse.

Ceci tient au fait que le cerveau humain, mon cerveau, votre cerveau, fonctionne très mal. Nous ne sommes pas programmés pour gérer le hasard. Illustration simple, quand on s'imagine qu'on a une chance sur quatorze millions de gagner le jackpot au loto ça ne nous semble pas si ridicule. Après tout, tous les gagnants ont joué. Ils existent : pourquoi pas nous ?

Le cerveau ne retient par ailleurs que les informations marquantes. Le joueur de loto invétéré ne fait pas attention aux 3€ qu'il investit deux fois par semaine. Par contre quand une année il gagne par hasard 1.000€, après en avoir dépensé sur une base régulière 2.500, il est euphorique, et continuera certainement de jouer toute sa vie.

Les mécanismes au poker sont totalement similaires. Si vous payez 100 fois 3€ pour voir un flop mais que la 101<sup>e</sup> vous touchez un full et gagnez 200€, vous aurez le sentiment

---

<sup>5</sup> En français *mise de valorisation*. Mise qui a pour but d'être payée par un jeu moins bon, opposée au bluff qui a pour but de faire passer un jeu meilleur

<sup>6</sup> En français *à jeu*. Se dit d'un joueur qui ne gagne pas, mais ne perd pas non plus.

d'être le roi du pétrole avec votre stratégie gagnante. Sans réaliser que dans l'histoire, vous aurez perdu  $100 \times 3€ - 200€ = 100€$ .

Mais il y a pire et ce n'est pas dû cette fois qu'à la façon dont le hasard impacte notre cerveau. De temps en temps vous rentrerez dans un coup avec dame-huit dépareillés (que nous noterons Q8o, o pour *offsuit*<sup>7</sup>), impliquerez tout votre tapis sur un tableau QQ3 et perdrez contre Dame-Valet assortis (QJs, s pour *suited*<sup>8</sup>). Vous aurez perdu parce que vous jouez une main *dominée*, c'est-à-dire qui perd fréquemment à cause d'un kicker moins bon que celui de votre adversaire.

Lecteur attentif que vous êtes je vous vois déjà me railler : « perdre gros devrait autant impacter notre cerveau que gagner gros. Et on ne devrait donc plus reproduire le schéma incriminé. Non ? ». Je vous donne tout à fait raison, les coups que l'on perd impactent notoirement notre mémoire. C'est là qu'entre en scène un deuxième dysfonctionnement de notre cerveau : quand nous gagnons c'est grâce à une stratégie finement étudiée. Quand nous perdons, nous n'avons pas eu de chance et c'est scandaleux. Qui aurait pu imaginer perdre avec un brelan tout de même ? A dire vrai, c'était tout simplement mal joué et la cause remontait à votre tout premier coup où vous avez voulu « provoquer l'accident ». Ceci dit soyez heureux, vous en avez effectivement provoqué un.

Si vous avez lu ces lignes attentivement, vous êtes maintenant au fait des deux premiers écueils à éviter : l'autosatisfaction et la non prise en considération des petites pertes répétées.

---

<sup>7</sup> Se dit d'une main dont les deux cartes ne sont pas de la même couleur

<sup>8</sup> A l'opposé, se dit d'une main dont les deux cartes sont assorties

# Théorie de l'engagement

---

Qu'est ce que la théorie de l'engagement ? Je ne vais pas me risquer à une définition formelle, d'autres le feront mieux que moi (Google pour commencer). Un exemple ou deux feront bien mieux l'affaire :

- Vous payez une place de cinéma 10€. Le film commence, vous réalisez rapidement qu'il est totalement pathétique. Vous restez jusqu'au bout et perdez 2h de votre vie.
- Vous vous installez par hasard devant votre TV pour regarder le même film. Au moment où vous réalisez qu'il est ridicule, vous changez de chaîne sans l'ombre d'un scrupule.

Pourquoi êtes vous resté au cinéma, mais avez coupé le film à domicile ? Au moment où vous étiez assis au cinéma et où vous avez réalisé que le film était miteux, la situation était rigoureusement la même qu'au moment où, dans votre canapé, vous avez eu la même prise de conscience : vous pouviez partir et sauvegarder 2h de votre temps, et cela ne vous coûtait rien. La différence : dans le passé vous vous êtes engagé pour assister à ce film au cinéma, en l'occurrence sous la forme d'une somme d'argent et de temps passé pour arriver au cinéma. Ce n'est pas le cas pour le film que vous avez commencé à regarder sans bouger de votre canapé. Le cerveau humain a naturellement une forte tendance à ne pas renier ses engagements, quitte à nous faire prendre des décisions qui à l'instant présent, ne sont pas les meilleures.

- Un SDF vous aborde dans la rue et vous demande 1€. Vous vous entendez répondre que vous n'avez pas de monnaie.
- Un SDF vous aborde dans la rue et vous demande l'heure. Vous la lui donnez. Puis il vous demande 1€. Des études ont prouvé qu'il augmente alors de 40% ses chances de succès, plutôt que s'il se contente de vous demander de l'argent de but en blanc comme précédemment.

C'est la technique connue sous le nom de « pied dans la porte » : vous demandez un petit engagement à une personne pour qu'elle se sente contrainte par la suite d'en accepter un plus conséquent.

Le rapport avec le poker me direz-vous. Ah oui hmmm ... De fait, au poker encore plus que dans la vie de tous les jours, il va vous falloir apprendre à prendre des décisions indépendantes les unes des autres, uniquement motivées par leurs conséquences directes, et



non pas par ce qui s'est produit dans le passé. Et à ne pas se laisser berner par des adversaires utilisant la technique du pied dans la porte.

C'est l'erreur classique des joueurs débutants : ils commencent à suivre avec une main plus que marginale (deuxième voire troisième paire pour les plus têtus), puis continuent de payer en se focalisant sur la somme qu'ils ont déjà investie et qu'ils ne sont pas prêts à laisser filer si facilement. Ils finissent par laisser filer des sommes phénoménales à force de ne pas vouloir abandonner, soit en payant systématiquement ("il pourrait bluffer") soit au contraire en ne sachant pas s'arrêter dans des situations qui ne s'y prêtent pas ("j'ai déjà investi xxx\$, je ne vais pas les laisser filer, je bluff").

Mais ce problème n'est malheureusement pas l'apanage des joueurs les plus inexpérimentés. Vous ressentirez toujours cette frustration à devoir abandonner des coups, *a fortiori* quand ceux-ci démarraient sous les meilleurs auspices. Jugez plutôt de l'exemple suivant :

**Pré-flop** : Hero<sup>9</sup> est au cutoff avec A♦A♥  
**Hero relance à 4€**, Bouton paye 4€, BB complète à 4€  
**Flop** : Q♥ 2♣ 2♠ (*POT* = 12.5€)

Jusqu'ici tout va bien. A moins qu'un de nos adversaires ait sous-joué une paire de dames, ou soit assez mauvais pour avoir fréquemment un 2 en main, nous avons virtuellement toujours la meilleure main.

**Hero mise 10€**, Bouton paye 10€, BB paye 10€

De mieux en mieux. Semblerait que vous vous soyez fait des amis.

**Turn** : Q♥ 2♣ 2♠ 3♦ (*POT* = 42.5€)  
**Hero mise 28€**, Bouton paye 28€, BB se couche  
**River** : Q♥ 2♣ 2♠ 3♦ Q♦ (*POT* = 98.5€, *reste 51€ à Bouton*)  
**Hero check**, Bouton mise 51€ et tapis, **Hero ???**

---

<sup>9</sup> Lorsqu'on présente une main, il est d'usage courant de désigner par "hero" le joueur qui détient la main à laquelle on s'intéresse. Ici, "bouton" et "BB" représentent les positions des autres joueurs impliqués. Le cutoff est la position précédant le bouton.

Voici le genre de situation dans laquelle vous vous retrouverez toujours. Et où, très souvent vous aurez une folle envie de prendre la mauvaise décision. En deux mots ce qui va généralement se passer dans votre tête à chaud :

« Putain... J'avais une paire d'as... Et j'ai déjà investi 42€, que je vais perdre si je me couche. Je ne veux pas perdre l'argent que j'ai mis avec ma paire d'as... Tant pis je paye, il peut bluffer. »

Ce type de raisonnement démarre de la conclusion souhaitée (« je ne veux pas me coucher car je suis engagé ») pour arriver à des faits erronés et non motivés par un raisonnement objectif (« il peut bluffer »). C'est tout le contraire qui aurait dû se passer : se questionner d'abord sur les faits objectifs pour aboutir à votre décision optimale. En l'occurrence :

« J'ai misé le flop et la turn sur un tableau ne présentant aucun tirage, il a suivi deux fois. **Il possède donc une main faite**, car il n'aurait pas suivi deux fois avec rien : **une dame, ou une paire intermédiaire** (mettons entre paire de huit et paire de valets).

« S'il avait eu une main entre paire de huit et paire de valets il est extrêmement improbable qu'il ait souhaité misé. En effet, il n'a généralement pas de raison de bluffer (et je peux encore parfois avoir une dame), non plus qu'il n'a de raison de penser que je puisse payer avec une main moins bonne que la sienne. En conséquence de quoi il va check très souvent.

« Si néanmoins il a une dame, il misera et nous ne devrions pas payer, étant battu.

« Comme la seule main avec laquelle il soit rationnel pour lui de miser nous bat, nous devons nous coucher »

Pfiou. Je vous l'accorde, c'est un peu plus complexe. Mais cela a le mérite de nous faire prendre la bonne décision. Rassurez-vous cependant, si vous parvenez à lire ce livre jusqu'au bout, ce type de raisonnement deviendra rapidement extrêmement naturel : vous apprendrez à repérer ces situations où votre cerveau tente de persister dans ses engagements, et petit à petit à y substituer votre raison.

Mais tout n'est pas noir, j'ai également une bonne nouvelle pour vous : vos adversaires aussi sont sujets aux mêmes cas de conscience et auront toujours du mal à abandonner un pot dans lequel ils se sont engagés. C'est pourquoi vous ne devez pas hésiter à miser plus fort que ce que votre instinct vous dicterait et ce dès le flop. Quand le pot grossira, il deviendra plus difficile à abandonner, en particulier pour un adversaire faible. Et rassurez-vous, que vous misiez à hauteur de la moitié du pot ou à hauteur du pot, un adversaire faible

vous paiera souvent exactement de la même manière. A la différence près qu'il renouvellera l'expérience et de manière plus coûteuse, si vous l'engagez fortement le plus tôt possible.

J'ai également une bonne nouvelle pour moi-même : si vous avez payé pour cet eBook, vous en tirerez beaucoup plus de profit que si vous l'avez obtenu d'une manière *plus ou moins* légale mais *très* gratuite. Ce qui arrange tout le monde.

*A retenir :*

- *Vous engager dans une activité quelconque vous fait perdre de vue l'indépendance des décisions futures : si à un instant donné une décision est bonne, prenez-la même si cela vous force à renier les mérites d'une décision passée.*

- *En particulier au poker, faites toujours abstraction de vos émotions par rapport à ce qui a précédé. Ne vous dites pas « si je fais ceci j'aurai perdu tant sur l'ensemble du coup » : contentez-vous de vous dire « si je fais ceci, est-ce la meilleure décision à l'instant présent ».*

*Le passé, c'est du passé.*

# Qualités d'un joueur

---

Au cours des deux précédents chapitres, nous avons déjà esquissé quelques éléments importants nécessaires à votre réussite en tant que joueur. Pour mémoire :

- Sachez éviter l'autosatisfaction : il y a toujours des choses que l'on fait mal, et il y en aura toujours. Remettez-vous en question.
- Ne négligez pas les petites décisions régulières, en particulier en amont d'un coup.
- Voyez comment jouent vos adversaires et tirez-en parti.
- Reconnaissez le piège de l'engagement et prenez les décisions optimales à chaque instant.

On peut en citer des dizaines et des dizaines d'autres – raison pour laquelle je ne le ferai pas. Au contraire et pour simplifier, je classerai ces éléments en trois catégories, trois qualités au sens large que vous devrez apprendre à développer :

- La discipline
- L'analyse
- L'observation (dans une moindre mesure, voir ci-dessous)

Je ne souhaite pas diminuer l'importance de l'observation, mais j'estime néanmoins que cela vous demandera beaucoup moins de travail que les deux autres, pour deux raisons. Tout d'abord déterminer le profil général d'un adversaire est finalement assez rapide. Les gens se catégorisent grossièrement selon deux axes : est-il agressif / passif et joue-t-il beaucoup de mains ou non. Quand vous savez que chercher, vous le trouvez vite. Les raffinements ne sont souvent qu'anecdotiques.

Par ailleurs, le jeu sur Internet vous permet de disposer d'outils qui, s'ils ne vous dispensent pas du plus gros travail d'analyse et de discipline, vous mâche celui d'observation et ce même si vous jouez de très nombreuses tables simultanément. Voir partie 7, « Jouer avec un tracker » pour davantage de détails.

Restent donc la discipline et l'analyse. Je séparerai la discipline en plusieurs sous-catégories :

- Le self-control et la patience, qui vous permettront de maintenir votre meilleur niveau de jeu lorsque tout semblera contre vous (voir partie 7, « Le tilt »)
- La volonté, qui vous permettra d'appliquer les décisions que votre cerveau juge rationnelles sans laisser vos sentiments interférer (généralement de frustration : « je sais que je devrais me coucher mais ma main était tellement *belle* que ... »)

- L'humilité, qui vous permettra de vous remettre en question en permanence et de ne jamais arrêter de vous améliorer.

Vous pouvez travailler sur tous ces éléments, tout ce que cela exige est un investissement personnel. Je vous donnerai quelques clefs de-ci de-là, néanmoins en vertu du caractère extrêmement personnel de ces qualités, aucun livre ne pourra vous changer d'un coup de baguette magique, le très gros du travail reste votre responsabilité exclusive.

Tout ceci nous laisse finalement avec l'analyse. Et c'est là le sujet de ce livre (enfin !). Et cette fois-ci j'ai la certitude qu'à la seule lecture de ce livre vous pourrez faire des progrès étonnants : le sujet est carré, finalement assez rationnel et objectif, et fait très bien l'objet d'un transfert de connaissances.

Néanmoins ne vous y trompez pas, je ne prétends pas que partant d'un niveau débutant vous serez soudainement capable de battre les plus grosses parties. Tout d'abord parce que je n'en suis pas moi-même capable (désolé). Mais ensuite et surtout parce que toute la connaissance théorique du monde ne remplacera pas l'expérience de situations vécues. Des milliards de situations radicalement différentes peuvent se présenter à vous lors d'une partie de poker. Vous n'aurez pas tout de suite la solution optimale à chacune d'entre elles.

Voyez donc ce livre comme les rails sur lesquels vous pourrez vous placer pour progresser et devenir un grand gagnant : je vais vous donner des bases très solides et de là vous apprendrez à les appliquer à l'ensemble des situations que vous rencontrerez. Et si vous avez saisi l'importance de la remise en question et les notions de base d'analyse, rien ne devrait plus entraver votre progression.

# Importance de la position

---

Nous y voilà enfin, le vif du sujet, avec notre premier chapitre technique. Si vous êtes un tout petit peu familier du poker, vous avez entendu seriner de partout qu'il faut jouer *en position* – à savoir dans une position telle qu'on annonce nos actions après les autres, idéalement en tout dernier – et que conséquemment, le joueur qui a le bouton<sup>10</sup> possède un avantage stratégique énorme. Rassurez-vous, je ne compte pas remettre cela en question, uniquement effectuer une mise au clair quant à pourquoi il est bon de jouer avec la position.

Posez la question à 80% des joueurs familiers de cette maxime. La réponse sera invariable : « Je joue après mon adversaire donc j'ai davantage d'informations que lui. »

Certes. Voilà qui nous fait une belle jambe. Les plus motivés ajouteront « et le poker est un jeu d'information héhé ». Demandez à ces mêmes joueurs comment ce surplus d'informations se traduit en pratique dans le jeu. La réponse, là encore, sera souvent la même : « Euuh ... »

Et je ne les blâme pas. Je me suis moi aussi longtemps échiné à jouer en position, même à des limites décentes, sans pour autant comprendre quel était réellement l'avantage que j'en retirais. La bonne nouvelle, c'est que même en ne comprenant pas pourquoi ça marche, ça marchera : efforcez-vous de jouer en position au maximum et vous gagnerez automatiquement de l'argent. Que cela ne vous dispense pas néanmoins de lire la suite du chapitre, comprendre ce que vous faites ne pourra que vous réussir.

Quel est donc, **en pratique**, l'avantage de la position ? Pour formuler une réponse simple tout en n'étant pas trop vague, je dirai la chose suivante :

*Avoir la position enlève à vos adversaires l'opportunité de clore un tour d'enchères.*

Puisque vraisemblablement cela ne vous avance pas davantage que ce que j'ai pu exprimer précédemment (soyons réalistes), je vous propose d'illustrer ceci par un petit exemple.

La situation est la suivante : le premier joueur à parler avant le flop (dit Under The Gun, ou UTG<sup>11</sup>) a relancé avec Q♣J♣. Vous avez suivi avec 4♥4♣. Le flop vient, 4♠2♣Q♥. Jolie touche, vous ne pouvez quasiment jamais perdre ce coup. Imaginons maintenant le déroulement du coup, selon que vous avez payé au bouton ou en grosse blinde (en position ou hors de position).

---

<sup>10</sup> Ou bien le *dealer*. Le bouton est le joueur qui va jouer en dernier, celui qui distribue les cartes dans les parties sans croupier.

<sup>11</sup> Le joueur UTG est celui qui fait directement suite aux blindses.

## En position

**Flop** : 4♠2♣Q♥ (*POT* = 7.5€)

UTG mise 6€, **Hero calls**

**Turn** : 4♠2♣Q♥6♥ (*POT* = 19.5€)

UTG check. **Hero mise 14€**, UTG calls

**River** : 4♠2♣Q♥6♥8♣ (*POT* = 47.5€)

UTG check. **Hero mise 32€**. UTG hésite ...

Au flop vous choisissez de vous contenter de payer pour laisser à UTG l'occasion de poursuivre un éventuel bluff. Il check turn et river et c'est fort logiquement que vous commencez à miser à votre tour. River UTG se tâte, puis considère que vous avez de bonnes chances de bluffer puisqu'il a légèrement sous-représenté sa main en checkant la turn. Il finit par payer.

Bilan, vous gagnez près de 56€.

## Hors de position

**Flop** : 4♠2♣Q♥ (*POT* = 7.5€)

**Hero checks**, UTG checks

**Turn** : 4♠2♣Q♥6♥ (*POT* = 7.5€)

**Hero mise 6€**, UTG calls

**River** : 4♠2♣Q♥6♥8♣ (*POT* = 19.5€)

**Hero mise 15€**, UTG calls

Au flop vous checkez, attendant qu'UTG poursuive son agression (ce qu'il fera très souvent, voir le chapitre « Effectuer un continuation bet »). S'avisant qu'il ne craint aucun tirage, et ne pense pas pouvoir se faire payer à la fois au flop, à la turn et à la river par une main moins bonne, il choisit à son tour de check.

A la turn, ne souhaitant pas qu'UTG réédite son check du flop (s'il a par exemple une paire intermédiaire), vous prenez l'initiative de miser 6€. UTG paye.

Enfin river vous misez, 15€. UTG paye rapidement, confiant qu'il s'agit là d'une situation où vous blufferez souvent.

Bilan, vous gagnez 24€. C'est nettement moins que précédemment, cela va sans dire.

Moralité, parce que vous n'aviez pas la position, vous avez tiré 32€ de moins de votre monstre absolu : vous avez en effet eu une opportunité de moins d'effectuer une mise. Pour quelle raison ? Parce que votre adversaire a eu l'occasion de clore l'un des tours d'enchère (ici le flop) avec une main qui ne supportait pas trois mises, limitant ainsi vos opportunités de lui soutirer de l'argent.

Inversement, quand votre adversaire a eu la position, il a pu sauvegarder 32€ de plus que lorsqu'il ne l'avait pas. Première conclusion : jouer avec la position vous permettra de gagner davantage lorsque vous serez devant et de perdre moins lorsque vous serez derrière. Pas question d'information pour l'instant, nous sommes dans la pure action : clore ou ne pas clore les tours d'enchères.

Si vous n'avez pas bien saisi ce premier point, relisez-le. Si vous n'avez toujours pas compris, faites une pause, reprenez demain. Si ce n'est toujours pas le cas, envoyez-moi un mail (je suis sérieux). Il est absolument crucial que vous ayez compris ce point.

## **Et l'information dans tout ça ?**

Tout juste ! Vous ne perdez pas le nord. Tous ceux qui prônent de jouer en position au nom de la sacro-sainte information ont-ils tout faux ? Non, pas du tout. Savent-ils utiliser les informations qu'ils récoltent ? Pas tous. Penchons-nous un peu sur la question. Accrochez-vous, c'est cette fois-ci légèrement plus complexe à comprendre, mais le jeu en vaut la chandelle.

En fait, vous n'allez pas tout le temps obtenir de l'information lorsque vous êtes en position. Notamment en raison du schéma de jeu extrêmement répandu du *continuation bet*, en deux mots l'action qui consiste à miser le flop lorsqu'on a relancé avant le flop, quelle que soit notre main. En conséquence, les séquences de jeu suivantes ne vous apportent généralement que très peu d'information :

Votre adversaire hors de position a relancé avant le flop. Comme vous vous attendiez à ce qu'il le fasse, il mise. Information obtenue : 0.

Votre adversaire hors de position a payé votre relance avant le flop. Il s'attend à ce que vous misiez extrêmement souvent, en conséquence de quoi, il va quant à lui checker extrêmement souvent. Information obtenue : 0.

Là où vous allez généralement obtenir de l'information, c'est quand la séquence de jeu va se préciser. La plus communément rencontrée et qui procure le plus d'information, donc la seule que je développerai ici (mon but n'est pas d'être exhaustif) est la séquence où votre adversaire vous a payé avant le flop hors de position, check, puis paye votre *continuation bet*.



Nous l'appellerons « check/call<sup>12</sup> ». Croyez-le ou non, un check/call fournit très souvent beaucoup d'information. En particulier si votre adversaire check/call sur un tableau présentant beaucoup de tirages, vous pouvez généralement être sûr qu'il détient une main de force moyenne.

Pourquoi le fait que votre adversaire soit hors de position et que le flop présente de nombreux tirages vous apporte-t-il un surplus d'information ?

Tout d'abord si de nombreux tirages sont présents, votre adversaire aura beaucoup plus tendance à relancer votre mise plutôt qu'à simplement la payer. En effet si vous détenez 7♦7♣ sur Q♥7♠2♦ (aucun tirage possible) vous allez avoir une forte tendance à vous contenter de payer pour piéger votre adversaire, et l'inciter à s'enfermer dans un bluff : quelle que soit sa main, vous ne craignez aucune turn. Si cependant vous détenez la même main sur 6♥7♥9♦ (de nombreux tirages de suites et de couleur possibles), il est beaucoup plus vraisemblable que vous relancerez, pour ne pas donner à votre adversaire l'occasion de compléter un tirage : c'est ce qu'on appelle protéger sa main.

Ensuite, en raison de la possibilité de clore les tours d'enchère, il est beaucoup plus simple de piéger votre adversaire en ayant la position plutôt que sans. En effet, vous êtes ainsi sûr de pouvoir faire rentrer au moins trois mises dans le pot. Ce qui ne sera pas le cas si vous décidez de check/call pour laisser bluffer votre adversaire : celui-ci peut à tout moment choisir de réfréner son agression avec une main moyenne et check à son tour après vous.

En conséquence de quoi on peut donc déduire qu'un adversaire qui check/call a très souvent en main un jeu fait de force moyenne, avec lequel il n'est pas confortable pour investir une grosse portion de son tapis. Vous l'avez votre information. Et elle va vous servir à deux choses.

## Utiliser l'information

La première façon d'utiliser l'information que notre adversaire a une main moyennement forte est assez intuitive, et est utilisée inconsciemment (et souvent effectivement avec une dose d'inconscience) par nombre de joueurs, même débutants. Il va s'agir de le bluffer. Je ne vais pas vous faire un roman, d'instinct vous devez sentir que quand votre adversaire tient une main comme T♥9♥ sur un le tableau T♦6♦5♥Q♦2♥, il ne va pas se sentir à l'aise pour payer si vous misez assez fort le flop, la turn, et la river, quelle que soit votre main. Plutôt qu'entrer dans les détails, je vais plutôt vous donner une liste de recommandations : quand aller au bout d'un bluff, quand rapidement abandonner.

---

<sup>12</sup> Ce genre d'écriture qui met bout à bout deux actions signifie qu'on effectue d'abord la première, puis la seconde le cas échéant. Ici on commence par check, et nous paierons une mise si la situation se présente.

- De manière générale, bluffez moins les mauvais joueurs (sauf s'ils sont justement mauvais parce qu'ils se couchent trop, mais ce profil est extrêmement rare).
- Lorsque vous êtes effectivement en position, un adversaire compétent ne check/call que rarement avec des tirages. Profitez donc tout particulièrement des cartes faisant rentrer les tirages (couleur en particulier) pour miser.
- De la même façon privilégiez de miser sur des cartes hautes, qui de manière générale mettront votre adversaire mal à l'aise : chaque carte supérieure à la paire qu'ils ont jusqu'alors constituée est une chance de plus pour vous de passer devant eux, et ils en auront conscience.
- En revanche évitez de miser sur des *briques*<sup>13</sup> (des cartes qui ne changent en général rien à la force relative des mains. Ici le 2♥ river en est un bon exemple). De manière évidente votre adversaire ne vous donnera pas de crédit pour avoir amélioré votre main grâce à cette carte. Et payer un tour pour se coucher au suivant sur une *brique* va à l'encontre de ce que nous avons appelé « théorie de l'engagement » : même si c'est parfois logique, vos adversaires auront du mal à le faire. Dans l'exemple en question on peut toutefois imaginer de miser cette river malgré son caractère anodin, car la main de notre adversaire ne peut qu'être extrêmement fébrile après cette séquence de jeu.

La deuxième façon d'utiliser l'information recueillie par le biais de la position est beaucoup moins intuitive. Il va s'agir de miser avec des mains avec lesquelles vous n'auriez a priori pas imaginé vouloir miser trois fois. Mais puisqu'elles battront votre adversaire 90% du temps, autant miser et laisser à votre adversaire la possibilité de faire une erreur. Je ne détaillerai pas ce raisonnement ici, il me faudrait faire appel à des notions trop complexes que je vais introduire dans les chapitres à venir. Si néanmoins vous êtes impatient, référez-vous à la sixième section, chapitre « Miser la river ».

*A retenir :*

- *Efforcez-vous de jouer avec la position. Le plus possible. Même si vous n'avez absolument rien compris à ce chapitre.*
- *En vous permettant de clore les tours d'enchères, la position vous fait naturellement gagner plus quand vous êtes devant, et perdre moins quand vous êtes battus.*

---

<sup>13</sup> Une brique est une carte censée ne rien changer à la force relative des mains en présence. Par exemple si suite à un flop AKQ tout à pique la turn est un 2 de carreaux, il s'agit d'une brique.

- *Utilisez l'information générée par certaines séquences de jeu pour bluffer dans des situations où votre adversaire sera souvent fébrile, et miser value avec des mains que vous auriez a priori jugé trop faibles.*

# **Concepts mathématiques**

# Espérance de gain

---

Espérance, espérance de gain, *expected value*, *ev*. Vous trouverez tous ces termes quelque peu snobs pour désigner la même chose : combien vous allez gagner en moyenne. C'est dire s'il s'agit d'une notion cruciale.

Illustration rapide, vous et votre adversaire partez à tapis. Vous disposez chacun de 100€ dans votre tapis. Vous détenez une paire d'as, il détient une paire de rois (tant pis pour lui), vous avez donc 80% de chances de gagner le coup. Quelle est alors votre espérance de gain ?

$$E = (\%victoire \times gain) - (\%défaite \times perte)$$

La belle équation. Vous voilà revenu au collège. Pour *explicitier* les *variables* de notre *équation* (que tout ceci est pompeux) :

$$E = (0.80 \times 100\text{€}) - (0.20 \times 100\text{€})$$

Donc :

$$E = 80\text{€} - 20\text{€}$$

Ainsi, votre espérance de gain est de 60€. Traduction dans un français plus abordable pour tout un chacun : en moyenne en vous retrouvant à tapis avec paire d'as contre paire de rois, vous gagnerez 60€.

Autre formulation pour les réfractaires absolus aux mathématiques : jouez ce coup 1.000 fois et vous gagnerez à *peu près*  $1.000 \times 60\text{€} = 60.000\text{€}$ .

Bien. J'espère que le concept d'espérance dans un cas simple vous apparaît clair. N'ayez crainte, il sera très rare que nous ayons besoin de réaliser des calculs précis dans le feu de l'action. Néanmoins, avoir au moins une bonne idée du concept est crucial, ne serait-ce que pour pouvoir communiquer avec d'autres joueurs, continuer de lire ce livre et parfois faire des raisonnements un tout petit peu poussés (seulement *un tout petit peu*, ne prenez pas vos jambes à votre cou tout de suite). Et comme il s'agit d'une notion importante, je vous propose l'exemple qui va suivre qui sera à la fois plus compliqué, et à la fois beaucoup plus représentatif des décisions que vous aurez à prendre.

Après une séquence de mises avant le flop conséquente, vous vous trouvez dans une situation où vous disposez d'un tapis de 68€ et le pot fait 64€. Vous avez A♥Q♥ en main et le flop est K♥8♥4♦. Votre adversaire fait tapis pour 68€ et involontairement vous montre sa main. Il détient A♦K♠ (vous n'aurez bien sûr jamais d'information si précise, mais cela

va nous permettre de jeter les bases du raisonnement). Fort de ces informations, devez-vous payer ?

Première chose à évaluer, quel est votre pourcentage de chances de gagner le coup ? Seuls les neuf cœurs présents dans le paquet vous font gagner : ni les dames ni les as ne vous sauveront. Ces cartes constituent ce qu'on appelle vos « *outs* », littéralement vos portes de sortie. Nous reviendrons dessus au chapitre suivant, mais pour l'instant acceptez ce que je vous dis comme une vérité : 9 *outs* au flop vous donnent 36% de chances de remporter le coup. Revenons à notre espérance.

Il nous faut cette fois non pas calculer une espérance dans le vide, mais calculer l'espérance liée à une décision. Par définition, on a :

$$E(\textit{fold}) = 0\text{€}$$

Pourquoi ? Tout simplement parce qu'on ne gagne plus rien et qu'on ne perd plus rien. Les variables « gain » et « perte » vues précédemment sont toutes deux nulles. Attention à évaluer l'espérance de la décision présente sans vous laisser influencer par les actions que vous avez effectuées dans le passé : vous devez apprendre à considérer que l'argent présent dans le pot n'est plus à vous mais est déjà perdu et mis en commun comme « bonus », attribué à celui qui gagnera le coup. Cela vous aidera à vous affranchir de l'engagement et à prendre de bonnes décisions. Bref vous en êtes j'espère convaincu,  $E(\textit{fold}) = 0$ . Jusque là tout va bien. Quid de l'espérance du call ?

$$\begin{aligned} E(\textit{call}) &= (\% \textit{gain} \times \textit{gain}) - (\% \textit{perte} \times \textit{perte}) \\ \Leftrightarrow E(\textit{call}) &= [0.36 \times (64 + 68)] - [0.64 \times 68] \end{aligned}$$

Sortons notre calculatrice, cela nous amène à une espérance  $E(\textit{call}) = 4\text{€}$

Nous avons donc  $E(\textit{call}) > E(\textit{fold})$ . Je vous laisse deviner, la bonne décision est donc de payer le tapis de votre adversaire, alors même que nous sommes pour l'instant derrière. Rassurez-vous cependant. Il ne sera pas question d'effectuer un calcul précis à chaque fois : d'une part vous apprendrez à très rapidement juger ce genre de situation, qui est extrêmement fréquente, d'autre part le concept de cote que nous verrons au chapitre suivant vous aidera à automatiser vos décisions pour ne jamais avoir à effectuer ce type de calcul à chaud. *Ouf*, vous entendez-je soupirer. Je ne vous le fais pas dire.

Deux dernières choses avant de clore ce chapitre. Tout d'abord, prendre une décision ayant une espérance de gain positive à un instant donné ne vous garantit absolument pas de gagner de l'argent en moyenne sur l'ensemble du coup. Si vous reprenez l'exemple précédent et réfléchissez bien, en payant nous ressortirons en moyenne du coup avec un tapis de 72€. Soit moins que nos 100€ initiaux. Il n'empêche que si nous nous couchons nous aurons un tapis de 68€ et qu'il vaut donc mieux – en moyenne – payer la mise de notre adversaire. Il est

important que vous saisissiez vraiment bien cette notion, qui vous aidera à vous défaire de vos inhibitions liées à l'engagement.

Enfin, vous vous dites peut-être que comparer l'espérance de deux décisions est finalement assez simple puisque  $E(\text{fold})$  est toujours nulle. Pas si évident : les espérances de miser ou de relancer sont légèrement plus complexes à évaluer, car il faut prendre en compte que parfois votre adversaire se couchera, vous abandonnant l'intégralité du pot. C'est la notion de *fold equity*<sup>14</sup>, que l'on abordera lors du chapitre du même nom, dans la présente section.

*A retenir :*

- *L'espérance est un outil mathématique qui vous permettra de déterminer la bonne décision à prendre.*

- *Son expression est la suivante :  $E = (\%victoire \times gain) - (\%défaite \times perte)$*

- *L'espérance d'un fold est **toujours** nulle.*

---

<sup>14</sup> La probabilité qu'à votre adversaire de passer sa main lorsqu'elle est meilleure que la vôtre

# Les cotes

---

Quiconque a déjà joué dans un casino ou un cercle de jeu a déjà dû entendre le mot *cote* employé à toutes les sauces, à tort et à travers :

« J'ai la cote

« Je paye pour la cote

« La cote est trop belle

... »

De manière générale plus vos adversaires en *live* utilisent ce terme, plus ils ont de chances de vous donner leur argent. C'est prouvé : les gens qui étalent des connaissances qu'ils n'ont pas totalisent généralement les deux caractéristiques du généreux donateur : un fort ego mal placé et des connaissances approximatives.

Mais alors finalement, ces cotes, qu'est-ce que c'est ? C'est avant tout une manière de raisonner typique des anglo-saxons, friands de paris en ligne. Etant donné qu'on ne raisonne que rarement de cette façon sous nos latitudes franco-françaises, on a souvent du mal à comprendre.

A quoi ça sert ? Généralement à savoir si l'action de payer une mise a une espérance de gain positive – vous comprendrez ci-dessous. Mais assez tourné autour du pot, comme d'habitude je vous propose une bonne vieille définition par l'exemple :

Pour commencer par l'origine du terme, imaginons que vous pariez sur l'équipe de France de football championne du monde 2010. Votre bookmaker va vous proposer une *cote*. Mettons, pour l'exemple, qu'il vous propose une cote de 1 contre 100, notée 1 : 100. La signification est très simple : pour chaque euro que vous investirez vous en gagnerez 100 si vous remportez votre pari, à savoir si l'équipe de France devient championne du monde. La cote a la structure suivante : ce que j'investis d'un côté, ce que je gagnerais le cas échéant de l'autre.

Immergeons-nous à nouveau dans le contexte pokéristique : imaginez une séquence de jeu pré-flop telle que le pot fasse 10€ au flop. Votre adversaire mise alors 10€. Quelle cote vous est offerte pour payer ? Simple, vous devez investir 10€, pour gagner les 10€ du pot et les 10€ de votre adversaire. En conséquence, votre cote est de 10 : 20, ou en notation plus conventionnelle de 1 : 2.

