

TEXAS HOLD'EM POKER & OMAHA
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.**

Règles communes :

- La salle ou l'espace Poker Room sont exclusivement réservés aux joueurs assis à l'une des tables en exploitation.
- Lors de leur passage 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.
- La Direction se réserve à tout moment le droit de refuser ou de disqualifier des joueurs, pour des raisons qui lui sont propres, en cas d'infraction à une des dispositions du présent règlement, sans que le joueur puisse faire valoir aucun droit à l'encontre de la Direction.
- La Direction se réserve le droit d'exclure du jeu un joueur ayant donné des informations personnelles invalides ou faussées.
- La Direction se réserve le droit d'exclure du jeu un joueur qui triche ou à l'encontre duquel existe un soupçon de tricherie, ou qui enfreint le présent règlement de toute autre manière.
- Il y aura 10 joueurs maximum par table en Texas Hold'Em Poker, 9 joueurs maximum par table en Omaha.
- Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 4% pour le Texas Hold'Em Poker, 2% pour le Omaha.
- La version du Texas Hold'Em pratiquée est le No Limit, le montant de la relance est limité à la hauteur du tapis de chaque joueur.
- La version du Omaha pratiquée est le Pot Limit, le montant de la relance est limité à 3 fois le montant de la dernière enchère en plus du montant du pot.
- Il est formellement interdit d'annoncer et de montrer le contenu de sa main à un joueur ou à un spectateur, sous peine de sanction..
- Il est formellement interdit de jouer cartes ouvertes sous peine de sanction.
- 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 sous réserve d'acceptation par la Direction.
- Les appareils de communication ne sont pas admis à la table.
- Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention, qu'à leur tour de parole.
- La langue officielle pratiquée dans la Poker Room est le français, l'anglais est toléré au gré du croupier ou du Directeur de Tournoi.
- 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.
- 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.
- Tous les enjeux doivent être scrupuleusement placés au-delà de la ligne lorsqu'elle existe, devant chacun des joueurs suivant sa place respective.
- 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 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.
- Ni équipes, ni tierce personne, ni assistance ne sont tolérés. Les autorités de tutelle se réservent le droit d'autoriser une aide pour les joueurs ayant des besoins spéciaux.
- 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.
 - 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. Tout joueur annonçant une main qui n'est pas la sienne lors de l'abatage, s'expose à des sanctions.
- Pour remporter le pot en Omaha, le joueur doit obligatoirement utiliser deux de ses cartes et trois cartes du board.

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 ».
- Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot sera retenu 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^{er} 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 Poker Room.
 - 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 Room.
 - Un joueur peut quitter la table à tout moment.

Règles applicables en Tournoi :

Généralités :

- Il est recommandé au joueur d'être en possession de la carte Players Plus en cours de validité pour effectuer les formalités d'inscription.
- La signature par le joueur du formulaire d'inscription vaut acceptation sans réserve de toutes **les règles des variantes de 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 qu'à chaque nouvelle journée de tournoi, lors de la table finale et à chaque fois que la direction du tournoi le juge nécessaire. Cette place ne sera pas transférable. Un tirage au sort pour le bouton sera effectué au début du tournoi et à chaque nouvelle journée de tournoi.
- Au cours d'un tournoi, du fait des éliminations successives ou pour tout autre motif, certains joueurs (la future grosse blind) 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. Les joueurs doivent assumer ce tirage au sort. Un joueur évitant intentionnellement les blinds lors d'un changement de table, s'expose à des sanctions.
- 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 rangés par valeur.
- 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 par leurs soins, en fin de journée, ils seront conservés par l'organisateur jusqu'à la reprise du tournoi. En aucun cas, la direction ne saurait être tenu pour responsable en cas de différence entre le chiffre annoncé lors de l'emballage et celui découvert lors de l'ouverture du sac.
- 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 ». Le time doit être demandé après un temps de réflexion raisonnable qui ne saurait être inférieur à deux minutes. Le joueur aura ensuite une minute de réflexion puis un membre du staff procédera à un décompte oral de dix secondes à la suite duquel la main sera brûlée.
- Lorsqu'un nouveau round est annoncé, il ne commence qu'à la main suivante.
- 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. Si deux joueurs, ou plus, se retrouvent à tapis lors de cette période, l'abattage des cartes n'est effectué que lorsque toutes les tables ont fini de jouer.
- Les blinds sont inversées lorsque les deux derniers 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.
- Si deux joueurs sont éliminés en même temps, leur classement final sera déterminé dans l'ordre décroissant de leur tapis respectif avant le coup.
- La composition des lots est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné
- Les gains ne sont acquis au joueur qu'à l'issue du tournoi ou après sa sortie définitive. Si la sortie définitive résulte de l'incapacité physique totale, définitive et avérée du joueur, ses jetons sont retirés de la dotation du tournoi et son gain acquis éventuellement à sa sortie, payé à qui de droit.
- La Direction se réserve le droit de remettre un prix alternatif, au minimum d'une valeur équivalente, si le prix mentionné ci-dessus n'est plus disponible, pour quelque raison que ce soit, et, le cas échéant, ne peut plus être distribué.
- Les prix sont personnels et ne sont donc pas transmissibles. Ils ne peuvent pas être échangés contre de l'argent ou d'autres prix. Chaque prix est indivisible et doit être accepté tel qu'il est remis.
- Les lots sont remis aux gagnants contre restitution de tous leurs jetons et sur présentation de leur carte Players Plus en cours de validité ou d'une pièce valide permettant de justifier leur identité.
- Les joueurs de la table finale ne peuvent pas négocier d'arrangements entre eux quant à la répartition des prix, Ces prix ne peuvent pas être cédés à des tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.
- La Direction se réserve le droit de ne pas attribuer le prix en cas d'infraction ou tentative d'infraction à une des dispositions du présent règlement, sans recours du joueur.

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^e 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.
- Après le « Chip race » aucune réclamation ne sera recevable.

Litiges

Généralités :

- 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.
- Si le croupier ramasse une main non protégée, le joueur n'a aucun recours et ses mises ne seront pas restituées. Cependant, si un joueur a relancé et que celle-ci n'a pas été payée. La relance pourra être retournée au joueur.
- Les croupiers ne peuvent pas brûler une main gagnante qui a été ouverte et qui est objectivement la main gagnante. Les joueurs sont invités à contrôler la lecture des mains ouvertes et du board si une erreur viendrait à être faite.
- 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^{ère} 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 sous conditions :
 - Si le joueur qui devait parler check, la mise est engagée.
 - Si le joueur qui devait parler mise une somme moins importante, alors le joueur ayant fait une fausse annonce ne peut que suivre.
 - Si le joueur qui devait parler mise une somme plus importante, alors la mise est engagée, le joueur peut se coucher ou suivre mais en aucun cas relancer.
- 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.

Après l'ouverture du « Flop » :

- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la 1^{ère} carte du « Flop » est découverte, la carte vue est brûlée, le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la 3^{ème} carte du talon du paquet. Si la 2^{ème} carte du « Flop » découverte, le joueur n'ayant pas parlé doit passer et le coup se poursuit sans rétablissement.
- Si au moins deux joueurs ont 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^{ème} carte du talon du paquet.
- Si au moins deux joueurs ont 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'est 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 deux joueurs ont 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.

En cas de litige, le Directeur de Tournoi peut statuer en équité. Toute décision de la Direction est définitive et sans appel.