



CASINO GRAND CERCLE AIX-LES-BAINS

REGLEMENT DES TOURNOIS DE TEXAS HOLD'EM POKER au Casino Grand Cercle d'Aix-les-Bains en 2020

REGLEMENT DES TOURNOIS

Article 1 : Maitrise de l'organisation

Casino Grand Cercle, Aix les Bains,
SOCIETE DU CERCLE D'AIX LES BAINS
RCS Chambéry B 745 721 043

représenté par M Christophe GUERIN
en qualité de Directeur Responsable

200, rue du Casino 73100 Aix les Bains
Capital social : 1.220.000,00 EURO

Type de Jeu et Direction du Tournoi

Le Jeu pratiqué sera le Texas Hold'em Poker, version « No Limit », la Direction du Tournoi sera assurée par un Membre du Comité de Direction du Casino. 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.

Article 2 : Acceptation

La participation à un tournoi implique l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du tournoi.

Tout manquement à un ou plusieurs articles du présent règlement entraînera la perte de la possibilité de participer au jeu ou de prétendre à ce qu'il aurait pu éventuellement gagner.

Article 3 : Participations aux tournois

L'inscription aux tournois de poker Texas Hold'em du Casino d'Aix-les-Bains est strictement réservée aux personnes majeures, non interdites de jeux et non agréées comme personnel de jeux dans les casinos de Savoie. Toute inscription sera définitive, aucun remboursement ne sera effectué, les sommes versées par les joueurs resteront acquises à la dotation du tournoi.

Une seule pré-inscription ou inscription est admise par personne et par tournoi.

Au début de chaque tournoi, les participants doivent confirmer leur inscription sur le site organisateur et justifier de leur identité. De même, les gagnants doivent présenter un document d'identité valide pour percevoir leur prix. Le jeu en équipe, les remplacements et le jeu assisté par un tiers ou un artifice technique sont interdits.

L'utilisation des téléphones mobiles est interdite aux tables et la zone tournoi est strictement non fumeur.

Article 4 : Droit à l'image

Le participant prend connaissance qu'il peut être filmé et photographié 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 opérations liées directement ou indirectement au Tournoi. Le joueur accepte de recevoir des informations du Casino du casino d'aix les bains et de ses partenaires.

Article 5 : Déroulement général des tournois

Le Texas Hold'em No Limit : le montant de chaque relance est limité à la hauteur du tapis de chaque joueur.

Les tournois organisés sont des tournois multi table. Chaque joueur reçoit une valeur fictive de 4000 à 30 000 jetons. Un tirage au sort sera organisé pour l'attribution des sièges dans la salle du tournoi. Lors du tournoi, des pauses seront prévues pour les joueurs entre les rounds.

Les tournois de poker sont organisés sous la forme d'une compétition dans laquelle tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons. Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé de la compétition. Mais si il le désire il a la possibilité de réintégrer le tournoi en achetant un re-entry d'un montant égale à la cave + les droits d'inscription. Le re-entry est limité à un seul re-entry par joueur et il ne peut l'acheter que si il est à tapis.

Le joueur qui se retrouve une nouvelle fois à tapis après avoir acheté un re-entry, pourra acheter une recave, le montant est égal uniquement à la cave du tournoi.

Si le joueur se retrouve une nouvelle fois à tapis, il sera alors éliminé du tournoi.

En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

Le tournoi s'achève lorsqu'un joueur a gagné tous les jetons. L'organisation se réserve le droit d'augmenter et de modifier les blinds à son gré. Au début d'un coup de Texas Hold'em, le donneur (« dealer » ou « croupier ») mélange un jeu de 52 cartes. Dans les parties avec un donneur extérieur, chaque joueur est « donneur actif » l'un après l'autre. Pour que chaque joueur voie à tout moment qui est le donneur d'un coup, on place devant lui un jeton spécial appelé « Bouton ». Le bouton circule ainsi de joueurs en joueurs dans le sens horaire. Il définit qui donne les cartes lorsqu'il n'y a pas de « croupier ».

