

CASINO DE POUQUES-LES-EAUX

TOURNOI DE TEXAS HOLD'EM POKER
TOURNOI FÊTE DES PÈRES
LES SAMEDI 20 ET DIMANCHE 21 JUIN 2020
120 JOUEURS

RÈGLEMENT OFFICIEL

A - LIEU DU TOURNOI

1 - L'épreuve se déroulera au casino de POUQUES-LES-EAUX, les **samedi 20 et dimanche 21 juin 2020**, dans la **salle « L'ECLIPSE »**.

B - TYPE DE JEU ET DIRECTION DU TOURNOI

2 - Le jeu pratiqué sera le Texas Hold'em Poker, version « No Limit », tel que défini par l'Article 57 de l'Arrêté Ministériel du 14 Mai 2007.

3 - Dans le respect de ce même Arrêté, la Direction du tournoi sera assurée par un Membre du Comité de Direction du casino, assisté d'un Chef de table et/ou de partie.

4 - Le Directeur du casino se réserve le droit, dans l'intérêt général, de modifier certaines dispositions réglementaires du tournoi, ou de prendre des mesures spéciales en accord avec l'esprit du jeu et la réglementation officielle, telles qu'une modification du rythme d'augmentation des Blinds.

C - INSCRIPTION

5 - Droits d'engagement : **350 € par personne**.

6 - Frais d'inscription : **50 € par personne**.

7 - Re-entry : **350 € par personne limité à une seule fois**, pendant la période autorisée de 6 paliers.

8 - Nombre maximum de joueurs : **120 joueurs** (10 joueurs par table).

9 - Les inscriptions seront closes **48 heures** avant le début du tournoi. Dans le cas où il resterait des places disponibles les joueurs auront la possibilité de s'inscrire sur place pendant encore **6 paliers** après le début du tournoi. Durant cette période, les nouveaux inscrits ainsi que les joueurs retardataires seront affectés aux tables par tirage au sort effectué par le Directeur du tournoi ou son Adjoint.

10 - « Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le Ministère de l'Intérieur a requis l'exclusion des salles de jeu, ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ce tournoi » (Article 57 de l'Arrêté Ministériel du 14 Mai 2007). De même « une seule inscription est admise par personne et par tournoi. Elle ne peut être cédée à un tiers, même à titre gracieux. » Une inscription pourra être annulée 48 heures avant le début du tournoi en cas de force majeure (décès dans sa famille, retrait de permis, etc.) : le Buy-in sera alors remboursé au client, mais le casino se réserve le droit de conserver les frais d'inscriptions préalablement réglés au titre de dédommagement pour le préjudice occasionné. Les demandes d'inscription sont formalisées par un bulletin comportant au minimum les renseignements relatifs à l'Etat Civil et l'adresse de la personne. Les inscriptions sont validées par le casino qui procède aux vérifications d'usage avant de les enregistrer. Un récépissé valant admission à participer au tournoi est ensuite remis au joueur. En remettant ou en transmettant leur formulaire d'inscription au tournoi dûment signé et approuvé au casino, les candidats en acceptent sans réserve les présentes règles et prennent connaissance qu'ils peuvent être filmés et photographiés lors des tournois sans pouvoir s'y opposer par la suite. Ce droit à l'image est cédé à titre gratuit par le joueur en vue de la promotion de l'établissement et de manière générale pour toutes les opérations liées directement ou indirectement au tournoi. Le tournoi est ouvert à tous sous réserve des conditions d'admissibilité dans les salles de jeux.

D - MATÉRIEL

11 - Les jeux de 52 cartes utilisés répondront aux mêmes critères mentionnés par l'Article 57 de l'Arrêté Ministériel du 14 Mai 2007.

12 - Les jetons utilisés seront spécialement conçus pour les tournois organisés par le casino à l'exclusion de tout autre type d'événement, ou jeux, et seront marqués d'un signe distinctif.

13 - Une caméra sera placée au-dessus de la table destinée à accueillir les 9 derniers joueurs restants du tournoi.

14 - Une horloge de tournoi appartenant au casino décomptera les temps de chaque palier de la structure.