S'il avait misé la moitié du pot, notre cote aurait été de 1 : 3 (et je vous laisse faire le calcul, vous êtes grands). S'il avait misé le tiers, elle aurait été de 1 : 4. Ainsi de suite.



Je vous le dis tout net, parler en termes de cotes ne m'est absolument pas familier, et je ne le ferai pas dans ce livre : je suis un homme de pourcentages. Néanmoins il me semblait important que vous connaissiez la notion, qui pourra vous être utile si vous ne tenez pas à vous perdre dans certaines discussions concernant le poker, a fortiori si vous fréquentez des forums anglophones.

Je préfère pour ma part raisonner en termes de fraction du pot d'une part, d'autre part (et cela va vous effrayer) en termes de pourcentage de chance de gagner le coup - *l'équité*<sup>15</sup> - nécessaire pour que payer une mise ait une espérance de gain positive. Voilà, à la seule lecture de cette phrase vous comprenez pourquoi j'affectionne les définitions par l'exemple. Je m'y remets sur le champ, n'ayez crainte.

Même exemple que précédemment. Au flop votre adversaire mise 10€ dans un pot de 10€. Il mise le pot. Je sais que je dois gagner le coup une fois sur trois pour rentrer dans mes frais et que j'ai donc besoin de 33% d'équité.

Imaginons maintenant qu'il mise 5€ dans le même pot de 10€. Immédiatement dans votre esprit une lumière s'allume « il mise la moitié du pot ». Toujours immédiatement vous saurez rapidement sans même calculer que vous avez besoin de 25% d'équité pour pouvoir payer profitablement. (Micro vérification : si sur quatre coups je perds trois fois et gagne une fois, j'aurai perdu 3 x 5€, mais gagné 1 x 15€. Je gagne bien 0€ dans l'ensemble, on est donc bien au minimum d'équité nécessaire pour pouvoir payer).

Voilà. C'est tout ce que vous avez à savoir à propos des savants calculs de « cote du pot » pour l'ensemble de votre carrière pokéristique : s'il mise le pot j'ai besoin de 33% d'équité, s'il mise la moitié j'ai besoin de 25% d'équité. Pourquoi n'avez-vous pas besoin de savoir calculer la chose plus précisément ? Parce que le poker n'est pas un jeu de précision : vous ne saurez jamais **précisément** quelle main détient votre adversaire, ni calculer **précisément** votre équité. Vous ne pourrez au mieux du mieux que l'évaluer. Et dans ces conditions, savoir évaluer votre équité minimale requise pour payer une mise est très largement suffisant.

Encore une fois, répétez avec moi, s'il mise le pot j'ai besoin de 33%. S'il mise la moitié du pot j'ai besoin de 25%. Et s'il mise entre les deux ? Bah j'ai besoin d'entre les deux, dans les 26-27% s'il mise plutôt près de la moitié, dans les 31-32% s'il mise près du pot. Ce n'est pas plus compliqué que ça. Les gens qui vous disent que le poker fait appel à des calculs complexes sont des menteurs.

---

<sup>15</sup> Le pourcentage de chance qu'a votre main de gagner à l'abattage à un instant donné. Votre équité avec paire d'as pré-flop contre une paire de rois est de 82%. Sur un flop K52, elle chute néanmoins à 10%.

Bonus, la prochaine fois que vous jouerez au casino une main possédant 35% d'équité et que votre adversaire annoncera une mise à hauteur du pot, vous aussi vous pourrez payer instantanément en annonçant fièrement « j'ai la cote », car c'est bien là ce que ça veut dire : vous pouvez payer la mise de votre adversaire et en retirer un profit.

*A retenir :*

- *La notion de cote au sens strict, c'est chouette mais ça ne sert à rien. Oubliez.*
- *Si votre adversaire mise le pot vous devez avoir 33% de chances de gagner le coup pour suivre.*
- *S'il mise la moitié du pot vous devez avoir 25% de chances de gagner le coup pour suivre.*
- *S'il mise entre les deux, vous devez avoir entre-les-deux pourcents de chances de gagner pour suivre. Combien exactement ? On s'en fout.*

# Les outs et l'équité

---

Nous l'avons mentionné précédemment, l'équité se définit comme votre pourcentage de chance de gagner un coup à un instant donné.

Si vous détenez une paire d'as contre votre adversaire qui détient une paire de rois, vous avez 80% d'équité. Dans un autre contexte si vous jouez à pile ou face et misez sur pile, vous avez 50% d'équité sous réserve que votre adversaire n'ait pas truqué la pièce. Bref je n'en jette plus, je pense que vous commencez à comprendre le concept.

La question qui se pose maintenant est celle du calcul de cette équité : on a vu au chapitre précédent comment déterminer notre équité minimale nécessaire pour payer une mise donnée. C'était assez simple. N'ayez crainte, connaître votre pourcentage de chances de gagner un coup au flop avec A♦5♦ sur K♦2♦6♥ face à un adversaire qui détiendrait K♥Q♥ n'est pas si complexe qu'il y paraît : le processus tient en deux étapes.

## Compter vos outs

Un out, c'est une carte qui, si elle tombe, vous fera gagner le coup contre la main de votre adversaire. Concrètement sur l'exemple vu ci-dessus, les trois as restant dans le paquet sont des outs : ils vous donnent une paire supérieure à celle de votre adversaire.

Quoi d'autre ? Les 9 carreaux restant sont également des outs, vous donnant une couleur. Les as et les carreaux vous font gagner, ce qui monte votre total d'outs à 12.

Vous voilà bien avancé.

## En déduire votre équité

Et pourtant oui, une fois que vous avez compté vos outs vous avez fait le plus gros du travail. Le plus dur qui vous reste à faire pour en déduire votre équité est de savoir faire une multiplication par deux ou par quatre. En clair deux équités vous intéressent :

- Le % de chances que vous avez d'améliorer votre main du tour d'enchères courant au tour d'enchères suivant. Il est estimé par la formule suivante :

$$\boxed{\text{Equité} = (2 \times \text{nb\_outs}) + 2}$$

Concrètement cela signifie que, donné le flop précédent, vous aurez une probabilité de 26% de passer devant au turn. Et si vous n'améliorez pas à la turn, vous aurez encore 26% de chances d'améliorer à la river.

- Le % de chances que vous avez d'améliorer votre main d'ici à la river si vous partez à tapis au flop. Il est estimé par la formule suivante :

$$\boxed{\text{Equité} = (4 \times \text{nb\_outs})}$$

Ici, vous auriez donc environ 48% de chances de remporter le coup, alors même que naturellement on aurait tendance à penser que vous êtes loin derrière votre adversaire. Ne sous-estimez pas l'importance des tirages, nous aurons l'occasion d'y revenir.

## Mise en application

Vous souvenez-vous des calculs presque complexes d'espérance de gain que nous avons fait il y a deux chapitres de cela ? Reprenons le même exemple pour y appliquer rapidement ce que nous venons de voir au cours de ce chapitre et du précédent :

« Après une séquence de mises avant le flop conséquente, vous vous trouvez dans une situation où vous disposez d'un tapis de 68€ et le pot fait 64€. Vous avez A♥Q♥ en main et le flop est K♥8♥4♦. Votre adversaire fait tapis pour 68€ et involontairement vous montre sa main. Il détient A♦K♠ »

Bien. Je veux une réponse en 5 secondes : devez-vous payer ou non ? Le raisonnement est très simple et tient en deux étapes :

1/ Votre adversaire mise très légèrement plus que le pot. On estime à la volée notre équité nécessaire à « très légèrement plus » que 33%, mettons 34%.

2/ Vous avez 9 outs (les 9 cœurs restant dans le paquet). Ce qui porte votre équité d'ici à la river à 36%.

Votre équité réelle est supérieure à votre équité minimale nécessaire, **vous devez donc payer**. Plus simple que ce qu'on a vu précédemment n'est-ce pas ?

*A retenir :*

- Les outs sont les cartes qui vous permettront de gagner le coup si elles sortent.
- Pour calculer au flop votre chance de gagner à la river, multipliez vos outs par 4.
- Pour calculer à un tour donné votre chance d'être devant au tour suivant, multipliez vos outs par 2 et ajoutez 2.
- Si vos chances d'amélioration sont supérieures à la "cote du pot", vous pouvez payer.

# La cote implicite

---

Nous y voilà. Un chapitre technique, sur un sujet souvent mal compris des débutants. Qui vous fera énormément progresser si vous le comprenez. Alors accrochez-vous.

Jusqu'ici nous avons parlé de « cotes ». En fait, ce dont nous avons parlé, l'équité minimale requise pour suivre une mise, ce n'est pas n'importe quelle « cote », c'est la cote **explicite**, la cote bête et méchante, que vous déterminez aisément avec un calcul simple. Pour m'assurer d'éviter toute confusion, j'ai d'ailleurs essayé de vous donner des exemples où le coup partait à tapis : dans ce cas la considération de la cote explicite est la seule nécessaire.

Pourtant cela sera extrêmement insuffisant dans 90% des cas : la plupart du temps lorsque vous payez une mise, le coup ne s'achève pas mais continue au tour d'enchères suivant. Illustration :

Au flop, en position, vous avez 7♥8♥ en main. Le tableau est 6♦9♠K♥. Votre adversaire mise 8€, alors que le pot en fait 10. Imaginons que vous sachiez que votre adversaire détient K♦Q♥. Quelles doivent être les étapes de votre raisonnement pour déterminer si vous devez ou non payer sa mise ?

- Combien mise-t-il ?

Un peu plus des 3/4 du pot. En conséquence quelle équité nous faudrait-il pour pouvoir suivre selon les approximations qu'on a vues précédemment ? Dans les 31%.

- Quelle équité a-t-on en pratique ?

Jusqu'à présent nous avons considéré les coups comme étant terminés à l'issue du tour d'enchères en cours et avons donc multiplié notre nombre d'outs par 4 pour obtenir notre équité : nous étions sûrs de voir la river. Seulement, détail absolument crucial, nous ne sommes maintenant pas certains que notre adversaire ne continuera pas son agression à la turn. Il nous faut donc considérer la probabilité d'améliorer notre main d'ici à la turn, en utilisant donc la formule  $(\text{Nb\_outs} \times 2) + 2$ .

Ici, avec notre tirage de suite par les deux bouts<sup>16</sup>, nous disposons de 8 outs : les quatre 5 restants, ainsi que les quatre 10. Ainsi, nous avons 18% d'améliorer notre main à la turn. C'est peu. Très peu. Doit-on pour autant se coucher ? Non. Pourquoi ça me direz-vous ? Eh bien figurez-vous que *j'ai explication*<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Ou OESD, Open-Ended Straight Draw. Se dit d'un tirage de quinte améliorable par deux hauteurs de cartes, nous conférant donc 8 outs.

<sup>17</sup> Rien à voir avec le poker, mais les fans auront reconnu la fameuse citation d'Helmut Perchut : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Monde\\_de\\_monsieur\\_Fred](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Monde_de_monsieur_Fred)

## La force de la cote implicite

Par quelle espèce de miracle, alors que nous sommes hors-cote, allons-nous néanmoins gagner de l'argent en payant cette mise conséquente avec notre tirage ? Il suffit pour répondre à cette question de faire appel à notre bon sens et de nous projeter en avant dans le coup. Si nous ratons la turn, nous aurons effectivement perdu 8€. Néanmoins, réfléchissez-y : si nous pouvons obtenir notre suite à la turn, n'allons-nous gagner que 18€ ? En fait non, beaucoup plus.

En effet, imaginons que le tableau à la turn soit : 6♦9♠K♥5♦. Notre adversaire détenant K♦Q♥, que va-t-il se passer ? Soit il va miser, soit il va check/call. Dans tous les cas nous gagnons un peu plus d'argent. Réévaluons nos calculs :

- Somme investie : 8€
- Somme à gagner au flop : 18€
- Somme à gagner à la turn (pot = 26€) : ~20€ (estimation basée sur une taille de mise aux environs des 3/4 du pot)

Ainsi nous investissons en réalité 8€ pour en gagner 38. Tout de suite la situation semble plus alléchante. Mais ce rapport est tellement éloigné de ce que nous connaissons qu'une fois n'est pas coutume, nous allons devoir évaluer un peu plus précisément l'équité minimale requise lorsqu'on a 8€ à investir pour en gagner 38. Petit à petit vous saurez le faire naturellement. Pour l'instant, posons une bonne vieille équation : l'équité minimale  $E_{\min}$  est telle que ce que vous gagnez en moyenne soit égal à ce que vous perdez en moyenne. Mathématiquement :

$$\boxed{38 \times E_{\min} = 8 \times (1 - E_{\min})} \quad (1)$$

Dans cette expression,  $[38 \times E_{\min}]$  représente donc votre gain moyen et  $[8 \times (1 - E_{\min})]$  représente votre perte moyenne.

$$\boxed{\begin{aligned} (1) &\Leftrightarrow 38 \times E_{\min} = 8 - 8 \times E_{\min} \\ &\Leftrightarrow 46 \times E_{\min} = 8 \\ &\Leftrightarrow E_{\min} = 0.17 = 17\% \end{aligned}}$$

Et qu'a-t-on calculé au flop comme équité d'amélioration à la turn ? 18%. Comme jusqu'à preuve du contraire 18 est plus grand que 17, payer au flop s'avère être une décision qui vous rapportera de l'argent si les hypothèses que nous avons choisies s'avèrent être les bonnes. Considérer la cote implicite a quasiment divisé par deux l'équité dont nous avons besoin pour suivre.

Cependant, s'il est crucial de la prendre en compte, il ne faut pas surestimer cette cote implicite et ce pour plusieurs raisons :

- Tous les tirages ne sont pas égaux. Si vous avez en main T♥9♠, que le tableau est 7♥8♣9♦ et que la turn est le J♣, votre cote implicite est extrêmement réduite, car votre main sera transparente aux yeux de votre adversaire. De même les couleurs (en particulier si quatre cartes de la même couleur sont sur le tableau) sont plus redoutées par vos adversaires que les suites, et offrent donc de moins bonnes cotes implicites.
- Votre adversaire n'a pas toujours *top pair*<sup>18</sup> comme c'était le cas dans l'exemple que nous venons d'exposer. Mais cela n'est pas forcément une mauvaise nouvelle : à défaut de vous livrer beaucoup d'argent lorsque vous allez compléter votre tirage, votre adversaire vous laissera souvent bluffer et prendre le pot quand vous le raterez. C'est le concept qu'on appelle la *fold equity*, qui sera développé au prochain chapitre. Si vous maîtrisez les concepts de cote implicite et de *fold equity* vous saurez tout sur la façon de jouer les tirages au poker. Courage, vous avez parcouru la moitié du chemin.

*A retenir :*

- *La cote explicite n'a finalement son utilité que lorsque vous partez à tapis*
- *Dans les autres situations il faut raisonner avec la cote implicite : elle prendra en compte ce que vous pourrez gagner lors des tours d'enchères suivants si vous améliorez votre main*
- *Tous les tirages ne sont pas égaux ! Ceux qui sont dissimulés vous rapporteront beaucoup plus d'argent.*

---

<sup>18</sup> La plus haute paire possible sans avoir une paire en main, donc constituée d'une carte de votre main et de la plus haute carte du tableau.

# La fold equity

---

La fold equity est une notion qui doit se comprendre comme le pourcentage de chances qu'a votre adversaire de se coucher. Exemple, pré-flop si vous considérez que votre adversaire a une main forte 50% du temps, et 720 les 50% restant, vous aurez 50% de fold equity (je vous laisse deviner laquelle de ces deux mains il est vraisemblable qu'il fold).

Avec la cote implicite, il s'agit d'une de ces notions fondamentales à laquelle vous ne pouvez pas échapper. La cote implicite représente le potentiel de votre main dans les cas où vous adversaire a une main forte. La fold equity, tout au contraire, représente les chances que vous avez de remporter le pot avec une poubelle dans le cas où votre adversaire a une main faible.

Reconsidérons l'exemple du chapitre précédent : vous détenez  $7♥8♥$  sur le tableau  $6♦9♠K♥$ . Là où la dernière fois nous avons considéré que notre adversaire détenait  $K♦Q♦$ , plaçons nous maintenant dans un contexte légèrement plus vraisemblable : en vérité nous ne savons absolument pas quelle main il possède, uniquement qu'il s'agit d'un joueur assez raisonnable, donc souvent avec une main décente. Dans ces conditions, le raisonnement que nous avons vu au chapitre précédent doit s'enrichir, et considérer les cas où il ne va pas détenir une main extraordinaire :

- S'il détient une main du type *top pair* ou mieux nous pouvons nous permettre de payer sa mise au flop, nous l'avons vu au chapitre suivant.
- Mais qu'en est-il s'il détient deuxième, troisième paire, voire absolument rien ? Nous ne pouvons a priori pas nous permettre de payer : les 18€ que l'on espérait précédemment récupérer à la turn, qui nous permettaient « d'avoir la cote » ne nous tomberont pas tout crus dans le bec : bien souvent si notre adversaire n'a pas amélioré à la turn, il ne mettra pas un sou supplémentaire dans le pot.

Eh bien j'ai une bonne nouvelle : c'est en fait encore mieux s'il n'a rien. En effet dans ces conditions votre adversaire va souvent être obligé de check la turn puis de fold si vous misez (nous appellerons cette action *check/fold*). Pour tout dire cela vous avantage : les turns désagréables seront en fait beaucoup plus fréquentes que celles qui complètent votre quinte, et remporter quelques coups sans aller à l'abattage (ou *showdown*<sup>19</sup>) vous fera gagner beaucoup d'argent.

Notez enfin que je n'ai pas choisi cet exemple sans raison. En effet, bluffer avec des tirages est généralement une très bonne chose à faire dans la mesure où même si vous êtes

---

<sup>19</sup> Le moment où les cartes sont dévoilées, après les enchères de la river



payé vous conservez une bonne chance de remporter le coup si l'un de vos outs tombe au tour suivant. C'est ce qu'on appelle le *semi-bluff*, par opposition au *pur bluff*. Dans un premier temps, essayez au maximum de vous-y cantonner avant d'avoir une bonne expérience des situations.

## De l'importance de l'agressivité

La *fold equity* existe quasiment toujours ; il sera très rare que vous soyez dans une situation telle que votre adversaire ne fold **jamais**. En effet, il y aura toujours une infime chance qu'il détienne une poubelle et soit contraint de l'abandonner, soit si vous le relancez, soit si vous misez. Pouvoir gagner de l'argent grâce à cette notion passe donc par deux étapes :

- Évaluez votre *fold equity*. Si vous estimez que votre adversaire n'a que 15% de chances de se coucher (parce qu'il a joué le coup d'une manière qui suggère de la force) il va falloir essayer de vous réfréner. Abandonner un coup est parfois salvateur. Néanmoins si vous pensez qu'il a plus de 50% de chances de se coucher, vous pouvez généralement y aller et miser. Voir ci-dessous « risque/récompense ».
- Ayez le courage de vos opinions. Si, dans la situation présentée plus haut, vous pensez que votre adversaire va check-fold ~60% du temps quand il check le turn, il va s'agir de miser. Trop souvent les joueurs à tendance frileuse vont raisonner en fonction du pire « oui mais de temps en temps il va call et me battre : il pourrait piéger avec un monstre ! ». Ce n'est pas la question. Vous devez employer votre cerveau à raisonner rationnellement et à ignorer vos émotions qui vous poussent à jouer faiblement pour éviter de perdre un gros pot. Inversement certains joueurs aimant le risque vont avoir la tendance inverse : miser en se disant « il pourrait passer », dans des situations où l'adversaire passera en pratique très peu). Identifiez rapidement dans quel camp vous vous situez, et commencez à vous faire violence.

## Risque/récompense

Trois facteurs doivent entrer en ligne de compte quand vous décidez d'un bluff :

- Combien vous coûtera-t-il en cas d'échec ?
- Combien vous rapportera-t-il en cas de succès ?
- A combien estimez-vous vos chances de succès ?

Les deux premiers sont très simples : votre bluff vous coûte ce que vous déciderez de miser, et vous rapporte potentiellement l'argent qui se trouve dans le pot. Vous devez voir d'ici se dessiner un raisonnement en fonction des fractions du pot : de manière très simple si

vous misez le pot, vous avez besoin que votre adversaire se couche 50% du temps au moins pour ressortir gagnant du coup. Si vous misez la moitié du pot, vous n'avez plus besoin qu'il se couche 33% du temps pour être gagnant. Si vous misez entre les deux ... Eh bien vous commencez à être habitué à la rigueur de mes calculs, vous avez besoin qu'il se couche entre 33 et 50% du temps.

C'est généralement à cette notion là qu'on fait référence quand on parle de risque/récompense. Plutôt simple n'est-ce pas ?

Ce qui est plus complexe dans cette histoire, c'est d'estimer vos chances de succès. Et là, j'ai une mauvaise nouvelle pour vous. Je ne peux pas vous donner de recette miracle. Cette estimation sera **toujours très approximative**, et vous ne pourrez pas apprendre à l'effectuer en lisant un livre. Il faut que vous rencontriez des situations pour apprendre à la jauger. Dans l'intervalle, pour acquérir cette expérience, miser avec vos mains faibles dès que votre adversaire renonce à l'initiative (il commence à check en ayant misé au tour précédent) est généralement une bonne idée : cela devrait souvent être couronné de succès.

## Relancer ou suivre ?

Cette question est extrêmement délicate, et les deux approches ont leurs mérites. Rassurez-vous, je vais vous épargner les calculs complexes et y préférer des critères qualitatifs et finalement assez intuitifs. Juste un point que je mentionne car vous pourriez vous poser la question : en général si vous relancez, misez un montant de l'ordre du triple de la mise adverse. Davantage s'il mise la moitié du pot ou moins, et conservez des montants similaires lorsque vous aurez un monstre et que vous souhaitez être payé et non plus bluffer.

Bref en deux mots, quels sont les avantages de la relance par rapport à un simple call ?

- Votre adversaire est susceptible de coucher une main plus forte si vous relancez dès le flop plutôt que si vous payez le flop puis misez le turn lorsqu'il check. Dans l'exemple vu ci-dessus certains joueurs (rares, certes), coucheront K♦Q♦ dès le flop. A contrario aucun, et je dis bien aucun, ne foldera à la turn après avoir check. Pour quelle raison ? Simplement parce qu'en relançant dès le flop la taille du pot augmente beaucoup plus vite, et que vous pouvez forcer votre adversaire à jouer pour son tapis, et il risque donc de prendre peur avec des mains qu'il n'aurait pas souhaité impliquer à ce point.
- Vous lui ôtez la possibilité de vous bluffer à la turn si lui non plus n'avait rien. Imaginez que votre adversaire lui aussi détienne 78, et qu'il mise au flop ET au turn. Ce sera lui qui remportera le coup. Cet argument n'est pas à négliger face à des adversaires particulièrement agressifs. Relancer devient alors une bonne option (payer le flop et relancer la turn en est une autre, mais un peu trop risqué à mettre en place à ce stade de votre apprentissage)

- A relancer plus fréquemment, vous pourrez davantage extraire de votre adversaire lorsque vous aurez une main très forte (sur ce tableau, un brelan de 6 par exemple). Pour les courageux, cf. la notion d'équilibre, chapitre des concepts avancés du jeu après le flop.

Quant aux avantages liés à un simple call :

- Dans le cas où votre adversaire est peu agressif et ne continue à miser à la turn que s'il a une main forte, le *risk/reward* est bien meilleur si vous attendez la turn. En effet votre fold equity lorsque vous entreprenez de miser est bien meilleure car sa main mieux définie comme étant faible. Par ailleurs, payer le flop et miser la turn coûte souvent légèrement moins cher que relancer dès le flop.
- Vous vous assurez de voir la turn et ainsi de **réaliser le potentiel de votre main**. Je m'explique : si vous relancez au flop, votre adversaire a la possibilité à son tour de faire tapis s'il a une main très forte. Et bien souvent votre tirage n'est pas suffisamment fort pour le suivre (celui dont nous parlons ici ne l'est pas, quoi qu'il en soit). Ainsi, si nous imaginons que notre adversaire ait eu A♦K♦ ici, non seulement nous dépensons davantage, mais de plus nous nous empêchons de profiter de la cote implicite énorme qui nous était offerte.

Comme vous le voyez, les deux options sont valables. Ce qui en ressort de manière générale est que le call vous permet de maximiser vos cotes implicites : il est donc à recommander avec des tirages relativement dissimulés (ici nous sommes dans une situation parfaite). Pour prendre un autre exemple, si vous possédez T♦K♠ sur un flop 7♦8♠9♣, relancer un adversaire misant trop souvent sera au contraire une bonne solution : si d'aventure vous veniez à toucher la suite, elle serait tellement évidente qu'elle ne vous rapporterait rien.

Par ailleurs, avoir la position vous offre également davantage de cotes implicites (car vous empêchez votre adversaire de clore l'action, pour mémoire). C'est donc un élément qui doit vous faire pencher vers un simple call plutôt qu'une relance.

Néanmoins le nombre de situations est infini. Tant que vous continuerez à vous poser la question à chaque fois, et vous escrimerez à toujours isoler les raisons qui vous font payer plutôt que relancer, vous continuerez à progresser.

*A retenir :*

- *La fold equity est l'estimation que vous faites du pourcentage de chance que votre adversaire se couche.*

- Elle est à considérer en plus de la cote implicite. Là où la cote implicite vous fera gagner de l'argent lorsque vous améliorerez votre main, la fold equity vous en fera gagner lorsque vous n'améliorerez pas, mais pourrez bluffer votre adversaire.

- Soyez agressif (!), mais restez rationnel

- Lorsque vous désirez semi-bluffer avec un tirage, préférez attendre la turn pour tenter de prendre le coup si vous êtes en position et avez une forte cote implicite. Au contraire, hors de position et/ou avec une cote implicite limitée, n'hésitez pas à relancer votre adversaire.

# Winrate et Variance

---

Jusqu'à présent dans cette section nous avons parlé de concepts bien précis – que certains jugeront complexes – mais qui s'appliquaient directement à votre jeu. Ici vous allez quelque peu pouvoir souffler : les deux notions que je m'appête à vous présenter ne seront pas à intégrer directement à votre jeu et il y aura même des images (!). Ainsi, si vous ne comprenez pas tout dès maintenant, cela n'aura pas grande importance.

Pourquoi diable est-ce que je prends la peine de vous présenter des concepts qui ne changeront pas directement votre façon de jouer ? Tout simplement parce que vous en serez tributaire lorsque vous souhaitez analyser vos résultats. Et qu'ignorer l'impact énorme de la *variance* sur vos gains pourra parfois affecter votre moral quand par moments vous serez perdant, sans pour autant plus mal jouer que d'habitude.

## Winrate

Vous remarquerez qu'une fois n'est pas coutume, j'ai choisi de laisser le terme anglais pour cette notion. Si vous y êtes réfractaire, vous pouvez traduire ça par « vitesse de gain ». C'est tellement laid que j'y ai personnellement renoncé.

En général, on exprime donc cette vitesse de gain en  $bb^{20}/100$  mains. Traduction, si vous avez un *winrate* de  $10bb/100$ , vous gagnez en moyenne dix grosses blinds toutes les 100 mains que vous jouez. Si vous êtes débutant ou si vous êtes à la base un joueur de poker *live*, c'est un score qui doit vous sembler dérisoire. Pourtant si vous venez à jouer de nombreuses tables simultanément, ce sera un score excellent à la plupart des limites : combiné à un gros volume de jeu il vous assurera de gagner et de pouvoir monter dans les limites rapidement.

Qu'est ce qu'un bon *winrate* ? Comme je vous l'ai dit, il n'y a pas de limite où  $10bb/100$  ne soit pas considéré comme un très bon résultat. A partir de la NL100<sup>21</sup> (grosse blinde à 1\$), vous ferez pratiquement figure d'extraterrestre, et cela semble quasiment impossible à tenir au-dessus. Mais la route est encore longue pour parvenir jusque là. Progressons à petits pas. A votre limite de confort, en dessous de la NL100,  $6bb/100$  est un bon objectif à viser.

---

<sup>20</sup> Nombre de big blinds gagnées aux 100 mains. Parfois une confusion existe entre big blind et big bet, qui représente 2 big blinds, un héritage du poker joué en limit. Pour éviter la confusion on parle de bb pour les big blinds, et BB ou PTBB (PokerTracker Big Bet) pour les big bets

<sup>21</sup> NL### est la façon classique de nommer une limite en cash game. On obtient la dénomination en multipliant la grosse blinde par 100. BB à 1€ donne NL100, là où la BB à 0.25€ donne la NL25.

Quant à calculer votre *winrate*, c'est très simple, exprimez vos gains en grosses blindes, divisez le par le nombre de mains jouées, multipliez par 100. Petit exemple, vous avez joué 15.000 mains en NL10 (grosse blinde à 10 centimes) pour un gain total de 100\$, soit 1.000 grosses blindes. Votre *winrate* est donc :

$$\text{Winrate} = (1000 / 15.000) \times 100 = 6.66\text{bb} / 100$$

Un score très honorable, si vos résultats à venir confirment cette tendance vous pourrez sans crainte passer à la limite supérieure. Mais la question qui se pose est la suivante : ai-je la moindre garantie que mes bons résultats sur 15.000 mains seront les mêmes sur les 15.000 suivantes ?

## Variance

Tout le problème est là. Vous n'avez de fait aucune garantie d'avoir des résultats identiques lors de vos prochaines 15.000 mains. A vrai dire, il y a toutes les chances pour qu'ils soient assez dissemblables : c'est là ce qu'on appelle la *variance*.

Quelle en est la raison ? Le poker est un jeu de hasard. Deux critères rendent la variance plus violente encore :

- Le poker est un jeu de hasard où votre marge est faible. Comprenez par là que même en jouant contre le roi des pigeons vous n'aurez pas un avantage colossal en ne jouant qu'une poignée de mains, car les cartes qui vous seront distribuées auront une très forte importance à court terme.
- Le poker est un jeu où la somme impliquée varie d'un coup sur l'autre. Vous pouvez être très chanceux à tous les coups où le pot fait moins de 10 grosses blindes, si vous êtes malchanceux les rares fois où il en fera 200, vous perdrez invariablement de l'argent – et ce ne sera pas nécessairement votre faute !

Au cas où la compréhension de ces deux notions ne soit pas évidente, je vous propose un exemple qui lui le sera : le jeu de pile ou face. Truqué, naturellement, de sorte qu'au lieu de gagner 50.00% du temps, vous gagniez plus souvent.

## Marge faible

Le critère de marge faible se comprend facilement : cela correspond à jouer à pile ou face avec une probabilité de gain proche de 50%, mettons 52%. Chaque fois que vous tombez juste, vous gagnez 1€. Sinon vous en perdez 1. Jouez suffisamment longtemps et vous allez invariablement vous remplir les poches. (exercice : calculez votre espérance de gain sur un lancer, avant de lire la suite).

Néanmoins il vous faudra un certain nombre de lancers pour être à peu près sûr de gagner de l'argent. Mais au bout de 10.000 lancers vous aurez gagné un peu d'argent de

manière quasi certaine. Voilà ce que recouvre le côté « petite marge » du jeu de poker : **votre gain moyen sera faible par rapport aux sommes engagées au total.** Comme vous pouvez en juger par les 100 simulations résumées ci-après :

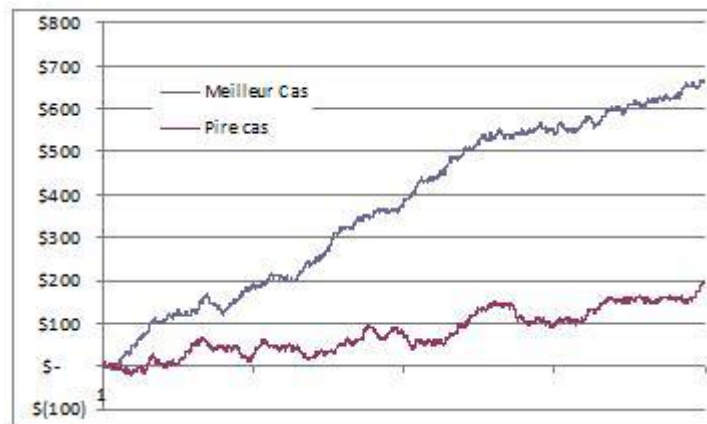


Figure 1 - 10k lancers avec petite marge

## Disparités

Le second critère, celui de la grande disparité dans la taille des pots, est légèrement plus complexe à expliquer. Imaginez que vous jouiez à pile ou face, toujours avec une probabilité de succès de 52%, mais avec, en plus, une somme investie non constante : vous jouerez une somme d'argent aléatoire, 80% du temps 1€, 19% du temps 10€, et 1% du temps 100€. De quelle manière cela va-t-il impacter vos gains au bout de 10.000 lancers ?

Votre espérance de gain sera toujours positive, je suppose que vous en êtes convaincu. Néanmoins, le fait qu'1% du temps vous allez investir 100€ risque de tout changer à la donne. Car sur les 10.000 lancers, seuls 100 d'entre eux vaudront 100€. Et il est tout à fait vraisemblable que sur un si faible nombre d'occurrences vous perdiez beaucoup plus souvent que les 48% qui vous sont promis, ce qui impactera fortement vos résultats. C'est ainsi que sur 100 simulations de 10.000 lancers on obtient le résultat suivant :



Figure 2 - 10k lancers avec petite marge et gain variable

Sur la figure 1, au bout de 10.000 lancers vous étiez quasi certain de gagner entre 200€ et 600€, soit une variation autour de votre espérance importante, mais raisonnable. Désormais votre espérance est bien plus élevée, puisqu'elle atteint 1480€. Mais comme la figure 2 vous le montre, vous êtes susceptibles de perdre jusqu'à 1.000€ au terme de vos lancers. Notez également que les graphes extrêmes présentés ici sont beaucoup plus irréguliers.

Le problème est donc que vos gains sont très loin d'être constants : en combinant ces deux paramètres on obtient un jeu où, même avec un avantage statistique, vos gains à moyen terme sont très fluctuants (et pourtant 10.000 lancers de pile ou face ce n'est pas rien). C'est cette combinaison de facteurs aggravants qui fait du poker un jeu dont, si vous n'y jouez pas suffisamment longtemps, vous aurez l'impression qu'il est uniquement régi par le hasard.

## Conséquences

Très bien, sur un faible nombre de mains (mettons moins de 30.000, pour couper court à un débat potentiel) le poker est un jeu de hasard, vous l'avez bien compris. Question maintenant, à quoi cela vous avance-t-il de savoir ça ? Tout simplement, si vous souhaitez jouer sérieusement, il va vous falloir être préparé psychologiquement : le poker est un jeu éprouvant.

Pour vous donner une situation à laquelle vous serez potentiellement quotidiennement confronté : imaginons que vous soyez un joueur habitué des tables à 100€ (NL100) gagnant à 6 bb/100. Petit exercice de style : au bout d'une journée de 2.000 mains, quel est votre gain moyen ? Voilà, vous l'avez calculé ? Bien. Maintenant voyons en pratique à quoi vont ressembler les gains que vous allez engranger :

- 1<sup>ère</sup> journée 550€
- 2<sup>e</sup> journée 120€
- 3<sup>e</sup> journée -400€
- 4<sup>e</sup> journée -133€
- *etc ...*

Je vous donne là des résultats cohérents, où vous n'aurez pas été particulièrement malchanceux (mais pas spécialement heureux non plus). Ne me demandez pas comment je les calcule, je vous fais juste un retour d'expérience sur ce que j'ai vécu pendant plus d'un an : vos résultats auront cette forme-là, indubitablement (et ils sont encore très loin de ce que vous pourrez vivre de pire ou de meilleur au cours d'une journée).