Tournoi satellite :

Tournoi avec redistribution totale du buy in en cave pour un autre tournoi

Tournoi re-entry :

Tournoi avec possibilité de se réinscrire une fois pour le même tournoi, en cas d'élimination et pendant un laps de temps donné

Tournoi avec recave :

Tournoi avec possibilité de se réinscrire une fois pour le même tournoi, en cas d'élimination et pendant un laps de temps donné après avoir déjà acheter 1 re-entry pour se même tournoi.

Side event :

Tournoi parallèle au tournoi principal

5.1 Les blinds et antes : Les mises forcées.

Il existe deux types de mises forcées : les blinds (littéralement aveugle) et les antes (littéralement enjeu, mise). Selon les cas, on peut n'avoir recours qu'aux blinds, ou avoir recours aux deux.

Ce sont les deux joueurs assis à gauche du bouton qui misent chacun un blind (Small blind et big blind). Cela leur permet de parler en dernier lors du premier tour d'enchères. Le montant des blinds est stratégique car il augmente de manière régulière pour éviter que des joueurs « ne jouent la montre ».

Les antes n'apparaissent qu'après un certain nombre de niveaux joués dans le tournoi, la totalité de ces mises obligatoires seront effectuées par le joueur de la table qui se trouve en situation de big blind.

5.2 La Donne

Chaque joueur reçoit deux cartes faces cachées vers le bas qui constituent sa main privative « hole cards ». Il ne dévoile pas leur identité. Pour prendre connaissance discrètement, on recouvre généralement ses cartes de la main gauche et on relève le coin des deux cartes avec le pouce droit. Ces cartes doivent rester en vue sur la table. Le joueur peut bien-sûr les consulter de nouveau quand il le souhaite. Aucun joueur ne peut prendre connaissance de cartes adverses. Le but du jeu consiste à combiner ces deux cartes avec cinq autres cartes qui vont être étalées face en l'air au milieu de la table et qui vont constituer le « tableau » « board ». Cette combinaison vise à constituer la main de cinq cartes la plus forte possible parmi les sept cartes. Ainsi cette main optimum peut être constituée de deux cartes privatives et de trois cartes du tableau ; d'une carte privative et de quatre cartes du tableau ; ou même (plus rarement), d'aucune carte privative et des cinq cartes du tableau. Les mains en présence sont comparées et c'est la plus haute qui s'adjuge le pot constitué des mises qui se sont accumulées pendant le coup.

5.3 Premier tour d'enchères « round of betting »

Chaque tour de donne est suivi d'un tour d'enchères. Comme un coup de Texas Hold'em comporte quatre tours de donne quand il est mené à son terme, il comporte aussi quatre tours d'enchères. Le premier tour d'enchères succède donc au premier tour de donne, qui a doté chaque joueur de ses deux cartes privatives. Le premier joueur à parler est celui qui est assis immédiatement à gauche du surblind.

Le premier joueur à parler a trois options : suivre « call », relancer « raise » ou passer « fold » :

- Pour suivre, le joueur place une mise égale au surblind ou à l'overblind.
- Pour relancer, il met un montant supérieur au surblind ou à l'overblind.

Dans les parties texas hold'em no limit, le montant de chaque relance est limité à la hauteur du tapis de chaque joueur. Pour passer, le joueur place ses cartes privatives devant lui, faces cachées et les pousse au milieu de table (« muck »). Quand une carte touche des cartes qui ont été jetées, elle est réputée passée et le joueur qui la possède est éliminé du coup sans ne plus avoir aucun droit au pot. Les joueurs suivants ont les mêmes options, avec en plus la possibilité de sur-relancer (voire de sur-sur-relancer). Pour être valable, une sur-relance doit être au moins égale à la relance précédente. La fin du tour d'enchère intervient quand tous les joueurs ont mis le même montant au pot.

5.4 Le Flop

Après le tour d'enchères, le donneur brûle « burning » la carte suivante, c'est-à-dire qu'il la pose face cachée vers le bas sur la table car elle n'a aucune utilité dans les combinaisons. Cette convention vise à éviter toute tricherie : ce n'est jamais la première carte du jeu qui est donnée lors d'un tour de donne, mais la deuxième et les suivantes. Le donneur distribue les trois cartes suivantes côte-à-côte, face visible vers le haut. Elles constituent ce que l'on appelle le Flop, c'est-à-dire les trois premières cartes du tableau.