15 - L'utilisation des téléphones portables est interdite à la table, ainsi que tout objet susceptible d'entraver le bon déroulement du jeu ; les périphériques « Audio » sont tolérés avec des écouteurs, de même que les casquettes et lunettes à verre fumé et autres.

E - DATE, HORAIRES DU TOURNOI ET INTERRUPTIONS

16 - Le tournoi se déroulera sur 2 jours avec un **JOUR 1** (le samedi 20 juin 2020 à 16h00) et un **JOUR 2** (le dimanche 21 juin 2020 à 15h00) pour la reprise (rappel), et se terminera après l'élimination de tous les joueurs sauf un, qui sera déclaré vainqueur du tournoi.

17 - Paliers : les Blinds de départ misées par les deux joueurs situés après le « Donneur » ou le Bouton augmenteront toutes les **40 minutes de jeu**.

18 - Une **interruption de 60 minutes** interviendra à la fin du 6^{ème} palier (arrêt pour dîner) puis une pause de 10 minutes interviendra à la fin du 9^{ème} palier sur le **JOUR 1**. Le **JOUR 2** reprendra à 15h00 et une pause de 10 minutes interviendra tous les 3 paliers. Un arrêt de 60 minutes correspondant à l'arrêt pour dîner à la fin du 21^{ème} palier. Lorsque le nombre résiduel de joueurs sera égal à douze, le nombre de pauses ainsi que leur durée seront déterminés par le Directeur du tournoi ou son Adjoint.

19 - Durant les interruptions, les croupiers en charge des tables devront rester à leurs postes respectifs et veiller sur les tapis des joueurs. Les croupiers inscriront respectivement les montants de cave avec les prénoms et noms des joueurs ainsi que l'emplacement du Bouton.

20 - A la fin de chaque pause, le jeu ne pourra reprendre qu'au signal du Directeur du tournoi ou son Adjoint.

F - ATTRIBUTION DES PLACES ET DU BOUTON

21 - Avant le début de l'épreuve, et après leur enregistrement légal, le Directeur du tournoi ou son Adjoint attribuera, de manière aléatoire, à chaque joueur inscrit un numéro de table et de place bien définis (sans possibilité d'échange) matérialisés par un ticket officiel, et ce, en équilibrant à un joueur près le nombre de joueurs par table (maximum 10 joueurs par table). Une fois assis à sa place (après vérification de son identité et de son reçu d'inscription), le joueur remettra au croupier son ticket. Ce dernier lui remettra en échange sa **cave unique de 50.000 points** composée de jetons de différentes valeurs. Les joueurs devront conserver durant toute la durée de l'épreuve leur récépissé d'inscription (validé lors de l'enregistrement légal) et recevront un bracelet, matérialisant le tournoi, qui leur permettra de pénétrer dans l'aire réservée au tournoi.

22 - **Un seul et unique rachat de cave sera autorisé par joueur si ce dernier est éliminé pendant la durée attitrée, soit 6 paliers et pour un montant de 350 €.** A chaque élimination d'un joueur, le croupier appellera le Directeur du tournoi ou son Adjoint et lui remettra le ticket de place du joueur éliminé.

23 - Une minute avant le début du tournoi, le Directeur du tournoi tirera au sort le numéro de la place qui aura le Bouton. Ce numéro s'appliquera pour le premier coup à toutes les tables. Après quoi, le Directeur du tournoi donnera le signal : « Croupiers, mélangez et distribuez les cartes ». Le tournoi peut commencer.

24 - Un joueur qui ne dispose pas de place assise, ou qui a perdu tous ses jetons n'est pas autorisé à demeurer dans l'aire de jeu dédiée au tournoi.

25 - Un joueur inscrit peut « entrer » dans le tournoi en retard. Ses Blinds seront néanmoins prélevées normalement durant son absence.

26 - Dans la salle de tournoi, seuls les joueurs participants sont autorisés à séjourner dans l'aire de jeu même, sans se tenir derrière des joueurs disposant de cartes.

27 - Un joueur qui n'est pas assis à sa place ou qui est debout se verra servir des cartes, et mettra normalement sur les Blinds ; mais s'il n'est pas assis au moment où le croupier a donné au joueur situé au Bouton sa deuxième carte, il ne pourra pas participer au jeu et sa main sera brûlée.

