

# TEXAS HOLD'EM POKER

## Règlement Intérieur

Les dispositions suivantes s'appliquent dans le casino,  
en complément de celles des articles 57 à 57-13 de l'arrêté du 14 mai 2007, affichées.

### Généralités :

- La salle ou l'espace de Texas Hold'em Poker sont exclusivement réservés aux joueurs assis à l'une des tables en exploitation.
- Lors de leur inscription au contrôle d'entrées dans l'espace Poker Room, les joueurs peuvent présenter une carte Players Plus en cours de validité, toujours disponible sans frais au casino pour les personnes répondant aux exigences légales, afin de simplifier les formalités d'accès.
- Entre joueurs, toute association de quelque façon qu'elle existe ou se manifeste, est interdite.  
La Direction se réserve le droit d'interdire à des joueurs de s'asseoir à une même table.
- Toutes décisions de la Direction sont définitives et sans appel.
- Les sanctions prononcées par la Direction vont de l'avertissement, la main brûlée à la suspension momentanée du jeu, ou à une disqualification immédiate et définitive.
- Le joueur exclu est tenu de quitter immédiatement l'espace de tournoi ou la poker-room.
- Il est formellement interdit d'annoncer et de montrer le contenu de sa main à un participant ou à un spectateur, sous peine de voir sa main « brûlée ».
- Il est formellement interdit de jouer cartes ouvertes.
- Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention, qu'à leur tour de parole.
- Le poker étant un jeu de parole, les expressions d'usage, telles que « tapis », « boîte », « pot », « payé », « suivi »... exprimées par un joueur au moment où il a la parole, l'engagent.
- Le joueur qui annonce "passe", disqualifie définitivement sa main, alors même qu'il est à tapis.  
Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées au-delà de la ligne, est considéré comme abandon de jeu, alors même qu'il est à tapis.
- Tous les enjeux doivent être scrupuleusement placés au-delà de la ligne lorsqu'elle existe, devant chacun des joueurs suivant sa place respective.
- L'engagement d'un joueur qui n'a pas parlé est effectif dès lors que ses jetons sont déposés au-delà de la ligne sur le tapis devant lui.
- Les changements de cartes s'opèrent à la discrétion de la direction. Un joueur ne peut exiger un changement de cartes.
- Rien ne doit être posé sur la table hormis les objets fétiches et gardes cartes des joueurs acceptés par la Direction.
- Les appareils de communication ne sont pas admis à la table.
- Si un joueur fait une annonce constituant une fausse relance, c'est-à-dire que sa relance n'est pas du double de l'enchère précédente, on applique le principe suivant : Si le manque est supérieur à 50% du complément réglementaire, ce joueur ne peut que s'aligner et doit retirer l'excédent ; si le montant du manque est inférieur ou égal à 50% du complément à la relance réglementaire, il devra ajouter le montant manquant ou enfin faire tapis s'il ne détient pas ledit montant manquant.
- Le temps de réflexion du joueur ne doit pas perturber le bon déroulement de la partie.
- En cas d'égalité parfaite, le pot est partagé entre les gagnants. Dans le cas où il resterait un reliquat après le partage du pot, celui-ci sera attribué au joueur en jeu placé le plus à gauche en partant du bouton.
- Une fois le pot transmis par le croupier au gagnant du coup, aucune protestation n'est recevable.
- L'abattage est gouverné par les règles suivantes :
  - Une main n'est déclarée gagnante qu'à la vue des deux cartes du joueur (à l'exception du cas où tous les autres joueurs ont déjà abandonné le coup où il pourra dans ce cas ne montrer qu'une seule carte).
  - Le premier joueur qui a misé doit abattre ses cartes en premier sauf s'il a été relancé auquel cas le relanceur montre ses cartes d'abord.  
Si personne n'a misé, le premier de parole doit abattre ses cartes.
  - Une main montrée à un autre joueur à la fin du coup doit être montrée à tous les joueurs présents à la table.
  - Un joueur peut jeter sa main sans la montrer.
  - La force d'une main dépend exclusivement des cartes qu'elle contient, non des affirmations de son propriétaire ou d'autres joueurs.
  - Aucune annonce verbale ne peut remplacer l'abattage.

