

MANUEL FONDAMENTAL DE POKER

EV (Expected Value), Combos & Stratégies Pré/Post-Flop

Niveau : Débutant à Débutant Avancé

1. Introduction & Mindset : L'EV (Expected Value) et le Long Terme

PHILOSOPHIE : « Si vous ne prenez pas vos décisions en termes d'EV, vous ne jouez pas au poker : vous jouez à la bataille ou au Uno. » — Guillaume

1.1 Qu'est-ce que l'EV (Espérance de Gain) ?

L'EV (Expected Value ou Espérance de gain) est la métrique absolue du poker. Elle représente la valeur moyenne mathématique que rapporte (ou coûte) une décision si elle était reproduite un très grand nombre de fois dans la même situation exacte.

- **EV+ (Positive)** : Décision qui rapporte des jetons / de l'argent sur le long terme.
- **EV- (Négative)** : Décision qui détruit de la valeur et fait perdre des jetons sur le long terme.
- **EV 0 (Neutre)** : Décision à somme nulle.

L'EV s'exprime indifféremment en euros (€), en jetons (chips) ou en grosses blindes (bb).

1.2 La Courbe du Joueur Gagnant vs Joueur Perdant & la Variance

Sur un échantillon significatif (ex. 10 000 tournois), la courbe d'un joueur gagnant apparaît ascendante et régulière. Cependant, au quotidien ou sur une cinquantaine de tournois, elle est soumise à des fluctuations brutales (la variance).

Évolution des Gains sur 10 000 Tournois (MTT) : Long Terme vs Variance

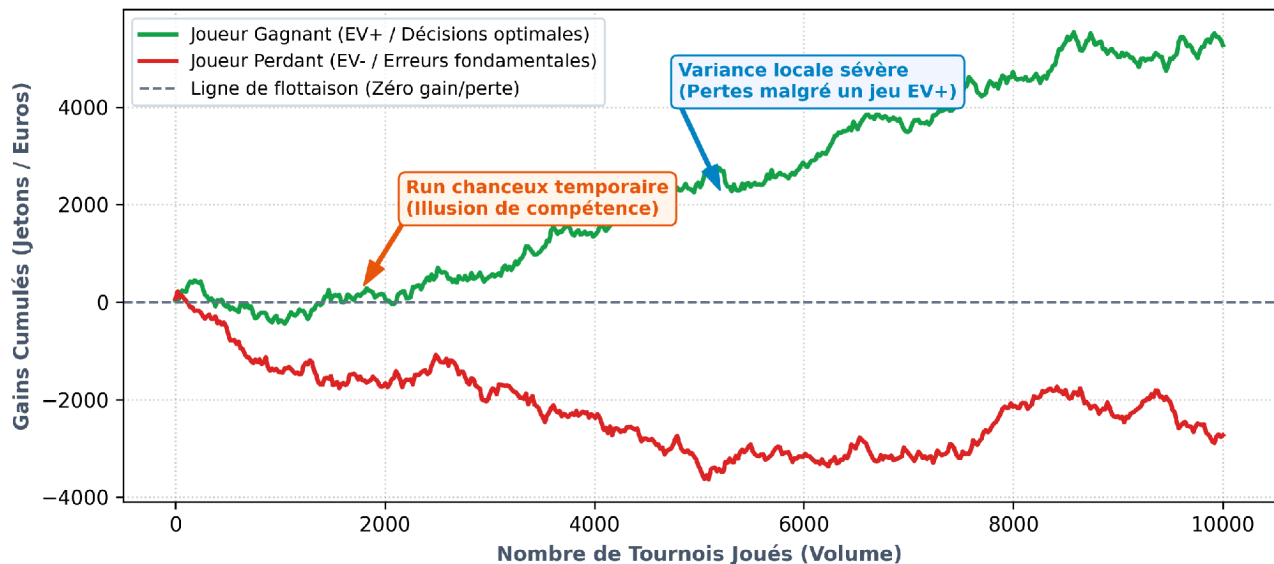


Figure 1 : Courbe des gains sur 10 000 MTT — Comparaison joueur gagnant (EV+) vs joueur perdant (EV-) et impact de la variance.

Le piège du « Résultat-Orienté » (Result-Oriented) :

Juger de la pertinence d'une action à l'issue d'une seule main (« j'ai été payé par 7-3 qui a touché deux paires, je suis nul ») est la première erreur des débutants. La performance à court terme n'est jamais égale au niveau de jeu. Vous pouvez excellemment jouer et perdre pendant plusieurs semaines en live ; vous pouvez mal jouer et remporter un tournoi sur un coup de chance. La seule question qui compte est : ma décision était-elle EV+ ?