Croyez-moi, l'impact psychologique est extrêmement difficile à digérer : pour un gain quotidien moyen de 120€, vous perdrez ou gagnerez très régulièrement cinq fois cette somme. Parfois vous irez jusqu'à la perdre dix fois, sans même jouer forcément plus mal que la veille



où vous aviez pourtant gagné 500€. C'est pourquoi il vous faut être au courant de cette possibilité avant qu'elle ne vous tombe dessus, sans quoi vous avez de bonnes chances de péter un plomb.

*A retenir :*

- *Le winrate caractérise la vitesse à laquelle vous allez gagner de l'argent. Plus il est élevé, meilleur vous êtes. A titre indicatif, 10bb/100 est généralement un très bon winrate.*
- *La variance caractérise la vitesse à laquelle vous allez gagner ou perdre, mais n'a pas d'impact sur votre moyenne de gain.*
- *Le poker est un jeu à variance élevée : à court terme vos gains ou vos pertes seront bien plus élevés que ce que vous gagnerez réellement en moyenne.*
- *C'est la raison pour laquelle le jeu reste lucratif : même le plus mauvais des joueurs peut battre le meilleur du monde sur un nombre de mains faible. Il entretiendra ainsi l'illusion d'être bon.*
- *Quand vous perdrez 10 caves en une seule journée pour la première fois de votre vie, vous déprimerez. Beaucoup. Mais c'est normal, et vous les regagnerez si vous ne déréglez pas votre jeu. Courage !*

# **Le jeu pré-flop, Concepts de base**

Dans la partie précédente nous avons eu l'occasion d'aborder de nombreux concepts, certains assez avancés et probablement complexes pour des joueurs à peu près débutants : si vous avez rencontré des difficultés de compréhension, la lumière se fera vraisemblablement avec la pratique.

La pratique justement, que vous devez encore acquérir. Et ce n'est pas avec les concepts décrits jusqu'à maintenant que vous allez pouvoir déterminer une façon précise de jouer *en pratique*. Alors oui, dans une situation donnée, vous devriez maintenant savoir estimer l'espérance de chacune de vos décisions. Mais le fait est que la façon dont on s'est retrouvé dans cette situation, et les raisons qui nous y ont amenées vous sont a priori inconnues : dans quelle configuration s'est-on retrouvé à jouer 7♥8♥ en position face à un adversaire sérieux ? Allez savoir ...

Le but des quatre chapitres à venir est là : vous donner des modes opératoires pratiques, précis, à exécuter dans les principales situations réelles que vous rencontrerez. Et afin que vous puissiez progresser à votre rythme au fur et à mesure que vous pratiquerez, sans être enseveli sous des montagnes d'informations, j'ai choisi de construire l'explication en deux temps.

Je vais tout d'abord vous présenter des façons rigoureuses de jouer, où vous n'aurez que peu à réfléchir et à vous mettre dans des situations complexes. C'est à mon avis nécessaire pour que votre apprentissage se fasse sur des bases saines. Ce sera l'objet des deux prochaines sections, couvrant respectivement le jeu avant et après le flop. L'objectif à l'issue de ces deux sections est que vous soyez capable, quel que soit votre niveau initial, de gagner de façon pérenne aux plus petites tables (disons avec des blindes jusqu'à 10 centimes, la NL10)

Ensuite, et ensuite seulement, je vous présenterai des concepts avancés dans les sections 5 et 6, qui non contents de faire de vous des joueurs solides et normalement gagnant aux plus basses limites, vous aideront à réaliser tout votre potentiel et à vous hisser aux niveaux supérieurs. Si vous pratiquez et assimilez ces concepts, l'objectif est que vous deveniez un joueur gagnant au moins jusqu'en NL50, peut-être au-dessus, cela ne dépendra plus que de vous et de votre assiduité. Si d'aventure vous êtes déjà joueur à ces limites, j'ai bonne confiance que vous trouverez malgré tout des éléments pour appuyer votre progression.

Commençons donc dès maintenant notre apprentissage rigoureux en nous posant la question suivante : doit-on en général relancer avant le flop, ou se contenter de payer la grosse blinde ?

# Ouvrir un pot : relancer ou suivre la grosse blinde ?

---

Cette question, vous vous l'êtes sûrement déjà posée lors de parties entre amis. Systématiquement il y en a toujours au moins un pour payer la grosse blinde à chaque coup, et un autre pour relancer à 10 fois la blinde quelle que soit sa main, pour rigoler. Et le premier de s'exclamer « mais arrête, c'est pas du vrai poker, on veut voir des flops ! ». Laquelle de ces deux options devez-vous privilégier : vous contenter de suivre, ou relancer ? Sans tomber dans les extrêmes de votre ami qui relance 100% de ses mains, je peux néanmoins trancher sans concession : **relancer est infiniment meilleur dans 95% des cas.**

Attention toutefois, le but n'est pas de relancer toutes vos mains : nous verrons quelle sélection opérer dans le chapitre suivant. Néanmoins, dans un pot non ouvert, vous ne devez jamais vous contenter de suivre la grosse blinde, quelle que soit votre main. Quand un joueur aura suivi avant vous ce sera parfois discutable, mais nous n'en sommes pas là pour le moment.

Quels sont les avantages que vous en retirerez ? Tout d'abord cela vous donne l'occasion de prendre les blindes quand toute la table se couchera, ce qui ne risque pas d'arriver si vous vous contentez de suivre. C'est un petit profit, j'en conviens, mais comme nous l'avons vu au chapitre des idées reçues, les petits profits ne sont jamais à négliger, car ils tendent à s'accumuler.

De plus, vous faites gonfler le pot. Etant donné que lorsque vous relancerez vous aurez en moyenne des mains plutôt fortes, jouer un pot conséquent a une importance cruciale. Nous avons déjà vu que les mises se faisaient souvent à hauteur des  $\frac{3}{4}$  du pot. Plus le pot sera conséquent avant le flop, plus il le deviendra après le flop. A titre d'exemple si vous suivez avant le flop, êtes seul avec la grosse blinde dans le coup, et misez le pot à chaque tour d'enchères, le pot à la river fera 22 grosses blindes. Si vous avez relancé à 3 grosses blindes, et misez le pot à chaque tour d'enchères, il aura atteint la taille de 58 grosses blindes à la river, et vous aurez l'opportunité de prendre beaucoup plus à votre adversaire.

Enfin, une stratégie qui mêlerait les deux approches risque fort d'être transparente. Imaginons que vous relanciez vos très fortes mains (paire de valets ou mieux, as-roi, as-dame) mais suiviez avec toutes les autres. Vous allez être extrêmement lisible par tous vos adversaires, qui vont se contenter de se coucher lorsque enfin vous vous déciderez à bouger de votre bulle, et pourront exploiter votre faiblesse lorsque vous vous contenterez de suivre. Quant à espérer pouvoir mêler les deux de façon aléatoire, oubliez : d'une part ce sera très difficile de le faire de façon équilibrée, d'autre part cela vous mènera à des situations délicates : lorsque vous vous contenterez de suivre avec une très grosse main pour confondre

vos adversaires, si vous vous trouvez finalement au flop à 5 joueurs, vous risquez d'être bien plus embêté que les autres.

La solution est finalement simple : relancez, tout le temps.

### **Oui mais ... à combien relancer ?**

Les standards de relance actuels se situent généralement tous entre 2.5bb et 4bb, auxquels on ajoute 1bb par *limper*<sup>22</sup> c'est-à-dire par joueur ayant simplement payé la grosse blinde avant que nous entrions dans le coup. On pourrait écrire des romans à propos de « vaut-il mieux relancer 2.5bb ou 4bb, dois-je relancer plus ou moins selon ma position ? ». Pour tout vous dire des gens le font, d'ailleurs. En pratique c'est beaucoup de bla-bla, le plus simple dans un premier temps est à mon avis que vous vous fixiez un montant de relance compris dans la plage ci-dessus et que vous vous y teniez.

Pour ma part je considérerai que nous relançons à 3bb + 1bb par *limper*. Si vous n'avez aucune idée de quel montant pratiquer et n'avez pas d'a priori, je vous conseille de faire de même afin de retrouver des montants de pots que vous reconnaîtrez quand vous mettrez en application votre lecture. Concrètement, quelques petits exemples, afin de nous assurer que vous ayez compris en pratique les montants que cela génère :

A une table de 6 vous êtes au bouton. Les trois premiers joueurs se couchent, ne laissant que vous et les blindes, votre relance doit donc être à 3bb.

Même table même position, mais les deux premiers joueurs à parler suivent 1bb. Votre relance doit donc être à 5bb. Et ainsi de suite. Simple.

Voilà qui clôt ce chapitre. Plus simple qu'auparavant n'est-ce pas ? Une dernière mise en garde. Quoi que vous fassiez et quelle que soit la stratégie que vous choisissiez, la chose que vous ne devez **jamais** faire est de varier vos relances en fonction de la force de votre main. Mettre 4bb si vous avez une paire d'as et 2.5bb si vous avez une semi-poubelle (ou inversement) ne vous apportera que de gros ennuis.

*A retenir :*

*- Si vous êtes le premier à ouvrir un pot, ne vous contentez jamais de suivre la grosse blinde : relancez 100% du temps. Vous lirez parfois le contraire dans d'autres livres : ce sont de mauvais conseils.*

*- Par défaut relancez toujours à 3bb + 1 par limper.*

*- Ne variez surtout pas la taille de vos mises en fonction de la force de votre main.*

---

<sup>22</sup> Un joueur qui se contente de payer la grosse blinde sans relancer

# Avec quelles mains relancer ?

---

Nous savons maintenant qu'il nous faut relancer, et non pas suivre. Un premier pas parfois moins évident qu'il n'y paraît. Cela dit, c'est une connaissance qui reste encore bien inutile étant donné qu'on ne sait pas encore avec quelles mains relancer. Avec nos mains dites « premium » (as-roi, as-as, roi-roi, bref ... Vous voyez le topo) certes. Avec des mains comme as-dame, paire de valets, paire de dix, on sent également qu'il doit bien y avoir quelque chose à faire.

Mais après ? Avec une paire de 8 ? Une paire de 2 ? Et que doit-on faire d'une main comme valet-dix ? Beaucoup de questions dont la réponse n'est pas évidente, vous vous en rendez compte avec l'expérience. Cependant il faut bien commencer quelque part, et je vous propose d'appliquer des règles simples dont l'objectif sera dans un premier temps de faire de vous un joueur plutôt serré. Nous verrons après l'énoncé des mains à jouer pour quelle raison il est capital de commencer de la sorte

Jusqu'à présent nous n'avions pas parlé de la composition des tables. Pour des raisons éducatives nous considérerons que :

- Nous avons affaire à une table de joueurs moyens, tous cavés à environ 100bb<sup>23</sup>.
- Au moment où c'est notre tour de jouer, le pot n'a pas encore été ouvert.

## Quelles mains pour quelle position ?

Peut-être le savez-vous déjà, mais nous ne jouerons pas les mêmes mains selon la position que nous occuperons à la table. Le panel de mains que nous relancerons en étant *Under The Gun (UTG)*, c'est-à-dire le premier joueur à parler avant le flop, directement positionné après les blindes, sera bien plus serré que celui que nous ouvrirons au bouton (le dernier joueur à parler à chaque tour d'enchères après le flop, positionné directement avant les blindes). Deux raisons à cela :

- la première est assez intuitive : davantage de joueurs restent à parler, ce qui augmente d'autant la chance que l'un d'entre eux ait une très bonne main, ou à tout le moins une meilleure main que la nôtre,
- la deuxième semble peut-être moins évidente, mais est en fait tout aussi importante, et sûrement plus encore. Tout simplement plus nous parlerons tôt avant le flop, moins nous avons de chances d'être en position. Vous vous souvenez, la position, cette arme fatale à notre disposition ? Quand vous relancez UTG, trois joueurs ont la position sur vous et sont susceptibles de vous payer et de vous

---

<sup>23</sup> Pour les situations différentes, cf. le chapitre "S'adapter à des tailles de tapis inhabituelles"

rendre la vie impossible. Si vous êtes au siège avant le bouton (*le cutoff*), il n'en reste plus qu'un, relancer plus de mains est donc plus confortable. Si enfin vous êtes au bouton, vous voici devenu le roi du pétrole : vous avez l'assurance de la position après le flop, et pouvez vous faire de petits plaisirs en relançant à foison.

Ceci établi, je vous propose d'appliquer les standards de relance suivants :

**UTG** : ATs+, AJo+, QKo, QKs, 22+.  
**UTG+1** : {UTG}, ATo, QJs  
**CO** : {UTG+1}, A2s+, 89s+, *broadways*<sup>24</sup>  
**D** : {CO}, A2o+, K7s+, Q9s+, 67s+, 9To  
**SB** : {CO}

Au cas où ce ne soit pas clair {UTG} signifie de reprendre les mains de UTG et d'y ajouter les suivantes, de même pour {UTG+1} etc. A2o+ se comprend comme toutes les mains contenant un A ; K7s+ comme toutes les mains contenant un roi et une carte supérieure au 7, assorties ; 89s+ l'ensemble des *suited connectors*<sup>25</sup> supérieurs à 89s. Ainsi de suite.

Ces standards sont selon moi encore assez serrés, mais remarquez tout de même qu'ils vous amèneront à relancer 31% de vos mains au bouton. Ils constituent une bonne base de travail pour le joueur qui souhaite apprendre.

En jouant d'une façon très serrée vous vous donnez l'occasion d'avoir 80% du temps une meilleure main qu'un adversaire qui jouerait trop de mains. Ainsi ce facteur, même pendant votre phase d'apprentissage, vous permettra de minimiser vos erreurs et de partir avec un avantage conséquent face à un adversaire qui n'adapterait pas sa façon de jouer à la vôtre. Et rassurez-vous, ce sera le cas de la plupart de vos adversaires.

Si jamais vous jouez en fullring, effectuez un ajustement simple dans les trois premières positions, ôtez de vos standards AJo, ATs et QKo.

## Pourquoi relancer ces mains ?

Une des clefs pour gagner au poker c'est la planification. C'est pourquoi dès maintenant je vous propose d'esquisser un plan de jeu, à tout le moins de définir un objectif que nous souhaitons atteindre en relançant un type de main donné.

---

<sup>24</sup> Les *broadways* sont les mains contenant deux cartes supérieures ou égales au T, différentes (AK, JT, KT, etc)

<sup>25</sup> Les *suited connectors* sont les mains composées de deux cartes se suivant, de la même couleur.

- Les grosses paires, QQ, KK, AA

Je ne pense pas avoir à faire d'explication de texte : on relance ces mains parce qu'elles écrasent 99% des autres. Quant à notre objectif, il ne va pas forcément être de prendre le tapis de l'adversaire. En général la séquence de jeu qu'on va souhaiter suivre va être de **miser le flop, la turn et la river** tant que notre adversaire ne nous relance pas et que le tableau est anodin (sur A♦K♦2♦ on évitera bien évidemment de vouloir trop miser avec Q♥Q♠).

Lorsque nos mises subiront une relance, la décision sera généralement de nous coucher si nous sommes à la turn ou à la river – sauf si nous avons amélioré notre paire en brellan, suite, etc., naturellement – mais nous serons beaucoup plus prompts à accepter d'engager notre tapis au flop. A nouveau utilisez votre discernement, si vous détenez A♦A♠ et êtes relancé par un joueur jusqu'alors passif sur le flop 9♥T♥J♥, il y a de bonnes chances pour que vous coucher soit la bonne décision.

- Les paires moyennement fortes, 88, 99, TT, JJ

Il y a un monde de différences entre 88 et JJ. Néanmoins l'objectif va souvent être similaire : le tableau présentera fréquemment au moins une *overcard*<sup>26</sup> à votre main, et la priorité ne sera donc plus comme précédemment d'engranger un maximum d'argent, mais bien plus de tâcher de voir un abattage face à un adversaire qu'on espérera conciliant. S'il est agressif, le but sera de payer ses mises dans une mesure raisonnable lorsqu'on estime qu'il bluff suffisamment souvent pour que cela soit profitable (c'est-à-dire lorsque vous estimerez que l'espérance d'un call sera supérieure à 0)

Bien entendu, J♦J♥ sur 8♥4♦2♠ ou 8♠8♥ sur 2♠2♦3♥ restent des mains très fortes et devraient être jouées comme telles. Là encore, seule l'expérience pourra vous apprendre précisément à discerner les moments où vous devez miser de ceux où vous devriez tâcher de ralentir (ralentir étant comme toujours plus aisé en position, puisque votre adversaire ne pourra pas vous agresser après un check)

- Les petites paires, 22, 33, 44, 55, 66, 77

Bien, l'objectif des grosses paires était de prendre un maximum d'argent, celui des paires moyennes de ne pas trop en perdre. Que fait-on de nos plus petites paires, avec lesquelles on aura à peu près toujours plusieurs cartes du tableau supérieures à notre main ? Cette fois, l'objectif sera double. Tout d'abord faire abandonner nos adversaires sur les flops

---

<sup>26</sup> Une carte de valeur supérieure.



qui s'y prêteront bien, à l'aide d'un *continuation bet* (voir chapitre adéquat), constituera un excellent premier résultat.

Par ailleurs les petites paires ont un potentiel énorme, qui existe également avec leurs homologues plus élevées : une fois sur huit environ, vous pourrez flopper un brellan, que l'on appelle également un *set*<sup>27</sup>. Le *set* est une des mains les plus fortes que vous pouvez espérer au flop sorti d'une couleur ou d'une suite floppée, et même contre ces mains il conserve une excellente équité. Vous aurez de très bonnes chances de parvenir à prendre tout le tapis de votre adversaire si le coup s'enflamme au flop.

Ainsi votre schéma de jeu sera le suivant : *continuation bet* très fréquent, et abandon du coup si vous n'avez pas touché de *set*. Jouer de cette façon, même si elle est simple, vous assurera de retirer du profit de ces mains.

- Les as forts (AT+)

Vous l'imaginez facilement, les résultats les plus attendus au flop seront de trouver une paire, qui sera alors automatiquement très forte. Avec un as vous avez de bonnes chances de dominer votre adversaire (les mauvais joueurs en particulier aiment beaucoup jouer des as faibles, du pain bénit pour vous). Si vous « paires » la plus haute carte du tableau vous voici en possession de la *top pair*, *top kicker*, et là encore les rapports de domination seront à votre avantage. Le but sera de miser tant que vous ne rencontrerez pas de résistance avec l'une ou l'autre de ces deux mains.

Lorsque vous n'aurez pas touché, comme d'habitude un *continuation bet* vous emportera souvent le coup, et vous aurez de surcroît une bonne chance d'améliorer par la suite, en ayant souvent deux *overcards* au tableau, qui ont donc le potentiel de vous donner la meilleure paire.

- Les *broadways*

De la même manière que les as forts, mais de façon moindre, les *broadways* vous permettront de disposer de paires décentes lorsque vous serez chanceux, et fréquemment d'*overcards* lorsque vous le serez moins. Le schéma de jeu prévu sera quasi similaire.

- Les as « suités » (A2s+)

Nous abordons ici les mains plus délicates à gérer, parce que les schémas de jeu qu'elles impliquent ne vous sont vraisemblablement pas familiers. Mais tant mieux, puisque nous sommes ici pour apprendre.

---

<sup>27</sup> Brellan constitué d'une carte sur le tableau et de deux cartes identiques dans votre main.

Ces mains ont un double intérêt. Tout d'abord, elles pourront vous donner une paire d'as. Par ailleurs vous pourrez fréquemment flopper des tirages très forts : tout tirage couleur que vous flopperez sera le meilleur possible d'une part, l'as sera toujours une *overcard* par ailleurs (ou alors vous aurez paire d'as ET tirage couleur maximum, mais vous devriez alors d'ores et déjà sentir à quel point votre main est puissante).

- Vous flopez une paire d'as

Il est important dans cette situation de prendre conscience que votre main, bien que décente, n'est pas extraordinaire. Là où avec A♠K♠ sur un tableau 2♥5♥A♦7♦2♠ vous devrez absolument miser trois fois pour essayer d'extraire un maximum d'argent de votre adversaire, il est beaucoup moins évident de miser autant avec A♠6♠ : si votre adversaire suit deux fois, vous pourrez déjà être quasi certain qu'il aura une main meilleure que la vôtre (un meilleur as), d'une part parce qu'une bonne partie des as vous bat (A8, A9, etc), d'autre part parce que les as sont des cartes qui font peur (*scare cards*), et que vos adversaires auront tendance à vous donner beaucoup de crédit. Ils auront moins tendance à vouloir vous payer avec des mains faibles (5♠6♠ pour une paire de 5 par exemple en pensant vous voir bluffer).

En résumé donc, quand vous serez payé vous serez souvent battu, et vos adversaires se coucheront souvent quand ils seront derrière. Il va donc falloir tâcher de sous-représenter votre main à un moment ou à un autre, à la fois en espérant induire des bluffs, à la fois en espérant pouvoir être payé par moins bien. **Votre objectif sera généralement de prendre une ou deux mises à votre adversaire.**

Quant à la façon de dissimuler votre main, check le flop ou le turn sont tous deux envisageables, mais le problème est que les adversaires compétents liront facilement dans votre jeu : il leur sera clair que vous détenez l'as. En effet si vous ne l'aviez pas eu vous auriez généralement profité de sa présence au flop pour tenter de bluffer. Nous verrons ce point paradoxal plus en détail dans le chapitre consacré à l'équilibre. D'ici là n'ayez crainte, les adversaires compétents ne devraient pas être légion dans un premier temps.

- Vous flopez un tirage couleur

Cette fois-ci ce n'est plus la valeur intrinsèque de notre main qui nous intéresse, mais son potentiel, et la fold equity dont nous disposons. Petit exemple :

Avec A♠7♠ en main, vous avez relancé au *cutoff* à 3bb, et n'avez été payé que par le bouton, un joueur compétent et agressif. Le flop vient : 6♠8♠J♥. Vous effectuez un *continuation bet* de 6bb. Votre adversaire vous relance à 18bb. Que faites-vous ? Beaucoup de joueurs débutants, en première approche, auront tendance à se contenter de payer. Après tout la cote est décente, et vous avez encore une bonne chance de beaucoup prendre à votre adversaire si vous parvenez à toucher les cartes de la couleur qui vous intéresse.

Seulement ce type de raisonnement n'est pas juste, pour deux raisons. D'une part il n'est pas évident que payer vous rapporte de l'argent parce que vous n'avez pas la position, d'autre part la question n'est pas réellement de savoir si cela vous rapporte de l'argent, mais si c'est la solution qui vous rapportera **le plus** d'argent. Je pourrais vous assommer à coups de simulations mathématiques générées par le logiciel *PokerStove*<sup>28</sup>. Je vais plutôt essayer d'en faire appel à votre bon sens, si vous n'êtes pas convaincu libre à vous d'effectuer vous-même les simulations, cela constituera un bon exercice. La solution alternative que je vous propose est de sur-relancer au flop (et de payer si votre adversaire fait tapis : notre équité sera de 41.5% contre l'ensemble moyen des mains avec lesquelles il pourra faire tapis – je vous épargne les détails, *PokerStove* à nouveau).

L'avantage de la sur-relance quand vous suspectez votre adversaire de chercher à vous bluffer relativement souvent est le suivant : quand il bluffera – et ce sera fréquent sur ce genre de flop – il n'aura plus l'occasion de vous sortir du coup à la turn. En effet, s'il bluffe relativement souvent, payer le flop pour check/fold 4 fois sur 5 à la turn avec une main aussi forte que la nôtre est un gâchis total. De plus, même s'il a une main forte, comme un *set*, la couleur rentrant à la turn pourrait lui donner la mauvaise idée de ralentir. Par ailleurs certains – rares et mauvais – joueurs vont relancer des mains relativement fortes (mettons T♠J♦) et avoir la désastreuse idée de les fold lorsque nous sur-relancerons. Enfin, et ça a également son importance, développer un jeu agressif avec nos tirages nous aidera à récolter davantage d'argent quand nous aurons des mains très fortes, puisque nous éveillerons la suspicion.

Et le tout à très bas prix, puisque même si votre adversaire n'est pas en train de bluffer, notre équité est déjà de 41.5% : c'est énorme, et déjà presque suffisant pour ne pas fold même si on devait considérer qu'il ne va jamais se coucher si nous sur-relançons.

L'intérêt de la sur-relance résumé en deux mots donc : vous prenez le pot contre ses bluffs d'une part, vous avez encore une très bonne équité contre ses mains fortes d'autre part. J'ai bien conscience que mon explication peut sembler complexe. C'est tout à fait normal, ces situations le sont, et motiveront certainement vos premières questions sur des forums de discussion dédiés. Tant que vous saisissez l'idée générale, pour l'instant c'est parfait. Mettez en pratique, questionnez-vous, effectuez des simulations, et cela vous semblera de plus en plus limpide : **les tirages forts doivent être joués agressivement**.

- Les autres mains : Kxs, Qxs, suited connectors (67s+)

Je ne vais pas vous refaire des tartines. Vous devriez de vous-même être capable d'imaginer les schémas de jeu avec Kxs et Qxs (similaires ou presque à ceux d'Axs).

---

<sup>28</sup> Un logiciel simple qui permet d'effectuer des calculs d'équité complexes : <http://www.pokerstove.com/>

Les connecteurs assortis seront peut-être les mains que vous trouverez les plus difficiles à jouer : évaluer la force de vos tirages n'est jamais simple lorsque vous n'y êtes pas habitué. Lesquels jouer passivement, agressivement, quand savoir se coucher, quoi faire lorsqu'on a la deuxième ou troisième paire du tableau. Vous apprendrez également, et vous faire un exposé exhaustif serait bien trop long, et vous n'en retireriez rien.

Deux mots seulement : quand vous ne savez pas quoi faire hors de position, misez. Quand vous ne savez pas quoi faire en position, checkez. Vous éviterez déjà bien des soucis. Couchez-vous de manière générale quand vous êtes relancé si vous ne savez pas quoi faire de votre main : si vous hésitez elle n'est sûrement pas assez forte.

Je dois cependant faire un point sur un type de tirage particulier que vous rencontrerez avec les connecteurs assortis : les doubles tirages suite + couleur, plus communément appelés *combo draws*<sup>29</sup>.

Illustration : vous avez 6♠7♠ en main, et le tableau vient 5♠8♠J♥. Vous avez 9 outs pour la couleur, et 6 supplémentaires dans les trois autres couleurs, qui vous donnent une suite. Soit au total 15 outs. Pour faire simple, considérez tout tirage présentant 12 ou 15 outs comme vous avez considéré les tirages couleur à l'as : ils sont quasiment toujours extrêmement forts, donc jouez les agressivement, vous ne pourrez jamais vous tromper de beaucoup.

Voilà. Vous avez désormais une base de travail pour savoir quelles mains jouer avant le flop, et quel objectif vous souhaitez atteindre après le flop. Nous détaillerons encore un peu plus en détail la façon de négocier le jeu après le flop dans la section 4. D'ici là, je vous propose maintenant de réfléchir, non plus aux mains que nous souhaitons relancer, mais à celles avec lesquelles nous souhaitons payer si un adversaire a relancé avant nous.

*A retenir :*

- *Plus vous êtes proche du bouton, plus nombreuses sont les mains avec lesquelles vous ouvrez le pot.*
- *Dans un premier temps, tâchez de vous en tenir aux standards évoqués ci-dessus. Pour certains d'entre vous votre patience sera peut-être mise à l'épreuve, mais c'est la meilleure manière d'apprendre sans risques.*

---

<sup>29</sup> Un tirage qui vous offre en moyenne au moins 12 outs. Une paire et un tirage couleur, ou un tirage couleur et un tirage de quinte, par exemple.

# Avec quelles mains suivre une relance

---

Lorsque nous allons nous pencher sur la décision de suivre ou non une relance, trois critères essentiels vont entrer en ligne de compte :

- A-t-on la position ?
- Notre adversaire dans sa position actuelle ouvre-t-il beaucoup ou peu de mains ?
- Quelles cartes avons-nous ?

Ce sont ces trois questions auxquelles nous allons vouloir répondre, dans cet ordre. Et c'est donc tout naturellement que ce chapitre va être structuré selon ces trois critères.

## 1 - Payer une relance en position

Comme d'habitude, la position va nous aider à remplir nos objectifs. En l'occurrence, soit elle améliorera notre cote implicite lorsque nous aurons une main forte face à un adversaire serré, soit elle améliorera notre *fold equity* lorsque nous aurons une main médiocre face à un adversaire large.

### 1.1 - Payer une relance en position face à un adversaire large

L'exemple le plus typique contre la plupart des joueurs se présentera lorsque vous serez au bouton, et votre adversaire au *cutoff* : il tentera généralement de profiter d'avoir « presque la position » pour ouvrir très largement. Votre objectif, à ce moment là, va être de lui mener la vie dure : s'il ouvre un vaste éventail de mains il aura toutes les peines du monde à avoir fréquemment des mains fortes. Vous pourrez ainsi lui voler de nombreux pots. Voyons les mains qui se prêtent le mieux à ce genre d'exercice :

- les *broadways suited*

Nous l'avons vu précédemment, ces mains vous offriront fréquemment l'opportunité de tirer au moins une paire décente. Lorsque ce sera le cas, votre objectif sera généralement d'attendre que votre adversaire mise et s'enferme dans un bluff, en vous contentant de le payer. Attention, les rares fois où votre adversaire misera trois fois, savoir quand payer à la fois le flop, la turn et la river ou quand passer la river sera souvent très délicat et ne deviendra plus aisé qu'avec l'expérience – et encore !

Par ailleurs, il sera très fréquent que vous floppiez un tirage plus ou moins fort (ne seraient-ce que des *overcards*) avec lequel vous allez pouvoir au choix relancer au flop, ou bien payer sa mise dans l'espoir d'améliorer à la turn, ou de voler le pot si votre adversaire semble abandonner (ce qu'on appelle un « *float* » ou « *floating* »). Ces mains sont donc très

bonnes face à une range large. Elles le sont beaucoup moins face à un joueur serré, où elles seront très fréquemment dominées. Si vous jouez par exemple TQ, votre adversaire serré, lui, aura très fréquemment QK, AT, AQ, et vous perdrez potentiellement beaucoup si vous touchez une paire.

Avec l'expérience vous apprendrez à élargir votre jeu aux broadways non suited. Pour l'heure, sauf face à un adversaire vraiment très, très large, évitez.

- quelques broadways *offsuited* : QKo, ATo+

La force intrinsèque de ces mains compense le fait qu'elles n'aient pas l'opportunité de vous amener un tirage couleur. Autrement, l'objectif est sensiblement le même que précédemment.

- les paires

Toutes les paires, sauf QQ+ que vous sur-relancerez – voir chapitre suivant. Pour les plus petites (22-77), l'objectif est très simple, vous allez chercher le brelan, et si vous n'avez pas la chance de le trouver, vous abandonnez si votre adversaire mise. Cette solution s'avèrera gagnante malgré la forte proportion de flops que vous manquerez car la plupart de vos adversaires auront tendance à surjouer et à bien trop vous payer lorsque vous aurez effectivement un brelan.

Pour les paires comprises entre 88 et JJ, se contenter de jouer dans l'espoir d'un brelan serait bien trop pessimiste. Vos mains commencent à avoir une valeur intrinsèque très forte. Ainsi, il vous appartiendra de payer un nombre variable de fois en fonction de ce que vous savez de votre adversaire et de ses tendances. Là où vous coucherez pratiquement toujours JJ sur des flops type AK9, quel que soit le type d'adversaire, vous paierez quasiment toujours trois fois avec la même main sur un tableau 22672. Votre discernement va être mis à l'épreuve !

## **1.2 - Payer une relance en position face à un adversaire serré**

La situation typique de ce schéma pré-flop se trouve lorsque vous êtes au bouton et vous apprêtez à payer une relance du joueur UTG (le premier de parole). On relance généralement peu de mains à cette position, c'est pourquoi on parle d'adversaire ayant un éventail de mains serré.

Bref toujours est-il que cela va nous contraindre à abandonner beaucoup de mains ; les *broadways* en particulier vont fréquemment se retrouver dans la situation de domination décrite précédemment. Les paires, en revanche, prennent encore plus de valeur : en effet, si nous étions déjà convaincus de pouvoir tirer suffisamment d'argent de nos brelans face à des

joueurs larges, notre avantage sera bien plus important encore face à des joueurs serrés, puisqu'ils auront plus souvent une bonne main avec laquelle nous payer chèrement.

Aussi, les mains avec lesquelles je vous suggère de payer sont les suivantes :

**AJs, AQo, AQs, KQo, KQs, 22+**

Je ne vais pas redétailler le plan de jeu de chaque main, ils sont très similaires à ceux vus précédemment, à ceci près qu'on devra généralement faire preuve de davantage de prudence en choisissant de payer ou non les mises de notre adversaire.

## **2 – Payer une relance hors de position**

Les situations où nous serons amenés à devoir payer une relance hors de position auront toutes un point commun, nous serons toujours en position de blindes. Le jeu depuis les blindes est certainement l'aspect le plus difficile à maîtriser au poker, dans la mesure où on est toujours tenté de payer « parce qu'on est déjà investi » et qu'en conséquence, le prix est finalement moindre. C'est probablement une des pires erreurs que vous pourrez commettre. Le premier pas pour correctement défendre ses blindes est d'apprendre à se coucher : même en étant un excellent joueur il est extrêmement difficile de se départir du désavantage énorme qu'est le fait de jouer hors de position. En tant que débutant, mieux vaut donc ne pas s'y frotter tout de suite, et jouer de façon extrêmement serrée depuis les blindes. Serré à quel point ? Nous y venons.

### **2.1 – Payer une relance hors de position face à un adversaire serré**

J'inverse l'ordre de parcours par rapport au chapitre « en position », car il est beaucoup plus simple dans ce sens-ci. Typiquement vous jouez une main en grosse blinde contre un relanceur UTG.

Le principe va être très simple, il s'agit de ne jouer que des mains suffisamment fortes pour vous placer largement devant votre adversaire, ou des mains qui vont avoir un potentiel énorme si vous touchez le flop. Vous l'avez compris, nous gardons donc encore et toujours les paires, qui nous offriront régulièrement le tapis adverse.

Pour les autres mains, nous serons encore plus drastiques qu'en 1.2, puisque je vous conseille de ne payer qu'avec les mains suivantes :

**AQo, AQs, KQo, KQs, 22+**

Et contre les adversaires les plus serrés, j'aurais presque tendance à vous recommander de laisser également tomber QKo, qui ne vous apportera rien de très bon (car même les rares fois où vous aurez une paire et serez devant, votre adversaire ne cherchera que rarement à vous bluffer, votre profit sera donc faible).

## 2.2 – Payer une relance hors de position face à un adversaire large

C'est comme je vous l'ai dit une des situations qui prête le plus à débat au poker, la défense des blindes. Typiquement, vous êtes en grosse blinde, votre adversaire est au bouton.

Souvent vos adversaires joueront près de 50% de leurs mains, et on pourrait être tenté de payer fréquemment : même si on joue un bon 25% de nos mains, nous sommes encore très largement devant l'éventail de mains qu'ouvre notre adversaire. Ce raisonnement est en réalité une catastrophe pour de nombreux joueurs, a fortiori pour les débutants qui ne sauront pas manœuvrer après le flop et se feront facilement balader. Je ne vous mentirai pas en vous disant qu'il n'existe pas de stratégie de défense. Il y en a, mais elles sont complexes et superflues aux limites qui nous intéressent pour le moment<sup>30</sup>.