5.5 Deuxième tour d'enchères

Ce tour et les deux suivants donnent en premier la parole au premier joueur assis à gauche du bouton. En plus de suivre, de relancer, ou de sur-relancer, les joueurs ont cette fois la possibilité de checker « prononcer tchéquer ». Ce faisant, ils restent en jeu sans rien miser et parleront au besoin si la parole leur revient.

Dès qu'un joueur a ouvert « bet », les joueurs peuvent suivre en misant le même montant ou relancer, voire sur-relancer s'il y a déjà eu relance. S'ils ne choisissent aucune de ces options, ils peuvent passer, c'est-à-dire jeter leurs cartes et sortir du coup. Ainsi, à la fin du coup, tous les joueurs auront misé le même montant, sauf ceux qui n'ont pas assez de jetons.

Ceux-là peuvent rester dans le coup mais à concurrence de leur mise. Dans ce cas, ils jouent tout le reste de leur tapis « all-in » et un pot secondaire « side pot » est créé. Le joueur qui est « all in » n'est engagé que dans le pot principal « main pot », les autres joueurs étant engagés dans le pot principal et le pot secondaire. Il peut évidemment y avoir plusieurs pots secondaires si plusieurs joueurs font « all-in »

5.6 La Turn « fourth street »

Après avoir clos le deuxième tour d'enchères, la carte suivante est brûlée, et celle d'après est posée face visible vers le haut à côté du flop. C'est ce qu'on appelle la turn.

5.7 Troisième tour d'enchères

Cf. Article 5.5

5.8 La River « fifth street »

Après avoir clos le troisième tour d'enchères, la carte suivante est brûlée, et celle d'après est posée face visible vers le haut à côté du flop et de la turn : c'est ce qu'on appelle la river. Le flop, la turn et la river forment le tableau de cinq cartes communes aux joueurs.

5.9 Quatrième tour d'enchères

Ce tour d'enchères précède l'abattage « show down », quand les joueurs encore en lice abattent leurs cartes pour les comparer et désigner le vainqueur du coup. Si au moins deux joueurs possèdent la même main, la carte suivante de la main « kicker » les départage. S'il n'y a pas de « kicker » (si les joueurs ont les mêmes mains privatives ou exactement la même combinaison de 5 cartes), le pot est partagé (« split »). Les joueurs qui jouent le tableau, c'est-à-dire ceux dont les cartes privatives n'améliorent pas le tableau, doivent l'annoncer avant de jeter leurs cartes sinon ils perdent tout droit au pot.

Article 6 : Règles applicables lors des tournois

Floors – Arbitres – Directeur de tournoi

La priorité dans la prise de décision des floors - Arbitres doit être en premier lieu la logique du jeu, l'impartialité et la probité. Des circonstances exceptionnelles peuvent à l'occasion conduire à des décisions qui laisseraient la logique du jeu prévaloir sur des règles techniques. Les décisions des floors - Arbitres et/ou du directeurs de tournois sont souveraines et irrévocables.

6.1 Erreur du donneur

Si la première carte fermée est ouverte, il y a maldonne « misdeal ». Le donneur récupère alors toutes les cartes, les mélange et les recoupe. Si une autre carte est retournée du même fait d'une erreur du donneur, la donne continue et la carte vue ne peut pas être gardée. Quand il a fini la donne, le donneur donne la carte du dessus du jeu au joueur qui a reçu la carte ouverte et repose la carte ouverte sur le jeu : elle sera la carte brûlée de la donne suivante. Si plus d'une carte à été retournée pendant la donne, il y a maldonne et le coup doit être redonné.

Si le flop contient trop de cartes, il doit être redonné (cela s'applique même s'il était possible de connaître l'identité de la carte en trop). Si le flop doit être redonné parce que les cartes ont été prématurément flopees avant la fin du premier tour d'enchères, ou si le flop contenait trop de cartes, les cartes du tableau sont mélangées avec le talon à l'exclusion de la carte brûlée sur la table. Après mélange, le donneur coupe le jeu et donne un nouveau flop sans brûler de carte.