28 - Un joueur ne peut pas avoir deux fois de suite le Bouton (hormis le cas du Bouton Mort, voir plus bas). Tout nouveau joueur à la table ne peut pas avoir le Bouton, ni être de Petite Blind. Dans ce dernier cas précis, il attendra que le Bouton passe après lui pour être servi. En tête à tête, le joueur de Petite Blind a le Bouton et parlera en premier avant le Flop.

29 - Les joueurs sont tenus de protéger leurs mains tant du regard des autres acteurs du tournoi, que de tout mouvement ou action susceptible de confondre leurs cartes avec d'autres cartes.

30 - Le Directeur du tournoi ou ses Adjoints sont en droit, lors d'un transfert, de prendre toutes les mesures nécessaires en vue d'accélérer le placement d'un joueur à une table.

G - STRUCTURE

31 - Montant de la Cave unique attribuée à chaque joueur : **50.000 points**.

32 – **Le rachat de cave sera autorisé et limité à une fois si un joueur est éliminé pendant la durée attitrée, soit 6 paliers et pour un montant de 350 €.**

33 - À la fin de certains paliers, le Directeur du tournoi procédera au change général des jetons de petites valeurs (le décompte de temps sera stoppé) : les reliquats inchangeables seront attribués par tirage au sort aux joueurs de chaque table ayant remporté le « Chip Race » ou course aux jetons (système de regroupement par la plus haute carte, « X » cartes par joueur, et « X » joueurs vainqueurs pour « X » regroupements de jetons) ; il pourra aussi procéder à des changes ponctuels ou contractions de tapis, pour des besoins de fluidité, et sans arrêt du décompte du temps.

34 - Les Blinds de départ misées par les deux joueurs situés après le « donneur » ou le Bouton augmenteront toutes les **40 minutes de jeu** (paliers) et de la manière suivante :

JOUR 1 :

- Au 1^{er} palier, elles seront de 50 et 100 points ;
- Au 2^{ème} palier, elles seront de 100 et 200 points ;
- Au 3^{ème} palier, elles seront de 150 et 300 points, avec une mise Ante de 25 ;
- Au 4^{ème} palier, elles seront de 200 et 400 points, avec une mise Ante de 50 ;
- Au 5^{ème} palier, elles seront de 300 et 600 points, avec une mise Ante de 75 ;
- Au 6^{ème} palier (fin des inscriptions et arrêt pour dîner), elles seront de 400 et 800 points, avec une mise Ante de 100 ;
- Au 7^{ème} palier, elles seront de 500 et 1.000 points, avec une mise Ante de 100 ;
- Au 8^{ème} palier, elles seront de 600 et 1.200 points, avec une mise Ante de 100 ;
- Au 9^{ème} palier, elles seront de 800 et 1.600 points, avec une mise Ante de 200 ;
- Au 10^{ème} palier, elles seront de 1.000 et 2.000 points, avec une mise Ante de 200 ;
- Au 11^{ème} palier, elles seront de 1.500 et 3.000 points, avec une mise Ante de 300 ;
- Au 12^{ème} palier, elles seront de 2.000 et 4.000 points, avec une mise Ante de 400 ;
- Au 13^{ème} palier, elles seront de 2.500 et 5.000 points, avec une mise Ante de 500 ;
- Au 14^{ème} palier, elles seront de 3.000 et 6.000 points, avec une mise Ante de 500.

A la fin du **JOUR 1** (ou au 14^{ème} palier), chaque joueur devra contrôler ses jetons, les comptabiliser et les mettre dans une pochette scellée qui rejoindra le coffre en attendant la reprise, le **JOUR 2** à 15h00.