Pour l'heure croyez-moi, le mieux à faire est réellement de vous coucher souvent. Qu'entends-je par souvent ? Cela dépend en fait un peu de votre adversaire. Mais avant de nous pencher sur ce qui va en dépendre, analysons les invariants : quelles mains allez-vous défendre systématiquement ? Je vous conseille les mains suivantes, que vous soyez en petite blinde ou en grosse blinde :

**KQo,KQs,ATo+,77+**

En effet, c'est très peu. Mais ce sont des mains qui vous assurent de dominer très fréquemment votre adversaire, et de pouvoir tirer de l'argent quand vous les jouerez.

Lorsque vous serez en grosse blinde, je vous conseille de généralement ajouter des mains comme QJs et KJs, quelques mains supplémentaires du même type si la petite blinde a également payé : des mains comme 89s, JT<sub>s</sub> se joueront très bien dans un pot à trois, ou vous aurez de plus la position sur un des deux joueurs. Jouer en grosse blinde présente en effet deux avantages, tout d'abord celui de n'avoir que moins d'argent à ajouter pour jouer le coup, mais surtout le fait d'être certain d'être le dernier joueur à parler avant le flop. Savoir que personne de plus n'aura la position sur vous, ni ne sur-relancera, a une grande importance.

Enfin j'ai parlé de compétence de votre adversaire précédemment. A terme, ce sera un facteur crucial dans la décision de quelles mains jouer ou ne pas jouer. Pour l'instant, cela n'affectera que notre décision de jouer ou non les petites paires : on a vu précédemment qu'en position elles allaient toujours être profitables, dans la mesure où nous pourrions facilement extraire de l'argent. On a également vu qu'elles seraient rentables face à un adversaire serré, puisqu'il aura fréquemment un jeu très fort.

---

<sup>30</sup> Quelques articles pour ceux qui souhaitent brûler les étapes :

<http://www.clubpoker.net/forum-poker/topic/67404-article-la-defense-de-blindes-en-cg/> , de niveau abordable

<http://www.clubpoker.net/defense-blind/d-177> , pour les plus avertis.



Cependant dans la situation de défense de blindes nous n'avons aucun de ces deux avantages : notre adversaire a la position, et joue tout une pléthore de mains qui réduisent notre cote implicite. En conséquence, si notre adversaire est ne serait-ce que légèrement compétent, mieux vaut abandonner les petites paires, qui nous conduiront à trop check/fold au flop sans espoir de faire autre chose. Si cependant il n'est pas très bon, en particulier s'il a une trop grosse tendance à s'accrocher à ses mains en imaginant que son adversaire bluff, n'hésitez pas à réintégrer les petites paires à votre arsenal de défense.

*A retenir :*

*- Vous ne devez finalement que rarement payer une relance adverse. Il est en effet souvent plus confortable d'être le relanceur initial, ne serait-ce que pour la possibilité de prendre les blindes.*

*- Dans la plupart des situations où vous serez amené à payer, vous devrez être en position, de préférence face à un adversaire large dans l'espoir de lui faire passer beaucoup de mains après le flop.*

*- Ne défendez pas vos blindes. Oui, vous perdrez souvent votre blinde en vous couchant. Mais à long terme, la somme que vous perdrez en blindes en ne défendant qu'avec des mains fortes sera inférieure à celle que vous auriez perdu en défendant avec des mains faibles et en étant fréquemment dominé après le flop.*

*- Ce n'est pas parce que votre main est généralement la meilleure que vous pouvez jouer profitablement ! (Attention à la position !)*

# La sur-relance

---

Clarifions tout d'abord ce que nous entendons par « sur-relance ». Il va s'agir de l'action que l'on effectue lorsqu'un adversaire a relancé, et que nous le relançons à nouveau. Rien de bien complexe. La sur-relance constituera en fait un sujet extrêmement complexe lorsque votre compréhension du jeu s'améliorera.

Pour l'instant ce chapitre risque d'avoir une substance très concise. Quand sur-relancer, avec quelles mains, contre quel adversaire ... Tant que vous ne jouez qu'à des petites limites, sous la NL10, ne sur-relancez que les mains suivantes :

<b>QQ, KK, AA, AKo, AKs</b>
-----------------------------

Autre point de détail, non content de ne sur-relancer que celles-ci, sur-relancez-les systématiquement. Je vous entends déjà pousser des hauts cris : nous sommes très lisibles, nos adversaires vont pouvoir facilement se coucher. Oui, c'est vrai, vous êtes très lisible. De là à ce que vos adversaires se couchent, il y a un monde. La plupart de vos adversaires, *a fortiori* en petites limites et *a fortiori* avant le flop, seront très prompts à vous imaginer bluffer, et à vous payer avec toutes sortes de poubelles. Même si vous n'avez jamais sur-relancé en 100 mains, la moitié des adversaires qui vous verront faire ne pourront pas résister à la compulsion de vous payer.

Pourquoi ne sur-relancer que ces mains me direz-vous ? En effet, s'ils payent trop, il peut également être rentable de sur-relancer des mains légèrement moins fortes, comme AQ ou JJ. Ceci est tout à fait vrai. Cependant cela vous mettra dans des situations très délicates qu'il vaut mieux éviter tant que vous n'êtes pas à l'aise. Par ailleurs, là où sur-relancer {QQ+, AK} sera la bonne chose à faire contre 99% des joueurs, ce ne sera pas de manière aussi évidente le cas avec des mains moins fortes. Contre beaucoup d'adversaires, dans beaucoup de situations, vous voudrez vous contenter de payer avec JJ ou AQ. Mais ce n'est pas le sujet du présent chapitre, nous y reviendrons.

C'est pour la même raison que je ne mentionne pas la sur-relance en bluff dans ce chapitre : c'est pour l'instant un sujet trop complexe, qui entraverait votre apprentissage. Et surtout, ce n'est a priori pas nécessaire aux limites où vous évoluez actuellement.

## Quel montant sur-relancer ?

Comme pour les montants de la relance initiale pré-flop, beaucoup de raisons très complexes et théoriques peuvent être invoquées pour sur-relancer à tel ou tel montant. Je vais vous les épargner, et me contenter de vous donner les montants que j'utilise, et qui me réussissent.

Selon que vous serez en position ou non, le montant sera plus ou moins élevé. N'entrons pas dans les détails, mais le principe est grossièrement que si votre adversaire doit avoir l'avantage de jouer en position, vous devez le lui faire payer légèrement plus cher.

Montant relancé par votre adversaire	Montant à sur-relancer	
	En position	Hors de position
2bb	7bb	8bb
2.5bb	8bb	10bb
3bb	10bb	11bb
3.5bb	11bb	12bb
4bb	12bb	13bb

En plus de ces standards, si d'autres adversaires sont entrés dans le coup, ajoutez à votre relance autant de grosses blindes que ces joueurs ont ajouté dans le pot Exemple :

**Pré-flop : UTG suit 1bb, UTG+1 relance à 4bb, CO paye 4bb, Hero ?**

Au bouton, vous sur-relancerez à 12bb (cf. tableau) + 4bb (payées par CO) + 1bb (payé par UTG), soit 17bb. En blindes, vous ajouterez encore 1bb.

Ces quelques règles n'ont pour but que de vous guider si vous vous posez des questions. Il n'y aura pas forcément de conséquences si vous ne les appliquez pas rigoureusement. Essayez néanmoins de rester en relative cohérence avec celles-ci. C'est finalement assez simple : plus il y a d'argent dans le pot, plus votre sur-relance doit être forte.

## Quel objectif après le flop ?

En général très simple. Si vous vous trouvez en possession d'une *overpair* – une paire au-dessus du tableau, typiquement QQ sur 258 – ou de *top pair top kicker* avec AK, vous devez miser jusqu'à plus soif et payer pour votre tapis si votre adversaire relance.

Avec des tapis de 100BB, considérez que vous ne devez **jamais** fold une *overpair* ou *TPTK*<sup>31</sup> dans un pot sur-relancé. **Jamais**.

Deux cas sont plus complexes : si vous vous trouvez en possession de AK, et n'avez pas touché le flop, ou si vous détenez une paire et qu'une overcard est présente sur le tableau (QQ sur Kxx par exemple). En position, par défaut, préférez check et prendre la carte gratuite. Hors de position, misez sur les tableaux secs, et préférez check-fold sur les tableaux présentant de nombreux tirages. Abandonnez généralement à la turn avec AK non amélioré, payez au moins une fois avec une paire si le flop a été checké.

<sup>31</sup> Top Pair, Top Kicker : la plus grosse paire possible au tableau, avec le plus fort kicker possible.

Pour plus de détails, n'hésitez pas à lire l'article linké en bas de page<sup>32</sup>.

## La sur-relance pour obtenir de l'information

Fréquemment vous verrez des joueurs sur-relancer des mains comme paire de 10 ou paire de valets (voire parfois paire de dames), et se coucher fièrement sur une sur-sur-relance : « j'ai demandé l'information, je l'ai eue, je suis derrière donc je me couche ».

C'est une très grosse erreur, à plusieurs égards :

- Vous ne disposez comme information que celle que votre adversaire veut bien vous donner : déjà il est rarement si transparent que votre adversaire ait forcément une main si forte que vous deviez vous coucher (mais je vous l'accorde, ce sera souvent le cas)
- Le but au poker n'est pas d'avoir de l'information, mais de gagner de l'argent. Jouer d'une façon donnée pour « avoir de l'information » ou « s'enlever le mal de tête » n'est jamais bon, en raison du point précédent, mais aussi du point suivant :
- Si vous souhaitez sur-relancer puis vous coucher, vous pouvez souvent aussi bien avoir 72o en main, car il sera rare d'être opposé à un adversaire payant fréquemment les sur-relances, et donc rare de jouer des flops. Je ne souhaite pas entrer dans le détail ici, mais lorsque vous avez des mains fortes comme TT, JJ, voire QQ, mais ne pensez pas pouvoir les jouer profitablement à tapis pré-flop, mieux vaut vous contenter de payer la relance originale, plutôt qu'effectuer une sur-relance dans l'optique de vous coucher après.

Cependant est-ce que sur-relancer TT ou JJ dans l'optique de se coucher sur une sur-sur-relance est forcément idiot ? Pas du tout, mais la raison ne doit jamais en être l'obtention « d'information ». La seule raison doit être que vous sur-relancez un adversaire au niveau médiocre, qui va beaucoup vous payer mais très peu sur-sur-relancer. Vous pourrez alors jouer beaucoup de flops avec une main bien meilleure que la sienne, et vous coucher sereinement s'il doit s'emballer. Mais votre but n'est pas d'obtenir de l'information : votre but est de gagner de l'argent en exploitant ses tendances à trop payer ; **l'information que vous obtenez quand il relance à nouveau n'est qu'une conséquence de votre mise, et pas sa motivation.**

## Subir une sur-relance

Réagir face à une sur-relance est généralement assez simple. Pour l'instant, couchez-vous quasiment en permanence, aux limites où vous devez jouer actuellement une sur-relance

---

<sup>32</sup> <http://www.clubpoker.net/j-ai-paire-main-tableau-contient-overcard-que-fois-je-faire/p-357>

montre énormément de force. Les seules situations où vous allez pouvoir réagir : soit le montant de la sur-reliance va être dérisoire, et votre main a un gros potentiel (des paires ou des *suited connectors*), soit vous avez vous même QQ+/AK, auquel cas vous allez souhaiter aller à tapis. Aussi simple que ça pour l'instant. Pour plus de détails, reportez vous au chapitre "Subir une sur-reliance".

*A retenir :*

- *Ne sur-relevez que QQ+, AK, et sur-relevez-les tout le temps.*
- *Après le flop, ne couchez jamais une overpair ou TPTK avec des tapis d'environ 100BB*
- *Ne sur-relevez pas pour obtenir de l'information : si vous avez peur de faire face à une sur-sur-reliance, contentez vous de payer à la base. Cela évitera à votre adversaire de se coucher s'il est battu et de sur-relancer de nouveau s'il vous bat.*

# **Le jeu après le flop, Concepts de base**

# Evaluer la force de sa main

---

Vous en conviendrez aisément, en détenant une paire d'as sur un tableau 22257, nous sommes sacrément plus à l'aise qu'avec la même paire d'as sur un tableau 5789T. C'est dû au fait qu'au poker la force relative de votre main change tout au long du coup, à la fois en fonction de la texture du tableau, mais également en fonction des réactions de votre adversaire. En effet si votre adversaire check/call, vous avez beau jeu de miser plusieurs fois. Dès qu'il se met à relancer, c'est une bonne indication que sa main va être en général assez forte. Et dès lors, la valeur relative de votre main diminue.

Savoir constamment évaluer et réévaluer la force de sa main est un point difficile à maîtriser, pour deux raisons :

- Du point de vue de la technique pure ce n'est pas aisé tout d'abord, car la façon dont joue notre adversaire n'est jamais absolument transparente
- Surtout, d'un point de vue psychologique, c'est souvent extrêmement frustrant. Voir le chapitre de la théorie de l'engagement pour une piqûre de rappel.

Pour illustrer cette frustration que nous avons tous forcément ressentie à un moment ou à un autre, prenons un exemple.

## Exemple typique et notation

Au bouton, vous payez la relance du cutoff avec T♥9♥. Le flop vient 2♥K♥J♥. Magnifique ! Dans cette situation, la force de votre main est telle que vous voulez prendre le tapis de votre adversaire. En conséquence, quand il mise, vous relancez logiquement. Il paye.

La turn tombe, assassine, 6♥. Là où au flop vous ne souhaitiez que prendre le maximum à votre adversaire, vous ne voulez désormais plus mettre un sou dans le pot. Vous allez tenter de check le turn, et espérer pouvoir check la river, et devrez probablement vous coucher si votre adversaire mise à un moment ou à un autre – car ayant payé le flop, il n'a aucune raison d'avoir une main qui ait besoin de bluffer.

C'est là l'exemple typique des situations où il faut savoir se faire violence et reconsidérer la force de sa main, car continuer à miser et/ou payer une mise conséquente à la river constituent de grosses erreurs.

Pour aller plus loin, cet exemple nous suggère une façon de classer la force de nos mains : en fonction de ce que nous souhaitons extraire à notre adversaire en l'état actuel de la main. Ainsi nous dirons que la force de notre main vaut 1 si nous voulons extraire 1 mise de notre adversaire, 2 pour deux mises, 3 pour trois mises (c'est compliqué dites-le !). Enfin, lorsque nous sommes prêts à impliquer l'ensemble de notre tapis même si notre adversaire

relance, nous dirons que la force de notre main est 3+. Si nous ne voulons plus mettre un jeton dans le pot, notre force est 0.

Maintenant que nous disposons d'un formalisme – que nous n'utiliserons pas souvent explicitement, mais qui devra toujours être présent dans un coin de votre tête – considérons quelques exemples pour nous assurer d'avoir bien compris.

## Exemples

Situations où la force de notre main est de 0 :

- 270 avant le flop
- 5♥6♥ sur 2♠J♠K♠ (attention, la force de notre main ne présage pas de la profitabilité d'un bluff)
- A♠A♣ sur 9♠T♠J♠ après une relance de notre adversaire

Situations où la force de notre main est de 1 :

- T♣Q♣ sur 2♣Q♠K♠
- A♠A♣ avant la relance de notre adversaire sur le même tableau 9♠T♠J♠ (situation discutable)
- A♣3♣ sur 2♣2♠8♠8♠3♣ quand le coup a été checké tout du long jusqu'à la river

Situations où la force de notre main est de 2 :

- K♠T♥ sur K♠9♠2♠ (la décision de tenter d'extraire de l'argent soit au flop et à la turn, au flop et à la river, ou à la turn et à la river pourrait être longuement discutée)
- A♠T♥ sur K♠K♠T♠
- J♠T♠ sur J♠8♠6♠
- ... en clair très souvent les mains de types top pair, kicker moyen

Situations où la force de notre main est de 3 :

- A♠K♠ sur K♠5♠6♠
- A♠A♣ sur 6♠8♠T♣

Situations où la force de notre main est de 3+ :

- A♠K♠ sur K♠K♥6♠
- A♠A♣ sur 2♠2♠3♣



- T♥9♥ sur 2♥K♥J♥
- ...

Gardez bien en tête que la force de notre main doit éventuellement être reconsidérée d'une part si notre adversaire effectue une action agressive, d'autre part si une carte susceptible de fortement améliorer l'éventail des mains qu'il joue tombe.

A titre d'exemple lorsque vous misez J♠T♠ sur J♦8♠6♦, si votre adversaire relance, selon son profil il est très vraisemblable que vous deviez réévaluer la force de votre main à 0. De la même manière si la turn est le 9♦, vous ne souhaitez souvent plus mettre d'argent dans ce pot, et à nouveau la force de votre main tombe à 0.

Savoir évaluer la force de votre main à tout instant vous aidera à prendre vos décisions et à planifier la façon de jouer vos coups. C'est une qualité cruciale. Cela vous aidera également à vous départir d'un travers qu'ont de nombreux débutants, qui est de sous-jouer, ou *slowplay*<sup>33</sup> leurs mains : si vous avez une main forte, concentrez vous sur le nombre de mises que vous souhaitez voir rentrer, et allez-y. Pour l'instant, n'essayez jamais de piéger vos adversaires, cela sera inutile dans 95% des cas.

Néanmoins, savoir évaluer précisément la force de votre main vous demandera une bonne compréhension de la façon dont jouent vos adversaires, ce qui ne pourra s'acquérir qu'avec l'expérience. C'est pourquoi ce chapitre n'est pas plus détaillé : savoir par exemple sur quels tableaux et contre quels adversaires vous allez souhaiter obtenir 2, 3, ou 3+ mises avec AA pourrait déjà nécessiter un chapitre entier. L'important est que vous ayez saisi la notion dans un premier temps, et vous entraîniez à l'appliquer.

*A retenir :*

- *Apprenez à évaluer la force de votre main en fonction de la quantité de mises que vous souhaitez soutirer à votre adversaire, puis planifiez votre séquence de mises en conséquence.*
- *Ne sous-jouez pas, ne piégez pas : tenez vous-en au plan, qui consistera à effectuer autant de mises que vous l'avez évalué.*
- *Sachez surtout réévaluer votre main, que ce soit suite à une réaction de votre adversaire ou d'une carte qui risque très fortement d'améliorer sa main. Même si cela sera parfois difficile, ne vous attachez pas à une main sous prétexte qu'elle était forte « avant ».*

---

<sup>33</sup> Ne pas relancer une main extrêmement forte dans le but de "piéger" son adversaire

# Effectuer un continuation bet

---

Le *continuation bet* est l'un des concepts les plus entérinés du poker moderne. Néanmoins, ce n'est pas parce que 99% des joueurs connaissent le concept qu'ils l'appliquent tous correctement. En fait, comprendre dans quelles situations choisir d'en effectuer une demande nécessite déjà une très bonne compréhension du jeu.

C'est ainsi que beaucoup de joueurs qui auparavant n'avaient pas de plan de jeu particulier ont maintenant pour habitude de *CBet*<sup>34</sup> dans 100% des situations. Et si nous étions encore en 2005, cette seule habitude vous aurait probablement assuré d'être un joueur gagnant. C'est malheureusement très loin d'être le cas de nos jours.

Avant d'aller plus loin un petit rappel, même si j'imagine que vous êtes familiers du concept après tout ce que vous avez lu jusqu'à maintenant : le *continuation bet*, c'est l'action de poursuivre l'agression en misant au flop lorsque vous avez été le dernier relanceur avant le flop. En clair, que vous ayez effectué une relance, une sur-relance, voire une sur-sur-relance, si vous misez le flop on parlera de *continuation bet*. Souvent, l'objectif sera d'emporter le coup au flop sans rien avoir touché.

## Pourquoi ça marche

La question est légitime. Et la réponse est simple : en moyenne votre adversaire ne connectera avec le flop qu'environ 30% du temps. Ce qui le laissera 70% du temps très perplexe face à une mise. Ainsi en misant très souvent, même lorsque vous avez vous-même manqué le flop, vous pourrez prendre un grand nombre de coups sans avoir à vous battre.

## Pourquoi ça ne marcherait plus

Deux raisons font que *continuation bet* 100% du temps n'est pas optimal.

- Tout d'abord, si votre adversaire a manqué le flop 70% du temps, il en va en fait de même pour vous. Et comme la technique du *continuation bet* est maintenant connue de tous, vos adversaires savent d'office que ce n'est pas parce que vous misez après le flop que vous avez nécessairement quelque chose. Ainsi la plupart des gens ont appris à réagir.
- Par ailleurs il y a de nombreuses situations où un *continuation bet* nous rapporterait sûrement de l'argent, mais n'est pas nécessairement l'option qui nous rapporterait **le plus** d'argent. Prenons un exemple :

---

<sup>34</sup> Abréviation classique de Continuation Bet

Vous détenez K♣T♣, avez relancé pré-flop au bouton, et avez été payé par la grosse blinde. Le flop vient T♥A♣2♦, et votre adversaire check.

Si vous misez, étant donné que votre adversaire aura très souvent raté ce flop, et que de plus l'as lui fera peur, vous avez vraisemblablement quelque 75% de chances d'emporter le coup. Cela vous rapportera de l'argent, nous sommes d'accord. Cependant la situation mérite d'être analysée un peu plus finement.

Tout d'abord évaluons la force de notre main : il semble peu vraisemblable que notre adversaire nous paye deux fois avec une main moins bonne que la nôtre. Cependant il a de bonnes chances de nous payer une fois, avec une paire de 8, de 9, ou un 10 moins bon que le nôtre. La force de notre main est donc de 1. Aussi, si nous misons maintenant, nous nous mettons automatiquement en dehors de notre zone de confort, puisque toute mise ultérieure de notre adversaire dépassera la force estimée de notre main.

Par ailleurs, une chose extrêmement importante à remarquer, à laquelle vous devez prêter une très grande attention lorsque vous choisissez de miser ou non, est le fait que le tableau n'offre pas de tirages. Ainsi, si notre adversaire est devant nous, il a de très grandes chances de le rester. Mais il en va de même s'il est derrière : nous ne craignons donc pas de le laisser voir la turn gratuitement. Cette situation est dite *way-ahead/way-behind* ou *WA/WB* : vous êtes soit largement devant, soit largement derrière.

En conséquence si vous misez et que votre adversaire est devant vous, il va payer 100% du temps. Si vous misez en étant devant, il va très souvent se coucher. Le fait d'être dans une situation *WA/WB*, et d'avoir une main ne pouvant gérer qu'un nombre réduit de mises doit donc vous inciter à check, et non pas à *continuation bet*.

Pour en résumer les avantages de manière plus pratique :

- Vous pouvez inciter votre adversaire à tenter de vous bluffer
- Vous vous permettez de rester dans une zone confortable pour la force de votre main (ceci est tout particulièrement important car le tableau n'offre pas de tirages, autrement le besoin de protéger votre main peut prendre le pas)
- Votre adversaire sera peut-être plus susceptible de vous payer à la turn ou à la river.

Comme vous le voyez le choix d'effectuer ou non un *continuation bet* est loin d'être évident. C'est le fruit d'un processus de réflexion complexe qui doit tenir compte :

- De la force de notre main
- De la texture du flop (à tirages ou non)

- De notre position : il sera bien plus confortable de check en position et de miser hors de position
- De la réaction que nous attendons de notre adversaire : si nous pensons qu'il paiera très fréquemment il faut CBet davantage de mains de force moyenne, et abandonner les purs bluffs.

Puisqu'il s'agit cette fois d'un sujet éminemment pratique et extrêmement crucial je vous propose de l'explorer en détails à l'aide d'exemples précis qui je l'espère couvriront un éventail de situations assez large pour que vous puissiez vous adapter à quasiment n'importe quelle configuration de jeu. Cela sera je pense plus instructif que de lourds paragraphes théoriques. Je ne donnerai pas d'exemple où vous avez une main très forte (*top pair top kicker* ou mieux) : considérez que dans ces situations vous **devez** miser quoi qu'il arrive.

### Exemple 1

**Pré-flop** : Hero est au cutoff avec 6♥7♥  
 Hero relance à 3€, 2 joueurs passent, BB complète à 3€

Considérons l'action à entreprendre sur les tableaux suivants :

**Flop** : 5♥9♥3♦ (*POT* = 6.5€)

Misez, quels que soient votre adversaire et votre position. Votre main est très forte, vous tirez les cœurs, les 8 et les 4, soit 15 outs au total. L'intérêt de miser est double : vous prenez fréquemment dès le flop un pot où vous n'êtes en général au mieux que favori à 60%, et c'est toujours un bon résultat. Mais plus important, en misant vous ouvrez la porte à votre adversaire pour vous relancer en bluff. Et c'est quand cette situation se présentera que vous gagnerez le plus d'argent, puisque vous pourrez à votre tour sur-relancer et récupérer sa mise supplémentaire.

Encore mieux, même s'il relance avec une main légitime vous aurez en général une part d'équité dans le pot de 50% : vous pouvez jouer pour tout votre tapis sans crainte. Enfin, même si vous deviez être payé au flop, votre main à la turn aura toujours une équité suffisante pour que vous puissiez profitablement miser une deuxième fois en espérant que votre adversaire se couche.

**Flop** : T♥A♠2♦ (*POT* = 6.5€)

Misez, quels que soient votre adversaire et votre position. Ce flop est très sec, présente une carte haute – l'as, en plus ! – et votre main n'a absolument aucune valeur sur ce tableau,

et donc pas de potentiel à « gâcher » en misant (contrairement à un exemple précédent où vous déteniez KT).

**Flop** : 9♦ T♦ J♠ (POT = 6.5€)

Ne misez pas ! Ce flop est l'archétype de ceux sur lesquels vous devez apprendre à abandonner. Très connecté et offrant un tirage couleur, vous pouvez être certain que votre adversaire en aura touché au moins une partie très fréquemment. Il aura ainsi peu souvent envie d'abandonner, et vous ne souhaitez pas vous enfermer dans un bluff sur plusieurs tours avec votre main qui n'a aucune équité sur ce flop.

**Flop** : A♥ 7♦ 4♠ (POT = 6.5€)

La situation se rapproche de celle que nous avons vue précédemment avec KT. Une différence existe cependant : avec KT sur AT2, seuls les valets et les dames étaient des cartes gênantes à la turn. Dans le cas présent, les cartes supérieures à votre paire sont bien plus nombreuses (les 8, les 9, les T etc.), et les considérations de protection sont donc à prendre en compte : si votre adversaire détient ne serait-ce que 9♣T♣, main qui n'a pourtant aucun lien avec le tableau, il a près de 25% d'équité contre notre main (6 outs). Vous conviendrez qu'il peut être préférable de le faire se coucher tout de suite plutôt que de le laisser avoir la chance de réaliser ses 25% d'équité n'est-ce pas ?

Hors de position en tout cas, miser est nécessaire : check ne servirait qu'à nous mettre dans une situation très délicate où notre adversaire percevra parfaitement notre main, et où la moitié des cartes de la turn ou de la river risquent de nous ennuyer.

Si vous étiez en position c'est plus discutable, on pourrait user des mêmes arguments que précédemment avec KT. Néanmoins notre main étant extrêmement fragile, je pense que les considérations de protection doivent prendre le pas, et qu'il vaut mieux miser.

## Exemple 2

**Pré-flop** : Hero est au cutoff avec A♥4♥

Hero relance à 3€, 2 joueurs passent, BB complète à 3€

Considérons l'action à entreprendre sur les tableaux suivants :

**Flop** : 5♥ 9♥ 3♦ (POT = 6.5€)

De la même façon qu'avec 6♥7♥ la chose à faire est de miser et d'être prêt à jouer pour votre tapis. Vous jouez cette fois-ci 12 outs « sûrs », et peut-être trois de plus avec les as

restants. Par ailleurs si votre adversaire a lui-même un tirage couleur (comme le 6♥7♥ de l'exemple 1) vous serez loin devant lui.

**Flop** : A♦ 9♥ 8♦ (*POT* = 6.5€)

La situation est délicate. Délicate dans la mesure où quelle que soit l'action que vous entreprendrez, elle présentera de nombreux désavantages. En supposant que vous misiez, si votre adversaire vous relance vous devrez vous coucher. En effet, votre adversaire ne devrait relancer qu'un nombre raisonnable de mains vous battant (AK *slowplayé*, A9, A8, 88, 89, 99), mais le problème est que même ses « bluffs » vont avoir une très forte équité contre notre main : s'il a par exemple J♦Q♦ il possède 47% d'équité dans le pot. Au contraire, quand nous sommes battus, notre équité est quasiment nulle.<sup>35</sup>

Ainsi au total contre l'ensemble moyen des mains qu'il pourra relancer, nous faisons pâle figure, c'est pourquoi nous devons nous coucher. Il s'agit là d'un concept à bien comprendre : ce n'est pas parce qu'**occasionnellement nous serons légers favoris** (quand notre adversaire aura un tirage) que cela constitue une raison suffisante pour s'impliquer dans un coup ; il faut considérer l'ensemble des possibilités, et dans un cas pareil il faudrait surtout que les tirages représentent une très écrasante majorité des mains de notre adversaire. Ce qui ne sera pas le cas ici.

Le désavantage de check quand à lui est plutôt clair : il donne une carte gratuite à notre adversaire, et nous craignons énormément de turns et de rivers. A nouveau ce dilemme me fait tendre vers la solution suivante : **misez hors de position, checkez en position**. Attention cependant que si vous jouez face à un adversaire très passif, dont vous savez qu'il ne vous relancera pas en bluff, mais se contentera de payer avec ses tirages, misez dans toutes les situations.

**Flop** : 6♦ T♦ 8♠ (*POT* = 6.5€)

Comme avec 6♥7♥ sur 9♦ T♦ J♠, et pour les mêmes raisons, abstenez-vous encore de miser. Le tableau est encore globalement trop connecté, et toujours pas suffisamment avec notre main.

---

<sup>35</sup> A nouveau, vous pouvez utiliser le logiciel PokerStove pour évaluer votre équité contre l'ensemble des mains {mains faites + tirages}. Le résultat sera assez largement en votre défaveur.

**Flop** : K♦ 7♥ K♠ (POT = 6.5€)

Bien que votre adversaire risque de payer avec toutes ses paires supérieures à 77, miser est à mon avis ici la meilleure chose à faire : votre adversaire est susceptible de passer toutes ses plus petites paires, ainsi que de nombreuses mains type Ax qui seraient meilleures que la vôtre.

Notez que les flops présentant une doublette sont à double tranchant : d'un côté votre adversaire a encore moins de chances d'avoir touché quelque chose, d'un autre côté c'est également le cas pour vous, et votre adversaire en sera fréquemment conscient. Les réactions face au CBet sur ce type de flop sont extrêmement variées d'un adversaire à l'autre, et font partie des choses auxquelles vous devez être attentif et à propos desquelles vous devriez vous efforcer de prendre des notes.

### Exemple 3

Imaginons maintenant un dernier exemple.

**Pré-flop** : Hero est au cutoff avec J♥ Q♥

Hero relance à 3€, (BB ou Bouton) paye

**Flop** : 7♥ 8♥ 5♠ (POT = 6.5€)

Hero ???

A nouveau, le tableau est très connecté, et vous n'attendez pas nécessairement énormément de *fold equity*. Par ailleurs, si votre adversaire vous relance, vous ne serez pas nécessairement très confortable pour jouer pour tout votre tapis – sauf s'il est extrêmement agressif. Pour autant *continuation bet* reste une excellente idée, pour une raison très simple : notre main est relativement forte, et de très nombreuses turns peuvent nous donner la possibilité de gagner le coup. Les cœurs, les valets et les dames, évidemment. Mais pas seulement, les rois et les as ont des chances d'effrayer notre adversaire, de même que les 6, les 4 et les 9 (même si ces dernières l'aideront relativement souvent également).

Ceci nous amène hors du cadre de ce chapitre, mais a pour but de vous faire sentir que la jouabilité de notre main à la turn et à la river a également beaucoup d'importance, et doit entrer en ligne de compte dans notre décision de *continuation bet* ou non. Dès le flop, il est important que vous pensiez à planifier vos décisions ultérieures au cas où les choses ne se déroulent pas comme vous l'auriez souhaité. Ceci sera détaillé au chapitre « Savoir quand poursuivre l'agression », dans la même section.

Je pense que les 8 exemples donnés ci-dessus vous suffiront à maîtriser la plupart des situations auxquelles vous serez confronté lors de vos prochaines parties. Essayez de rapprocher les mains que vous jouerez des situations exposées ici. Je pense que dans 90% des

cas vous pourrez utiliser un raisonnement très similaire. Pour les 10% restant, si vous ne trouvez pas de solution toute faite, allez poser la question à d'autres joueurs sur des forums de stratégie : c'est ce qui vous apprendra le mieux et le plus rapidement.

*A retenir :*

*- Mettez toujours avec vos mains très fortes*

*- Mettez toujours avec vos mains très faibles, sauf sur les tableaux très connectés où il faudra apprendre à abandonner*

*- La décision est toujours plus délicate avec vos mains de force moyenne : quand vous doutez, appliquez la règle suivante : misez hors de position, vérifiez en position.*

*- Ne voyez pas de bluffs à chaque coin de rue, sachez coucher fréquemment même des mains aussi fortes que top pair quand vous êtes relancé. Il sera souvent meilleur de vous coucher immédiatement plutôt que de payer une fois et d'abandonner plus tard.*



# Subir un continuation bet

---

De la même manière que nous avons parlé d'effectuer un continuation bet, vous serez également très souvent dans la position opposée. Et comme nous nous attendons à toucher 30% des flops, mais que nos adversaires miseront en moyenne 80% du temps, vous pouvez facilement imaginer qu'il y aura de nombreuses situations où nous ne saurons pas quoi faire.

Le but de ce chapitre est donc de vous apprendre à repérer les situations où, même en ayant manqué le flop, il sera profitable de réagir à l'agression de notre adversaire, et surtout, **comment** réagir. Pour ce faire deux solutions : tout d'abord le *floating*, qui consiste à payer une mise avec une main marginale, dans l'optique de prendre le coup plus tard grâce à un bluff, puis la relance, qui aura au contraire comme objectif de prendre le coup immédiatement.

Par ailleurs, on touchera enfin un mot de la réaction à avoir lorsque nous aurons certes touché le flop, mais de manière incertaine, comme ce sera par exemple le cas dans avec 9♥T♥ sur A♥T♦7♣ ou avec 9♥9♠ sur K♦8♠7♠.

Je ne détaillerai pas les situations où nous aurons des mains plus fortes. En deux mots je vous conseille de payer avec top pair 100% du temps, et de relancer 95% du temps double paire ou mieux.

## Le floating

On peut imaginer *float* dans toutes les situations où nous faisons face à un continuation bet. Cependant, parce que c'est plus simple, et surtout parce que faire autrement est très incertain, je vous conseille de ne jamais le faire hors de position. Toujours, toujours en position.

En quoi le *floating* va-t-il consister ? Exemple très simple : au bouton vous payez une relance avant le flop avec K♠Q♠. Le flop vient 9♠2♣3♥, et votre adversaire effectue un *continuation bet*, comme vous vous y attendiez. Vous payez.

La turn vient 7♥. Votre adversaire check. Vous misez et remportez le coup.

C'est la situation la plus classique que vous pourrez trouver, et elle est extrêmement rentable. Il y a même de bonnes chances que votre adversaire passe une main meilleure que la vôtre (A-x, une petite paire de 4 ou de 5 éventuellement seraient même envisageable). De plus effectuer un *floating* sur ce tableau avec QK présente l'avantage que si un roi ou une dame tombent à la turn, il est vraisemblable que votre adversaire tente de bluffer sur ces cartes. Ainsi, sur de nombreuses cartes que vous manquerez (sauf l'as) vous pourrez prendre le pot et lorsque vous toucherez votre adversaire tentera souvent de vous bluffer. Tout est pour le mieux.