Si le donneur retourne la quatrième carte du tableau avant que le tour d'enchères soit terminé, la carte est sortie du jeu pour ce tour, même si cela incite des joueurs à passer. Puis le tour d'enchères est terminé, le donneur brûle la carte et retourne la carte suivante en guise de turn. Après ce tour d'enchères, le donneur mélange le talon en y incluant la carte qui a été sortie du jeu, mais sans y inclure les cartes brûlées ni les cartes passées par les autres joueurs. Le donneur coupe le jeu et retourne la carte finale sans brûler de carte.

Si la cinquième carte est retournée prématurément, le jeu est mélangé à nouveau et donné de la même manière.

Si le donneur donne par erreur une carte de plus au premier joueur (après que tous les joueurs ont reçu leur main de départ), la carte retourne au talon et sera utilisée comme carte brûlée. Si le donneur distribue par erreur plus d'une carte de trop, il y a maldonne.

6.2 Retrait graduel des jetons de moindre valeur (chip race).

Pour retirer les jetons de moindre valeur, un tirage au sort sera effectué au prorata du nombre de jetons restants. Celui-ci ne pourra attribuer qu'un seul nouveau jeton à chaque joueur. Le chip race débutera au siège numéro 1. Un joueur ne pourra être éliminé d'un tournoi au moment du *chip race* ; si celui-ci perd le *chip race*, un jeton lui sera attribué d'office. Les joueurs sont priés d'assister au *chip race*.

6.3 Jeton supplémentaire (odd chips).

Si une main exige un partage et qu'il reste un jeton indivisible, ce dernier sera attribué au joueur le plus près du bouton.

6.4 Pots externes.

Chaque pot externe sera attribué ou partagé individuellement.

6.5 Demande de « temps » (calling for a clock)

Après qu'une période raisonnable est passée et que le « temps » a été demandé à un joueur, celui-ci a au maximum une minute pour prendre une décision. Si aucune décision n'a été prise au terme de cette minute, un décompte oral de 10 à 1 sera effectué au terme duquel la main du joueur qui n'a pas acté sera brûlée.

6.6 Bouton mort (dead button).

En tournoi, la règle du bouton mort s'applique. En toutes circonstances, c'est la grande *blind* qui bouge et la position de la petite *blind* et du bouton est ajustée par rapport à la grande *blind*. Ainsi un joueur peut avoir deux fois de suite le bouton.

6.7 Pénalités et disqualifications.

Une pénalité PEUT être demandée contre un joueur qui montre une carte pendant que l'action est en cours, jette une carte hors de la table, viole la règle du « un-joueur-pour-une-main » ou tout incident similaire qui peut se produire.

Une pénalité DOIT être décidée en cas de collusion, tricherie, insulte, ou comportement agressif. Les pénalités dont dispose le directeur du tournoi sont :

- l'avertissement verbal
- l'exclusion temporaire
- l'exclusion définitive

L'exclusion temporaire peut être pour un tour, deux tours, trois tours, ou quatre tours au choix du directeur de tournoi. On doit retirer tous les jetons d'un joueur qui se verrait disqualifié. La récidive des infractions amènera à des sanctions graduelles.

6.8 A votre siège.

Un joueur doit être à son siège, quand toutes les cartes de la donne initiale sont distribuées. Dans le cas contraire, sa main sera irrémédiablement brûlée. Un joueur doit être assis pour demander le « temps ».

6.9 Ouverture des cartes.

Toutes les cartes doivent être ouvertes quand un joueur est à tapis et que les enchères sont terminées.

6.10 Ajustement de l'enchère.

Si un joueur effectue une relance égale ou supérieure à 50% de la mise précédente mais inférieure au minimum de la relance, celui-ci sera enjoint à enchérir du minimum de la relance, soit le double de la mise précédente. Dans les cas de tapis, les joueurs suivants pourront cependant poursuivre les enchères.