JOUR 2 :

- Au 15^{ème} palier, elles seront de 4.000 et 8.000 points, avec une mise Ante de 500 ;
- Au 16^{ème} palier, elles seront de 5.000 et 10.000 points, avec une mise Ante de 1.000 ;
- Au 17^{ème} palier, elles seront de 6.000 et 12.000 points, avec une mise Ante de 1.000 ;
- Au 18^{ème} palier, elles seront de 8.000 et 16.000 points, avec une mise Ante de 2.000 ;
- Au 19^{ème} palier, elles seront de 10.000 et 20.000 points, avec une mise Ante de 2.000 ;
- Au 20^{ème} palier, elles seront de 12.000 et 24.000 points, avec une mise Ante de 3.000 ;
- Au 21^{ème} palier (arrêt pour dîner), elles seront de 15.000 et 30.000 points, avec une mise Ante de 4.000 ;
- Au 22^{ème} palier, elles seront de 20.000 et 40.000 points, avec une mise Ante de 5.000 ;
- Au 23^{ème} palier, elles seront de 30.000 et 60.000 points, avec une mise Ante de 5.000 ;

- Au 24^{ème} palier, elles seront de 40.000 et 80.000 points, avec une mise Ante de 10.000 ;
- Au 25^{ème} palier, elles seront de 50.000 et 100.000 points, avec une mise Ante de 10.000 ;
- Au 26^{ème} palier, elles seront de 60.000 et 120.000 points, avec une mise Ante de 15.000.

Dès l'instant où il ne restera que 2 joueurs (Heads up), les paliers passeront à **20 minutes** au lieu de 40 minutes et les Antes seront supprimées.

H - RÉÉQUILIBRAGES ET REGROUPEMENTS DE TABLES

35 - Jusqu'à la dernière table en activité, le Directeur du tournoi équilibrera les tables en nombre de joueurs, à un joueur près. Au fur et à mesure de l'élimination des joueurs, il procédera à la réduction du nombre de tables et au regroupement des joueurs restants par tirage au sort et remise d'un ticket de place. Ce regroupement se fera en vue d'obtenir des tables de 9 ou 10 joueurs maximum jusqu'au stade de 2 tables de demi-finale.

36 - Le joueur transféré à une autre table pour la rééquilibrer sera le joueur situé juste après la Grande Blind, et prendra sa place dans sa nouvelle table (plus complète tirée au sort) au plus loin du Bouton, à défaut d'une place unique libre.

37 - Les joueurs transférés placeront tous leurs jetons dans des « Racks » remis par le Directeur du tournoi (ou son Adjoint) qui les accompagnera jusqu'à leur nouvelle table avec leur ticket de place. Dès lors que les jetons seront posés à la table, le croupier récupérera leurs tickets et devra les servir (sauf dans le cas où le Bouton est situé juste à leur droite ou juste à leur gauche).

38 - Transferts « Aériens ». Les joueurs en transfert qui auront mis leurs jetons dans leur poche ou qui les auront confiés à un autre joueur se verront confisquer ces jetons et risqueront l'exclusion définitive du tournoi.

I - DEMI-FINALE & FINALE

39 - S'il reste plus d'une table et une seule place avant un « saut de prix », les coups se joueront « main par main ». Ils débiteront toujours en même temps jusqu'à l'élimination d'un joueur.

40 - La table finale se déroulera à 9 joueurs. Les places seront attribuées de manière aléatoire et le bouton sera tiré au sort au début de la finale.

J - RÈGLES D'ARBITRAGE ET TENUE DES JOUEURS

41 - Un joueur est tenu d'appliquer les règles d'usage du Texas Hold'em Poker et celles définies par l'Arrêté Ministériel du 14 Mai 2007 (ordre d'annonce, enchères...).

42 - Les joueurs doivent respecter les autres joueurs, les croupiers, ainsi que les arbitres ou le Directeur du tournoi (ou son Adjoint). Pour tout manquement à ces obligations, les joueurs s'exposent à des sanctions importantes.

43 - Sanctions et Arbitrage. Pour tout litige (portant sur le jeu lui-même ou le comportement des joueurs), que le croupier ne parvienne pas à arbitrer, ou pour tout différend grave, seul le Directeur du tournoi et son Adjoint sont habilités à rendre une décision d'arbitrage, donner un avertissement, des blâmes ou exclure momentanément ou définitivement un joueur, et cela sans recours possible d'aucune sorte (Article 57 de l'Arrêté du 14 Mai 2007).

44 - Lorsqu'une relance à Tapis est faite, le croupier n'est pas tenu de compter le dit Tapis, à moins qu'un joueur impliqué dans le coup le demande.