Sur quels tableaux et avec quel type de cartes est-il souhaitable de *float* ? Deux critères sont à prendre en compte :

- Votre adversaire n'a pas touché trop souvent le tableau,
- Votre main n'est pas trop mauvaise, et a quelques menues possibilités d'amélioration.

Sur la main précédente, ces deux critères étaient parfaitement remplis : avoir deux *overcards* constitue une bonne base pour envisager un *floating*, et on peut difficilement imaginer que notre adversaire ait fréquemment touché le flop sur 932. Attention toutefois, plus votre adversaire sera serré, plus vous devrez être prudent, cela va de soi.

Vous l'imaginez très bien, tous les types de tirages vont être de très bons candidats à un *floating* potentiel. 7♥8♥ sur 2♥A♥9♠, Q♠J♠ sur 8♦9♠5♠, etc..

## La relance

Parfois, plutôt que payer dans l'optique de prendre le coup ultérieurement, nous allons privilégier une relance immédiate. Nous avons déjà ébauché les avantages et les inconvénients de l'une et de l'autre approche dans le chapitre consacré à la *fold equity*. En résumé, préférez suivre quand vous êtes en position avec une forte cote implicite, préférez relancer hors de position avec peu de cotes implicites.

Deux exemples typiques : en blindes contre le bouton, nous relancerons A♠T♠ sur le tableau 8♥9♥J♠ : nous sommes hors de position, et si nous touchons la suite nous n'en tirerons de toute façon rien<sup>36</sup>. Nous avons donc une cote implicite très faible. En revanche, au bouton face au *cutoff*, si nous détenons J♠T♠ sur un tableau Q♥9♦6♣, nous préférons toujours payer : notre suite est suffisamment déguisée pour qu'elle puisse nous rapporter beaucoup. Et nous avons bien sûr toujours la possibilité d'emporter le coup à la turn même en manquant, si notre adversaire check.

Nous avons donc vu dans le chapitre concernant la *fold equity* les possibilités qui nous étaient offertes de jouer nos tirages. Dans l'optique de réagir face à un *continuation bet*, nous ne nous contenterons pas d'attendre d'avoir au moins un tirage pour réagir. Parfois vous relancerez sans rien du tout. L'important pour ce faire, et ce sur quoi nous allons mettre l'accent maintenant, est de savoir sur quels tableaux relancer en bluff.

Le flop idéal pour cette action doit répondre à deux critères :

---

<sup>36</sup> Une autre possibilité serait de prendre l'initiative en misant en premier, ce qu'on appelle un *donk bet*. Il s'agit cependant là d'une technique assez avancée, et la réaction de vos adversaires sera difficilement prévisible.

- Tout d'abord notre adversaire doit le miser trop souvent par rapport au nombre de fois où il le touchera,
- Par ailleurs, notre relance doit être crédible.

Je m'explique sur ces deux points : quand votre adversaire a relancé en premier de parole, et qu'il CBet sur un tableau A♠K♠Q♥, il est préférable de lui donner du crédit, car il aura trop souvent une main trop forte pour abandonner. En revanche, si après avoir relancé au cutoff il continuation bet sur un tableau K♥6♠7♠, il est très vraisemblable qu'il n'ait rien du tout ; d'une part parce qu'il ne relance vraisemblablement pas tous les rois, d'autre part parce que les fois où il n'aura rien, il profitera systématiquement de ce tableau très favorable pour essayer de prendre le pot.

Quant à la crédibilité de votre relance, le problème se pose ainsi : à chaque fois que vous souhaitez relancer en bluff demandez-vous :

- Est-ce que sur ce tableau je pourrais avoir de nombreuses mains fortes ?
- Est-ce que si j'avais ces mains, je les jouerais en relançant ?

Petite explication. Imaginons que au bouton, face au *cutoff*, vous soyez en possession de J♣T♣ sur K♥8♦2♣. Vous réalisez soudain qu'en misant sur ce tableau, votre adversaire doit très souvent ne rien avoir du tout. Bien. Mais le raisonnement ne s'arrête pas là.

Quelles mains fortes pourriez-vous avoir sur ce tableau ? Vous auriez relancé avant le flop si vous aviez eu AA, AK ou KK. Vous ne jouez pas K8 ou K2. Bref, restent 22 et 88, soient 6 combinaisons de mains seulement. C'est déjà extrêmement peu.

Une fois que vous avez fait ce travail, demandez-vous si en ayant 88 ou 22 sur ce tableau vous relanceriez. A priori, non : vous vous contenteriez de payer en espérant soit que votre adversaire améliore légèrement sa main à la turn (en trouvant un as par exemple), soit qu'il s'enferme dans un bluff voué à l'échec. Donc si vous ne vous imaginez pas relançant avec une main forte quelconque, en d'autres termes que **vous ne représentez rien**, il est sans doute préférable de vous abstenir de relancer en bluff. Pour qu'un bluff soit efficace, il faut qu'il soit cohérent, et que votre adversaire puisse s'imaginer facilement battu. Autrement, ajoutez à l'incohérence la tendance naturelle des gens à ne jamais vouloir se coucher et vous allez brûler de l'argent.

Je ne vous mentirai pas cependant, contre de nombreux adversaires faibles, relancer en bluff même en ne représentant rien pourra fonctionner. Cependant mieux vaut prendre immédiatement de bonnes habitudes : quand vous progresserez vous rencontrerez de plus en plus de joueurs compétents capable de vous sur-relancer en bluff ou de vous payer très

légèrement, en comprenant que vous ne représentez rien. Mieux vaut dès maintenant savoir composer avec eux, sachant que votre manque à gagner contre des joueurs plus faibles sera de toute façon minime.

A titre indicatif, un flop comme K♠8♠7♦ se prête assez bien à des relances en bluff, avec des mains aussi variées que J♥T♥, 2♥2♠, A♥J♣ ... : vous représentez peu de mains crédibles (78, 77, 88), mais quand vous les aurez en main vous les jouerez toujours de cette façon, car le flop offre de très nombreux tirages dont vous voudriez vous protéger. Ainsi cela donne du poids à l'histoire que vous racontez à votre adversaire.

Le chapitre sur l'équilibre apportera encore quelques précisions à ces notions de « représentation ».

## Les mains moyennes

Reprenons la situation mentionnée précédemment :

**Pré-flop** : Hero est au bouton avec 9♥9♠

CO relance à 3€, Hero calls, 2 se couchent

**Flop** : K♦8♠7♠ (POT = 6.5€)

CO mise 5€, Hero ???

Quoi faire maintenant, et quel plan pour la suite du coup ?

## La relance pour information

Dans ce type de situation, beaucoup de joueurs ont l'idée de relancer pour obtenir de l'information. Nous avons déjà mentionné cela au chapitre de la sur-relance, il est temps maintenant de définitivement tordre le cou à cette idée. De manière générale, une mise n'a que trois objectifs envisageables :

- Vous souhaitez que votre adversaire vous paye avec une main moins bonne (*value bet*)
- Vous souhaitez que votre adversaire passe une main meilleure (bluff)
- Vous souhaitez que votre adversaire passe une main ayant une part d'équité non nulle dans le pot (exemple, vous misez avec QK sur A22, vous souhaitez qu'il passe JT, qui bien que derrière vous, détient près de 25% d'équité dans le pot). Cet objectif est en fait un cas particulier du premier.

A l'aune de ces critères, analysons maintenant l'effet qu'aurait de relancer 9♥9♠ sur K♦8♠7♠ :

- Souhaite-t-on que notre adversaire nous paye avec une main moins bonne ? Cela semble peu vraisemblable que notre adversaire décide de nous payer avec simplement un 8 ou un 7 en main, ce n'est donc pas notre objectif.

- Souhaite-t-on qu'il passe une main meilleure ? Encore une fois, il semble peu vraisemblable que notre adversaire passe un roi. On peut imaginer qu'il passe TT, JJ ou QQ, mais c'est bien tout.

- Souhaite-t-on qu'il passe une main ayant de l'équité dans le pot ? Cette fois, oui. S'il pouvait par exemple passer JT ce serait un excellent résultat.

En résumé, relancer va nous faire investir souvent près de 15BB, avec pour seul objectif de faire se coucher des mains qui disposent de 25% d'équité (il n'est même pas certain qu'il *continuation bet* avec TT, JJ, QQ). Pour toutes les fois où notre adversaire possèdera un roi, deux paires, un brelan, ou un tirage avec lequel il pourra sur-relancer et nous forcer à nous coucher, c'est très cher payé.

Pour finir de vous convaincre que relancer est mauvais, j'attire votre attention sur ce fait : certes, vous allez avoir de l'information et pouvoir vous coucher facilement si votre adversaire vous sur-relance. Mais réalisez bien que **le prix de cette relance est le même que celui de payer au flop et à la turn**. Et relancer ne supporte pas la comparaison :

- Vous aurez finalement autant d'information. Quand votre adversaire mise le flop, la turn et la river, vous pouvez vous considérer battu aussi sûrement que lorsqu'il sur-relance le flop, certainement davantage encore. En effet, qu'un adversaire mise le flop, la turn et la river en bluff est certainement encore plus rare que le fait qu'il sur-relance le flop avec un tirage.
- Et surtout, vous aurez **donné à votre adversaire l'opportunité de bluffer**. En clair, si en relançant vous n'êtes pas payé par moins bien, ni ne faites coucher mieux, il est souvent bon de vous contenter de payer dans l'idée que votre adversaire poursuivra son agression avec une main marginale et que vous pourrez le prendre à bluffer (le *bluffcatch*<sup>37</sup>)

Pour enfoncer le clou de façon définitive, prenons un exemple. Dans la situation décrite ci-dessus, vous relancez dans l'optique de vous coucher sur une sur-relance. Votre adversaire détient J♠T♠. Avec ses douze outs il estime que son équité est suffisante pour sur-relancer et partir à tapis. Vous vous couchez. Vous venez ainsi d'abandonner la totalité du pot à votre adversaire, alors que vous aviez une équité de 45%. Si vous vous étiez contenté de payer, au flop et à la turn, il y a fort à parier que les 45% du temps où votre adversaire n'aurait

---

<sup>37</sup> Action de payer en espérant que notre adversaire bluff

rien touché il aurait abandonné la river. L'avantage de vous contenter de payer est donc clair : face à cette main 55% du temps vous perdrez autant qu'en ayant relancé, mais 45% du temps vous remporterez le pot.

J'espère maintenant que vous êtes convaincu que sur-relancer pour l'information est à la fois illusoire, et à la fois intrinsèquement mauvais. Pour autant, est-ce que dans chaque situation où on s'imagine relancer le flop il sera pour cette raison rentable de payer le flop et la turn ? Pas forcément. Ce n'est pas parce que cette solution sera meilleure que la relance pour information qu'il s'agira de **la** meilleure, et c'est bien vers cela que nous souhaitons tendre.

## Savoir quand payer

Vous vous demanderez très souvent face à un adversaire ne semblant pas souhaiter abandonner l'idée de miser à quel moment vous devez arrêter de payer avec des mains marginales (comme 99 ci-dessus). Je vais vous décevoir, il n'existe pas de réponse simple ou définitive. Pour autant, plusieurs critères simples peuvent vous aider à prendre vos décisions. Le plus important et le plus tranché de tous est je pense de ne pas suivre quand vous ne battez même pas les bluffs de votre adversaire. Je m'explique, si sur le tableau ci-dessus, K87, vous détenez une paire de 2, il est très fortement indiqué de ne pas payer. En effet, votre adversaire peut très facilement détenir un 7 ou une paire de 3 et décider de miser malgré tout (pour essayer de faire passer un 8 ou une paire intermédiaire, par exemple)

Par ailleurs, les mains ne pouvant pas battre les bluffs adverses présentent le double inconvénient non seulement d'être souvent derrière à la base, mais en plus de ne pas avoir une grande équité lorsque par hasard elles sont devant. Jugez plutôt, J♥T♠ sur ce genre de tableau aurait 40% d'équité face à notre paire de 2, alors même que cette main fait partie des plus mauvaises que notre adversaire pourra avoir.

Ce premier critère basique étant établi, ce n'est pas une raison pour payer aveuglément les mises de vos adversaires dès que votre main sera à moitié décente. Et à ce moment là de nombreux critères entrent en ligne de compte pour savoir jusqu'où vous devez payer.

Les décisions au flop et à la river sont généralement assez simples : au flop vous allez vouloir payer assez souvent dès que le tableau ne présentera pas trop d'overcards à votre paire ou trop de tirages qui donneraient trop d'équité à votre adversaire. Ainsi vous devriez éviter de payer avec 99 sur KJ5, ou avec 78 sur 8TJ. A la river au contraire vous devrez très souvent vous coucher : à moins que vous n'ayez noté quelque chose de particulier, les adversaires misant trois fois de suite en bluff suffisamment souvent pour que vous puissiez payer profitablement sont rares. Dans le doute donc, évitez toujours de payer trois fois avec une main marginale.

Vous l'avez donc deviné, les décisions délicates se prendront généralement à la turn. A nouveau, je ne peux pas ici vous indiquer de stratégie toute faite, c'est à force d'expérience que vous saurez repérer les situations où il vaut mieux vous coucher et celles où vous devrez payer. Néanmoins, je vous propose de lister les quelques critères qui doivent orienter votre raisonnement :

- Votre adversaire est-il large ou serré ?

Il est évident qu'un adversaire serré aura en moyenne des mains plus fortes. Vous devez donc faire montre de plus de prudence face à un relanceur UTG que face à un relanceur au *cutoff*. Pour autant, nul besoin de voir des monstres dans le placard, les relanceurs UTG aussi bluffent parfois, ils ne peuvent pas toujours avoir une paire d'as.

- Votre adversaire est-il agressif ?

Prenez des notes au fil des mains, ou utilisez un logiciel adéquat pour évaluer si votre adversaire a une forte tendance à l'agression ou non (voir le chapitre "Jouer avec un tracker"). De manière évidente vous devrez payer plus légèrement un adversaire agressif, qui bluffera plus souvent.

- La texture du tableau

De manière évidente, si des cartes supérieures à votre paire apparaissent au tableau, cela doit vous inciter à la prudence. Tout d'abord parce que leur apparition est susceptible d'avoir amélioré la main de votre adversaire. D'autre part parce que même si ce n'est pas le cas, elles lui apporteront souvent des *outs* supplémentaires. Jugez plutôt, en imaginant que votre adversaire ne joue que des *broadways*, une simulation avec le logiciel PokerStove indique que 99 a une équité globale moyenne à la turn de 50% sur K♠8♠7♠2♦. En revanche si à la place du 2♦ nous imaginons que la turn soit le T♦, notre équité n'est plus que de 38%. Et cette différence est énorme, mais imaginez que sur des turns Q♦ ou A♦, notre équité n'est cette fois plus que de 26% : c'est-à-dire que même si notre adversaire bluffait 100% du temps quand il n'a touché ni le flop ni la turn, nous devrions nous coucher.

Pour autant, les tendances de vos adversaire sur les cartes supposées améliorer leur main (dites « *scare cards*<sup>38</sup> ») sont également un point sur lequel vous devriez être vigilant. Certains savent qu'elles vous effrayeront et en abuseront en bluffant avec une fréquence énorme. Cela vaut la peine d'être noté si vous observez cette tendance. Mais prenez garde à l'excès de confiance et à ne pas voir des bluffs partout : cette tendance n'est pas aisée à observer d'une part, et d'autre part souvenez vous que si les *scare cards* sont effectivement effrayantes, c'est avant tout parce que bien souvent elles améliorent effectivement la main de votre adversaire !

---

<sup>38</sup> Littéralement "carte effrayante". Typiquement un as.

- Ce que vous attendez de votre adversaire à la river

Ce point est quelque peu subtil, j'ai d'ailleurs hésité à l'indiquer. On a vu qu'on considérerait que l'adversaire moyen ne miserait pas assez fréquemment en bluff à la river pour que nous puissions payer profitablement. A titre indicatif, s'il mise le pot, il doit bluffer plus d'une fois sur trois pour que nous puissions payer et gagner de l'argent. J'imagine que vous pouvez concevoir ce point sans trop de problèmes.

Pour autant, si votre adversaire mise moins de 33% du temps la river en bluff, en admettant qu'il le fasse 25% du temps, ce n'est pas un résultat très satisfaisant pour nous : nous devons toujours nous coucher, mais 25% du temps, ce sera à tort. Nous préfererions qu'il ne bluffe jamais, ainsi nous ne perdrons jamais d'argent en couchant la main gagnante.

Cela a une conséquence sur le jeu à la turn, qui peut même se propager jusqu'au flop : si on imagine que notre adversaire jouera de façon transparente la suite du coup, et donc minimisera nos erreurs futures, on doit être plus enclin à payer. Si on imagine qu'il jouera de façon optimale, on doit être plus enclin à rapidement se coucher. Dans le cas qui nous intéresse, si on sait que notre adversaire ne bluff rigoureusement jamais la river, payer la turn est très confortable.

Ce point est extrêmement important à comprendre conceptuellement : quand vous jouez contre un adversaire dont vous savez qu'il jouera bien, soyez beaucoup plus prudent. Cela vous conduira parfois à vous coucher avec une main a priori plus que décente. Mais mieux vaut effectuer une erreur moyenne sur un petit pot, qu'une erreur à peine moins grave sur un gros pot. C'est ainsi que si vous savez que vous jouez contre un joueur très compétent, et que vous êtes hors de position, parfois vous souhaiterez peut-être coucher 99 sur 78K dès le flop (mais je ne le conseille absolument pas dans le cas général).

Sachez mettre votre ego de côté. Si vous pensez être moins compétent que votre adversaire, ne recherchez pas la confrontation.

*A retenir :*

- *Pour réagir face à un continuation bet, vous pouvez envisager le floating ou la relance en bluff,*
- *Envisagez le floating avec la position, un bon potentiel d'amélioration, sur un tableau où vous ne relanceriez pas avec un monstre,*
- *Privilégiez la relance hors de position, si votre cote implicite n'est pas faramineuse, si dans la même situation vous relanceriez une main très forte,*
- *Ne relancez pas pour obtenir de l'information ! L'information sera souvent fausse, et d'autres lignes vous rapporteront forcément davantage d'argent,*



*- Evitez généralement de payer trois fois avec une main marginale. Payer ou non à la turn est la décision la plus délicate, et doit se prendre en fonction de ce que vous savez de l'agressivité de l'adversaire, de la texture du tableau, et de la justesse avec laquelle vous pensez qu'il jouera la river.*

# Range et handreading - Savoir poursuivre l'agression

---

De la même manière qu'abandonner systématiquement nos bluffs dès que notre *continuation bet* aura été payé nous conduira à perdre beaucoup d'argent car nos adversaires remarqueront notre faiblesse, ne pas contrôler notre agressivité amènera nos adversaires à nous payer plus légèrement, et sera tout aussi préjudiciable. Il convient donc de trouver un juste milieu, et tant qu'à faire, de poursuivre nos bluffs dans les situations qui s'y prêteront le plus, pour non seulement trouver cet équilibre, mais pour qu'en plus les bluffs que nous tenterons aient des chances de succès maximales. C'est là l'objet de ce chapitre.

Deux points avant de le débiter : tout d'abord, la plupart des critères devant nous inciter à poursuivre notre agression ont déjà été mentionnés à droite ou à gauche. Ce chapitre sera donc une piqûre de rappel destinée à vous aider à organiser l'ensemble des informations que vous avez déjà reçues.

Par ailleurs, si le principal objectif de ce chapitre est de vous apprendre à identifier les situations de bluff profitables lorsque vous êtes le relanceur initial, les concepts évoqués s'appliqueront dans d'autres cas, notamment lorsque le relanceur initial check/call hors de position (cela arrivera parfois) et que vous vous retrouvez à tenter de le bluffer en position : comment savoir quand poursuivre l'agression, et quand l'arrêter ? Vous devriez trouver les réponses à vos questions.

## Pensez général, pas particulier

Pour évaluer au mieux la rentabilité de vos bluffs éventuels, il va falloir raisonner sur l'ensemble de mains que votre adversaire est susceptible d'avoir en sa possession, et non pas forcément sur la main qu'il a réellement en ce moment précis. Ca, vous ne le saurez de toute façon jamais. C'est là un concept que j'ai déjà dû mentionner à plusieurs reprises. Pour autant j'ai hésité à lui donner un nom afin de ne pas vous accabler d'anglicisme. Mais désormais, et alors que nous allons bientôt aborder la partie des concepts avancés, je pense que vous pouvez en encaisser un de plus.

Cet « éventail-de-mains-que-votre-adversaire-est-susceptible-d'avoir » est en fait généralement désigné sous le nom de *range* (prononcez *wraïnje* pour faire bien). A titre d'exemple, si un adversaire sérieux relance UTG, sa *range* sera généralement {AT+, 22+, QK}. Ah, vous voyez, cela vous dit quelque chose. Avant le flop du moins. On parlera également de range à n'importe quel moment après le flop. Illustration :

Vous relancez 7♥8♥ au bouton êtes payé par un joueur sérieux en BB. A ce moment, vous lui assignez la *range* suivante : {22 -> TT, JTs, JQ, QK, AT, AJ, AQ}

Le flop vient 5♥6♥Q♠ : c'est Byzance ! Vous misez, et il se contente de vous payer. Alors, vous lui assignez à ce moment précis la range : {77 -> TT, JQ, QK, AQ}. Vous avez éliminé les tirages couleur nus, car vous avez supposé qu'il les aurait relancés. Vous avez fait de même pour les brelans, avec la même idée qu'il aurait relancé. Enfin, vous supposez qu'il aura couché 22, 33 ou 44. Vous avez donc réduit légèrement sa range : c'est le premier pas vers une bonne lecture, aussi communément appelée *handreading*.

La turn vient : 5♥6♥Q♠6♠. Ce n'est pas une bonne carte pour vous. Néanmoins vous avez encore une équité très forte, votre adversaire peut passer des mains comme 77 -> TT si vous misez, et surtout, vous envisagez qu'une troisième mise aura peut-être un certain succès. Vous misez donc de nouveau. Il paye encore. Cette fois, votre perception de sa range change moins ; vous considérez toujours qu'il peut avoir {77 -> TT, JQ, QK, AQ}, mais légèrement plus orientée vers les mains contenant une dame : en effet, vous imaginez que parfois il passera une paire intermédiaire. On notera : { 3/4 { 77 -> TT } + JQ, QK, AQ } si on considère que notre adversaire passe une paire intermédiaire une fois sur quatre.

Aussi, quand la river viendra et que vous ne toucherez rien de bon, que ferez-vous ? Il va alors vous falloir imaginer sa range de call, et la comparer à sa range actuelle. Si elle n'en constitue qu'une petite fraction votre adversaire se couchera souvent, et miser sera une bonne solution. Si au contraire sa range de call est quasiment égale à sa range actuelle, il faudra check. C'est à ce moment là qu'il faut donc penser général, et non pas se dire comme souvent « il pourrait avoir piégé avec un monstre, restons prudent ». Parfois ce sera le cas, mais ce sera rare. Considérons différentes rivers potentielles :

5♥6♥Q♠6♠6♦ : probablement la pire carte pour bluffer, vous vous en doutez. Votre adversaire ne couchera jamais une dame, et peut-être une fois sur deux une paire intermédiaire. J'estime qu'il paiera donc quelque chose comme 80% du temps. Mieux vaut abandonner.

5♥6♥Q♠6♠J♦ : déjà plus discutable. Théoriquement, cette carte ne change quasiment rien, dans la mesure où vous miserez quasiment les mêmes mains que si le 2 de carreau était tombé, à l'exception peut-être de QT. Seulement psychologiquement, et même si c'est irrationnel (car vous ne miserez pas avec un valet : vous ne vous attendriez pas à être assez souvent payé par moins bien, ni par faire coucher mieux), cette carte va souvent inciter vos adversaires peut-être légèrement faibles (au sens où ils se couchent trop), à davantage coucher leurs paires intermédiaires : en effet, le valet constitue une nouvelle *overcard*. On peut donc imaginer cette fois qu'ils couchent 3 fois sur 4 leurs paires, et peut-être même la moitié des QK. A ce stade il faudrait calculer précisément le nombre de combinaisons de mains possibles, et le nombre de combinaisons avec lesquelles votre adversaire paiera. En pratique ce n'est pas intéressant, prêtez-y juste attention, et prenez des notes sur vos adversaires dans des situations discutables comme celle-ci.

5♥6♥Q♠6♠K♠ ou encore mieux 5♥6♥Q♠6♠A♠ : cette fois-ci vous **voulez** miser. Le roi, ou mieux, l'as, vous assure que votre adversaire couchera toutes ses paires. En effet, si d'aventure vous étiez en bluff avec n'importe quel tirage couleur à l'as, vous serez devant 80% du temps sur cette river, et allez donc miser. Ainsi vos bluffs seront extrêmement crédibles. On imagine même facilement que votre adversaire couchera la moitié de ses JQ et de ses QK. Autant vous dire que 75% du temps il se couchera, et qu'un bluff sera extrêmement profitable.

D'une pierre deux coups finalement : en vous présentant le concept de *range* je vous ai donné un exemple très représentatif des raisonnements à tenir pour lire la main de votre adversaire et savoir quand continuer ou ne pas continuer à l'agresser. Je vous propose maintenant de revenir une dernière fois sur les critères à avoir en tête.

### **Critères permettant de réduire la *range* de l'adversaire**

- La position

Quand un adversaire vous paye hors de position, sa *range* est généralement nettement plus définie que lorsqu'il vous paye en position. La raison en est simple ; tout d'abord s'il détient un monstre en main, il sera généralement nettement plus enclin à vous relancer plutôt qu'à se contenter de payer, afin de s'assurer que vous ne puissiez pas check la turn avec vos mains de force moyenne. Par ailleurs, les fois où il souhaitera bluffer, il aura également tendance à relancer, car nous avons vu que *float* hors de position est très délicat. Ainsi un adversaire qui check-call aura très souvent des mains de force moyenne, et très peu de mains très faibles, de tirages ou de mains très fortes. C'est le fameux surplus d'information que vous procure le fait de jouer en position.

- La texture du tableau

De la même manière que précédemment, un adversaire aura beaucoup moins tendance à *slowplay* sur un tableau présentant de nombreux tirages. Exemple, avec 66 en main sur A♠6♠2♥, 80% des joueurs vont se contenter de payer un *continuation bet* en position. Avec 66 en main sur 7♥6♥4♠, 90% des joueurs vont relancer. Aussi, lorsque vos adversaires se contenteront de vous payer sur des tableaux présentant de nombreux tirages, a fortiori hors de position, vous pourrez généralement exclure les mains très fortes de sa *range*.

- Les tendances de votre adversaire

Difficile de généraliser, il va vous falloir apprendre à être observateur (ou utiliser un logiciel adéquat). Certains adversaires vont payer extrêmement souvent la river lorsqu'ils auront payé la turn. D'autres au contraire auront tendance à faire l'inverse. Apprenez à repérer et exploiter ces tendances.

- Le niveau de votre adversaire

Rapport en particulier à l'analyse de la range de votre adversaire selon la position et la texture du tableau, prenez garde à ne pas projeter sur votre adversaire les analyses que nous avons effectuées ici. Je m'explique, ces analyses sont une tendance générale de comment votre adversaire devrait être incliné à penser. En particulier s'il a un niveau à peu près correct. Cependant bien souvent si vous jouez contre un adversaire moins bon, il ne réalisera pas que relancer ses monstres sur un tableau plein de tirages est une bonne chose à faire. Ainsi il est beaucoup plus délicat de réduire sa range suffisamment pour pouvoir effectuer des bluffs profitables, d'autant plus que les mauvais joueurs ont tendance à payer extrêmement souvent.

Tâchez donc d'abandonner vos bluffs beaucoup plus souvent contre des adversaires de ce genre.

#### *A retenir*

- *La range de votre adversaire, c'est l'éventail des mains qu'il est susceptible d'avoir à un instant donné, à quelque moment que ce soit*
- *De manière générale, vous allez chercher à bluffer lorsque vous estimez que la range de votre adversaire est faible.*
- *Affinez votre lecture de la range de votre adversaire à l'aide des critères suivants : sa position, la texture du tableau, ses tendances, son niveau.*

# **Le jeu pré-flop, Concepts avancés**

Nous entrons dans la partie des concepts avancés. Je ne voudrais pas vous faire peur, disons plutôt que nous entrons dans la partie des concepts moins basiques. Pour autant j'ai bon espoir qu'en ayant tout lu consciencieusement jusqu'à maintenant, vous allez très bien vous en sortir.

Une seule recommandation cependant, si vous étiez débutant lorsque vous avez entamé ce livre, tâchez d'avoir joué au moins dix mille mains en appliquant les concepts de base avant de commencer ces chapitres. C'est à mon avis nécessaire pour bien réaliser tout ce qu'ils impliquent, et ne pas passer à côté de concepts cruciaux à cause d'une surcharge d'informations.

La bonne assimilation de ce que vous avez lu devrait à mon avis vous suffire pour être gagnant jusqu'en NL10, peut-être 25. Avec les prochains chapitres cependant vous entrez dans la cour des grands : ce que vous allez apprendre vous permettra d'une part d'améliorer significativement votre *winrate*, d'autre part, et avec un peu de travail, de triompher des limites supérieures.

Rentrons tout de suite dans le vif du sujet en commençant, de la même manière que précédemment, par les concepts relatifs au jeu pré-flop.

# Isoler les joueurs faibles

---

## Dans les blindes

Jusqu'à présent, par souci de simplicité et pour s'assurer d'un apprentissage rigoureux, nous nous sommes fixé des ranges d'ouverture pré-flop figées. Pour mémoire :

UTG : { ATs+, AJo+, QKo, QKs, 22+ }
UTG+1* : { {UTG}, ATo, QJs }
CO* : { {UTG+1}, A2s+, 89s+, <i>broadways</i> }
D : { {CO}, A2o+, K7s+, Q9s+, 67s+, 9To }

En pratique, cela fait bien longtemps que les meilleurs joueurs ont compris que ce n'était pas la bonne façon de procéder. Prenons un exemple extrême – mais pourtant bien souvent proche de la réalité – pour vous faire réaliser le manque à gagner d'un tel fonctionnement.

Vous êtes UTG à une table de six joueurs. UTG+1, CO, D et SB sont des serrures complètes, qui ne joueront qu'avec {TT+, AQ+}. BB au contraire, est le plus mauvais joueur que vous puissiez jamais rencontrer, puisqu'il paiera votre relance avec 100% de ses mains.

Dans ces circonstances là, êtes vous bien certain de ne vouloir ouvrir que les mains susdites ? En pratique vous serez beaucoup plus avisé d'ouvrir considérablement votre range, pour jouer un maximum de coups avec la position face à cet adversaire. En clair si vous ouvrez 89o+, 67s+ et bien d'autres mains décentes (tous les *broadways*, des KXs, des QXs ...) vous allez 80% du temps jouer contre un adversaire :

- Hors de position
- Moins bon que vous après le flop
- Avec des cartes en moyenne moins fortes

Pas besoin de vous faire un dessin, vous allez dégager un profit incroyable. Ainsi nous voyons qu'il faut élargir votre range de raise pré-flop lorsque de mauvais joueurs sont dans les blindes, *a fortiori* lorsque les joueurs directement en position sur vous ne risquent pas de vous poser de problèmes.

## Face à un *limper*

La situation dite d'isolation se présentera également extrêmement fréquemment lorsque un joueur faible avant vous se contentera de compléter la grosse blinde, sans la



relancer. C'est l'action qu'on appelle *limp*, et elle est généralement caractéristique à la fois d'un mauvais joueur, à la fois d'une main médiocre. Du pain bénit pour vous.

A nouveau, lorsque vous allez avoir la position sur un joueur effectuant cette action de jeu, vous devrez ouvrir très largement. Pour vous faire une idée, une range de relance à peine légèrement plus serrée que dans le cas ultra-caricatural exposé précédemment devrait faire l'affaire. A nouveau, si les joueurs en position sur vous sont très compétents, méfiance. Sinon, éclatez-vous : le but est de lui prendre ses jetons avant que quelqu'un d'autre ne le fasse. Par ailleurs, vous avez encore de bonnes chances de pouvoir prendre le pot avant même le flop. Et c'est loin d'être négligeable.

Si vous-mêmes êtes dans les blindes et qu'un joueur a limpé, il aura alors la position sur vous. Dans la pratique les mains que vous pouvez relancer à ce moment là dépendent très fortement de votre degré de confort après le flop : vous sentez-vous à l'aise pour jouer un pot hors de position face à ce joueur avec KTo ? Avec 89s ? A vous de voir. Plus vous serez expérimenté plus vous pourrez relancer légèrement (mais toujours de façon plus serrée que si vous étiez en position). Ne vous forcez pas si vous ne vous sentez pas à l'aise hors de position.

### **Relancer ou *limper* à votre tour ?**

Quand un mauvais joueur positionné avant vous *limp*, une question se pose quand vous avez des mains à potentiel, mais assez faibles (typiquement, 56s, les paires de 22 à 66) : devez-vous relancer votre adversaire, ou *limper* à votre tour ?

Plusieurs critères entrent en compte dans cette décision :

- Y a-t-il des joueurs à la table susceptible de vous sur-relancer en bluff si vous isolez trop ? Nous détaillerons plus en détail les mécanismes de sur-relance en bluff dans les deux premiers chapitres. Sachez juste que vous ne pourrez que difficilement y faire face avec les mains incriminées, et que la présence de tels joueurs doit donc vous inciter à vous contenter d'*overlimp* pour préserver tout le potentiel de votre main.
- Le joueur que vous isolez a-t-il un tapis complet ? En effet les mains constituées de toutes petites cartes perdent énormément de leur intérêt face à des demi-tapis. Ce sont des mains que vous voulez jouer avec une grande profondeur. Au contraire, si vous voulez jouer contre des joueurs ayant peu de profondeur, privilégiez des mains qui vont vous donner des paires décentes. A titre indicatif je préférerai toujours 56s contre un adversaire ayant un tapis de 100BB, mais je me pencherai bien plus volontiers vers 9Jo s'il n'en possède que 50.
- Savez-vous quelle approche privilégier lorsque vous serez payé ? En particulier, est-ce que votre adversaire va être très agressif ? Si c'est le cas et si vous n'êtes pas

à l'aise avec ce point, peut-être vaut il mieux se contenter d'*overlimp* ces mains. Par ailleurs, les toutes petites paires sont très délicates à jouer lorsqu'elles ne touchent pas. Souvenez-vous : si entre deux approches vous ne savez pas dire laquelle est la plus profitable, choisissez toujours la plus simple.

### **Sur-relancer en bluff un adversaire qui isole un mauvais joueur**

Je me contenterai ici de le mentionner, la sur-relance n'est pas l'objet de ce chapitre. Pour autant, gardez cela en tête : si vous repérez un joueur compétent qui isole en position un mauvais joueur, il a très souvent une main plus marginale que d'habitude : n'hésitez jamais à le sur-relancer en bluff, vous en retirerez un grand profit.

*A retenir :*

- *Relancez une range plus large lorsque de mauvais joueurs sont en blindes*
- *Relancez une range plus large vous ne pensez pas que les joueurs en position sur vous vous poseront de problèmes*
- *Relancez une range plus large lorsqu'un mauvais joueur s'est contenté de suivre avant vous*

## Sur-relancer (2)

---

Nous avons jusqu'à présent éliminé le problème de la sur-reliance, en considérant que nous ne sur-relancerions que QQ+, AK. Seulement maintenant que nous risquons de rencontrer plus fréquemment des adversaires assez compétents, il va falloir diversifier quelque peu notre jeu. En effet ne sur-relancer (nous dirons également *3bet*) que nos mains très fortes représentera un double manque à gagner :

- D'une part nous risquons de trop effrayer les adversaires compétents lorsque qu'après des dizaines de mains sans action ils nous verront subitement nous réveiller avec une sur-reliance
- D'autre part un manque à gagner certain existera dans certaines situations où nous aurions pu profitablement sur-relancer en bluff dans l'optique de faire passer notre adversaire.