6.11 Jeton unique.

Pré-Flop, la mise effectuée par le biais d'un seul jeton de valeur supérieure sera considérée comme un *call* (payé) à défaut d'annonce verbale préalable. Si le joueur annonce relance ou *raise*, sans annoncer le montant, la valeur du jeton jouera à plein. Après le *flop*, la valeur pleine d'un jeton misé sera engagée faute d'annonce préalable. Pour faire une relance avec un jeton unique surévalué, une déclaration verbale doit être faite avant que le jeton ne touche la table.

6.12 Ni divulgation, ni conseil.

Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs du tournoi.

Ainsi, qu'ils soient impliqués ou non dans le coup, les joueurs ne doivent pas :

- divulguer leur main, qu'ils aient les cartes en main, ou qu'ils aient passé
- donner un conseil ou critiquer le jeu avant que l'action ne soit terminée
- lire une main avant qu'elle ne soit tablée

La règle du « un-joueur-pour-une-main » sera toujours appliquée.

6.13 Tirage au sort.

Dans les tournois et les satellites, les sièges seront tirés au sort.

6.14 Langue officielle.

Le français et l'anglais seront les langues officielles. Les joueurs ne pourront parler une autre langue pendant la durée d'un coup.

6.15 Outils de communication.

Les portables, bippers et tout autre outil de communication sont interdits. Un joueur qui utiliserait l'un de ces outils durant une main, verrait celle-ci irrémédiablement brûlée.

6.16 Changement de cartes.

Les changements de cartes s'opéreront à la discrétion des floors – Arbitres et/ou de la direction du tournoi. Un joueur ne peut demander un changement de cartes.

6.17 Changement de niveau.

A la fin du temps réglementaire, un nouveau niveau sera annoncé par un Floor – Arbitre et/ou Directeur de Tournoi du tournoi, le nouveau niveau débutant à la prochaine main distribuée. Une main est considérée comme commencée dès le début du mélange des cartes.

6.18 Visualisation des masses.

Les joueurs doivent mettre les plus gros jetons devant les autres afin de permettre une parfaite lisibilité de leur tapis.

6.19 Déclaration.

L'annonce par un joueur de sa main ne fait pas loi. Ainsi, un joueur faisant délibérément une fausse déclaration sur sa main peut être pénalisé. De la même manière il est interdit de commenter sa main ou de donner des informations sur celle-ci alors que le coup n'est pas terminé. Dans ce cas, la main sera immédiatement brûlée par le croupier.

6.20 Voir le jeu (rabbit hunting)

Il est interdit au croupier d'ouvrir le *flop*, la *turn*, et le *river* si un coup n'a pas été payé.

6.21 Eviter les blinds.

Un joueur qui, au moment d'un changement de table, essaye intentionnellement d'éviter les *blinds* encourt une pénalité.

6.22 Jetons visibles.

Tout jeton doit être visible à tout moment. Les joueurs doivent notamment au changement de table, laisser les jetons de tournoi à la visibilité de tous. Ainsi transporter les jetons dans ses poches, son sac, peut conduire à la disqualification. En cas de disqualification, ces jetons seront retirés du tournoi.

6.23 La table casse.

Quand une table casse, les joueurs changeant de table assument les droits et les devoirs de leur position à la nouvelle table. Un tirage au sort leur attribuera une nouvelle place dans le tournoi. La seule place où les cartes ne leur seraient pas distribuées est située à la petite *blind*.

6.24 Equilibrage des tables.

Afin de procéder à un équilibrage des tables, les floors – arbitres et/ou directeur de tournoi retirera le joueur en position de *big blind* pour le transférer sur une autre table. Il se verra attribuer la place libre située au plus proche du Bouton.

6.25 Relances.

Il n'y a pas de limites au nombre de relances en *no limit*. Une relance doit être au moins égale au double de la relance précédente.

6.26 Fausses donnes.

Si une des deux premières cartes est ouverte, si deux cartes sont découvertes ou si un des joueurs reçoit plus de cartes que nécessaire, il y a fausse donne et le jeu est re-mélangé. Cependant, si deux joueurs ont acté après le grande *blind*, le coup est nécessairement joué. Dans ce cas, le joueur ayant un nombre de cartes inapproprié verra sa main brûlée. Les joueurs ne peuvent pas recevoir deux cartes consécutives au bouton dans ce cas il y aura aussi misdeal.