45 - Jetons ordonnés. Les joueurs doivent disposer leurs jetons devant eux de manière ordonnée par valeur, avec les valeurs les plus importantes devant celles les moins importantes, et ne pas les disposer dans des racks à la table. Les jetons qui ne sont pas proposés au tournoi ne sont pas autorisés. Les deux cartes de chaque joueur doivent être tenues visibles à l'intérieur de la table, et protégées de la vue des autres joueurs.

46 - Tant qu'une enchère est possible (« coup ouvert ») la parole prime. Dès lors qu'un joueur parle avant d'agir, sa parole l'engage devant les autres acteurs de la table.

47 - Les options ne sont pas autorisées, ni les demandes de voir le Flop ou les cartes qui suivent lorsque le coup est terminé.

48 - Dès lors qu'une anomalie mineure est « couverte » par 2 autres actions (2 enchères quelles qu'elles soient ou plus et quelle que soit leur nature : Passe, Check...), l'anomalie est validée. Une anomalie est majeure lorsqu'elle donne un avantage absolu et permanent à un joueur donné ou plus.

49 - Mains montrées irrégulièrement. Ces cas sont strictement réglementés. En coup « ouvert » (lorsqu'une enchère est encore possible), les joueurs doivent protéger leurs mains et ne les montrer à aucun acteur ou spectateur. Un contrevenant verra sa main étalée à la vue de tous, et à deux exceptions près, elle sera brûlée (selon le contexte - avertissement verbal voir suspension temporaire de 5 à 30 minutes - de la part du Directeur du tournoi ou son Adjoint). Les deux exceptions sont :

- Lorsque le coup est fermé (plus aucune enchère possible) ;
- Lorsque le joueur « fautif » a le meilleur jeu absolu (indestructible).

Le Directeur du tournoi peut, à titre exceptionnel et selon les circonstances, tolérer ce type de faute, mais le joueur impliqué n'aura pas droit à la relance et sera suspendu après le coup pour une durée minimum de 15 minutes.

50 - Les joueurs passifs (qui ne disposent pas de cartes en main), et les spectateurs, sont tenus de ne tenir aucun propos qui concerne le coup lui-même, de même qu'ils ne doivent pas manifester gestuellement : étonnement, approbation, dépit... et tout signe susceptible d'influencer le jeu.

51 - Les joueurs actifs (qui disposent de cartes en main) peuvent s'exprimer sur le coup en cours, à la condition de ne révéler aucun élément de leur jeu, directement ou indirectement - Règle dite de la « vérité interdite ». Ils peuvent manifester quelques signes ou autres humeurs dans la limite de la correction, et dans l'esprit de la règle de la « vérité interdite ».

52 - Toute mise ou enchère supérieure au moins de 50% à l'enchère, ou à la mise qui la précède doit être complétée à hauteur du double de cette dernière (et devient l'enchère de référence) sinon la main est brûlée et la mise perdue (exception du jeton muet, voir plus bas) ; et toute mise ou enchère inférieure de 50% à l'enchère ou à la mise qui la précède est réajustée au niveau de celle-ci.

53 - Dans un même tour, un joueur ayant suivi ou relancé, ne sera autorisé à sur-relancer que si la plus forte enchère qui le précède est égale au moins au double de sa mise.

54 - Toute somme mise à son tour ne peut être retirée, si elle est inférieure à la mise qui précède, elle doit alors être complétée à hauteur de cette dernière, sinon la main est brûlée et la somme perdue.

55 - Ordre d'annonce des jeux et d'exhibition des mains (Article 57 - Alinéa 46 - de l'Arrêté du 14 Mai 2007) : « Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses deux cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé

durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères. »

56 - Aucun accord, ni négociation, ni proposition ne sont possibles tant que le coup est « ouvert », de même que les « remises », ristournes ou don de jetons ne sont pas autorisés pendant toute la durée du tournoi.

57 - Français parlé à table : sur coup « ouvert » il est interdit de parler une autre langue (Article 57 - Alinéa 25 de l'Arrêté du 14 Mai 2007). Seuls les mots anglais du lexique Poker sont tolérés.

