



CALCULER VOTRE "M" - "M" DE MAGRIEL

Savez-vous ce qu'est le « M » ?

Le **M** celui de Paul Magriel, enseignant de mathématiques et célèbre joueur de Poker et Backgammon. Magriel a clairement instauré le concept du « M » : vous prenez le montant de votre tapis (« stack ») et le divisez par le coût total des blinds (et antes) pour un tour de table. Vous obtiendrez le nombre de tour de table qu'il vous reste à jouer avant d'être « blindé à mort ».

Votre Tapis / Total des Blinds et Antes

Par exemple,
votre tapis est à 1500 jetons et les blinds sont à $75/150 = 225$ pour un tour de table.
On divise le tapis par le total des blinds : $1500 / 225 = 6,67$.
Vous serez donc « blindé » à mort avant 7 tours de table si vous restez inactif.

Il est important de connaître son « M » en tout temps.
En fait, vous devriez même tenir compte du « M » de vos adversaires .
Ainsi, vous saurez exactement à quelle pression vous êtes soumis, de même que celle de vos adversaires.
Alors, quand devrait-on s'inquiéter de son « M » ?

Les 3 Niveaux du « M »

Niveau 1 (A) :

Avec un M au-delà de 15 il n'y a pas lieu de s'inquiéter.
On peut jouer le style que l'on veut, idéalement serré (tight) ou varié.

Niveau 1 (B) :

C'est entre 10 et 15 qu'on doit se mettre en mode plus offensif, plus agressif. Bien qu'il nous reste encore pas mal de temps devant nous.

Niveau 2 :

De 5 à 10, la panique devrait commencer à se faire ressentir et vous devrez vous mettre en mode agressif, voire très agressif.

Niveau 3 :

Sous la barre des 5, la faucheuse vous court après

et vous devrez sauter sur de nombreuses occasions :
une petite paire, un QTo ou des suited connectors.
Et lorsque vous choisirez cette occasion, allez-y à tapis (all in).
Si vous ne rencontrez pas d'opposition, votre tapis devrait augmenter de manière significative.
Si quelqu'un vous suit (call), il y a de bonnes chances qu'il le fasse avec une main « moyenne » ou « légèrement supérieur » puisque votre tapis ne sera pas très élevé, donc peu risqué pour l'adversité.

Les Niveaux en pratique

Vous aurez sans doute déduit qu'une même main se joue de manière différente selon que vous êtes au niveau 1, 2 ou 3.

Par exemple, 55 et AT :

Au niveau 1, selon notre position (le Hold'em étant un jeu de position) on peut coucher ses mains en début de parole et les suivre (caller) en fin de parole.

Au niveau 2, on peut les caller ou les raiser, toujours selon la position.

Et finalement, au niveau 3, on y va pour le tout, tapis (all in).
Je vous propose de choisir 1 ou 2 mains de votre choix et de penser comment elle se joue selon chaque niveau (et position).

Les Modifications du « M » en fin de partie

En fin de partie (short table = environ 6 joueurs et moins), le « M » est d'autant plus important puisque les tours de tables se font beaucoup plus rapidement.

Conséquemment, les Niveaux descendent en valeur;
par exemple, lorsqu'on est seulement 5 joueurs, donc 40% du temps en blinds, un « M » de 10 devient équivalent à 5 puisque les tours de tables passent 2 fois plus vite.
La logique est simple, puisqu'on a une demie table, c'est-à-dire 5 joueurs au lieu de 10, alors on doit diviser son « M » en 2 pour en connaître son niveau réel.
Vous aurez bien 10 tours avant d'être blindé à mort, mais ces tours passeront si vite qu'il vaudra mieux voir notre « M » au niveau 2 (M=5) plutôt que 1(b) (M=10).