6.27 Main non protégée.

Si un croupier ramasse une main qui n'a pas été protégée, le joueur n'aura aucun recours et ne pourra prétendre avoir ses mises restituées. Cependant un joueur ayant relancé et la relance n'ayant pas été payée se verra remboursé la relance.

6.28 Brûler une main gagnante.

Un croupier ne peut pas brûler une main gagnante tablée qui était manifestement la meilleure main. Les joueurs à la table sont solidaires de la lecture des mains afin d'éviter toute erreur. Sauf en cas d'annonce verbal du joueur (couché - foldé)

6.29 Déclaration verbale.

Le joueur est tenu d'assumer toute déclaration verbale. Ainsi un joueur qui parle avant son tour sera tenu de mettre en pratique ses déclarations sauf si une relance intervient entre temps.

6.30 Cartes exposées.

Un joueur qui montre ses cartes pendant le déroulement d'un coup risque une pénalité mais sa main ne sera pas brûlée. Sa pénalité démarrera à la fin de la main. Son ou ses adversaires disposeront à ce moment « d'un avantage aux joueurs »

6.30 Méthode de relance.

En *no limit*, la relance doit s'effectuer, soit :

- en plaçant le montant global de la relance en un seul geste
- par une déclaration verbale annonçant le montant global de la relance

6.31 Jeu éthique.

Le poker est un jeu individuel. Collusions et tricheries engendrent des pénalités allant jusqu'à la confiscation de jetons et la disqualification. Le dumping de jetons entraîne une disqualification.

6.32 Annonce du pot.

Les croupiers ne sont pas tenus de procéder pas au comptage du pot en *no limit*.

6.33 Bouton en tête à tête.

En tête à tête, le bouton est de *small blind* et parle en premier. Le bouton sera placé de telle façon qu'aucun joueur ne puisse être de grande *blind* deux fois de suite.

6.34 Violation de l'étiquette.

La violation répétée de l'étiquette entraînera des pénalités. Cela comprend le fait pour un joueur de toucher de façon non nécessaire les jetons ou les cartes d'un joueur, retarder, parler de manière excessive. Il est demandé aux joueurs de ne parler qu'à leur tour. Il est interdit de parler en situation de Heads Up.

6.35 Show Down.

A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a fait la dernière enchère dans ce tour sera le dernier à montrer ses cartes. Principe du « Last aggressive Action » S'il n'y a pas eu de tour d'enchères à la river, le joueur à la gauche du bouton doit montrer ses cartes en premier, puis le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

6.36 Le Match point est obligatoire

6.37 Présence à la table.

Les joueurs doivent rester à la table s'ils sont engagés dans un coup.

6.38 Relance par à-coups (string raises).

Les croupiers devront rétablir les relances en ne retenant que la première mise.

6.39 Jouer le tableau. Un joueur doit détenir des cartes pour pouvoir jouer le tableau.

6.40 Show-one-show-all.

Un joueur qui aura montré sa main à un autre joueur de la table sera tenu à la fin du coup de montrer ses cartes à tous les joueurs afin de maintenir l'équité de l'information.

6.41 Prize Pool – Gains

La totalité des caves forment le prize pool - Gains.

Le prize pool – Gains sera entièrement redistribué aux joueurs une fois le prélèvement du Casino organisateur opéré.

6.41 Bis : Egalité

Si deux joueurs sont éliminés en même temps de la même table, leur classement final sera déterminé en fonction de leurs Tapis respectifs avant le coup.

Si deux joueurs sont éliminés en même temps de tables différentes, leur classement final sera identique et le gains potentiel partagé entre les 2 joueurs.

6.42 Négociations

Les joueurs ne peuvent pas négocier des arrangements quant à la distribution 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.

Article 6 Bis :

En cas de problème lié directement ou indirectement à la partie et afin de ne pas désavantager ou avantager l'un des joueurs par rapport aux autres, l'organisation se réserve le droit, en cours de manche, d'annuler une donne ou une manche afin de la remplacer par une nouvelle. Les résultats partiels liés à la donne supprimée ne sont pas pris en compte pour la suite du tournoi.