58 - Interventions : tant qu'un joueur n'a pas étalé sa main (et qu'elle reste protégée), aucun acteur passif ou actif, ni spectateur ne doit intervenir pour commenter son jeu ou sa main : si cette règle est enfreinte, le joueur bénéficiaire de l'intervention et n'ayant pas commis de faute, ne peut être pénalisé.

59 - Seule une « enchère escalade » (par rapport à l'enchère de référence) de la part du joueur qui est de parole peut « libérer » de son enchère (hormis « je passe ») un joueur ayant parlé avant son tour. Dans les autres cas : « Passe » / « Check » / ou « Suivi » ne libèrent pas le joueur fautif ; il reste « prisonnier » de son enchère prématurée.

60 - Dans le cas d'un « Passe » prématuré, exprimé verbalement ou gestuellement, le joueur ayant parlé avant son tour ne peut pas être libéré de son enchère : il doit jeter sa main et ne sera plus engagé dans le coup.

61 - En coup ouvert (tant qu'une enchère est encore possible), tout joueur qui a poussé ses cartes au-delà de la ligne, sera considéré comme un joueur ayant « Passé ».

62 - Carte retournée par accident :

- Si c'est une main foldée : on retourne toute la main ;
- Si c'est une main vivante : on ne retourne pas l'autre carte.

Dans le cas d'une carte retournée volontairement alors que le coup est dit fermé ou terminé, le joueur ayant affiché une de ses 2 cartes ne sera pas contraint d'afficher la seconde.

63 - « Temps » : un joueur peut à tout moment demander au croupier de déclencher un décompte de temps (il doit dire « Temps » ou « Time ») à l'encontre d'un autre joueur qui tarde à faire son enchère. Délai : 45 secondes. Au-delà de ce délai et après décompte à haute voix des 10 dernières secondes, le joueur en cause aura sa main « brûlée » et passera d'office. Exception du cas « Main par Main » : seuls les joueurs « Actifs » (ayant des cartes en main), ont le droit de demander « Temps ».

64 - Avertissement et sanctions des fautes de jeu (seul le Directeur de tournoi ou son Adjoint y sont habilités). Elles vont du simple avertissement, à la main brûlée et perte des mises, jusqu'à la suspension de jeu et l'exclusion définitive.

65 - Jetons élastiques. S'il n'a rien dit, un joueur ne peut pas effectuer ses mises en plusieurs fois, égrainer ses jetons au-delà de la ligne de séparation, etc.

66 - « Je Passe » : lorsqu'un coup est ouvert, un joueur qui fait cette enchère est obligé de jeter sa main, quelques soient les enchères qui le précèdent.

67 - Jeton(s) muet(s) : un joueur qui ne s'est pas exprimé (en gestes ou en paroles) et qui mise un jeton unique représentant un montant supérieur de 50% à la mise qui le précède, est considéré comme avoir suivi simplement ; en revanche, et concernant le même « Inexpressif » joueur, toute mise de plus d'un jeton qui au total est supérieure à 50% de la mise qui le précède est considéré comme une Surenchère ou « Raise » et devient l'enchère de référence : sauf si le 2^{ème} jeton correspond à un reliquat de l'enchère précédente. Dans ce cas la mise des deux jetons est considérée comme un « Call ».

68 - Main « vivante » : tant qu'un joueur n'a pas passé ou dit « Je Passe », tant que ses cartes n'ont pas été polluées par d'autres cartes, tant qu'il n'a pas plus de deux cartes en main, tant qu'il n'a pas laissé trop d'enchères se produire (voir plus bas T.R.O.P.) sans enchère à son tour, sa main est dite « Vivante ». Conséquences :

- Un joueur peut continuer à jouer un coup avec une seule carte, voire avec zéro carte ;
- La main d'un joueur à tapis, reste « Vivante » tant qu'il reste à table.

69 - Présomption de vice : un joueur qui reproduit trop souvent de fausses annonces qui lui sont favorables (Exemple : il dit Max alors qu'il ne l'est pas - ce risque d'inciter son adversaire à jeter sa main prématurément alors qu'il a le jeu gagnant) peut être sanctionné par le FM (Floor Manager) de manière lourde (perte du coup, voire exclusion).