### Règles applicables en Cash Game :

- Une fois que toutes les places à une table ont été attribuées, une liste d'attente de rentrants sera établie par table de jeux et les places libres seront attribuées dans l'ordre d'inscription. Si un joueur refuse un siège, son nom sera reporté en dernier sur la liste d'attente.
- Les changes s'effectuent exclusivement à la caisse.
- La règle du bouton mort ne s'applique pas en Cash Game.
- Les joueurs doivent miser au moins le minimum de la table (grosse blind)
- Les joueurs peuvent miser par multiples de la petite blind.
- Si un joueur fait une fausse ouverture, il doit s'aligner au minimum de la table.
- Tout joueur entrant en cours de partie sera tenu de mettre au minimum, comme droit de siège, le montant équivalent de la grosse blind sauf si le bouton n'a pas fini son premier tour.
- Un joueur peut décider d'attendre la grosse blind, il pourra cependant rentrer dans le coup avant s'il change d'avis.
- L'option est autorisée en Cash Game, il est possible de rentrer sur la table directement en option.

- La taille sera retenue sur le montant du « pot principal » et celui des « pots extérieurs » de chaque donne et ce même en cas d'égalité parfaite et lorsque le pot ne contient que les blinds.
- Les joueurs doivent obligatoirement miser en une seule fois, sans quoi leur relance sera considérée comme une mise en 2 temps et leur deuxième action sera annulée, à moins qu'ils n'aient préalablement annoncé la somme engagée.  
De même que pour « les mises en pluie » qui ne sont pas tolérées : uniquement le 1<sup>er</sup> jeton est accepté.
- Les mises sont constituées uniquement par des jetons de type américain
- Aucun apport de jetons extérieurs à la cave initiale n'est autorisé à moins de l'annoncer préalablement et de ne pas dépasser le maximum de la table.
- Les caves doivent être comptées et contrôlées par le croupier à l'arrivée du joueur à table
- Il est formellement interdit de diminuer sa cave.
- Le joueur décavé doit se « recaver » ou quitter la table et l'espace Texas Hold'em Poker.
  - Si le joueur décavé part se recaver, le croupier l'attend quelques instants pour reprendre le jeu.
  - Si son absence se prolonge, il pourra être considéré comme sortant par le chef de partie et on ne lui donne donc pas de cartes.
  - A son retour, on ne lui demandera pas de droit de siège.
- Le joueur peut se recaver par multiples de la petite blind tout en respectant les limites minimales et maximales autorisées de la table.
- On ne peut pas recevoir de cartes avec une cave inférieure à la grosse blind.
- Les cartes du joueur absent sont brûlées à son tour de parole et ce même si le joueur est de petite ou de grosse blind.
- En cas de liste d'attente, la durée d'absence à une table ne peut être supérieure à un tour de bouton. Le croupier prélèvera les blinds du joueur absent à son tour de parole et sa place sera libérée au delà d'un tour de bouton.  
Cependant, s'il n'y a pas de liste d'attente :
  - Au premier tour de blind, le croupier donnera des cartes au joueur absent et prélèvera ses blinds à son tour de parole.
  - Au deuxième tour de blind, le croupier lui mettra les boutons « miss blinds », ne lui distribuera pas de cartes et fera avancer les blinds au joueur suivant. Au cas où une liste d'attente se formerait, on lui retirera sa cave.
  - Au troisième tour de blind, le joueur sera considéré comme absent (« sit out ») et au cas où une liste d'attente se formerait, on lui retirera sa cave.
  - A son retour, il devra payer les « miss blinds » s'il a été absent pendant plus d'un tour (sa grosse blind sera déposée devant sa case, comme un droit de siège et la petite blind sera mise directement dans le pot).
- Si un joueur quitte la table en retirant sa cave, il devra payer, comme droit de siège, une grosse blind à son retour.
- Les joueurs ne peuvent pas changer librement de place à table.
- Si un joueur demande à changer de table, il devra obtenir l'accord du superviseur et avoir une raison valable. Dans ce cas, il ne pourra pas apporter un tapis supérieur à la cave maximum de sa nouvelle table et devra payer de nouveau son droit de siège.  
En revanche si une table est équilibrée ou fusionnée, il doit apporter son tapis complet et ce même s'il dépasse la cave maximum de la table.
- En cas d'équilibrage de table, on déplacera le ou les prochains joueurs après la grosse blind de la table comprenant le plus de joueurs.  
Ce même joueur ne pourra pas recevoir de cartes s'il se trouve placé entre la petite blind et le bouton, auquel cas il devra attendre que le bouton passe pour participer au jeu.
- La Direction peut décider la fermeture d'une table.
- Pour arrêter la partie, la dernière donne est annoncée préalablement.
- Il est possible de compter la taille d'une table sans que tous les joueurs aient quitté l'espace poker.
- Un joueur peut quitter la table à tout moment.