A nouveau donc, il va falloir trouver un juste milieu entre bluffs et monstres. C'est l'objectif de ce chapitre. Nous continuerons pour l'instant à sur-relancer 100% du temps QQ+, AK. Bien qu'il soit parfois plus judicieux de payer, sur-relancer de façon systématique vous fera sûrement moins commettre d'erreurs que l'inverse. Nous allons donc analyser les situations où sur-relancer autre chose que ces mains.

### Quelles mains sur-relancer ?

De manière générale il va vous falloir relancer avec les meilleures mains que nous coucherions autrement. OK, ce n'est peut-être pas très clair. A titre d'exemple, imaginons qu'un adversaire compétent relance au *cutoff*. Vous avez K6s en main. Bon, vous n'allez pas payer, mais pour autant ça vous embête de vous coucher car votre main est sympathique.

C'est dans ce genre de situation que vous allez choisir de sur-relancer. Dans une telle position, avec une telle main, vous allez combiner tous les avantages : vous allez avoir une très forte *fold equity* pré-flop, car votre adversaire ouvrira assez largement au cutoff, et aura du mal à vous payer, vous aurez une main jouable en position postflop les rares fois où votre adversaire vous paiera, et de manière tout aussi importante vous abandonnez facilement si votre adversaire vous sur-sur-reliance (on parlera désormais de *4bet*, qui fait suite à votre *3bet*).

Cette notion de pouvoir abandonner facilement n'est pas si anodine qu'elle paraît. Votre objectif est de *3bet* sans abandonner le potentiel qu'aurait eu votre main si vous vous

étiez contenté de call. C'est ainsi qu'il va être préférable d'avoir une range de 3bet polarisée<sup>39</sup> et non pas mixée : vous allez 3bet des mains médiocres et des mains très fortes, mais pas de mains moyennement fortes. C'est ainsi que, à moins que vous ayez dans l'idée que votre adversaire va beaucoup trop call, ou 4bet avec des mains suffisamment faibles pour que vous puissiez faire tapis profitablement, il faut vous abstenir de 3bet des mains comme AQ, TT, JJ : vous serez obligé de vous coucher si votre adversaire 4bet, ce qui sera un énorme gâchis. Par ailleurs si votre adversaire ne paye que rarement, à quoi bon 3bet avec des mains fortes, puisque vous ne verrez jamais un flop et que l'issue du coup sera 80% du temps que vous ou votre adversaire vous coucherez pré-flop.

Pour autant, il faudra passer à une range mixée si vous avez le sentiment que votre adversaire va beaucoup vous call, ou qu'il va 4bet très légèrement : généralement soit contre de mauvais joueurs, soit contre des joueurs compétents mais très suspicieux. Mais si vous n'êtes pas à l'aise avec ceci, vous contenter de call n'est que rarement une erreur.

## Dans quelles positions sur-relancer ?

Deux situations se prêtent tout particulièrement à la sur-relance : lorsque vous êtes au bouton face à une ouverture au *cutoff* (ou avant sans problème si vous jouez contre un adversaire large), en blindes lorsque vous faites face à un vol du bouton. Je vous déconseille de trop sur-relancer depuis les blindes : vous allez effectivement vous retrouver à jouer des pots hors de position assez fréquemment, car vos adversaires seront à la fois suspicieux quant à la crédibilité de votre relance, à la fois en position, donc enclin à vous payer pour tenter de vous voler des pots.

En revanche, même sans être à l'aise, vous pouvez vous en donner à coeur joie pour sur-relancer au bouton. D'une part, vous aurez beaucoup plus de *fold equity*, d'autre part les rares fois où votre adversaire vous paiera vous serez extraordinairement plus à l'aise que lui après le flop, avec à la fois l'avantage de la position et celui de sa méconnaissance complète de votre range.

Une dernière situation où une sur-relance en bluff est très profitable est de sur-relancer un joueur compétent qui isole un mauvais joueur ayant *limp*. En effet, sa range est généralement plus large que d'ordinaire. De plus, le fait que votre sur-relance devra être légèrement plus conséquente diminue ses possibilités de réaction et donc augmente doublement votre fold equity, alors que le risk/reward reste très similaire (plus coûteux mais davantage d'argent à prendre).

---

<sup>39</sup> Une range polarisée est constituée à la fois de mains très fortes et de mains très faibles. Par opposition à une range mixée - ou *mergée* - qui est elle constituée du même nombre de mains, mais qui substitue des mains relativement fortes aux mains très faibles.

Si vous avez bien suivi ce que vous avez lu à la fin du paragraphe précédent, sur-relancez donc totalement polarisé depuis le bouton (parce que vous ne serez que rarement payé), à part contre de mauvais joueurs, mais n'hésitez pas à avoir une range légèrement mixte lorsque vous sur-relancerez depuis les blindes : vous verrez davantage de flops, et la force réelle de votre main aura donc davantage d'importance.

Attention : ne sur-relancez pas en pur bluff de mauvais joueurs qui vont trop vous call. Ce serait jeter de l'argent par les fenêtres. Néanmoins lorsque vous avez la position, vous pouvez sur-relancer pour *value* c'est à dire pour la force intrinsèque de votre main, avec des mains aussi marginales que ATo, QJo et consorts. L'important est qu'ils vous paieront avec des mains encore plus mauvaises, et surtout, hors de position.

### Un mot à propos du *squeeze play*

Un *squeeze play*, ou plus généralement un *squeeze* - de l'anglais « presser » - est une sur-relance qui intervient lorsqu'un ou plusieurs joueurs ont déjà payé la relance initiale. En pratique :

**Pré-flop** : Hero est au cutoff avec XX  
UTG relance à 3bb, UTG+1 calls 3bb, Hero ???

Au cutoff, vous sur-relancez à 13bb (taille classique de sur-relance à laquelle on a joute l'argent des payeurs). Cela constitue donc un *squeeze*. L'avantage de ce genre particulier de sur-relance est qu'il y a davantage d'argent dans le pot au moment où vous l'effectuez, et ainsi votre *risk/reward* est meilleur à sur-relancer en bluff, car votre *fold equity* doit théoriquement être similaire : le relanceur original a la même range de relance que si personne n'avait payé, et le joueur qui s'est contenté de payer n'a théoriquement pas une main suffisamment forte pour payer une sur-relance (ou il aurait sur-relancé à son tour). Les *squeezes* sont donc très profitables en bluff.

Néanmoins attention ! Les adversaires compétents connaissent cette notion, et seront parfois plus prompts à réagir face à un *squeeze* que face à une sur-relance normale. Mais encore une fois, tout est question de proportion : soyez conscient qu'une réaction est légèrement plus probable, mais ne voyez pas des bluffs partout, vous perdriez beaucoup d'argent.

Enfin, comme d'habitude, tâchez de ne pas effectuer de *squeeze* en pur bluff lorsqu'un des joueurs impliqués est un mauvais joueur : il vous paiera trop souvent et vous serez placé dans de nombreuses situations marginales après le flop. Néanmoins, *squeeze* avec une main comme ATo peut-être une excellente idée, en imaginant que le relanceur initial soit un joueur compétent et que le caller soit un mauvais joueur : vous blufferez ainsi fréquemment le relanceur initial qui pourrait passer de meilleures mains que la votre, comme AJ, mais pour

autant le mauvais joueur vous paiera avec des mains moins fortes. Tout bénéfique. Comme d'habitude donc : *squeezez* avec une range mixée si vous pensez être payé fréquemment, avec une range polarisée autrement.

## Le jeu après le flop

Parfois, malheureusement, vous allez être payé. On a beau faire tout notre possible pour expliquer aux gens que cela nous ennuie quand ils payent, ils continuent. Les gens sont d'un égoïsme. Toujours est il qu'il va nous falloir apprendre à composer avec cela, et réfléchir d'une part à quels tableaux sont bons pour bluffer, lesquels ne le sont pas, d'autre part à savoir quel montant miser.

De manière évidente, les tableaux les plus favorables à miser sont ceux contenant un as ou un roi. C'est bien simple de toute façon dès que vous sur-relancez votre adversaire s'imagine que vous avez AK en main. N'essayez pas de les détromper : oui, vous avez AK. Si d'ailleurs vous avez misé le flop et avez été payé, puis qu'un as ou un roi apparaît à la turn ou à la river, n'hésitez pas à en remettre une couche.

A l'opposé de ce spectre, les tableaux les moins favorables à miser en bluff sont ceux présentant de très nombreux tirages, et pas de cartes hautes. D'une part vous n'aurez que peu de crédibilité (rappelez-vous, votre adversaire imagine certainement que vous avez AK). D'autre part, ce sont les tableaux sur lesquels vous allez le plus souvent être sur-relancé en bluff. Sur J♥9♥8♠ donc, pas de continuation bet en bluff, s'il vous plaît.

Au milieu de tout ceci, les tableaux très secs constitués de cartes plutôt basses peuvent également être intéressants à miser. Imaginons 8♥5♠2♣, alors que vous êtes en plein bluff avec Q♥7♥. Tout d'abord, votre adversaire ne peut que difficilement vous relancer crédiblement en bluff : s'il avait une main forte il ne relancerait certainement jamais pour vous donner l'opportunité de miser à nouveau, on imagine donc mal qu'il relance ici. Ce qui implique plusieurs choses : tout d'abord il va devoir vraisemblablement se débarrasser de mains comme QK, AQ, QJ, ce qui constituera déjà un bon résultat. Par ailleurs, s'il a des mains comme 99 ou TT, il paiera, c'est certain. Mais de nombreuses turns constitueront de bonnes opportunités pour vous de miser, notamment les dames, les rois, les as et les coeurs. Bref vous allez potentiellement pouvoir appliquer une très forte pression sur votre adversaire.

Terminons par un point sur les montants de vos mises en pot sur-relancé. Contre de mauvais joueurs ça n'a pas d'importance : misez ce que vous estimez juste pour qu'il paye un maximum quand vous avez touché, ou pour qu'il se couche un maximum lorsque vous avez manqué (mais n'oubliez pas que bluffer un mauvais joueur n'est pas souvent une bonne idée, vous voudrez peut-être davantage check/fold contre les mauvais joueurs). Contre des joueurs qui commencent à comprendre quelque chose, il faut essayer de miser la même chose que

vous ayez touché le flop ou non. Le montant de votre mise va en fait dépendre quasi exclusivement de la texture du flop.

Sur un flop très dense vous allez vouloir miser le pot, pour pouvoir impliquer directement tout votre tapis à la turn (quitte à être en léger *overbet*<sup>40</sup>). Par exemple sur 8♥9♥J♠, si vous détenez Q♥7♥ et que le pot fait 20bb, miser 20bb au flop puis 70 dans 60 sur toutes les turn est une bonne solution. Réciproquement si vous avez une main faite, A♥A♠ par exemple, utiliser les mêmes montants est recommandé. L'idée est qu'en misant aussi fort, vous protégez vos mains faites des éventuels millions de tirages que peut avoir votre adversaire. Et afin d'être cohérent et illisible, vous misez naturellement de la même façon avec vos bluffs et semi-bluffs. Bien sûr rien ne vous oblige à impliquer votre tapis à la turn si la carte est horrible quand vous avez AA (le T♥ par exemple), ou si vous estimez que votre adversaire ne se couchera plus jamais quand vous êtes en bluff. Utilisez votre discernement !

A contrario, sur un flop très sec, vous allez souhaiter miser petit, afin que votre adversaire souhaite vous payer quand vous avez une main forte (il ne peut pas avoir la cote pour vous battre, puisque aucun tirage n'est offert par le tableau), et pour préserver un tapis conséquent à la turn et à la river pour appliquer un maximum de pression sur votre adversaire si des cartes profitables font leur apparition. C'est ainsi que la séquence de mises que j'observe généralement est de miser à hauteur de la moitié du pot au flop, à la turn, et de faire tapis à la river (généralement pour un peu moins des 3/4 du pot).

Néanmoins rien de tout ceci n'est gravé dans le marbre. Et même contre un adversaire compétent, si vous pensez qu'il ne remarquera pas que vos mises diffèrent quand vous avez une forte main ou quand vous bluffez, et/ou que cela pourra maximiser votre profit, n'hésitez pas à dévier de ce genre de séquence pré-établie. Si vous êtes perdu et n'avez pas d'idée bien arrêtée cependant, je vous conseille de les appliquer.

*A retenir :*

- *Privilégiez relancer en position, avec les meilleures mains que vous coucheriez autrement*
- *Ayez une range polarisée lorsque vous ne pensez pas être payé (adversaires compétents hors de position)*
- *Privilégiez une range mixée lorsque vous pensez être fréquemment payé (mauvais joueurs, adversaire en position)*
- *Pensez au squeeze play !*

---

<sup>40</sup> Mise supérieure à la taille du pot

*- Lorsque vous serez payé, ne bluffez pas trop, et misez de façon cohérente avec la texture du tableau*



# Subir une sur-relance

---

Nous avons vu dans le premier chapitre sur la sur-relance, dans la section des concepts de base, qu'il était en général de bon ton de se coucher face à une sur-relance. Cette idée va généralement rester vraie, en particulier lorsque vous subirez une relance en étant en premier de parole : en effet, c'est dans cette position que vous subirez le moins de bluffs de la part de vos adversaires, étant donné que c'est dans cette position que vous êtes supposé ouvrir le moins de mains. De la même manière face à un mauvais adversaire qui n'aura généralement pas de range de sur-relance en bluff, il va falloir vous coucher extrêmement fréquemment.

Néanmoins, lorsque vous allez être dans des positions tardives, opposé à des joueurs compétents, eux auront souvent une forte tendance à vous sur-relancer en bluff. Et si vous ne voulez pas qu'ils vous exploitent complètement, il va falloir apprendre à réagir. Deux solutions s'offrent à vous : commencer à payer leur sur-relance et essayer de jouer après le flop - à faire exclusivement en position et si vous vous estimez à l'aise - ou bien effectuer à votre tour une sur-sur-relance (un *4bet*) en bluff. C'est le plus souvent cette seconde situation que je privilégie, car elle a le mérite de minimiser la variance, et de générer des situations de jeu moins complexes. Nous allons pourtant passer les deux en revue.

## Payer la sur-relance

Ce n'est pas la méthode que je recommanderais en priorité. Néanmoins, quand parfois vous serez opposé à des joueurs sur-relançant vraiment très fréquemment (plus de 12-15% du temps dans la situation donnée), ce sera probablement le plus profitable. Plusieurs points sont néanmoins prérequis :

- Vous avez la position : sauf sur-relance dérisoires de la part de très mauvais joueurs, abstenez vous généralement de payer une sur-relance hors de position
- Vous avez une main jouable : pas question d'aller payer une sur-relance avec 69s parce que vous estimez que vous allez jouer beaucoup mieux que votre adversaire. Même si cela devait être vrai, cela ne compensera pas la faiblesse de votre main.
- Préféablement, vous avez une petite idée de comment votre adversaire va jouer après le flop. Soit il va beaucoup bluffer, soit au contraire il va beaucoup abandonner.

Rappelez-vous cependant : ne commencez à payer une sur-relance que si vous êtes certain que votre adversaire sur-relance énormément. Vous aurez souvent l'impression qu'il s'acharne sur vous et sur-relance beaucoup plus qu'à son tour. En vérité les gens bluffent souvent moins que ce que l'on perçoit. Il est juste tellement frustrant de se faire sur-relancer

que ce sont des situations qui nous marquent énormément et nous donnent l'impression qu'elles se reproduisent plus souvent qu'à leur tour.

## Négocier le flop

Comme dans un pot simplement relancé, deux fois sur trois, vous allez rater le flop. Il ne va donc pas être trop possible pour vous de vous contenter de réagir face à l'agression de votre adversaire les rares fois où vous allez connecter fortement avec le tableau. Pour planifier votre réaction, il y a plusieurs paramètres à identifier :

- La main de mon adversaire a-t-elle souvent touché ce flop ?
- Mon adversaire va-t-il souvent miser ce flop en bluff ?
- Mon adversaire va-t-il souvent *double barrel*<sup>41</sup> en bluff, ou cessera-t-il à la turn ?
- Ma main a-t-elle une équité décente ?

Dès lors que vous avez répondu à ces quatre questions, vous pouvez planifier votre riposte de façon rentable. Plutôt que de la théorie, je propose de vous soumettre quelques exemples, ainsi que les raisonnements attenants.

### Exemple 1

**Pré-flop** : Hero est au bouton avec 8♥9♥

3 se couchent, Hero relance à 3€, SB folds, BB relance à 10€, Hero calls

**Flop** : A♥K♥7♠

BB mise 13€, Hero ???

Face à un adversaire compétent qui sur-relance beaucoup de la grosse blinde, quelle est la meilleure ligne à suivre ?

Tout d'abord, il est naturellement impensable de se coucher, nous éliminons donc d'office cette éventualité. Le débat se joue donc entre payer et relancer. Répondons aux questions posées ci-dessus afin d'établir notre plan de bataille à venir.

Tout d'abord quant à savoir si la main de notre adversaire a fréquemment touché le flop, eh bien oui. Assez souvent en effet. Cependant la bonne nouvelle c'est que quand il aura manqué le flop, il va néanmoins miser 100% du temps ce tableau. Ainsi en misant il a généralement soit une main très forte, soit une main très faible. Miser ici avec QK par

---

<sup>41</sup> Action de miser la turn après effectué un continuation bet.

exemple n'aurait pas vraiment de sens, puisqu'en général seules des mains contenant un as le paieraient. La range de notre adversaire est donc usuellement polarisée.

Savoir maintenant si notre adversaire va beaucoup *double barrel* en bluff si nous payons. Là encore, une bonne nouvelle : il y a très peu de chances. En effet, d'une part quand nous payons sa mise sur AK7 nous annonçons en général une main forte, d'autre part il ne peut pas apparaître de *scare card* à la turn : elles sont déjà toutes de sortie.

Enfin, notre main a une excellente équité, et des implied odds<sup>42</sup> très fortes : les couleurs en pot sur-relancé sont rarement considérées (car on est davantage censé jouer pour la valeur intrinsèque de notre main, et donc pour sa hauteur, que pour son potentiel), ce qui implique que si notre adversaire a une main forte (AQ ou mieux), on lui prendra en général tout son tapis.

Moralité, souhaitez-vous payer ou relancer ? En relançant votre adversaire couchera tous ses bluffs, mais vous partirez à tapis contre ses mains faites, avec une équité maximale de 35%. En payant, il ne vous bluffera pas davantage : vous pourrez très souvent prendre le coup à la turn puisqu'il aura peu tendance à *double barrel*. Mais l'énorme avantage vient du fait que quand vous jouerez contre ses mains fortes, vous ne serez pas nécessairement obligé d'engager votre tapis : si vous ratez la turn vous abandonnerez (ou vous paierez si votre adversaire mise assez petit pour vous laisser la cote), si vous touchez vous prendrez généralement son tapis.

## Exemple 2

**Pré-flop** : Hero est au bouton avec 8♥7♥

3 se couchent, Hero relance à 3€, SB folds, BB relance à 10€, Hero calls

**Flop** : 8♠T♠J♦

BB mise 13€, Hero ???

De la même manière que précédemment, vous avez face à un adversaire compétent en grosse blinde. Le flop vient vous offre *bottom pair* et un tirage de quinte ventral.

Mon adversaire a-t-il souvent touché ce flop de manière significative ? Non. Dans l'absolu ce flop n'est pas idéal pour lui. Cependant le gros problème c'est qu'il s'agit d'un flop qu'il va peu miser en ayant totalement loupé, car vu la façon dont il perçoit votre *range* de défense, il va facilement s'imaginer que vous allez toujours pouvoir réagir à ses bluffs. Et de la même manière, si son *range* de continuation bet est fort, il va beaucoup *double barrel* :

---

<sup>42</sup> Cotes implicites

il poursuivra l'agression avec ses mains faibles, et ses bluffs avec ses tirages et sur un bon nombre de scare cards.

Notre main, cependant, a une bonne équité : 43% face à {JJ+, QKo+, AQ+}. Mais la facilité que va avoir notre adversaire à nous faire déjouer à la turn doit nous inciter à ne pas payer : au surplus si nous touchons la suite ou une double paire, notre main ne nous rapportera généralement que très peu, pour des raisons évidentes. Quant à la relance, elle n'est guère envisageable non plus, à moins que vous soyez certain d'avoir affaire à un adversaire qui ne saura pas lâcher AK ou bien qui continuation bet beaucoup trop. En général, et malgré une main décente, il faudra donc vous coucher.

### Exemple 3

**Pré-flop** : Hero est au bouton avec Q♠K♠

3 se couchent, Hero relance à 3€, SB folds, BB relance à 10€, Hero calls

**Flop** : A♠ T♠ 7♥

BB mise 13€, Hero ???

Toujours dans des positions similaires, vous payez avec Q♠K♠ un adversaire dont vous savez qu'il est très agressif et très enclin à double barrel, y compris dans des situations qui a priori ne s'y prêteraient pas.

Votre adversaire aura touché relativement souvent touché ce flop, mais plus important, il le misera toujours, et poursuivra souvent à la turn. Vous vous en doutez, la réflexion se pose à nouveau entre relancer et payer. Il est évident que relancer sera gagnant : votre main est extrêmement forte : même si votre adversaire ne part à tapis qu'avec *top pair* ou mieux, votre équité sera de 45%. Pourtant, à la relecture des hypothèses, je pense que payer est meilleur. Payer dans l'optique de faire tapis à la turn, quand notre adversaire aura à nouveau misé.

C'est un concept qui frustre beaucoup de joueurs : on a ici un tirage extrêmement fort, et plutôt que de nous impliquer totalement dans le coup tant que notre équité est maximale, il faudrait attendre la turn, au risque de perdre énormément d'équité en ratant, pour le faire. Ce raisonnement peut sembler contre-intuitif à première vue. Mais en y réfléchissant, c'est celui qui nous fera gagner un maximum d'argent contre cet adversaire particulier. Deux raisons à cela : tout d'abord s'il a une main très forte (AJ+, double paire, brelan), il ne se couchera ni au flop, ni à la turn, et ce, même si vous touchez l'un ou l'autre de vos *outs*. Notre action par rapport à cette partie de sa *range* ne changera donc rien au résultat du coup.

En revanche, notre adversaire est connu pour miser très souvent deux fois, au flop et à la turn. Aussi, nous maximiserons notre profit en attendant qu'il mette un maximum d'argent

dans le pot avec ses bluffs, à deux reprises, et non pas en les lui faisant abandonner dès le flop.

#### Exemple 4

Cet exemple n'a pas grand-chose à voir avec les autres. Néanmoins je vous le présente pour couvrir un autre type de situation qui vous fera perdre beaucoup d'argent si vous payez trop.

Hero a un stack de 120€. BB a un stack de 150€.

**Pré-flop** : Hero est UTG avec 7♥7♣

Hero relance à 3€, SB folds, BB relance à 11€, Hero calls

**Flop** : 2♥ 3♥ 5♣

BB mise 14€, Hero ???

BB est un joueur serré. D'office lorsqu'il vous sur-relance vous savez que sa range est extrêmement forte : vous avez la conviction qu'il va se contenter de payer avec AQ et JJ la plupart du temps, et êtes quasiment certain qu'il joue AK/QQ+. Aussi, parce que vous savez sa *range* est extrêmement serrée et que lorsqu'une fois sur huit vous toucherez un brelan vous prendrez très souvent tout son tapis, vous décidez de payer.

Au flop votre adversaire mise 14BB. A ce stade là énormément de joueurs seraient tentés de payer au moins une fois, parce que l'adversaire aura en cumulé autant de fois AK qu'il aura AA, KK ou QQ. Mais ce type de flop est extrêmement piégeux. Même si votre adversaire a AK, il possède une équité de 40%. Et s'il a QQ, KK, ou AA, son équité est cette fois de 90%. Pire encore, votre adversaire peut miser plusieurs fois avec AK, et vous obliger à lâcher. Méfiez-vous donc grandement de ces flops, ou même si vous détenez une *overpair*, votre équité est finalement très faible et votre main injouable.

Si cependant sur le même tableau vous déteniez 66, il serait obligatoire de payer au flop, et également vraisemblablement à la turn : non seulement votre main aura cette fois-ci une équité décente en toute situation, mais plus important encore, les fois où vous toucherez un 4 votre adversaire ne pourra que vous donner son tapis, puisque votre suite battra la sienne.

N'oubliez pas, réfléchissez toujours à l'équité de votre main par rapport à la *range* de votre adversaire, ne surestimez pas votre main même si elle semble forte par rapport au tableau, et surtout ne considérez pas que sa force pure, essayez également de planifier les déroulements potentiels du coup, et choisissez la séquence d'actions qui vous rapportera le plus.

## Relancer la sur-relance : le 4bet

Je viens donc de passer 3 pages à détailler un premier mécanisme de défense que je ne vous conseille pas en priorité. Vous devez vous dire que celui que je vais recommander risque donc d'être atrocement complexe. En vérité il l'est beaucoup moins, et c'est la raison même pour laquelle je le recommande plutôt que le précédent. Cette fois-ci votre objectif va être de sur-relancer à votre tour, pour forcer votre adversaire à passer s'il est en bluff.

### A quel montant sur-relancer ?

Beaucoup de joueurs ont tendance à faire de très gros 4bets avant de commencer à étudier un peu cet aspect du jeu. Moi-même fut un temps je mettais 33BB, afin de me faciliter la vie les très rares fois où j'allais être payé (ne restant qu'une mise de la taille du pot au flop, je faisais tapis dans 100% des cas).

Relancer si fort a cependant un très gros désavantage. En jouant de la sorte vous allez devoir payer le tapis de votre adversaire quelle que soit votre main, car vous aurez vraisemblablement la cote nécessaire avec n'importe quelles cartes. Et vous imaginez bien que vous ne voulez pas être forcé de jouer tout votre tapis avec A♦6♦. Il vous faut donc diminuer la taille de votre 4bet. En général, suite à une séquence de mise classique, vous relancez 3BB, votre adversaire sur-relance 10BB, je suggère que vous fassiez à votre tour 24BB. D'un point de vue mathématique vous risquez alors 21 pour gagner 14.5, dès lors que votre adversaire passe 65% du temps, vous allez gagner de l'argent.

Et si vous avez repéré une situation où votre adversaire 3bet plus de 10% du temps (un adversaire très actif depuis les blinds lorsque vous êtes au bouton par exemple), vous allez automatiquement dégager un profit.<sup>43</sup>

### Avec quelles cartes sur-relancer ?

En soi cela n'a pas grande importance, dans la mesure où si votre adversaire n'a rien il va fold, s'il a quelque chose il fera tapis. Vous allez donc plus de 90% du temps terminer le coup pré-flop. Vous saurez improviser lors des 10% restant. Néanmoins, certaines cartes ont de l'importance. Tout particulièrement les as et les rois dans une moindre mesure les dames, pour une raison simple : si vous détenez une de ces cartes cela diminue le nombre de combinaisons de mains très fortes que peut détenir votre adversaire : c'est ce qu'on appelle le *card removal effect*.

---

<sup>43</sup> Voir cet article où je détaille davantage l'aspect mathématique de la chose : <http://www.clubpoker.net/forum-poker/topic/71054-article-le-4-bet-light/>

A titre indicatif il y a 6 combinaisons de AA au total. Si vous détenez en main un as, leur nombre passe à 3, votre adversaire a donc deux fois moins de chances de détenir cette main. Respectivement sur les 16 combinaisons de AK possibles, leur nombre passe à 12.

Je vous épargnerai les calculs précis. Mais grossièrement pour chaque A, chaque K, voire chaque Q que vous avez en main, vous pouvez imaginer que vous avez 10% de chances supplémentaires pour que votre adversaire se couche. Ce qui fait de QK la main la plus profitable pour 4bet en bluff.

Aussi, en définitive si vous maîtrisez le jeu postflop aussi bien que le 4bet light, choisissez l'option qui conviendra le mieux à vos cartes. Si vous détenez 86o naturellement, jetez. Mais si vous détenez K7o, le roi constitue un bon atout pour 4bet en bluff. Si vous avez T9s et jouez en position, le potentiel de votre main est très fort, et payer sera sûrement un choix plus profitable.

Deux choses doivent toutefois rester dans votre esprit. Tout d'abord, vos adversaires sur-relancent moins souvent en bluff que ce que vous vous imaginez. En particulier si vous ne jouez pas encore très haut. Une bonne série de cartes, cela arrive. Veillez donc surtout à ne pas devenir paranoïaque, et à ne réagir que lorsque cela est vraiment nécessaire. Par ailleurs, ne faites pas du poker une bataille d'egos. Si vous jouez face à un adversaire coriace qui vous donne beaucoup de mal, et tant que vous ne jouez pas à des limites où le trafic est très limité, il n'y a pas de honte à changer de table, et c'est bien souvent la chose la plus profitable à faire.

*A retenir :*

- *Ne réagissez aux sur-relances que si vous êtes sûr et certain que votre adversaire sur-relance bien plus souvent qu'à son tour.*
- *La réponse la plus simple est alors de sur-sur-relancer à votre tour. C'est ce que je recommande tant que vous n'aurez pas une grande confiance en votre jeu postflop. Choisissez tant que faire se peut des mains contenant des A, K ou Q.*
- *Si vous choisissez de payer, ayez un plan de jeu dès le flop, et connaissez votre adversaire.*
- *Si cela vous est possible, changez de table. Il n'y a pas de honte. On n'est pas bon au poker quand on bat les meilleurs, on est bon au poker quand on écrase totalement les plus mauvais.*

# **Le jeu après le flop, Concepts avancés**



# Gérer la taille du pot

---

Le titre de ce chapitre pourra sembler familier à certains. En effet, j'imagine qu'au cours de votre progression pour en arriver jusqu'à ce chapitre du présent ouvrage, vous avez déjà entendu parler de *pot control*, ou de contrôler la taille du pot. J'ai une mauvaise nouvelle pour vous, le *pot control* c'est généralement mauvais. C'est Cole South qui écrivait en substance que le pot control était une notion inventée par les joueurs de *high stakes* pour s'assurer que les joueurs de *small stakes* l'appliquant ne puissent jamais progresser. Donc bonne nouvelle pour vous si les termes « pot control », « Cole » et « South » ne vous disent rien. Vous partez sur de bonnes bases. Pour les autres, il va falloir désapprendre avant d'apprendre.

## Pot control : et pourquoi pas ?

Je vais vous donner un exemple typique des situations où 80% des joueurs de basses limites vont pot control à tort. Je vous expliquerai après pourquoi cette façon de jouer est mauvaise (et avant, peut-être, ce que cela signifie). Ici la grosse blinde est un joueur large et assez mauvais.

**Pré-flop** : Hero est au bouton avec A♥Q♣

3 se couchent, Hero relance à 3€, SB folds, BB calls.

**Flop** : A♦8♦7♣ (POT = 6.5€)

BB checks, Hero mise 5€, BB calls

**Turn** : A♦8♦7♣9♦ (POT = 16.5€)

BB checks, Hero checks

**River** : A♦8♦7♣9♦2♣ (POT = 16.5€)

BB mise 12€, Hero calls

A la turn, craignant d'être désormais battu, vous avez choisi de check. Sur une river anodine, votre adversaire prend l'initiative et mise 12€, que vous payez.

A ce stade, peu importe le résultat. Nous allons simplement analyser la rentabilité de votre ligne, en fonction des différentes mains que peut avoir votre adversaire. Pour ce faire, je vous propose de la comparer à la ligne que je préconise dans ce genre de situation : miser chaque tour d'enchère, et se coucher si notre adversaire nous relance à un moment quelconque. Nous les appellerons respectivement les lignes 1 et 2.

Main adverse/Ligne	Ligne 1 (pot control)	Ligne 2 (bet/bet/bet)
Ax	Nous gagnons deux mises la plupart du temps une seule sur certaines river (les carreaux, les T, les 6), nous en perdons deux contre les très rares double paires trouvées à la turn ou à la river	Nous gagnons toujours au moins deux mises, mais souvent trois contre un joueur médiocre. Nous en perdons trois contre une double paire trouvée après le flop, si la river brique.
Paire quelconque	Si la river est une brique nous prenons souvent deux mises. Mais beaucoup de rivers nous gênent, car notre adversaire sur cette turn améliore souvent sa main en paire + tirage ou double paire.	Nous prenons toujours deux mises quand notre adversaire a amélioré en paire + tirage à la turn. Parfois trois. Nous perdons trois mises les rares cas où notre adversaire a amélioré en double paire à la turn.
Tirage complété	Nous perdons deux mises	Nous perdons deux mises – 95% du temps notre adversaire va check/raise la turn et nous abandonnerons le coup.

Plusieurs conclusions ressortent de cette étude sommaire :

- Notre profitabilité si notre adversaire a complété un tirage est la même.
- On perdra moins les rares fois où nous jouerons contre d'improbables doubles paires et que la river sera une brique. Cependant on se donne l'occasion de gagner bien plus les nombreuses fois où notre main est meilleure que celle de notre adversaire. Rappelez vous que l'erreur la plus commune est de trop payer. Ne sur-estimez pas votre adversaire : lui aussi, il la commettra.
- On ne donne pas de carte gratuite aux très nombreuses paires assorties d'un tirage (toutes les mains contenant une paire et un carreau, par exemple). Rien que cela représente un très gros gain.

Je pense que vous voyez de manière assez claire qu'il va donc être plus rentable de miser trois fois, plutôt que d'essayer de contrôler la taille du pot. Par ailleurs cela présentera l'avantage de rendre d'éventuels bluffs plus crédibles (puisque si vous misez trois fois avec AQ, il devient plus difficile de vous payer trois fois avec admettons, JJ, et vous pouvez ainsi également augmenter votre proportion de bluff dans cette situation).

Pourquoi, alors, préfère-t-on naturellement *pot control* plutôt que d'adopter l'approche qui est finalement la plus rationnelle ? A mon sens c'est parce que la ligne de *pot control* nous assure d'aller à l'abattage. On se sent ainsi rassuré, on sait qu'on ne se fait pas bluffer, et lorsque notre adversaire montrera effectivement un tirage complété, on pourra sereinement blâmer la malchance. Alors qu'en misant, au moment où notre adversaire va nous check/raise on aura toujours un très fort sentiment de frustration en couchant notre main : et s'il nous avait bluffé ?

Il faut impérativement que vous oubliiez ce sentiment. Dans 95% des cas, les gens ne relancent pas en bluff après le flop. Si un adversaire vous relance sur une carte qui fait rentrer une couleur, soyez bien certain qu'il a cette couleur. Et couchez-vous sans le moindre remord. Vous n'imaginez pas l'argent que vous gagnerez en vous affranchissant de cette peur de ne pas voir l'abattage.

En conclusion, gardez le *pot control* pour les fois où votre main n'aura qu'une force moyenne, et où le tableau sera extrêmement sec. S'il présente ne serait-ce que l'ombre d'un tirage, il est généralement à proscrire si vous n'avez pas de très bonne raison.

## **Gérer la taille du pot vs contrôler la taille du pot**

Ok, le *pot control*, on va donc éviter. Que voulais-je donc dire par ce titre de chapitre « gérer la taille du pot » ? Rien de très compliqué en fait. Efforcez-vous de la faire exploser dès que la range de votre adversaire est faible, maintenez la à un niveau décent lorsqu'elle commence à être plus forte. Quand votre adversaire check/call deux fois sur K82J sans tirage couleur, sa range est automatiquement plus forte que lorsqu'il check/call sur T98K avec trois cœurs, à plusieurs égards.