1.3 Exemple Fondamental : KK contre QQ à 10 000 jetons

Situation : Début de tournoi (10 000 jetons de stack de départ). Tapis pré-flop entre votre paire de Rois (KK) et une paire de Dames (QQ). Le pot total au centre est de 20 000 jetons.

- Équité de KK : 80% de chances de remporter le coup.
- Équité de QQ : 20% de chances de remporter le coup.

Calcul de l'espérance de gain (EV) :

Espérance de retour = $80\% \times 20\,000 = 16\,000$ jetons.

Gain net moyen = $16\,000 - 10\,000$ (investis) = $+6\,000$ jetons (+60% du tapis).

Point clé : Lorsque vous gagnez ce coup, vous n'avez pas « doublé » par miracle. Votre décision rapporte mathématiquement $+6\,000$ jetons en moyenne. C'est l'accumulation de ces décisions EV+ qui construit une courbe gagnante.

2. La Combinatoire du Poker : Maîtriser les Combos

Pour évaluer la force d'une range et détecter les bluffs adverses, il ne faut plus raisonner en « cartes », mais en combinaisons (combos). Dans un jeu de 52 cartes, il existe exactement 1 326 combinaisons de départ possibles ($52 \times 51 / 2$).

2.1 Les 3 Règles d'Or du Dénombrement

Type de Main	Notation	Exemple	Nombre de Combos
Paire Servie (Pocket Pair)	XX	AA, KK, 22	6 combos ($(4 \times 3) / 2$)
Main Dépareillée (Offsuit)	XYo	AKo, A3o, 72o	12 combos (4 cartes $\times$ 3 cartes)
Main Assortie (Suited)	XYs	AKs, A3s, 78s	4 combos (1 par couleur : $\spadesuit, \heartsuit, \diamondsuit, \clubsuit$)
Total Main Non Appariée	XY	AK, QJ, 72	16 combos (12 offsuit + 4 suited)

RATIO FONDAMENTAL : Pour chaque main non-paire, il existe 3 FOIS PLUS de combos dépareillés (12) que de combos assortis (4). Ce ratio est crucial pour lire les ranges.

2.2 Applications Pratiques : Chasser les « Fantômes » Post-Flop

1. La fausse double-paire sur board sec :

Vous ouvrez UTG, la Small Blind paye. Le flop vient $7\spadesuit - 3\heartsuit - 2\diamondsuit$. Ne craignez pas les doubles paires 7-3, 7-2 ou 3-2. Dans la range de call pré-flop de la SB, ces combinaisons dépareillées n'existent tout simplement pas !

2. Démasquer un bluff en pot sur-relancé (3-Bet) :

Dans un pot 3-bet, le flop vient $4 - 5 - 6$. L'adversaire mise agressivement pour représenter la quinte avec 7-8. En pot 3-bet, un joueur régulier ne possède jamais 7-8 offsuit. Il n'y a donc que 4 combos de 7-8 suited au monde. S'il prétend avoir quinte trop souvent, il sur-bluffe mathématiquement.

3. Stratégie Pré-Flop : Positions, Ranges et Sizings

STATISTIQUE CLÉ : « 90% à 95% de vos erreurs post-flop découlent directement d'un mauvais choix effectué pré-flop. » — Guillaume

3.1 Le Conseil Débutant : Jouer Serré (Tight)

Les joueurs récréatifs jouent trop de mains par curiosité ou ennui. Or, les mains fortes (hautes paires, gros As assortis) fabriquent des top paires solides et des quintes/couleurs dominantes. Une erreur pré-flop à 2 blindes grossit au flop, à la turn et peut finir par coûter votre tapis entier à la river.