### **Règles applicables en Tournoi :**

- Le joueur doit être en possession de la carte Players + en cours de validité.
- La signature par le joueur du formulaire d'inscription vaut acceptation sans réserve de toutes les règles du texas hold'em poker en vigueur dans l'établissement en ce compris celles du présent règlement intérieur.
- Le joueur est informé que les informations nominatives recueillies lors de son inscription au tournoi font l'objet d'un traitement informatique et pourront être, le cas échéant, communiquées à des partenaires contractuellement liés à l'organisateur, pour la mise en œuvre d'actions commerciales.
- En application de la loi n° 78-017 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, il a été procédé à la déclaration du fichier comprenant ces données personnelles auprès de la Commission Nationale Informatique et Libertés. Conformément à la loi, le joueur est informé qu'il dispose d'un droit d'opposition, d'accès, de rectification ou de suppression sur les renseignements le concernant qui font l'objet du traitement informatique. Ce droit peut être exercé par courrier auprès de l'établissement organisateur du Tournoi.
- En participant à un tournoi, le joueur accepte et autorise la prise d'images et d'enregistrements sonores, à des fins de montage et de diffusions vidéo et télévisuelle ou sous la forme de tous produits multimédias qui en seraient issus.
- Toute tenue jugée incorrecte par la direction (notamment, faisant référence à toute personne physique ou morale, en vue de faire leur promotion ou portant des inscriptions susceptibles de heurter la sensibilité du public) pourra faire l'objet d'un refus à l'accès de la salle du tournoi ou de l'exclusion en cours de partie, sans recours.
- Les sanctions prononcées par la Direction sont de l'avertissement, de la main brûlée, de la suspension momentanée du jeu, ou d'une disqualification immédiate et définitive.
- Les jetons d'un joueur disqualifié sont retirés du jeu, ses frais d'inscription ne sont pas remboursés, sans préjudices de poursuites.
- La désignation de la place sera déterminée par tirage au sort au début du tournoi ainsi que de la table finale et ne sera pas transférable  
Un tirage au sort pour le bouton sera effectué à chaque table au début du tournoi et aussi à la table de la finale.
- Au cours d'un tournoi, du fait des éliminations successives ou pour tout autre motif, certains joueurs sont appelés par la direction à quitter leur table pour en compléter d'autres. Ils ne peuvent s'y opposer pour quelque motif que ce soit, sous peine d'exclusion.
- Lorsqu'une table est éclatée, les joueurs de cette table tirent au hasard, un ticket correspondant à un siège vacant d'une table à compléter.