70 - Réveil tardif (mineur et majeur) : un joueur qui commet l'erreur de laisser enchérir plus d'un joueur après lui peut par une décision du FM (Floor Manager) voir sa main être brûlée si son « Réveil » est trop tardif (Réveil tardif majeur – Exemple : les joueurs après lui ont suivi, voire relancé, ou le croupier a étalé les cartes du Board dans les règles) ou s'il a des conséquences modificatrices importantes de l'ordre du jeu.

71 - Gestes univoques : toute parole ou toute gestuelle hors protocole qui est sans équivoque entraîne les mêmes conséquences qu'un geste ou une parole protocolaire (Exemple : Poignet + cartes impatientes... de jeter puis sur enchère).

72 - S'il ne reste que deux joueurs qui concourent dans le tournoi, le joueur ayant le Bouton sera de petite Blinde, et son adversaire sera de grande Blinde ; le joueur de petite Blinde sera premier de parole avant le Flop, puis par la suite ce sera le joueur de grosse Blinde qui sera toujours premier de parole. Dans ce même cas de figure, si un joueur est grosse Blinde, alors qu'il l'était déjà au coup précédent (il le redevient à la suite de l'élimination d'un joueur au coup précédent), il devient automatiquement de petite Blinde.

73 - Une fois que le coup est terminé, les joueurs n'ont pas le droit de voir les cartes du tableau qui étaient à venir.

74 - « Show Down » ou abattage des mains : si avant la « River » il ne reste parmi les joueurs encore actifs qu'un seul joueur ou aucun joueur qui dispose de jetons, tous les joueurs sont tenus d'exhiber leurs mains (dans l'ordre prévu par l'Article 42 du présent règlement).

Dévoilement à tapis en action annexe : Dans le cas où plusieurs joueurs disputent un pot annexe avec un joueur à tapis dans le pot principal, tous les joueurs du pot annexe qui vont jusqu'au dévoilement de la rivière devront montrer leurs cartes tout comme le joueur à tapis. Aucun joueur n'est autorisé à se coucher au dévoilement de la rivière du pot annexe avec un joueur à tapis dans le pot principal. Le croupier doit tourner toutes les mains et les mains garderont la possibilité de gagner le pot.

75 - Il n'est pas autorisé de jouer debout ou à l'écart de la table, ou par procuration.

76 - En l'absence d'un joueur, le croupier est autorisé à manipuler ses jetons pour faire de la monnaie ou pour mettre ses Blinds.

77 - Cartes prématurées et oubliés.

- Flop prématuré avant toute enchère : Misdeal. S'il y a deux enchères ou + : on le re-mélange uniquement avec le reste du Talon (sans les cartes foldées).
- Flop sans avoir brûlé la première carte. On brûle la première carte ouverte, on conserve les deux autres au Flop et l'on ouvre normalement une troisième carte.

- Turn sans avoir brûlé une carte avant. On la brûle puis on flope la carte du Turn normalement.
- Turn prématuré. On remet la carte brûlée sur le dessus du Talon, on brûle la carte ouverte, puis on prend la troisième carte à partir du bas du Talon, qui devient la carte du Turn.
- River prématuré. On remet la carte brûlée sur le dessus du Talon, on brûle la carte ouverte, une fois les enchères au Turn terminées, on brûle la première carte du Talon, on ouvre la suivante qui devient la carte de la River.
- River sans avoir brûlé une carte avant. On brûle la carte ouverte et on ouvre immédiatement la suivante.

78 - Cas de Misdeals ou Maldonnés (liste non exhaustive).

- Première carte du joueur au Bouton retournée ou à terre (sans l'aide de ce joueur) et plus d'une carte tombée à terre avant la première enchère.
- Un joueur n'a pas le nombre de cartes requis et aucune action n'a encore été couverte deux fois.
- Deux cartes et plus ont été sorties du Talon et aucune action n'a encore été couverte deux fois.
- D'autres anomalies sont signalées avant qu'une action ne soit couverte deux fois.

79 - Mains brûlées (liste non exhaustive).