Article 7 : Elimination d'un candidat

L'organisation pourra décider d'arrêter le tournoi en cas de fraude, malhonnêteté ou non-respect des règles du jeu par l'adhérent. Le directeur de tournoi prendra les mesures qu'il jugera nécessaire à l'encontre du participant.

Le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale. Dans cette dernière hypothèse, les droits d'inscription ou les caves mises hors jeu ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires. Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires. Le directeur du tournoi peut suspendre ou arrêter un tournoi lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs encore en lice. Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du tournoi et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur du tournoi. Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur. Les règles du tournoi et la description de son déroulement sont tenus à la disposition des participants.

Article 8 : Attribution des places-prix

Les tables ainsi que les places d'origine et celles durant tout le tournoi sont attribuées aux joueurs inscrits, par sélection aléatoire effectuée manuellement ou par ordinateur, sans recours d'aucune sorte, la décision de l'organisateur étant souveraine. La composition des prix est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Ces prix ne peuvent pas être cédés à un tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés. La structure des prix est établie au début de chaque tournoi.

Article 9 : Ethique

Durant chaque tournoi, le participant s'engage à ne pas tenir de propos ou à adopter des attitudes contraires à la morale et aux bonnes mœurs.

REGLEMENTATION

Article 10 : Organisation de tournois de Texas Hold'em Poker avec mise en jeu de lots

Les casinos peuvent organiser des tournois de texas hold'em poker, avec mise en jeu de lots, dans leurs salles de jeux ou dans des locaux présentant les mêmes garanties de sincérité et de sécurité des jeux.

Lorsque les tournois sont organisés dans les locaux annexes aux salles de jeux, les garanties de sécurité et de sincérité des jeux doivent être les mêmes que celles offertes dans les salles de jeux.

Les conditions d'organisation du tournoi doivent être portées à la connaissance du ministre de l'intérieur (service central

des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire) et du préfet, au moins vingt et un jours à l'avance par le directeur responsable qui leur en communique les modalités du règlement dans les mêmes délais.

Pour les tournois, du personnel supplémentaire peut être recruté temporairement par le casino, à la condition d'en informer le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au moins 21 jours à l'avance en lui transmettant, pour chaque employé, un dossier conforme à celui prévu à l'article 15 de l'arrêté modifié du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos.

Le directeur responsable est le garant de la régularité du tournoi et de la sincérité des jeux. Il a seul, ainsi que les membres du comité de direction, qualité pour garantir cette régularité et cette sincérité.

Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion des salles de jeux ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ces tournois.

Article 11 : Constitution des lots

Les lots attribués aux gagnants sont obligatoirement en espèces ou en achat de cave pour un autre tournoi, au minimum, d'une valeur égale au total des sommes engagées par les participants pour l'achat de leurs caves, sous déduction du prélèvement au profit de la cagnotte. A titre promotionnel, les casinos organisateurs peuvent apporter une participation complémentaire à la constitution des lots, également en espèces ou en nature. L'achat de cave pour un autre tournoi faisant partie du lot attribué au gagnant il n'est en aucun cas négociable en espèces sauf si le joueur a déjà gagné un lot identique. En aucun cas la participation complémentaire apportée par les casinos organisateurs ne peut dépasser un montant de 250 000 euros.

Les lots sous forme de tickets pour l'achat d'une cave pour un autre tournoi seront valables pour l'achat de la cave initiale et du re-entry. Si un client gagne un deuxième ticket celui-ci recevra alors la totalité de son gain en espèces. Les tickets gagnés sont non cessibles à un tiers même à titre gratuit.

Pour le tournoi Dream Poker Tour (buy-in 880€) le Casino garanti un Prize pool de 100 000€, si celui-ci n'est pas atteint le Casino versera une participation complémentaire afin d'atteindre la garanti de 100 000€.

Article 12 : Détails de l'organisation des tournois de Poker

Un tournoi de Texas hold'em poker, est organisé sous la forme d'une compétition dans laquelle tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons. Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé de la compétition. Le tournoi s'achève lorsqu'un joueur a gagné tous les jetons.