- La règle du « Bouton Mort » s'applique en tournoi :
  - Lorsque le joueur amené à être de bouton est éliminé et qu'il n'est pas immédiatement remplacé, on lui met le « Bouton mort » il aura donc virtuellement le bouton, ce qui signifie que le joueur qui était au Bouton précédemment sera une deuxième fois de suite en dernier de parole.
  - Lorsque le joueur amené à miser la petite blind est éliminé et qu'il n'est pas immédiatement remplacé, il n'y a pas de petite blind.
  - Lorsque le joueur amené à miser la grosse blind est éliminé et qu'il n'est pas immédiatement remplacé, la grosse blind passe au joueur suivant.
- Tout joueur régulièrement inscrit qui serait absent pour le début du tournoi sera néanmoins considéré comme placé et pourra entrer dans le tournoi en retard ; ses mises obligatoires lui seront retirées en temps voulu par le croupier et ce, jusqu'à épuisement de sa cave s'il ne rejoint pas sa place avant.
- En cas d'absence momentanée du joueur, le croupier lui prélève ses antes ainsi que ses blinds et est autorisé à manipuler ses jetons pour faire de la monnaie.
- Les joueurs doivent être assis à leur place au moment où le croupier a terminé de distribuer, sinon leur main sera brûlée.
- Les joueurs peuvent miser par multiple de jetons de la valeur la plus petite en jeu.
- L'« Option » n'est pas autorisée en tournoi.
- Tous les jetons doivent être visibles, en particulier ceux de grosse valeur qui doivent être situés en première ligne. De plus, les joueurs ne doivent pas laisser leurs jetons en vrac, ils doivent toujours être « stackés »
- Un joueur ayant un tapis inférieur ou égal au montant de la grosse blind ou de l'ante recevra quand même des cartes et un pot extérieur sera créé à cet effet.
- Il est interdit d'emprunter des jetons à un adversaire. Tout transfert de jetons entre joueurs est interdit.
- A l'occasion des pauses, les joueurs ne sont pas autorisés à emporter leurs jetons qui restent sous la surveillance de la direction.
- Au moment des pauses, le bouton passe à la reprise du jeu.
- En cas de tournoi sur deux ou plusieurs jours, le nombre de jetons appartenant aux joueurs sera inventorié sous leur contrôle, en fin de journée par le donneur. Après validation et signature du document attestant de la valeur des jetons, ils seront conservés par l'organisateur jusqu'à la reprise du tournoi.
- Le temps de réflexion du joueur ne doit pas perturber le bon déroulement de la partie. Si ce temps de réflexion est trop long, les autres joueurs de la table ainsi que le superviseur peuvent demander « le temps ou TIME ». Suite à cette requête le croupier appelle le superviseur qui commencera le décompte d'une minute et dix secondes, ces dernières secondes étant décomptées oralement par le superviseur. Passé ce délai, la main du joueur indécis est déclarée « morte ».
- Lorsqu'un nouveau round est annoncé, il ne commence qu'à la main suivante. Si un joueur a déjà posé sa Blind avant que le croupier ne distribue, il devra ainsi attendre le prochain tour pour faire appliquer l'augmentation. Un coup est entamé dès le début du mélange des cartes (salade)
- A certaines phases de la partie, chacun des joueurs peut être contraint sur décision souveraine de la direction de verser des mises aveugles appelées "ante", indépendamment du système de petites blinds et grosses blinds. Elles doivent être ramassées avant la distribution des cartes de la première à la dernière case.
- En cas de tapis, les joueurs doivent abattre leurs cartes avant l'abattage.
- A une ou plusieurs places près des joueurs payés, on joue « Main par Main » : chaque coup commence en même temps.
- Les blinds sont inversées lorsque deux joueurs s'affrontent. Au moment du passage en tête à tête, on applique la règle du « bouton mort » : la grosse Blind avance au joueur suivant et l'autre joueur se retrouve au bouton et ce même s'il l'avait déjà au tour précédent.
- La composition des lots est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Les lots ne peuvent être ni cédés ni échangés ni transférés à quelque titre que ce soit, même gracieux.
- Les lots sont remis aux gagnants contre restitution de tous leurs jetons et sur présentation de leur carte players + en cours de validité.
- Les joueurs de la table finale ne peuvent pas négocier d'arrangements entre eux quant à la répartition des prix, ni tenir les organisateurs du Tournoi pour témoin ou pour responsables d'éventuels accords passés entre eux. Ces prix ne peuvent pas être cédés à des tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.
- Si deux joueurs sont éliminés en même temps, leur classement final sera déterminé en fonction de leurs tapis respectif avant le coup.

### **Phase de « Chip race » :**

- Le directeur du tournoi peut décider librement de lancer le « chip race » où les jetons de petite dénomination sont retirés du jeu.
- Tous les jetons des joueurs qui peuvent être échangés par le directeur du tournoi ou son préposé contre des jetons de plus grande valeur, le sont. Pour les rompus, dont le montant total est établi, chaque joueur reçoit une carte par jeton à échanger. La meilleure des cartes reçue par le joueur, décide par sa hauteur, de l'ordre de distribution du change. En cas de cartes équivalentes, les couleurs départagent les joueurs selon l'ordre décroissant : pique, cœur, carreau et trèfle.
- Un joueur ne peut pas recevoir plus d'un jeton.
- L'échange s'arrête lorsque le total des jetons nouveaux correspondant à la valeur totale des rompus, arrondie au jeton nouveau supérieur a été distribué.
- Un joueur ne pouvant être éliminé par cette pratique : Si un joueur n'a plus de jeton après la mise en commun afin d'échange, il sera le premier à recevoir un jeton de plus grande valeur, avant même le tirage au sort.
- Le bouton ne passe pas pendant le Chip Race.
- On commence le chip race à partir de la 1<sup>e</sup> case.
- Les cartes, pour le tirage au sort de la suppression des rompus, ne peuvent être tirées hors la présence d'au moins 1 joueur.
- Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont donc déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont donc retirés du tournoi, sans recours du détenteur.

**Solution de litiges courants** : Tout litige ne peut être réglé par le croupier en vertu du présent règlement, que sur avis de son supérieur.