- Si le croupier ramasse les cartes d'un joueur sans aucun accord, et qu'elles touchent le Balot des autres cartes brûlées, ou si elles touchent le Flop (il incombe aux joueurs de protéger leur main).
- Si une carte (ou +) de provenance indéterminée ou connue vient toucher la main d'un joueur, cette dernière est brûlée (il incombe aux joueurs de protéger leur main).
- Si le joueur a encore ses cartes en mains, mais il a dit « Passe ».
- Si un joueur a trois cartes en main ou plus, quelques soit le stade d'un coup ouvert, ou fermé.
- Le croupier fait tomber une carte du Talon à terre ou la retourne : elle est brûlée.
- Si les cartes masquées d'un joueur touchent au moins une carte du Flop ou celles d'un autre joueur, ou le talon, ou le tas de cartes foldées.
- Réveil tardif : lorsqu'un joueur a laissé une phase du Board se dérouler (Flop ou Turn ou River) sans avoir payé une enchère, sans arrêter le croupier, et sans que ce dernier ait commis d'erreur.

80 - Bouton Mort. En tournoi, lorsque le joueur de petite Blind est éliminé et qu'il n'est pas remplacé à temps, il aura le virtuellement Bouton (« Bouton Mort »), ce qui implique que le joueur qui était au Bouton l'aura factuellement une deuxième fois de suite.

K - DISTRIBUTION DES PRIX

81 - Les prix attribués aux joueurs seront prélevés sur la Cagnotte du tournoi (96% des droits d'engagement) et se répartiront de la manière suivante :

Si le nombre de joueurs engagés est supérieur ou égal à 120 :

- Le 15^{ème} joueur percevra 2% de la Cagnotte ;
- Le 14^{ème} joueur percevra 2% de la Cagnotte ;
- Le 13^{ème} joueur percevra 2% de la Cagnotte ;
- Le 12^{ème} joueur percevra 2,5% de la Cagnotte ;
- Le 11^{ème} joueur percevra 2,5% de la Cagnotte ;
- Le 10^{ème} joueur percevra 2,5% de la Cagnotte ;
- Le 9^{ème} joueur percevra 3% de la Cagnotte ;
- Le 8^{ème} joueur percevra 4% de la Cagnotte ;
- Le 7^{ème} joueur percevra 5% de la Cagnotte ;
- Le 6^{ème} joueur percevra 6,5% de la Cagnotte ;
- Le 5^{ème} joueur percevra 8% de la Cagnotte ;
- Le 4^{ème} joueur percevra 9,5% de la Cagnotte ;
- Le 3^{ème} joueur percevra 12% de la Cagnotte ;
- Le 2^{ème} joueur percevra 16% de la Cagnotte ;
- Le 1^{er} joueur percevra 22,5% de la Cagnotte.

Si le nombre de joueurs engagés est inférieur à 120 :

- Le 12^{ème} joueur percevra 2,81% de la Cagnotte ;
- Le 11^{ème} joueur percevra 2,81% de la Cagnotte ;
- Le 10^{ème} joueur percevra 2,81% de la Cagnotte ;
- Le 9^{ème} joueur percevra 3,61% de la Cagnotte ;
- Le 8^{ème} joueur percevra 4,36% de la Cagnotte ;
- Le 7^{ème} joueur percevra 5,25% de la Cagnotte ;
- Le 6^{ème} joueur percevra 6,3% de la Cagnotte ;
- Le 5^{ème} joueur percevra 8% de la Cagnotte ;
- Le 4^{ème} joueur percevra 9,75% de la Cagnotte ;
- Le 3^{ème} joueur percevra 12,5% de la Cagnotte ;
- Le 2^{ème} joueur percevra 17,45% de la Cagnotte ;
- Le 1^{er} joueur percevra 24,35% de la Cagnotte.

82 - Si deux joueurs sont éliminés en même temps de la table finale, leur classement final sera déterminé en fonction de leur Tapis respectif avant le coup.

83 - Les joueurs de la table finale ne peuvent pas négocier des arrangements quant à la distribution des prix, ni tenir les organisateurs du tournoi pour témoins 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. » - Article 57-10 de l'Arrêté du 14 Mai 2007.