Les dates et modalités d'inscription au tournoi sont fixées par le règlement. L'inscription à un tournoi de texas hold'em poker est strictement réservée aux personnes majeures et non interdites de jeu. La direction du casino organisateur peut de même refuser l'inscription au tournoi aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement. L'inscription à un tournoi de texas hold'em poker impose l'achat de la cave initiale. Une seule préinscription ou inscription est admise par personne et par tournoi. Les demandes d'inscription sont formalisées par un bulletin comportant au minimum les renseignements relatifs à l'état 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.

Les bulletins d'inscription sont conservés par l'établissement organisateur à des fins d'archivage. Au début de chaque tournoi, les participants doivent confirmer leur inscription sur le site organisateur et justifier de leur identité. De même, les gagnants doivent présenter un document d'identité valide pour percevoir leur prix. Le jeu en équipe, les remplacements et le jeu assisté par un tiers ou un artifice technique sont interdits. Les salariés du casino ne peuvent pas participer en tant que joueurs aux tournois.

Article 13 : Programmation du tournoi.

Les dates et horaires des tournois peuvent être modifiés ou annulés par le directeur responsable qui en informe le chef du service local des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino au minimum 72 heures à l'avance. En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave dans les conditions de l'article 14 du présent document, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

Article 14 : Sécurité et sincérité du jeu durant le tournoi.

Le directeur responsable du casino hôte désigne un responsable du tournoi choisi parmi les membres du comité de direction. Ce responsable prend le titre de « directeur du tournoi ». Le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale. Dans cette

dernière hypothèse les droits d'inscription ou les caves mises hors jeu ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires. Le directeur du tournoi peut suspendre ou arrêter un tournoi lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs encore en lice. Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du tournoi et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur du tournoi. Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur. Les règles du tournoi et la description de son déroulement sont tenus à la disposition des participants.

Article 15 : Prélèvement sur les lots au profit de la cagnotte.

Un prélèvement de 4 % au profit de la cagnotte est opéré sur le montant des achats de caves. L'enregistrement du prélèvement au profit de la cagnotte est effectué sur un carnet prévu à cet effet (modèle n° 11 ter) lors de l'attribution définitive des lots. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou un membre du comité de direction et contresignée par le caissier des jeux.

Article 16 : Matériels de jeu.

Les jetons utilisés dans un tournoi de texas hold'em poker sont des jetons non négociables dédiés exclusivement aux tournois et réputés sans valeur en dehors des tables du tournoi et au terme de celui-ci. Les cartes utilisées dans les tournois de texas hold'em poker pourront être personnalisées. Les dispositions des articles 39, 40 et 40-1 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes y sont applicables. Toutefois, lorsque les tournois ont lieu dans des locaux annexes, le décachetage des sixains est effectué en présence du public qui est appelé à vérifier si la bande de contrôle est intacte.

Article 17 : Les règles du jeu applicables aux tournois de texas hold'em poker.

Les règles du texas hold'em poker, jeu défini par l'article 5 du présent document, s'appliquent aux tournois de texas hold'em poker sous réserve de variantes et précisions figurant dans un règlement intérieur tenu à la disposition des joueurs.

Article 18 : Modification du règlement

L'organisation se réserve le droit de modifier le présent règlement en cas de besoin, de prendre toutes décisions qu'elle jugerait utiles dans l'application et l'interprétation du règlement.

Le présent règlement est déposé à l'adresse suivante :

**Casino Grand Cercle, Aix les Bains,
SOCIETE DU CERCLE D'AIX LES BAINS
200, rue du Casino 73100 Aix les Bains**

Ce règlement peut être consulté aux heures habituelles de bureau à l'adresse précitée.

Une copie de ce règlement est adressée à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être envoyée par courrier postal uniquement, accompagnée d'une enveloppe affranchie au tarif en vigueur avec vos nom, prénom et adresse, à l'adresse indiquée ci-dessus.

Les candidats s'engagent à respecter scrupuleusement les termes du présent règlement, tout manquement à ce règlement pourra être sanctionné par le Directeur de Tournoi.

Le Directeur Responsable
du Casino Grand Cercle d'Aix les Bains
Christophe GUERIN