- Il est formellement interdit de donner deux cartes de suite à un même joueur.
- En cas de maldonne, il y a annulation du coup et redistribution des cartes, le bouton ne bougeant pas.
- Une ou deux cartes retournées involontairement par un joueur n'est pas considérée comme une maldonne.
- Si une carte est involontairement retournée par le croupier lors de la distribution, cette carte ouverte remplacera la carte brûlée du « Flop » et le joueur recevra sa carte manquante à la fin de la donne. Dans le cas où cette carte ouverte est la 1<sup>ère</sup> carte du joueur situé en position de petite blind ou de bouton, il y a maldonne.
- Si, pendant la distribution des cartes, le croupier retourne deux cartes ou plus, il y a maldonne.
- Les cartes tombées par terre ou hors de la table sont considérées comme des cartes retournées.
- Si un joueur se retrouve avec une ou trois cartes avant les enchères, il y a maldonne ; mais si deux joueurs ont déjà misé après les Blinds au moment où l'erreur est constatée, seule la main du joueur n'ayant pas deux cartes est brûlée.
- Si le joueur au bouton se trouve avec une seule carte, on lui donne alors la carte du haut du paquet c'est-à-dire celle qui lui est destinée.
- Si le croupier découvre une carte qui était destinée à être brûlée (celle avant le Flop, le Turn ou le River) celle-ci sera considérée brûlée.
- Donner des cartes à un joueur absent ne constitue pas une maldonne.
- Quand un seul joueur n'a pas de cartes, il s'agit d'une maldonne à moins que deux joueurs aient déjà misé après les Blinds au moment où l'erreur est constatée. On applique le même principe si on distribue des cartes à une place vide (où il n'y a aucun joueur même absent.)
- Le joueur a le devoir de parler à son tour et de dire qu'il ne s'est pas encore prononcé quand un joueur après lui prend la parole.
  - Si un joueur parle ou mise avant son tour, il sera tenu de respecter son annonce ou action préalable.
  - Cependant si un joueur avant lui n'ayant pas encore parlé décide de relancer, il a le choix entre suivre et passer mais il lui est interdit de sur-relancer ; s'il choisit de passer il perdra toute somme engagée ou annoncée.
- La parole prime sur l'action.
  - si un joueur met plus au « pot » qu'il ne l'a annoncé, c'est l'annonce qui sera prise en compte
  - si l'annonce est supérieure au tapis du joueur, il devra miser son tapis
  - si un joueur engage un jeton d'une valeur supérieure aux mises précédentes sans rien annoncer, son action ne sera pas considérée comme une relance mais comme un call.
  - si un joueur ne dit rien et mise plusieurs jetons d'une valeur totale plus importante que l'enchère précédente, il est considéré comme relançant.
- On ne peut pas demander au croupier de montrer la ou les dernières cartes du tableau si le coup est terminé.
- Les joueurs en dehors du coup ne peuvent pas discuter de la main en cours avant que l'action ne soit finie. Les joueurs ne peuvent pas conseiller et critiquer la manière de jouer de leurs adversaires. Ils ne sont pas autorisés à porter de jugement sur le jeu des autres.
- Si un croupier ramasse une main qui n'a pas été protégée, le joueur n'aura aucun recours et ne pourra prétendre à la restitution de ses mises.
- Le relanceur qui jette ses cartes, croyant à tort que ses adversaires s'étaient couchés, perd le pot, même en cas de tapis.
  - **Après l'ouverture du « Flop » :**
- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la 1<sup>ère</sup> carte du « Flop » est découverte, la carte vue est brûlée, le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la 3<sup>ème</sup> carte du talon du paquet. Si la 2<sup>ème</sup> carte du « Flop » découverte, le joueur n'ayant pas parlé doit passer et le coup se poursuit sans rétablissement.
- Si au moins un joueur a parlé après celui qui ne s'est pas prononcé, ce joueur ne peut plus se prononcer et doit passer. Le coup se poursuit alors sans rétablissement
  - **Après l'ouverture du « Turn » :**
- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la carte « Turn » a été découverte, la carte « Turn » est brûlée ; le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la 3<sup>ème</sup> carte du talon du paquet.
- Si au moins un joueur a parlé après celui qui ne s'est pas prononcé, ce joueur ne peut plus se prononcer et doit passer, le coup se poursuit alors sans rétablissement.
  - **Après l'ouverture du « River » :**
- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la carte « River » a été découverte, la carte « River » est brûlée ; le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la carte suivante du paquet.
- S'il y a impossibilité d'identifier la carte suivante car le paquet a été mélangé avec les cartes des joueurs ayant déjà passés, la carte vue est mélangée avec les autres, on brûle une carte et puis on tire une nouvelle « River ».
- Si au moins un joueur a parlé après celui qui ne s'est pas prononcé, ce joueur ne peut plus se prononcer et doit passer, le coup se poursuit alors sans rétablissement.