Non seulement il peut avoir nombreuses paires assorties d'un bon kicker, quelques doubles paires, slowplay des brelans, mais en plus vous n'avez pas de votre côté beaucoup de combinaisons de mains très fortes et la force relative de sa main par rapport à votre range est souvent grande. Sur T98K après un check/call, il pourra difficilement avoir bien mieux qu'un dix.

Ainsi dans le premier cas vous pourrez peu bluffer car votre adversaire se contentera souvent de vous payer avec de très nombreuses *top pairs*. De même vous ne pourrez pas vraiment miser pour la value avec un spectre large, car la range de votre adversaire contiendra de nombreuses mains fortes. Votre acte de « gestion du pot » sera alors bien souvent de check

le turn, avec par exemple des mains comme K7. A l'inverse, si vous disposez de K7 sur le tableau du second exemple, T89K, misez la turn : votre adversaire n'ayant que rarement mieux qu'un dix (il relancera dès le flop toutes ses mains plus fortes), il serait dommage de ne pas lui laisser l'occasion de commettre l'erreur de vous payer.

Gérer la taille du pot c'est aussi, dans cette seconde situation, savoir ne pas hésiter à appliquer une grande pression sur votre adversaire avec un bluff. En admettant que vous ayez AJ ou AQ, vous devez réaliser deux choses :

- Votre adversaire n'a souvent qu'un dix au mieux
- De votre côté cependant vous pouvez avoir toutes les doubles paires, tous les brelans, des suites, des rois.

En misant trois fois, vous aurez alors l'occasion de construire un gros pot que votre adversaire sera néanmoins souvent contraint d'abandonner à la river. Car certes vous blufferez souvent, mais plus souvent encore vous aurez une main légitime, et il ne pourra donc pas vous payer profitablement. Il s'agit encore une fois du concept d'équilibre, que nous allons voir lors du prochain chapitre : plus vous avez de mains légitimes à miser dans votre range, plus vous pouvez également inclure des bluffs.

Ainsi, pour gérer au mieux la taille du pot, il vous faut définir avec le plus de précision possible la range de votre adversaire et la façon dont il perçoit la vôtre. Et pour ce faire, une fois de plus, je ne saurais que trop vous conseiller de vous efforcer de jouer en position au maximum : dans tous les exemples que j'ai pu vous donner c'est cet avantage qui me permet de facilement définir des stratégies optimales.

Enfin, gérer la taille du pot passe également par le choix de bons montants pour vos mises. En particulier en pot sur-relancé, tâchez de choisir une séquence de mise qui implique l'intégralité du tapis de votre adversaire en deux ou trois mises. Pour mémoire, reportez vous au chapitre concernant la sur-relance. Dans les pots simplement relancés, réfléchissez aux montants que vous choisirez si vous effectuez des relances, et à ce qu'ils impliquent pour la suite du coup. En fonction du résultat désiré, et de la texture du tableau, c'est bien souvent loin d'être un détail.

*A retenir :*

- *Le pot control est très souvent à bannir, en particulier dès que le tableau présente un tirage.*
- *On parlera plutôt de « pot management » et bien souvent votre jeu consistera à faire gonfler le pot au maximum plutôt qu'à en restreindre la taille.*
- *Jouez en position au maximum ! Cela vous permettra de définir la range de votre adversaire au mieux, et de repérer les situations où il sera faible.*

# Principe d'équilibre

---

Une range équilibrée, c'est quoi ? Tout d'abord, et avant même d'expliquer ce dont il s'agit, sachez que c'est quelque chose qui génèrera un énorme manque à gagner dans votre jeu si vous vous focalisez trop dessus. Il y a un peu plus d'un an j'ai publié un article à ce propos<sup>44</sup>, et si je n'en renie absolument pas le contenu, je pense qu'il a été mal compris par bon nombre de personnes, qui en sont venues à trop utiliser le concept, dans des situations ne s'y prêtant pas.

Cette fois-ci j'adopte donc une approche différente, en simplifiant la problématique et en vous mettant en garde, lecteurs, avant même que vous ayez connaissance du contenu de ce chapitre : n'en appliquez pas les idées sans les comprendre, et ne les appliquez pas systématiquement, en particulier face à des joueurs que vous pouvez battre autrement.

Bien. Après ces quelques obscures lignes d'introduction, je peux vous expliquer de quoi nous allons parler : le thème de ce chapitre va être l'inexploitabilité. « Ooooh ! Aaaaah ! ». J'entends d'ici vos exclamations polies mais confuses. Ca fait toujours ça la première fois. Pour comprendre le concept, je vais vous placer dans le cadre d'un petit jeu que vous connaissez tous, à savoir pierre-papier-ciseau.

## L'inexploitabilité à pierre-papier-ciseau

Vous connaissez le principe. La pierre bat le ciseau, le ciseau bat le papier, le papier bat la pierre. Parfait. Dans le cadre de ce chapitre, imaginons que vous jouiez contre le meilleur joueur de pierre-papier-ciseau au monde (en supposant qu'un tel classement ait jamais été fait, et ait le moindre intérêt). Vous voici en bien mauvaise posture. Toutes les stratégies géniales que vous employez face à vos amis (il vient de jouer ciseau donc il sait que je sais que je vais pas jouer papier parce qu'il ne jouerait pas ciseau deux fois de suite, du coup je vais jouer papier, héhé) ne fonctionneront pas contre ce champion incroyable : il sera trop souvent à un niveau supérieur au vôtre. Quelle stratégie allez-vous donc bien pouvoir adopter ?

Vous avez de la chance, il existe une stratégie avec laquelle vous ne pourrez pas perdre sur le long terme : il va vous falloir jouer aléatoirement chacun des choix une fois sur trois. Quelle que soit alors la stratégie qu'emploiera votre adversaire il ne pourra pas prendre l'avantage. Je pense que vous devriez pouvoir vous en convaincre aisément. Petit problème présentement, vous ne pourrez pas plus que lui prendre le meilleur lors du match (à moins

---

<sup>44</sup> <http://www.clubpoker.net/forum-poker/topic/79250-hand-range-equilibre-mettez-de-lopacite-dans-votre-jeu-et-devenez-inexploitable/>

d'avoir une chance insolente). Pour autant vous ne pouvez pas perdre, **même si votre stratégie est connue**, c'est ce qu'on va appeler une stratégie à l'équilibre<sup>45</sup>. Très bien, vous ne pouvez plus perdre. La belle affaire ; parfois vous jouerez en ayant envie de gagner, notamment si vous êtes contre un adversaire moins fort dont vous savez qu'il utilise une stratégie exploitable.

## **Inexploitabilité vs Optimalité**

Supposons maintenant que vous jouiez face à un adversaire démuné de doigts (oui, oui). Tout naturellement, il ne pourra jouer que pierre et feuille, qu'il jouera aléatoirement, et les subtilités stratégiques des ciseaux lui seront à jamais interdites.

Peut-être pouvez-vous alors imaginer une stratégie avec laquelle vous prendriez automatiquement l'avantage ? Très simple. Les ciseaux battent le papier, et votre adversaire ne peut pas jouer ciseaux. La réponse est simple : jouez papier, tout le temps, et votre adversaire, en jouant un mixte de papier et pierre, ne pourra que perdre.

En résumé, le jeu inexploitable ne peut pas perdre, mais ne gagne pas vraiment. Le jeu optimal, lui, est en soit exploitable : vous vous feriez écraser si les doigts de votre adversaire repoussaient par magie. Néanmoins contre un adversaire lui-même exploitable, il rapporte plus, et on parle alors de jeu exploitant.

Au poker, ces deux concepts existent également. Deux choses différentes cependant :

- de manière générale jouer un jeu équilibré vous rapportera de l'argent (car vos adversaires seront en moyenne médiocre, et qu'avoir un jeu équilibré est en soi assez difficile)
- jouer un jeu équilibré n'est pas si simple au poker que cela va être à pierre-papier-ciseaux. Vous allez rapidement vous en rendre compte.

De manière générale, la seule situation où on essaiera de jouer de façon relativement inexploitable sera lorsque nous serons face à un joueur dont nous ignorons les faiblesses. Ce sera généralement assez rare, car même face à un inconnu complet on peut s'imaginer qu'il a un « profil moyen » et le « profil moyen » a lui-même des faiblesses. Pour autant, bien que peu nécessaire, il est je pense crucial de bien comprendre en quoi vont consister des *ranges* équilibrées.

---

<sup>45</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89quilibre\\_de\\_Nash](http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89quilibre_de_Nash)

Dans tous les autres cas ou presque il faudra capitaliser les informations que nous avons eues jusqu'à présent sur le jeu de nos adversaires, et nous en servir comme levier pour battre notre adversaire.

De manière simpliste cela se traduit de la façon suivante : si nous ne savons pas que faire dans une situation donnée, la stratégie équilibrée va consister à bluffer à peu près aussi souvent qu'à miser pour value. Si cependant nous avons une information sur notre adversaire, par exemple qu'il se couche très souvent, nous allons drastiquement augmenter notre proportion de bluffs, pour profiter de notre avantage au maximum. Et ainsi de suite pour les différents *reads*<sup>46</sup> que nous allons pouvoir développer au fil des mains.

## Application au poker

Les exemples où vous devriez avoir une range quelque peu équilibrée sont légion. Comme vous avez pu le voir dans mon article publié l'an dernier, les situations où nous sur-relançons KK, et où le flop vient A22 en font partie : vous allez vouloir check/call avec KK, comme avec de nombreux Ax, pour protéger votre *range* de check/call.

Mais cela s'applique dans bien d'autres circonstances. Imaginons le cas d'école où votre adversaire check/call sur 89T bicolore, puis à nouveau sur un turn 8, et que la river vienne un as. En règle générale il n'a jamais mieux qu'un dix, voire une paire de valets, puisque QQ+ est généralement sur-relancé avant le flop, et qu'une main meilleure (deux paires, brelan, suite ...) aurait souvent relancé au flop. Vous allez donc régulièrement souhaiter pouvoir bluffer aussi bien que miser pour vous faire payer. Ainsi vous miserez tous vos as, et certainement également JJ, QQ, et KK, étant donné que cette river ne change que peu de choses (sauf pour un hypothétique AT).

Vous l'avez sûrement pressenti, miser en espérant être payé légèrement et bluffer arrivent dans cette situation à un équilibre, qui est ici assez simple, puisque je pense que vous pouvez en général miser cette river avec 100% des mains qui ont misé turn.

Cependant, si cette séquence de mise est équilibrée, elle peut être adaptée. Contre beaucoup d'adversaires on peut imaginer check à la river des mains comme JJ-KK, puisque beaucoup ne paieront qu'avec AT. *A contrario*, face à d'autres vous pouvez vous imaginer abandonner vos bluffs, en supposant que votre adversaire sera très suspicieux, et vous paiera avec n'importe quel dix en main.

Pour vous donner un autre exemple, imaginez que vous ayez A♥J♥ sur A♠T♠6♠. La façon la plus raisonnable – et je pense équilibrée – de jouer sera par défaut de miser le flop

---

<sup>46</sup> Une information dont nous disposons qui trahit plus ou moins la main de notre adversaire. Exemple typique, quand certains joueurs checkent sur des boards Axx au lieu de continuation bet, ils ont 90% du temps un A. C'est un read.

et d'aviser à la turn. Mais si vous jouez contre un adversaire très agressif, il pourrait bien souvent être bien plus rentable de check/call aussi longtemps que le tableau ne deviendra pas horriblissime.

En clair, la façon « optimale » de jouer n'est bien souvent qu'une variation mineure de la ligne inexploitable. C'est en fonction de l'ensemble des informations que vous avez sur votre adversaire que vous allez choisir quelle variation utiliser. Et en l'absence d'informations souvenez-vous : vos adversaires auront généralement plutôt tendance à trop payer plutôt qu'à trop se coucher.

*A retenir :*

- *Pouvoir jouer de façon inexploitable, c'est bien.*
- *Pouvoir jouer de façon optimale, c'est mieux.*
- *Si ces concepts vous échappent, une relecture attentive du chapitre et de l'article susmentionné devrait vous aider*
- *Par défaut, ne cherchez pas à jouer de façon inexploitable. Jouez de votre mieux, et vous ne serez de toute façon pas exploité par vos adversaires.*



# Miser la river

---

Voilà qui sera le dernier chapitre de cette section. Coïncidence heureuse puisque la river, comme vous le savez j'espère, est également le dernier des quatre tours d'enchères. Mais c'est aussi bien souvent le moment le plus difficile à négocier pour de très nombreux joueurs : on ne peut plus espérer améliorer sa main d'une part, d'autre part c'est souvent là que le pot est le plus gros et les sommes en jeu commencent souvent à en effrayer plus d'un.

C'est ainsi que la grande majorité des joueurs a le défaut de ne pas suffisamment miser la river, que ce soit en bluff ou pour value. Pour conclure cette section, je vous propose donc de passer en revue quelques situations où vous devez vous efforcer de miser bien plus souvent. Peut-être y aura-t-il un peu de redite par rapport aux chapitres où nous parlions notamment d'exploiter un adversaire qui joue en check/call. Peu importe, car c'est une notion vraiment cruciale.

## Miser pour value

Dans bien des situations vous allez avoir peur de miser avec des mains comme top pair good kicker, sous prétexte que votre adversaire "pourrait avoir mieux". Vous devez réaliser que dans 99% des situations, votre adversaire peut avoir mieux. Mais l'important est d'apprendre à vous détacher de la perspective du pire pour considérer l'ensemble des résultats possibles.

Une autre raison qui peut vous pousser à ne pas miser est de vous assurer de voir l'abattage des cartes. Encore une fois, si cette raison satisfera votre curiosité, ce n'est pas cela qui optimisera vos gains. Ce pourrait être un motif si vous aviez peur que votre adversaire vous relance en bluff un certain nombre de fois. En pratique, quasiment personne ne relance la river en bluff, affranchissez-vous donc de cette crainte.

Enfin, reste une dernière raison à ne pas miser la river quand vous pensez être extrêmement fréquemment devant votre adversaire : vous êtes hors de position et souhaitez laisser à votre adversaire l'opportunité de bluffer car vous estimez qu'il aura extrêmement souvent raté un draw. Ce motif est bien plus rationnel. Cependant dans la pratique il ne se justifie souvent pas. Comme je le laissais entendre, les gens ont peu tendance à miser la river et ne blufferont souvent pas suffisamment leurs tirages ratés pour compenser la value que vous perdrez à ne pas miser lorsqu'ils auront une main faite.

Pour illustrer ces situations, je vous propose quelques mains que j'ai eu l'occasion de jouer :

BB: \$257.69

Hero (BTN/SB): \$200.00

**Pré-Flop:** (\$3.00) Hero is BTN/SB with A♠8♠

Hero raises to \$6, BB calls \$4

**Flop:** (\$12.00) T♦5♣A♣ (2 players)

BB checks, Hero bets \$8, BB calls \$8

**Turn:** (\$28.00) 3♣ (2 players)

BB checks, Hero bets \$18, BB calls \$18

**River:** (\$64.00) 5♦ (2 players)

BB checks, Hero bets \$32, BB calls \$32

Dans cette main, mon adversaire est un assez mauvais joueur dont je sais qu'il paye extrêmement souvent avec des mains marginales. Il aurait donc été dommage de me priver de miser, bien qu'il puisse me payer avec un meilleur as, un brelan de 5, voire même parfois une couleur. Pour autant ici j'ai misé relativement petit à la turn et à la river, dans la mesure où les mauvais joueurs ont tendance à être effrayés par les couleurs qui rentrent et à se coucher plus facilement (si mauvais qu'ils soient). En l'occurrence ici mon adversaire m'a payé perdant avec T♠8♣. Le résultat est encourageant, mais pour vous prouver qu'il ne doit pas être votre seul prétexte pour juger un coup correctement joué, je vous propose la main suivante :

SB: \$337.54

BB: \$200.00

**UTG: \$239.27**

MP: \$181.87

CO: \$276.00

**Hero (BTN): \$209.87**

**Pre Flop:** (\$3.00) Hero is BTN with A♣T♣

UTG calls \$2, MP calls \$2, *1 fold*, Hero raises to \$12, *2 folds*, UTG calls \$10, *1 fold*

**Flop:** (\$29.00) 5♥9♦T♥ (2 players)

UTG checks, Hero bets \$20, UTG calls \$20

**Turn:** (\$69.00) 3♣ (2 players)

UTG checks, Hero bets \$48, UTG calls \$48

**River:** (\$165.00) 9♥ (2 players)

UTG checks, Hero bets \$129.87 all in, UTG calls \$129.87

**Final Pot:** \$424.74

UTG shows K♣ K♥ (two pair, Kings and Nines)

Hero shows A♣ T♣ (two pair, Tens and Nines)

UTG wins \$421.74

Alors oui, quand ce genre de choses arrive, on se sent idiot. Seulement reprenons l'analyse de la main.

Mon adversaire est un mauvais joueur qui limp UTG. Il peut détenir à peu près n'importe quoi. Il call ensuite ma relance d'isolation, ce qui finalement ne restreint pas forcément énormément sa range. J'imagine simplement que sa main ne doit pas être extraordinaire, sans quoi il aurait soit relancé, soit effectué un limp-raise.

Le flop vient, très drawy<sup>47</sup>. Même les mauvais joueurs vont ici avoir tendance à check/raise s'ils ont floppé un brelan ou une double paire. Mais il se contente de payer. Dès lors j'ai tendance à penser que sa range ne contient jamais rien de mieux que des paires. Et possédant la meilleure paire assortie du meilleur kicker, c'est tout naturellement que je mise à nouveau sur cette turn qui ne change strictement rien à la donne, dans l'intention de miser mon tapis à la river sur une nouvelle brique.

La river améliore quelques mains. 89, 79, J9, A9, peuvent toutes faire partie de la range de mon adversaire. Cependant il check très rapidement la river, ce qui tend à me faire penser que ce 9 ne change rien à sa main - en général lorsque notre main s'améliore de façon si drastique, on va mettre quelques secondes à réfléchir à ce que nous devons en faire. C'est pourquoi je choisis de m'en tenir à mon plan et de faire tapis, jugeant que l'énorme majorité de sa range sont des mains type TJ+, dont je bats la plupart, et qu'il aura peut-être du mal à lâcher, sachant qu'aucun tirage n'a été complété.

Naturellement le résultat n'est pas excellent. Je pense néanmoins que mon raisonnement est correct et que ma façon de jouer cette main est celle qui me rapportera le plus d'argent sur le long terme.

---

<sup>47</sup> Qui présente de nombreux tirages, ou draws

## Miser en bluff

Là encore, il y a de bonnes chances pour que vous ne misiez pas assez la river. Naturellement ce ne doit pas être systématique, en particulier éviter de miser les cartes qui paient le tableau river vous évitera bien des ennuis. Cependant, deux situations doivent vous inciter à miser tout particulièrement :

- Un tirage est rentré, mais ce n'est pas le vôtre. Qu'à cela ne tienne, misez quand même, votre adversaire n'en saura rien. Vous pourrez même parfois miser plus que le pot pour vous assurer de la bonne coopération de votre adversaire (à ne faire que si vous êtes à l'aise avec les sommes en jeu, mais les *overbets* peuvent être une excellente arme à ajouter à votre arsenal)
- Votre adversaire check une brique, alors que vous vous attendriez à ce qu'il mise l'intégralité de sa range de value (typiquement dans des situations où le pot fait 90BB et que vous n'en avez plus que 55 derrière). N'hésitez jamais à miser si vous vous trouvez en possession d'une main marginale : quand un adversaire check alors que le pot est quasiment le double de son stack, ce n'est à peu près jamais dans l'optique de check-call (sauf les excellents joueurs, et les très mauvais). N'hésitez donc pas à miser : il suffit alors que votre adversaire se couche à peine plus d'une fois sur trois pour que vous dégagiez un profit, et sa fréquence de fold sera en pratique bien plus élevée.

A nouveau, je vous propose deux exemples pour illustrer ces deux situations communes :

UTG: \$371.81

**Hero (MP): \$113.90**

CO: \$94.47

BTN: \$100.00

SB: \$106.58

**BB: \$86.18**

**Pre Flop:** (\$1.50) Hero is MP with J♦ Q♠

*1 fold, Hero raises to \$3, 3 folds, BB calls \$2*

**Flop:** (\$6.50) 2♥ 9♣ A♦ (2 players)

BB checks, **Hero bets \$5**, BB calls \$5

**Turn:** (\$16.50) T♦ (2 players)

BB checks, **Hero bets \$12**, **BB raises to \$30**, Hero calls \$18

**River:** (\$76.50) T♥ (2 players)

BB checks, **Hero bets \$75.90 all in**, BB folds

Mon adversaire n'est ici pas un joueur extraordinaire, mais n'est pas terriblement mauvais. Je mise le flop en bluff et choisis de poursuivre à la turn puisque je récupère un tirage. Malheureusement mon adversaire choisit de raise. A ce moment je call, ayant dans l'idée qu'avec l'argent déjà dans le pot et les 50€ qu'il reste à mon adversaire, j'aurai un retour sur investissement suffisant pour le justifier les 18% du temps où je compléterai ma suite.

Seulement il choisit de check la river, alors que pour mémoire, il lui reste 48€ dans un pot de 76€. 99% des joueurs vont faire tapis s'ils ont un full sur cette river. A ce moment là je ré-évalue donc ce que je pensais jusqu'alors de sa range. Il a pu me relancer à la turn avec un tirage couleur, typiquement 9♦ 8♦, et choisir d'abandonner son bluff. On peut également imaginer des mains telles que A9 ou A2, qui ont choisi cette turn pour se révéler et ont été contrefaites par la river. Toujours est-il que je ne bats pas ces mains, que je peux de mon côté très crédiblement représenter un full, un dix, ou AK, et c'est donc fort logiquement que je choisis de miser la fin de mon tapis.

**SB: \$179.00**

BB: \$299.31

CO: \$528.80

**Hero (BTN): \$543.62**

**Pre Flop:** (\$3.00) Hero is BTN with K♠ 9♣

*1 fold, Hero raises to \$6, SB calls \$5, 1 fold*

**Flop:** (\$14.00) 2♠ J♠ Q♦ (2 players)

SB checks, **Hero bets \$10**, SB calls \$10

**Turn:** (\$34.00) A♠ (2 players)

SB checks, **Hero bets \$22**, SB calls \$22

**River:** (\$78.00) 2♦ (2 players)

SB checks, **Hero bets \$505.62 all in**, SB folds

Voilà qui sera notre dernier exemple. Je vous ai donc mis quelque chose d'un peu particulier, mais qui illustre bien les concepts évoqués ci-dessus. Ici notre adversaire est un joueur faible et peu courageux, qui a une forte tendance à trop se coucher.

Je mise le flop, fort d'un tirage *gutshot*<sup>48</sup>. Mon adversaire me paye. La turn améliore considérablement ma main, puisque je dispose désormais à la fois d'une gutshot, mais également d'un tirage couleur. Par ailleurs, l'as risque fort de faire peur à bien des mains, telles que KQ ou KJ.

La river semble a priori la pire carte de tout le paquet pour tenter un bluff. Le pot fait 78€ et il reste 141€ dans le tapis de mon adversaire. Je choisis pourtant de miser tout son tapis, soit quasiment deux fois le pot. Il va falloir que mon adversaire se couche près de 65% du temps pour que cette manoeuvre nous fasse gagner de l'argent. En y réfléchissant, pourtant, je pense que la mise est correcte, pour plusieurs raisons :

- Notre adversaire ne détient quasiment jamais un full : il aurait sur-relancé quasiment toutes les combinaisons de full avant le flop (JJ, QQ, AA), il ne joue vraisemblablement jamais A2, J2, Q2, quant à 22 il n'en reste qu'une seule combinaison et il aurait de plus fallu qu'il le slowplay au flop.
- Notre adversaire ne détient quasiment jamais la couleur : non seulement en général vos adversaires vont relancer la couleur à la turn, mais en plus nous détenons le K♠. Cela enlève certaines combinaisons de couleurs (K♠ Q♠ en particulier) et de plus les couleurs max. sont généralement les seules qui sont slowplayées, l'adversaire ayant généralement trop peur de voir apparaître un quatrième à la river.
- Néanmoins notre adversaire détient assez souvent deux paires, en particulier AJ et AQ. On aurait pu imaginer qu'il ait des combinaisons de QK, mais la présence du K♠ dans notre main rend moins vraisemblable cette éventualité.

C'est le fait qu'à la fois l'adversaire n'ait virtuellement jamais des mains extrêmement fortes mais que dans le même temps il en ait très souvent des moyennement fortes qui m'a conduit à effectuer cette mise saugrenue. Je ne souhaitais pas miser 3/4 du pot et me faire payer par des mains comme AJ ou AQ. J'ai donc choisi d'augmenter la dose, ayant connaissance des tendances faibles de mon adversaire.

---

<sup>48</sup> Un tirage de quinte "par le ventre", qui n'offre que 4 outs.

*A retenir :*

- *Un des gros défauts de nombreux joueurs est de ne pas assez miser la river*
- *Quand vous misez pour value, restez rationnel et ne vous focalisez pas sur LA mauvaise situation qui peut advenir. C'est l'ensemble qui compte.*
- *N'hésitez pas à miser en bluff si des tirages sont complétés ou si votre adversaire check alors qu'on ne s'y attendrait pas.*
- *Corollaire : puisque de nombreux joueurs ne misent pas assez, gardez-vous bien de trop payer. De nombreux joueurs ne bluffent quasiment jamais à la river : identifiez-les.*

# **Autres sujets**



# Un mot à propos des multiways

---

Jusqu'ici nous n'avons quasi exclusivement considéré que des situations où nous nous retrouvions face à un seul joueur au flop, en *heads-up*. Si cela va constituer la majeure partie des situations à partir d'un certain niveau, ce ne sera fréquemment pas le cas à des limites plus basses ; comme vous avez dû vous en rendre compte il sera fréquent de jouer des flops avec plusieurs joueurs. C'est ce que nous appelons les *multiways*.

Mais alors est-ce que tout ce que je vous ai exposé dans ce livre était inutile ? Pas du tout. La raison pour laquelle j'ai choisi de n'exposer que les situations de *heads-up* est double. Tout d'abord les situations de *heads-up* sont déjà extraordinairement variées. Considérer que tous les coups se jouent ainsi est une hypothèse simplificatrice puissante : imaginez la complexité et le nombre des situations à décrire si j'avais dû considérer les situations à trois ou quatre joueurs, en position sur le premier mais pas sur le deuxième, en position sur tous, etc. Il m'aurait fallu sortir un livre au moins deux fois plus volumineux que celui-ci, sans qu'il ait nécessairement été plus pertinent.

La deuxième raison est que je ne le répèterai jamais assez, mon objectif n'a jamais été de vous préparer à toutes les situations imaginables mais de vous apprendre à raisonner, de sorte que vous puissiez vous adapter à toutes les circonstances. J'espère que cela aura été un succès pour le plus grand nombre d'entre vous. Cependant je vous propose quelques clefs supplémentaires pour jouer les pots *multiways*, de sorte de vous faire encore gagner un peu plus de temps dans votre apprentissage.

## Force des mains

Tout d'abord dès que vous jouez un pot *multiway*, vous devez relativiser la force de votre main. Là encore, pour deux raisons : tout d'abord la probabilité de gagner le coup est dans l'absolu inversement proportionnelle au nombre de joueurs. Mais aussi et surtout, vous devrez être bien plus prudent lorsqu'un adversaire va miser, ou bien pire vous relancer. Car non seulement vous allez en moyenne perdre plus souvent, mais de plus vos adversaires vont bluffer beaucoup moins fréquemment.

Même avec des tirages il va être fréquent qu'ils relancent moins en semi-bluff, dans l'espoir que les autres joueurs rentrent dans le pot et leur permette de gagner davantage avec un tirage complété. Ainsi quand ils relanceront effectivement, leur range sera beaucoup plus fort qu'en pot *heads-up*. Vous devez alors avoir la discipline de fold bien davantage, même des mains aussi fortes que des overpairs, ou top pair-top kicker, voire même si vous êtes relancé à la turn, certaines doubles paires.

De votre côté, il ne vous sera respectivement pas forcément évident de repérer des situations de bluff profitables, puisque les ranges de vos adversaires, en particulier lorsqu'ils

miseront, seront plus fortes. Néanmoins elles existent, mais ne vous forcez pas à les repérer si vous ne vous sentez pas totalement à l'aise et en confiance : vous risquez bien souvent de vous impliquer dans des situations pouvant vous coûter votre stack, avec une rentabilité au mieux marginale.

## Continuation bet

La plupart des joueurs tournent à environ 65 à 80% de continuation bet en *heads-up*. Vu ce que j'ai dit précédemment vous devez vous en douter, il va falloir ralentir quelque peu. Face à deux adversaires, vos bluffs ont environ deux fois moins de chances de fonctionner (un peu moins car vos adversaires vont vous accorder plus de crédit et en moyenne se coucher davantage), et il va donc falloir mieux sélectionner les situations qui se prêteront à bluffer. On a vu qu'en *heads-up* les pots présentant un A et relativement peu de tirages sont excellents à miser en pur bluff. Il va falloir doublement reconsidérer cette assertion.

En effet, tout d'abord les purs bluffs sont généralement à oublier. A moins de jouer contre des joueurs particulièrement faibles, je vous conseille de toujours avoir un tirage, si faible soit-il. Mon minimum serait une *gutshot* ou un *overcard* + un tirage *backdoor*<sup>49</sup> décent. Ceci pour deux raisons complémentaires : vous avez davantage d'equity et, particulièrement avec les tirages *backdoors*, davantage de turns que vous pouvez miser en bluff. Si vous avez par exemple Q♠T♠ sur un tableau 5♥6♥J♠, vous allez pouvoir 2-barrel avec une equity importante sur tous les piques turn, ainsi que sur les K et les 9.

Par ailleurs, autant les boards présentant un K comme plus haute carte restent décents à continuation bet si on a un semblant de tirage, autant ceux qui présentent un A sont plus souvent encore à proscrire, si un de vos adversaires décide de vous float il aura trop souvent un A pour que vous puissiez vous permettre de 2-barrel d'une part, d'autre part il n'y aura fatalement aucune carte supérieure vous permettant d'appliquer crédiblement davantage de pression sur les tours d'enchères ultérieurs.

Réciproquement, quand vous ferez face à un continuation bet, ou plus simplement à une mise d'un joueur quelconque, il va falloir penser à la jouabilité de votre main sur les tours ultérieurs. En *heads-up* dès qu'on a une paire, on peut généralement payer au moins une mise au flop dans l'optique de voir un peu ce qui se passera turn. En multiway c'est très différent pour deux raisons. Tout d'abord nous l'avons vu les ranges de continuation bet sont plus fortes. Mais aussi et surtout certaines textures de board vont être telles que même dans les cas où nous serons devant au flop, les chances que nous le restions à la river sont tellement ténues qu'il va convenir d'abandonner.

---

<sup>49</sup> Un tirage *backdoor* est un tirage qui nécessite la turn ET la river pour se réaliser. Exemple si vous détenez deux piques sur un flop contenant un pique, vous avez un *backdoor flush draw*.

Prenons l'exemple suivant, imaginons que tous les joueurs dans le coup soient serrés et agressifs (petite remarque : si tel est réellement le cas, il est généralement recommandé de changer de table)

**Pré-flop** : Hero est au cutoff avec J♥9♥

UTG relance à 3€, UTG+1 calls 3€, Hero calls 3€, D calls 3€, 2 se couchent

**Flop** : J♠8♠5♥ (POT = 13.5€)

UTG mise 10€, UTG+1 folds, Hero ???

Cette situation est bancal. Nous avons payé pré-flop car notre main se joue bien en multiway (assez connectée et suited), et que nous avons la position sur les deux premiers joueurs. Seulement le joueur au bouton a également décidé de participer à la fête.

Ici le joueur UTG choisit néanmoins de miser dans trois autres joueurs sur un tableau relativement connecté, et le joueur au bouton reste encore à parler en position sur nous. Même en imaginant que le joueur UTG ne nous batte pas déjà, il aura forcément au moins un tirage assez fort pour miser ce flop dans cette configuration. Par ailleurs notre main n'a pas de possibilité d'amélioration nette. Un 9 serait une bonne nouvelle, mais le 9♠ ferait rentrer la couleur, et QTs ou 67s sont des mains que les deux autres joueurs sont susceptibles d'avoir, même si cela serait légèrement loose. Et même en imaginant que le joueur UTG ait occasionnellement continuation bet un peu légèrement, nous sommes encore largement à la merci du joueur au bouton, qui risque de nous paralyser s'il reste dans le coup à la turn.

C'est ainsi qu'ici, bien qu'ayant top pair et quelques tirages backdoors, je pense que l'action correcte est de fold. Si nous avions été en heads-up la situation aurait été toute autre, et il n'aurait été question de fold contre rigoureusement aucun profil de joueur.

De la même manière si nous avions été à la place du joueur UTG en possession de 8♣9♣, bien qu'ayant une paire il aurait vraisemblablement été plus judicieux de check/fold. Avec trois joueurs en position sur nous il est très peu vraisemblable que nous puissions suffisamment souvent amener notre main au showdown pour justifier de mettre davantage d'argent dans ce pot.

*A retenir :*

- La force d'une main donnée est à revoir à la baisse lorsque vous vous trouvez en multiway
- Vous devez donner plus de crédit à une mise en multiway qu'à une mise en heads-up.
- Forcez vous à vous discipliner ! Je l'ai déjà souvent dit, mais vos adversaires bluffent moins que vous vous l'imaginez. C'est encore plus vrai en multiway !

# S'adapter à des tailles de tapis inhabituelles

---

Il fut un temps où composer avec des joueurs ayant des tapis de 20BB était une problématique importante pour les joueurs. C'était ce que l'on appelait le *shortstacking*. Avec l'ouverture du marché français à la concurrence (et donc au cloisonnement des joueurs français) de juin 2010, cela constitue moins un problème, la grande majorité des sites ayant instauré un tapis minimum à au moins 30 blindes les joueurs maîtrisant parfaitement le jeu à 20 blindes ne sont plus légion. Pourtant certains joueurs aguerris jouent encore avec seulement 40 ou 50 blindes sur une base régulière, et de manière plus importante le tapis des mauvais joueurs se retrouvent souvent tôt ou tard dans ces eaux-là. Je vous propose ici de voir quels ajustements nous pouvons effectuer face à ces joueurs pour maximiser notre *winrate*.

Je toucherai également un mot des ajustements à effectuer lorsqu'au contraire les tapis deviennent profonds (ou *deep*), c'est à dire que le nombre de blindes impliquées atteint les 150, 200 ou plus.

## Petits tapis

Que le joueur contre lequel vous jouez soit bon ou mauvais, le premier ajustement à faire dans votre jeu est de privilégier les mains qui vont faire des bonnes paires aux mains qui vont vous donner de très grosses mains comme des couleurs ou des suites. Pour vous donner un exemple concret, je préfèrerai quasiment toujours avoir 78s à QTo si j'ai un tapis de 100 blindes, mais ma préférence s'inversera avec 40 blindes. La raison en est simple. Avec 40 blindes les stacks vont beaucoup plus souvent être impliqués en entier, et top pair sera très souvent une main suffisante pour gagner le coup. Avec 100 blindes, non seulement ce ne sera que plus rarement une main suffisante quand vous serez all-in, mais aussi et surtout, votre jouabilité avec 78s sera bien meilleure, en particulier parce que vous aurez de nombreux tirages avec lesquels semi-bluffer votre adversaire.