3.2 Les Positions et l'Élargissement des Ranges

Élargissement Progressif des Ranges d'Ouverture selon la Position

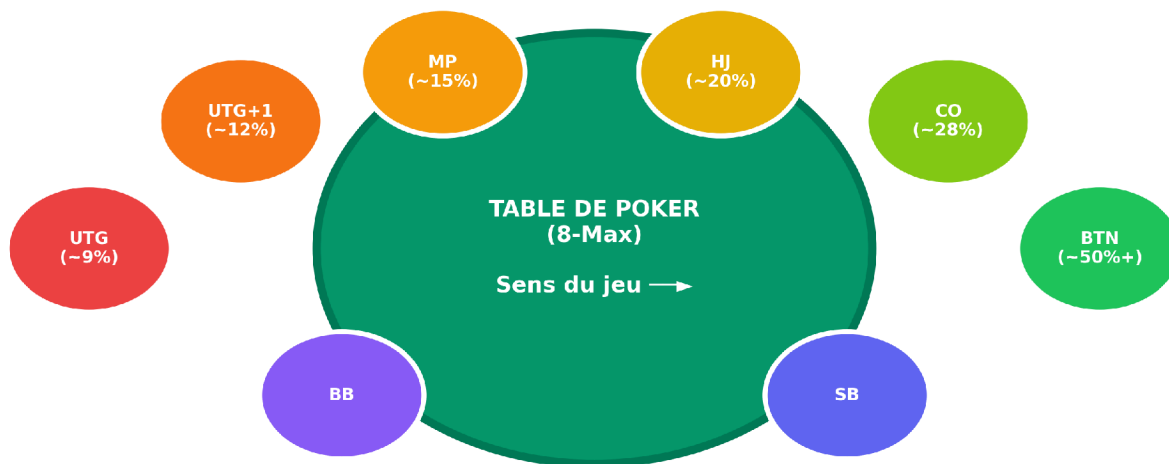


Figure 2 : Disposition de la table 8-Max et pourcentages d'ouverture indicatifs selon la position.

- **UTG (~9% des mains)** : AA à 77, AKo, AQo, AKs, AQs, AJs, ATs. Rien de plus ! (Même AJo ou KQo y perdent des jetons chez les débutants).
- **Bouton (~50%+ des mains)** : Position où l'on réalise le plus de profit grâce à l'avantage d'information à tous les tours de mise.

3.3 Sizings d'Open et Interdiction du Limp

Sizings standards :

- Théorie GTO : 2,5 bb en début de tournoi (deep stack), puis 2,2 bb – 2,0 bb (min-raise) quand les tapis raccourcissent.
- Live récréatif : 3 bb est recommandé pour construire le pot avec nos bonnes mains et resserrer le coup.
- Règle essentielle : Conserver le MÊME sizing pour toute votre range à une position donnée.

L'Open-Limp est strictement interdit :

Payer 1 blinde sans relancer n'apporte aucune fold equity, invite toute la table dans le coup et donne la cote gratuite à la Big Blind. Face aux limpers, appliquez l'Iso-Raise : 3,5x à 4x + 1 bb par limper supplémentaire.

4. Le Principe Sacré : Heads-Up vs Pots Multiway

OBJECTIF FONDAMENTAL : *Le but du poker est de disputer des coups en TÊTE-À-TÊTE (1 contre 1), JAMAIS à cinq ou six joueurs.*

Configuration de Jeu	Équité d'une Paire d'As (AA)	Impact Stratégique
Heads-Up (1 vs 1)	~85 % d'équité	Domination totale. Idéal pour stack-off.
3-Way (1 vs 2)	~70 % d'équité	Forte mais exposée aux tirages.
5-Way (1 vs 4)	~40 % d'équité	Les As deviennent minoritaires face au groupe !
Full Ring (1 vs 8)	~12 à 15 % d'équité	Condamné à perdre la majorité du temps.

Quand vous jouez 2 cartes contre 10 ou 16 cartes adverses, quelqu'un trouvera inévitablement deux paires, un brelan ou une suite. Si vous êtes payé par 5 joueurs avec AA pré-flop et que vous ne touchez pas de brelan, prudence extrême !

5. L'Art de la Sur-relance : Le 3-Bet

Le 3-bet est la sur-relance pré-flop après une ouverture initiale (Open = 2-bet, Sur-relance = 3-bet, Sur-sur-relance = 4-bet).

5.1 L'Erreur Fatale du Min 3-Bet

Sur-relancer à 4 bb sur un open à 2 bb est une aberration : vous offrez une cote de pot imbattable au relanceur initial (il doit mettre 2 bb dans 7 bb, soit moins de 25% d'équité requise). Il paiera avec toutes ses mains et réalisera son jeu post-flop.

5.2 Sizings de 3-Bet selon la Position et Réalisation d'Équité

- En Position (IP - ex: BTN vs CO) : 3x à 3,5x l'open initial (ex. open 2 bb → 3-bet à 6 bb – 7 bb).
- Hors de Position (OOP - ex: SB/BB vs BTN) : 4x à 5x l'open initial (ex. open 2 bb → 3-bet à 8 bb – 10 bb).

Pourquoi 3-bet beaucoup plus cher Hors de Position ?

En position, vous réalisez environ 120% de votre équité théorique grâce à l'avantage stratégique de parler en dernier. Hors de position, vous ne réalisez que 80% de votre équité car vous subirez les mises adverses dans le flop. Il faut donc faire payer cher l'entrée dans le coup et maximiser la fold equity immédiatement.

