



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.
- 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 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 », etc.... 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 jeux, alors même qu'il soit 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.
- Rien ne doit être posé sur la table hormis les objets fétiches et garde cartes des joueurs acceptés par la Direction.
- Les appareils de communication ne sont pas admis à table.
- Au « No limit » 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 le dit 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 placé le plus à gauche en partant du bouton.
- La Direction peut à tout moment modifier ou adapter le règlement de jeu.
- L'abattage est gouverné par les règles suivantes :
 - o 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.
 - o Une main montrée à un autre joueur à la fin du coup doit être montrée à tous les joueurs présents à la table.
 - o Un joueur peut jeter sa main sans la montrer.
 - o La force d'une main dépend exclusivement des cartes qu'elle contient, non des affirmations de son propriétaire ou d'autres joueurs.
 - o 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 1er 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.
 - o Si le joueur décafé part se recaver, le croupier l'attend quelques instants pour reprendre le jeu.
 - o 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.
 - o A son retour, on ne lui demandera pas de droit de siège.
- Le joueur ne peut se recaver qu'à concurrence du montant maximum autorisé, à savoir : au « No Limit », la recave est limitée à cinq fois le montant de la cave initiale.
- Le joueur décafé doit se « recaver » avant ou après le coup ou quitter le table et l'espace Texas Hold'em Poker.
- 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.
- 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.
- Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.
- La Direction peut décider la fermeture d'une table.
- 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 chef de table ou du chef de partie 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.
- 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.
- La relance est, au minimum, le double de la dernière enchère, sauf en cas de « tapis ».
- Tous les enjeux doivent être scrupuleusement placés au-delà de la ligne lorsqu'elle existe, devant chacun des joueurs suivant sa place respective.
- 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).
- Si un joueur met plus au « pot » qu'il ne l'a annoncé, c'est l'annonce qui sera prise en compte.
- Un joueur misant un jeton plus important que l'enchère précédente doit impérativement exprimer à haute voix qu'il relance ; à défaut, il est considéré comme s'alignant.
- L'expression « tapis » signifie que toute la masse des jetons est engagée.
- Le joueur est tenu de disposer tous ses jetons de façon lisibles de tous les joueurs et du Croupier.
- Le joueur est également tenu de garder ses cartes bien en vue et au dessus de la table.
- 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.

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 par un joueur n'est pas considérée comme une maldonne.
- Si une carte est malencontreusement 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 première carte du joueur situé en position de petite blind ou de au 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 si 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 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 choisi de passer il perdra toute somme engagée ou annoncée.

La parole prime sur l'action.

- o si l'annonce est supérieure au tapis du joueur, il devra miser son tapis
- o 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.
- o 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.
- Dans le cas où une carte se trouve à terre ou retournée par le joueur : il n'y a aucun rétablissement, la partie continue.
- 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 première carte du « Flop » est découverte, la carte vue est brûlée, le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la troisième carte du talon du paquet. Si la deuxième ou troisième carte du « Flop » est découverte, le joueur n'ayant pas parlé doit passer et le coup continue 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 troisième 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 prochaine carte 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.

S'il y a impossibilité d'identifier la carte suivant car le paquet a été mélangé avec les cartes des joueurs ayant déjà passé, la carte vue est mélangée avec les autres, on brûle une carte et puis on tire une nouvelle « River ».

- Une fois que le pot est transmis par le croupier au gagnant du coup, aucune protestation n'est recevable.
- TOUTE carte endommagée ou marquée VOLONTAIREMENT par un joueur entraîne son exclusion immédiate de la table.



LA DIRECTION