De la même manière les petites paires, 22-66, perdent de leur valeur. Ne payez les relances qu'en position, et si elles sont inférieures à 8-10% de votre stack. Ainsi si un joueur cavé à 30 blindes relance UTG à 3 blindes, il conviendra de vous coucher. Avec 40 blindes de stack cela deviendra plus marginal, mais pourra devenir un call si les joueurs derrière vous ne sont pas trop agressifs pré-flop. Hors de position, continuez à vous coucher depuis la small blind. En big blind, la cote offerte devient suffisamment alléchante pour justifier un call : une relance à 5% de votre stack, même hors de position, vous permet éventuellement de jouer les paires, surtout contre un mauvais joueur.

Pour des questions de jouabilité il sera également logique d'un petit peu diminuer vos betsizings pré-flop. Ainsi au lieu d'isoler à 4BB+1/limper, passer à 3+1, voire 2.5+1 vous permettra d'avoir beaucoup de manoeuvrabilité.

Si vous jouez contre des mauvais joueurs (et avec ce stack ils seront la majeure partie), votre politique de sur-reliance doit n'être de ne pas sur-reliancer en bluff, mais exclusivement des bonnes mains. Contre des joueurs qui vont ouvrir un peu largement n'hésitez pas à sur-reliancer autant de mains que 88+/AJ+. Ils vous paieront très largement souvent avec moins bien. N'hésitez pas à sur-reliancer un peu moins fort que face à des stacks complets. 8 blindes en position face à une ouverture à 3, et 9 hors de position devraient suffire.

Si plus rarement vous jouez contre des bons joueurs, vous pouvez commencer à envisager de parfois sur-reliancer en pur bluff. Mais cela commence à être avancé, vous ne devriez le faire que si vous êtes certains de maîtriser les tenants et les aboutissants de ce type de sur-reliance.

## **Tapis profonds**

Fort logiquement, des ajustements allant dans le sens contraire sont à effectuer. Tout d'abord, misez légèrement plus fortement, surtout hors de position. Vis-à-vis des mains à privilégier, ce n'est pas tant que les mains pouvant faire des paires décentes mais ayant peu le potentiel de gagner de très gros pots soient à délaissier : si vous avez la position, et pouvez donc contrôler le déroulement du coup, elles seront encore très largement profitable. Pour autant dès que vous serez hors de position avec ces mains, votre adversaire pourra appliquer sur vous une telle pression que vous risquerez dès lors de perdre beaucoup.

Les mains du type connecteurs assortis, et les AXs prennent en revanche énormément de valeur, et pour une raison simple : l'idée lorsque vous jouerez en tapis profonds est de pouvoir avoir la main max, pour pouvoir prendre le tapis entier de la main juste un peu moins max. C'est à cet égard que les AXs sont des mains très puissantes, bien souvent elles vous permettront d'avoir la meilleur flush et de prendre le tapis d'une flush inférieure.

Nous avons par ailleurs déjà vu qu'il est très important de jouer au maximum en position. Avec des tapis profonds c'est encore plus vrai. Cela vous permettra de vous assurer de prendre le tapis de votre adversaire lorsque vous aurez la meilleure main possible, tout en vous permettant parfois d'éviter la catastrophe lorsque ce ne sera pas tout à fait le cas.

Parmi les situations que vous devez éviter, défendre vos blindes face à une ouverture du bouton avec de toutes petites paires (22-44) devient périlleux, car même les fois où vous aurez un set au flop, il ne sera pas totalement évident de pouvoir impliquer 200 blindes en étant devant votre adversaire : les situations où vous serez face à un set supérieur seront bien plus fréquentes que lorsque vous mettrez 100 blindes en jeu. De la même manière si les connecteurs sont des armes extrêmement puissantes en position, ne les surestimez pas hors de position car bien trop souvent vous ferez face à des connecteurs supérieurs.

La problématique des sur-reliances est également extrêmement délicate à gérer. Pour tout vous dire je n'ai jamais trouvé de stratégie de sur-reliance depuis les blindes me

convenant. J'évite donc au maximum de jouer des tables où je suis fréquemment en blindes contre un joueur très compétent avec un tapis profond. Le problème est qu'avec des tapis importants si vous sur-relancez depuis les blindes votre adversaire peut vous payer avec des mains très marginales, tant la position va lui conférer un avantage énorme. Pour jouer hors de position, j'ai honte de l'avouer mais je ne vous serai pas d'une grande aide.

En position c'est une autre histoire et vous devez bien prendre conscience que vos adversaires risquent d'être littéralement terrorisés de jouer contre vous hors de position. Du point de vue des sur-relances je vous conseillerai deux choses : quand vous êtes en position n'hésitez pas à 3bet énormément de mains jusqu'à ce que votre adversaire tente de s'adapter. Les JXs, QXs et KXs feront parfaitement l'affaire. Vos adversaires dans un premier temps devraient énormément fold, vous rapportant déjà un gain substantiel.

Par la suite, il y a de bonnes chances qu'il se mettent à call, et vous pourrez à ce moment là à votre guise manipuler les coups, soit en les sortant des coups lorsqu'ils commenceront à check/call sur des boards où leur range sera forcément faible (exemple si votre adversaire check/call sur J♥ 9♠ 7♠, il y a de bonnes chances qu'il finisse par fold à la turn ou à la river si vous continuez à miser), soit en contrôlant les coups pour amener votre main au showdown les fois où vous aurez une showdown value marginale.

Quand bien même ils réagiraient en 4bettant, vous pouvez encore prendre quelques-unes des meilleures mains de votre range de 3bet (K9s, QTs, 78s seront par exemple jouables) et payer les 4bets s'ils ne sont pas trop consistants. Là encore beaucoup d'adversaires risquent d'être trop faibles post-flop. Gare cependant, assurez-vous d'être à l'aise et de ne pas craindre de devoir engager (et parfois perdre !) tout votre tapis.

L'autre situation typique sera celle où vous ferez face à une sur-relance des blindes, et serez donc en position. Là encore vous pouvez généralement vous permettre de payer assez libéralement si vous connaissez un minimum les tendances de votre adversaire ; la profondeur vous permettra généralement de dégager du profit. Si cependant vous avez peur de jouer postflop, un 4-bet sera également extrêmement profitable pour une raison simple : avec 200 blindes vos adversaires ne vont avoir tendance à vouloir engager tout leur tapis qu'avec KK ou AA, et beaucoup se contenteront de payer le 4bet avec AK ou QQ - avec réticence encore. Du coup il sera très rare que votre adversaire puisse 5bet par dessus votre 4bet avec des mains comme TT, JJ ou AQ, vous permettant de plus souvent emporter le coup.

On pourra imaginer que votre adversaire se mette à 5bet en bluff. Mais en pratique la plupart des gens mettront un peu de temps à s'adapter, voire ne s'adapteront jamais tant cela les sortira de leur zone de confort.

*A retenir :*

- Lorsque les tapis sont peu profonds privilégiez les mains qui vous permettent d'avoir une paire décentement forte (les broadways, même offsuit, gagnent beaucoup de valeur)*
- Au contraire lorsqu'ils sont profonds, les mains permettant de réaliser des combinaisons très fortes (meilleure quinte, meilleure flush) doivent être privilégiées : 9Ts, JTs, AXs ...*
- La position perd un peu de son importance avec des tapis faibles, mais en acquiert beaucoup plus avec des tapis profonds. Evitez alors à tout prix de jouer hors de position !*

# Jouer avec un tracker

---

J'ai voulu que ce livre soit accessible au plus grand nombre. C'est pourquoi je ne vous ai pas jusqu'à maintenant assommés de statistiques en tout genre comme vous risquez d'en voir sur de nombreux forums. Ce n'est pas l'envie qui m'en manquait cependant, tant cela fait partie de mes habitudes.

Je pense que s'abstenir au maximum d'employer des abréviations et des statistiques permet de comprendre les concepts de base de manière plus efficace, sans se polluer l'esprit de chiffres qu'on ne comprend pas forcément, et qu'il s'agit d'une démarche saine pour débiter. Pourtant si vous souhaitez aller plus loin dans votre échange avec les autres joueurs, et en particulier qu'il soit plus efficace, il sera je pense nécessaire de vous équiper de ce qu'on appelle un *tracker*. Un *tracker* est un logiciel qui vous permettra de recenser toutes les mains que vous aurez jouées, et de tirer des informations à la fois sur votre jeu, mais aussi et surtout sur les adversaires que vous jouerez le plus régulièrement.

Les plus pertinentes de ces informations seront regroupées dans ce que nous appelons un *HUD*<sup>50</sup>, et je vous propose ici d'analyser celles que j'affiche personnellement, ainsi que les différentes façons d'interpréter et exploiter les résultats fournis.

Différents trackers sont disponibles sur le marché. Les plus populaires sont PokerTracker et Hold'em Manager. Je vous conseille personnellement ce dernier, qui - de mémoire - coûte 50\$ pour jouer jusqu'à la NL100, 80\$ pour jouer au-dessus. Si vous êtes totalement débutant et que ces sommes sont conséquentes pour vous il existe également une offre gratuite (je vous laisse vous dépêtrer de Google, nul doute que vous trouverez votre bonheur !). Je vous déconseille cependant très fortement de pirater un de ces logiciels. Pas pour une question d'éthique, mais principalement parce que c'est par ces logiciels piratés que de nombreux joueurs ont eu leur compte hacké. Vous ne voudriez pas passer des centaines de milliers de mains à monter votre bankroll pour vous la faire pirater n'est-ce pas ?

---

<sup>50</sup> Head-Up Display, ou Affichage Tête Haute, qui tient son nom du dispositif d'affichage des informations dans les casques des pilotes d'avion



## Statistiques pertinentes



*Le HUD (à droite de l'image)*

Vous avez ci-dessus une capture d'écran du HUD que j'utilise personnellement. Je vous propose de passer en revue les quatre lignes pertinentes (la première étant le pseudonyme du joueur ainsi que le nombre de mains dont nous disposons sur lui)

**22** : il s'agit du VPIP%, Voluntarily Put money In Pot%. Concrètement cela signifie que 22% du temps je mets de l'argent dans le pot pré-flop. Cela revient grossièrement à dire que je joue 22% des coups, sans compter ceux où je suis en grosse blinde et où personne ne relance.

Les bons joueurs ont généralement un VPIP compris entre 18% et 25%. En dessous ils sont beaucoup trop *tight*, et la manière la plus simple de gagner de l'argent face à eux sera de beaucoup se coucher lorsqu'ils relanceront, tout en volant très souvent leurs blindes. Les joueurs qui tournent entre 25 et 35% de VPIP peuvent être bons, mais seront plus larges. En général vos cibles doivent être des joueurs ayant un VPIP supérieur à 35% : ils joueront beaucoup trop de mains, et auront donc en moyenne des mains plus faibles postflop.

**18** : il s'agit du PFR%, Pré-flop Raise%. Le % de mains où j'ai relancé avant le flop. En général les bons joueurs ont un PFR compris entre 15 et 22%, pouvant monter jusqu'à 30% pour les plus agressifs.

Les joueurs qui doivent être vos cibles sont ceux ayant un PFR% supérieur à 35%, qui seront beaucoup trop agressifs (même si jouer face à eux génèrera beaucoup de variance), ceux ayant un PFR% inférieur à 10% (qui ne poseront pas grande menace tant ils se laisseront faire), et plus généralement tous ceux qui vont avoir une différence VPIP - PFR supérieure à 10% : cela signifiera qu'ils seront trop passifs avant le flop, se contentant trop souvent de payer les relances.

**3.3** : il s'agit de l'AF, Agression Factor. La formule déterminant cette statistique n'est pas simple, et elle est moins pertinente que les deux précédentes. Néanmoins en général les bons joueurs ont un AF compris entre 2 et 5. Au-dessous le joueur risque d'être assez passif, au-dessus il risque d'être un peu fou et de miser ou relancer très souvent.

Très souvent sur les forums de discussion, ces trois chiffres constitueront la base de la description d'un joueur. Passons à la deuxième ligne, qui concerne le vol de blindes.

**34** : il s'agit de l'ATS%, Attempt To Steal%. Soit le pourcentage du temps où j'ai essayé de voler les blindes aux positions de cutoff, bouton, ou small blind, lorsque le pot n'avait pas été ouvert jusqu'à moi. En général une statistique entre 25 et 40% semble décente.

Si un joueur ouvre moins, il ne vous posera généralement pas de problème, vous n'aurez qu'à vous coucher lorsqu'il relancera. S'il ouvre plus que 45%, vous pouvez le contrer en sur-relançant à outrance s'il fold suffisamment, ou en payant pré-flop avec des mains qui ne seraient pas assez fortes contre un joueur plus raisonnable.

**85/78** : il s'agit du pourcentage du temps où je fold face à un vol, en petite blinde / en grosse blinde. Vous remarquerez que ces valeurs sont relativement hautes : comme je vous l'ai dit défendre vos blindes n'est pas évident puisque vous serez toujours hors de position. Trop défendre est généralement mauvais. Si un adversaire fold sa petite blinde plus de 90% et sa grosse blinde plus de 85%, n'hésitez pas à voler très libéralement face à lui. Réciproquement s'il fold moins de 75%/65% vous n'avez pas d'ajustement spécifique à effectuer à part ne pas voler avec des poubelles totales. Il perdra automatiquement de l'argent en jouant des mains trop faibles hors de position.

Passons maintenant à la troisième ligne, qui concerne les statistiques de sur-relance.

**6.2** : il s'agit du pourcentage du temps où j'ai sur-relancé. Classiquement les bons joueurs tournent entre 4 et 9%. Attention cependant à deux choses : tout d'abord cette statistique met énormément de temps à converger<sup>51</sup>, veillez à ne pas la prendre pour argent comptant avant d'avoir au moins 300 à 400 mains sur votre adversaire (et ce ne serait pas encore très fiable). Par ailleurs certains joueurs sur-relancent énormément dans certaines situations mais pas du tout dans l'autre. C'est ainsi que certains peuvent avoir 15% de sur-relance au bouton contre le cutoff, mais seulement 3% depuis les blindes contre le cutoff. Il va donc vous falloir rester attentifs au moins à cela, et ne pas entièrement vous reposer sur cette statistique.

**64** : il s'agit du pourcentage du temps où le joueur fold face à une sur-relance. Les bons joueurs vont souvent tourner entre 50 et 70%. S'ils foldent moins, vous devez alors sur-relancer une range *mergée*<sup>52</sup>, et ne plus sur-relancer en pur bluff. S'ils foldent plus de 75% du temps, sur-relancez-les énormément, car ils folderont tellement souvent que vous en tirerez un gros profit.

**6** : il s'agit du pourcentage de squeeze. C'est une statistique tellement dépendante des situations que je ne saurais que trop vous conseiller d'être extrêmement attentif aux situations et pas seulement à la statistique, d'autant moins qu'elle converge beaucoup plus lentement

---

<sup>51</sup> A atteindre une valeur fiable

<sup>52</sup> Ou mixée.

encore que le %3bet. Cependant un chiffre supérieur à 9% commence à être important, là où un chiffre inférieur à 3% est faible.

La dernière ligne quant à elle concerne les statistiques de continuation bet et de 2d barrel.

**72** : il s'agit du pourcentage de continuation bet, généralement compris entre 60 et 80% pour les bons joueurs. Certains joueurs très agressifs vont CBet davantage, et peuvent donc être exploités par de nombreux check/raise en bluff. D'autres vont être trop passifs, et trop vous donner de carte gratuite quand ils sont en position, ou trop check/fold lorsqu'ils sont hors de position.

**52** : il s'agit du pourcentage de fold face à un continuation bet. En général les bons joueurs auront entre 40 et 60%. Les ajustements sont classiques. Si votre adversaire fold moins, abandonnez les continuation bet en pur bluff sur les tableaux les moins favorables. S'ils foldent davantage, faites vous plaisir et usez du continuation bet quasiment 100% du temps.

49/37 : ce sont les mêmes statistiques pour le 2d barrel plutôt que pour le continuation bet. Les ajustements seront en conséquence similaires. Attention, à nouveau ces statistiques convergent très lentement.

On pourrait encore en dire bien plus sur d'éventuelles façons d'utiliser ces statistiques. En particulier parce que vous pouvez les utiliser en les combinant. C'est ainsi que si vous savez par exemple qu'un adversaire fold rarement aux continuation bets, mais très souvent aux 2-barrels, il vous sera très profitable de beaucoup continuation bet et d'également beaucoup 2d barrel. Il vous flottera au flop et abandonnera à la turn, et vous gagnerez plus encore d'argent que s'il avait fold dès le flop.

Les combinaisons que vous pouvez imaginer sont infinies, et ce sont elles qui détermineront votre stratégie globale face à un joueur donné. Tâchez de toujours avoir une ébauche de plan en tête lorsque vous vous engagez dans un coup face à un joueur, et de toujours réfléchir à quels leviers activer pour exploiter un adversaire donné.

*A retenir :*

- *Le tracker est à mon avis un outil indispensable à votre progression, ne serait-ce que pour communiquer efficacement avec d'autres joueurs.*
- *Le HUD vous permettra de jouer plusieurs tables tout en palliant le déficit d'attention que cela engendre.*

*- Néanmoins les statistiques ne sont pas les seules choses sur lesquelles vous devez vous reposer : bien souvent les situations sont uniques et vous n'aurez pas joué assez de mains contre un adversaire pour ne vous reposer que sur ses statistiques.*

# Gestion de capital

Nous l'avons déjà vu, la façon dont vous allez gagner (ou perdre !) est définie par votre *winrate* et votre *variance*, respectivement votre gain moyen et la force avec laquelle le hasard impactera vos gains. Et parce que le poker reste avant tout un jeu de hasard, vous ne pourrez donc pas gagner tout le temps. Parfois, vous perdrez.

Cela a pour conséquence que si vous n'avez que 100€ de capital et décidez d'en jouer l'intégralité sur une table de NL100, même en étant le meilleur joueur du monde vous avez une très forte probabilité de tout perdre à un moment ou à un autre et ainsi de devoir arrêter de jouer.

Illustrons ce point avec un graphique réel :



Courbe de gains sur 56.000 mains

Comme vous le constatez, malgré un *winrate* correct, les moments où ce graphique chute de 3 ou 4 caves sont extrêmement courants. Conséquence : il faut jouer avec un matelas de plus de 3 ou 4 caves pour *absorber la variance*.

C'est en vérité bien pire que ça. En pratique si les pertes de 3 ou 4 caves sont extrêmement courantes, les pertes de 10 caves sont également loin d'être inexistantes, comme vous le voyez durant les 25.000 premières mains, alors que je ne jouais pas plus mal. Pour

tout vous dire, pire arrive également régulièrement. Mon maximum personnel est de 15 caves, mais je me considère comme privilégié. Certains très bons joueurs ont eu au cours de leur carrière des pertes de plus de 50 caves. Mathématiquement, il n'y a pas de limite.

Tout ceci est très bien me direz-vous, mais comment savoir avec quelle quantité d'argent il est raisonnable de jouer à une table donnée ? J'y viens. Il s'agit là de ce que vous entendrez souvent appelé la gestion de capital, gestion de *bankroll* ou *bankroll management*.

## **Bankroll management classique**

Il n'existe pas de règle absolue en bankroll management. Pour les fanas de mathématiques et d'optimisation, vous pouvez taper « critère de Kelly » sur votre moteur de recherche préféré. Pour les gens un peu plus raisonnables, je vais vous présenter deux systèmes : celui qui est communément admis et professé dans toute la communauté poker, et celui que j'applique personnellement.

Malgré sa rigueur, le bankroll management classique est sûrement la meilleure façon pour vous de procéder si vous n'avez pas d'expérience en la matière et pas encore une pleine confiance dans votre jeu et vos capacités à vous autogérer. De plus, avoir des règles de gestion strictes vous permettra dans un premier temps de pleinement vous concentrer sur ce qui importe vraiment, la qualité de votre jeu. Ainsi :

- Jusqu'à la NL25 incluse : prévoyez de jouer avec un minimum de 20 caves. Repassez à la limite inférieure quand vous n'avez plus que 15 caves.
- NL50 : Les choses se corsent. Réservez vous 30 caves. Redescendez à 25.
- NL100 : l'agressivité, en particulier pré-flop, commence à se faire intense. Conséquence, votre variance augmente. Prévoyez de monter en NL100 avec 40 caves, soit 4000€. Redescendez entre 30 et 35.
- NL200 et plus : d'ici là, vous réaliserez certainement mieux l'impact qu'auront le hasard et l'agressivité sur vos gains. A mon sens, il est un moment où avoir des règles écrites dans le marbre est contre-productif. C'est ce que je vais vous exposer maintenant.

## **Bankroll management adaptatif**

Vous vous êtes peut-être déjà fait la réflexion à la lecture des lignes précédentes : puisqu'au bout de 5 caves perdues je redescends de limite, pourquoi ne pas tenter de maximiser nos gains en jouant avec 10 caves, et en redescendant si on en perd 5 ? Techniquement, cela nous assure la même « espérance de vie » à une limite donnée.

Vous avez tout à fait raison. Théoriquement, vous pouvez effectivement jouer avec 1000€ en NL100. Mais cela présuppose plusieurs choses :

- Vous jouerez votre meilleur jeu malgré la faible perte acceptable : le poker reste un jeu de hasard et commencer à avoir peur de jouer de gros pots risque fort de rendre votre espérance de gain négative
- Ni votre qualité de jeu ni votre moral ne seront affectés le cas échéant par la perte de la moitié de votre bankroll
- Après cette mauvaise série, quand le moment sera venu, vous aurez la rigueur mentale pour redescendre en NL50

Croyez-moi, c'est un sacré paquet de critères, en particulier pour un joueur qui ne possède pas une grande expérience du jeu en ligne. Je ne vous recommande donc pas pour l'instant de jouer avec un bankroll management « agressif ».

Néanmoins, il faut retirer autre chose de ces critères : le fait d'investir une somme d'argent non négligeable par rapport à votre bankroll peut vous faire jouer moins bien. Et c'est là que la règle figée dans le marbre trouve ses limites : cette « somme d'argent non négligeable » n'est pas fixe. Elle diffère d'une personne à l'autre, et peut même différer en fonction de votre état d'esprit. L'important sera de toujours jouer à la limite où vous vous sentez à l'aise. En particulier, passer à la limite supérieure uniquement parce que vous avez atteint la somme que vous vous étiez fixée (4000€ pour la NL100 par exemple) sans en avoir la motivation ou le courage d'investir davantage d'argent par table est le meilleur moyen d'aller droit dans le mur. Vous pouvez très bien devenir, d'un gros gagnant en NL50, un perdant en NL100, uniquement parce que vous aurez peur et serez davantage sujet au tilt.

De la même manière si vous vous ennuyez avec vos 2500€ en NL50 et avez tendance cette fois-ci à prendre TROP de risques, n'hésitez plus : installez-vous en NL100. Tant que vous garderez la présence d'esprit de repasser en NL50 rapidement si les événements se passent mal, ça ne pourra qu'être mieux pour vous.

A titre personnel j'ai commencé à jouer en NL100 avec 4.000\$. Puis, figé sur les règles que je m'étais imposées, je suis à l'époque monté en NL200 avec 8.000\$. Tout s'est alors très mal passé, j'étais finalement peu à l'aise, je jouais moins bien et étais globalement moins heureux, acceptant moins bien de perdre de l'argent. Je suis reparti en NL100 après avoir retiré la moitié de ma bankroll et ne suis revenu en NL200 qu'avec 13.000\$, où je suis devenu un gros gagnant régulier. Quelle avait été mon erreur ? J'avais trop gagné, trop vite en NL100 et l'excès de confiance m'avait poignardé dans le dos.

Je n'ai par la suite joué en NL400 qu'après avoir atteint la somme de 40.000\$. Gâchis, diront certains, perte de temps, diront d'autres. A vrai dire, la gestion de votre bankroll est avant tout dans votre tête : jouez à la limite qui vous assure le meilleur équilibre entre votre bonheur au quotidien et les gains que vous souhaitez dégager. Si vous jouez actuellement en

NL25 et que la perspective de perdre 400\$ dans une journée de NL50 doit vous rendre plus malheureux qu'un éventuel gain de 2000\$ dans le mois ne vous rend heureux, restez en NL25 jusqu'à ce que vous ressentiez le besoin de monter. Et si ça ne doit jamais arriver, qu'à cela ne tienne : il n'y a pas de honte à ne pas vouloir transformer le poker en machine à fric.

Si au contraire votre objectif est de monter vite, haut, d'être compétitif et/ou de gagner beaucoup d'argent, n'hésitez pas à être plus léger sur vos montées de limite. Mais soyez prêt à encaisser de nombreuses frustrations et surtout prenez garde à ne pas surestimer votre niveau. L'excès de confiance est le plus gros défaut des joueurs de poker du monde entier.

*A retenir :*

- Le bankroll management vous permet d'encaisser les effets de la variance, en diminuant le risque de perdre l'intégralité de votre capital*
- Si vous n'avez aucune expérience de la chose, rabattez-vous sur les règles strictes exprimées en 2 : ayez toujours au moins 20 caves d'avance à une limite donnée*
- Si vous vous sentez prêt à plus de souplesse vous pouvez gérer votre bankroll à votre gré, tant que vous ne laissez pas le tilt prendre le meilleur de vous-même et êtes prêt à redescendre en limites au moindre problème*



# Le tilt

---

Nous avons commencé à le mentionner au précédent chapitre. Le tilt, qu'il soit insidieux ou explicite, est un des pires ennemis du joueur de poker. Peut-être vaut-il mieux, avant d'aller plus loin, que j'explique (justement tiens) ce que j'entends par ces termes.

## Le tilt explicite

Le tilt explicite est d'habitude tout simplement appelé seulement tilt. Tout court. C'est la manifestation la plus évidente du tilt. Votre adversaire touche sa couleur miraculeuse à la river et vous prend tout l'argent que vous avez acquis à la sueur de votre front juste parce qu'il est scandaleusement cocu. Il ajoute malicieusement « *that's poker* » pour vous signifier que bon, c'est pas grave mon gars hein, la vie continue et c'est pas comme si ton hamster était crevé. C'est alors que vous ressentez l'irrépressible envie de lui enfoncer vos cartes dans la gorge afin de procéder à une opération des amygdales.

Manque de bol, vous jouez sur Internet. Ce qui ne tombe pas plus mal après tout, car en *live* vous n'auriez sûrement rien osé dire. Qu'à cela ne tienne, à défaut vous tapez rageusement votre poing sur la table en ponctuant l'impact d'un « *Putain !* » libérateur. Vous vous faites mal, bien sûr.

Malicieuse elle aussi, votre femme qui vous regarde d'un œil distrait croit bon d'ajouter : « *Mais mon chéri ce n'est qu'un jeu enfin voyons ... si ça t'énerve, arrête de jouer !* ». C'en est trop. Pour être bien sûr de montrer votre rage au monde entier, vous relancez la main suivante sans même la regarder, finissez – vous ne savez plus comment – par envoyer votre tapis en plein bluff, pour être immédiatement payé par le même ignoble gugusse qui venait pourtant de vous démontrer que c'était lui le patron et qu'il ne fallait pas espérer qu'il se couche. « *LOL* », ajoute-t-il.

Histoire vraie. Que celui à qui ce n'est jamais arrivé me jette la première pierre.

## Le tilt insidieux

Le tilt insidieux quant à lui est plus ... insidieux (*bravo !*). Vous ne le sentirez peut-être pas s'installer. Vous ne le sentirez d'ailleurs *très certainement* pas s'installer. Pourtant une fois qu'il sera là ses effets seront souvent tout aussi dévastateurs que ceux du tilt explicite et risquent de vous valoir de longues semaines de psychanalyse de votre jeu. Au contraire du tilt explicite, il s'installe sur la durée et reste sur la durée. Et il modifie votre façon de jouer.

Un exemple classique de tilt insidieux : lors de vos 10 dernières confrontations à tapis vous avez perdu 9 fois. Belle performance. Pourtant votre façon de jouer n'a pas – encore – changé. Vous avez juste fait face à une mauvaise série. Seulement il vous est difficile de

garder confiance en vous dans ces conditions et petit à petit, à chaque fois que votre adversaire mise son tapis, vous aurez de plus en plus envie de vous coucher, même si vous tenez une main énorme (un *set* par exemple).

Les forums de discussion sur Internet sont pleins de ces exemples : un joueur dans une mauvaise passe demande une analyse sur une main où il s'est couché à tort (parce qu'il perd beaucoup récemment) et se fait descendre en flammes par l'intégralité de la communauté. Ce n'est jamais agréable. Mais c'est souvent salvateur.

Point n'est besoin que je détaille pourquoi ces problèmes sont à éviter, de manière évidente ils vous font perdre de l'argent. Mais plus que cela, ils vous rendent malheureux et vous dégoûtent du jeu. Quand vous finissez une session après avoir perdu un tapis de la plus bête des façons, ça vous tracasse un moment, voire toute la nuit pour les plus passionnés – ou plus simplement pour ceux qui jouent tard.

## Combattre le tilt

C'est très intéressant tout ça me direz-vous. Mais qu'est ce qu'on fait pour éviter ça ? Ah. Hmmmm. Je dois dire qu'à l'écriture de ce chapitre je n'avais pas exactement réfléchi à ça. Mon raisonnement a grossièrement été le suivant : « Le tilt ... Tiens le tilt, c'est important ça le tilt, je vais faire un chapitre ». Mais maintenant que vous en êtes là, ce serait un peu dommage de vous laisser partir sans vous laisser quelques clefs vous évitant de péter des plombs. Je me lance donc. Mais rappelez-vous que s'il y a des ficelles il n'y a pas de solution miracle (comme pour tout finalement ... Quelle escroquerie ce bouquin !) et que vous devrez de toute façon fournir des efforts et voir ce qui vous convient le mieux.

Je vais commencer par ce qui me semble finalement le plus important : la façon dont vous considérez la chose. La plus grosse erreur à commettre et la meilleure manière de garder des problèmes de contrôle toute votre vie de joueur, c'est de considérer vos problèmes de tilt comme extérieurs à votre qualité de joueur. Quand vous revisitez une session perdante et que vous vous dites « Aaah, si j'avais pas tilté je serais sorti gagnant ! », vous avez tout faux. On entend même souvent dire certains joueurs dire « Aaah ! Je suis un joueur gagnant mais malheureusement j'ai des problèmes de tilt / de bankroll management, donc j'ai encore tout perdu ». Encore tout faux. Ce sont des joueurs perdants, point final.

En séparant la discipline mentale de l'analyse du jeu, vous vous donnez l'autorisation de stagner. Vous pourrez presque facilement avoir un niveau d'analyse médiocre et être un joueur gagnant, si vous avez une discipline de fer. L'inverse sera pratiquement impossible. Le tilt et la discipline de manière générale sont des qualités **cruciales** que vous **devez** développer. Ne les considérez pas comme des facteurs extérieurs comme vous le feriez d'une coupure d'électricité qui vous forcerait à folder votre carré d'as. Prenez conscience du problème et agissez.

Deuxième chose : ne jouez pas sans en avoir envie et ne jouez pas fatigué. Pour la fatigue c'est limpide : vous prendrez automatiquement de moins bonnes décisions si vous êtes fatigué, tout comme vous êtes généralement moins bon dans quelque activité que ce soit. Par ailleurs un état de fatigue avancé entame votre self-control.

Pour ce qui est de l'envie je me dois de nuancer : il y a de bonnes chances pour qu'en tant que passionné vous ayez **toujours** envie de jouer. Demandez-vous alors si c'est pour la bonne raison : si vous souhaitez jouer car le jeu vous plaît et que vous voulez prendre toutes les bonnes décisions et battre vos adversaires, très bien. Si vous souhaitez jouer car vous avez perdu 200€ hier et que vous devez remonter la pente, c'est une attitude peu saine et vous risquez de ne pas être dans les meilleures dispositions pour jouer.

Pareillement, ne jouez pas sous l'emprise de l'alcool. Vous serez désinhibé, ferez n'importe quoi et risquez de vouloir jouer plus haut que d'habitude "pour vous refaire". Vous le regretterez amèrement. De manière générale ne jouez pas à moins d'être dans un état mental stable.

Une autre clef que je vous conseille d'appliquer tant que vous n'aurez pas l'expérience de pouvoir jouer pendant 10h d'affilée à votre meilleur niveau, en étant imperturbable face à tous les coups du sort : quand vous sentez la rage monter en vous, cette fameuse envie de taper du poing sur la table en criant « *Putain !* », finissez le(s) coup(s) en cours et éteignez votre poste. A tout le moins fermez le logiciel de poker si vous travaillez à côté sur une présentation cruciale pour gagner de l'avancement dans votre société. Mais coupez court à toute bêtise que vous pourriez commettre et que vous regretteriez.

Dans la même veine, et même si vous n'êtes pas sujet au tilt explicite, une autre bonne pratique est celle du *stop loss*. Fixez-vous un montant maximal que vous êtes prêt à perdre sur votre session et arrêtez-vous si vous l'atteignez. Pour nombre de joueurs, jouer pour chasser ses pertes est une catastrophe : beaucoup vont jouer de plus en plus mal et perdre de plus en plus. Si toutefois vous considérez être immunisé à cette forme de tilt, eh bien ... vous vous trompez certainement. Fixez vous une limite. Et respectez-la, au moins le temps de constater si vous ressentez une différence. Si ça ne change rien pour vous, je vous absous de ne pas suivre cette consigne.

Dernière chose, faites du sport. Que ce soit avant, après, ou même pendant le temps où vous jouez, vous défouler d'une manière ou d'une autre vous aidera à vous discipliner. Faites en avant et vous aborderez votre session sereinement. Lancez-vous après et vous pourrez évacuer d'éventuelles frustrations. Faites une série de pompes quand vous pétez un plomb, ou

un jogging quand vous atteignez votre *stop loss*, et vous serez plus rapidement à même de replonger dans l'arène.

De plus, et ça ne gêne rien, si vous vous entraînez autant que vous jouez au poker vous aurez rapidement un corps d'athlète et pourrez dépenser votre argent durement gagné pour satisfaire aux caprices de vos multiples conquêtes.

*A retenir :*

- *Le tilt revêt deux formes, explicite ou insidieux, vous faisant perdre beaucoup tout de suite ou petit à petit pendant longtemps*
- *Savoir gérer le tilt est une qualité que vous devez développer au même titre que toutes les autres. En particulier ne vous avisez jamais de calculer vos gains « si vous aviez bien joué », « si vous n'aviez pas tilté ».*
- *Ne jouez pas fatigué, sans en avoir réellement envie, arrêtez-vous quand vous perdez un coup que vous « auriez dû » gagner, fixez-vous un stop loss. Faites du sport.*

# Conclusion

---

Nous avons parcouru ensemble de très nombreux aspects du poker en ligne. Je me vois mal synthétiser dans cette conclusion tous les points évoqués, tant leur diversité rend cette tâche impossible.

Je commencerai donc par vous remercier de m'avoir accordé votre confiance et d'être arrivé jusqu'à cet ultime chapitre - j'espère du moins que certains y seront parvenus !

Enfin je vous donnerai un dernier conseil. Quelle que soit l'évolution qu'aura votre carrière de joueur, efforcez-vous de toujours garder un esprit ouvert. Ouvert à de nouveaux concepts, ouvert à la remise en question personnelle, ouvert à la critique. Il est très improbable que vous ou moi soyons jamais des joueurs parfaits en tout point. Cela peut sembler bête à dire mais c'est je pense particulièrement vrai au poker : il y a toujours moyen de s'améliorer. Efforcez-vous d'y parvenir.