6. Jeu Post-Flop : Les Seules Raisons Valables de Miser

PRINCIPE CARDINAL : Au poker, il n'existe que DEUX raisons valables de miser : la VALUE ou le BLUFF. Si votre main ne fait ni l'un ni l'autre, c'est un CHECK à 100%.

L'Arbre de Décision de Mise : Les Deux Seules Raisons de Miser au Poker

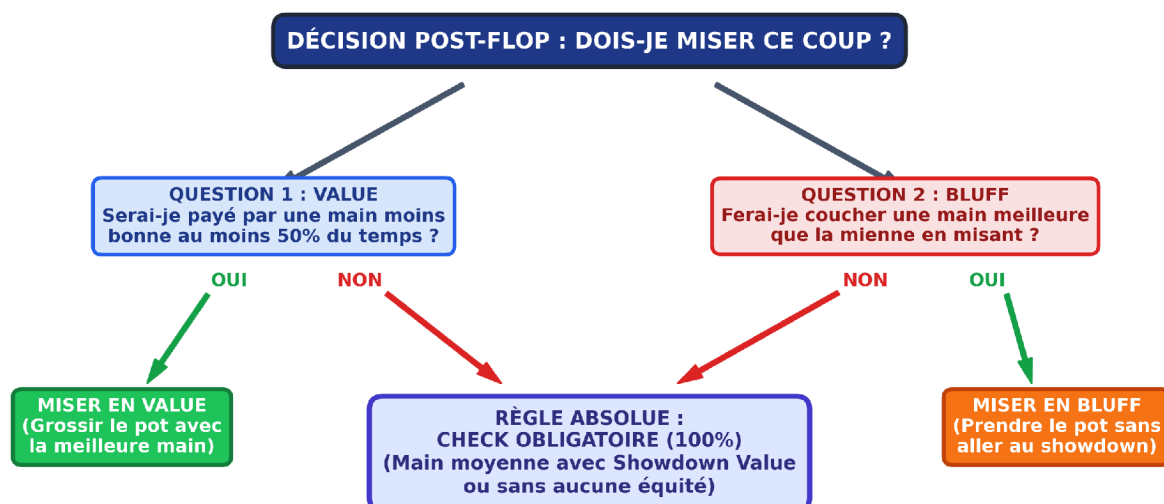


Figure 3 : Arbre de décision post-flop — Critères d'action entre Value, Bluff et Check.

- 1. Miser en Value :** Pour être payé par une main moins bonne au moins 50% du temps. Si quand vous misez vous n'êtes payé que par des mains qui vous battent, votre mise est néfaste.
- 2. Miser en Bluff :** Pour faire abandonner à l'adversaire une main meilleure que la vôtre.
- 3. Le milieu de range (Showdown Value) :** Exemple : vous avez Q2 sur A - 3 - 2. Miser ne ferait coucher aucun As ni aucun 3, et aucune main inférieure ne paiera. Votre paire de 2 a de la valeur à l'abattage (elle bat les tirages manqués) : il faut CHECKER !

Les erreurs verbales et mentales à bannir définitivement :

- « Je mise pour voir où j'en suis » (faux prétexte).
- « Je paye pour voir » (don de jetons sans rentabilité).

7. Cotes du Pot (Pot Odds) et Équité Mathématique

La cote du pot permet de déterminer le pourcentage de victoire minimum requis pour rentabiliser un call.

Formule universelle : Cote du Pot (%) = [Montant à payer / (Pot Total après votre paiement)] × 100

Exemple du cours :

- Il y a 10 bb dans le pot.
- L'adversaire avance son tapis de 10 bb.
- Vous devez rajouter 10 bb pour un pot total de 30 bb (10 + 10 + 10).
- Cote = 10 / 30 = 1 pour 3 = 33,3% d'équité requise.

Règle d'arbitrage : Si votre main a plus de 33,3% de chances de gagner contre sa range, le call est EV+. En-dessous, le fold est EV+.

8. Guide Pratique & Méthode de Travail Personnel

1. L'Exercice à froid des 3 jours :

Dans 2 ou 3 jours, sans relire ce document, prenez une feuille blanche et réécrivez de mémoire : les 3 types de combos (6/12/4), les ranges d'open serrées et les sizings de 3-bet. C'est le seul moyen d'ancrer durablement ces réflexes.

2. Volume en ligne :

Le jeu en club (live) est trop lent pour effacer la variance. Pratiquez en micro-limites sur internet pour multiplier les mains et automatiser vos tableaux d'ouverture.

3. Rigueur mentale :

Cessez de regretter les mauvais tirages adverses. Ne posez qu'une question après chaque coup : « Ai-je pris la décision EV+ selon les maths et ma position ? »