

TEXAS HOLD'EM POKER

Règlement Intérieur

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.
- Rien ne doit être posé sur la table hormis les objets fétiches et gardes cartes des joueurs acceptés par la Direction.
- Les appareils de communication ne sont pas admis à la table.
- Tout joueur souhaitant utiliser un téléphone portable doit s'éloigner de la table.
- Les casquettes, lunettes de soleil et lecteurs mp3 sont tolérés exclusivement aux tables de poker.
- L'inscription d'un joueur à un tournoi ou Sit&Go vaut acceptation sans réserve de toutes les règles du Texas Hold'Em poker en vigueur dans l'établissement en ce compris celles du présent règlement intérieur.
- Le joueur est informé que les informations nominatives recueillies lors de son inscription au tournoi ou Sit&Go 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.
- 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 ou Sit&Go.
- En participant à un tournoi ou Sit&Go, 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 l'espace Poker ou de l'exclusion en cours de partie, sans recours.
- La direction se réserve le droit d'annuler ou de modifier tout événement à sa discrétion dans l'intérêt du tournoi ou Sit&Go et de ses joueurs.

Règlement du poker applicable en Tournoi et Sit & Go :

1 Les chefs de partie et directeurs. (Floor)

- La priorité dans la prise de décision des chefs de partie 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 chefs de partie et des directeurs de tournois sont souveraines.
- Tout litige ne peut être réglé par le croupier en vertu du présent règlement, que sur avis de son supérieur.

2 Retrait graduel des jetons de moindre valeur, « 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 jetons supplémentaires au change, 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 jetons supplémentaires au change, 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 du siège 1.
- Les joueurs sont invités à observer le « chip race ».
- 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.

3 Ante

- 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 et grosses.

4 Les jetons indivisibles

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

5 Pots externes

- Chaque pot externe sera attribués ou partagé individuellement.

6 Demande de « temps »

- Le temps de réflexion du joueur ne doit pas perturber le bon déroulement de la partie.
- Si ce temps de réflexion est trop long, les autres joueurs de la table ainsi que le superviseur peuvent demander « le temps ou TIME ».
- Suite à cette requête le croupier appelle le superviseur qui commencera le décompte d'une minute.
- 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.

7 Le Bouton Mort

- La règle du « Bouton Mort » s'applique en tournoi et Sit&Go :
 - 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.

8 Pénalités et disqualifications

- 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.
- 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.
- La récidive des infractions amènera à des sanctions graduelles.
- L'exclusion temporaire peut être pour un tour, deux tours, trois tours ou quatre tours au choix du directeur.
- Lorsqu'il est sous le coup d'une pénalité, le fautif doit se tenir loin de la table.

- Si un joueur est déplacé alors qu'il est sous le coup d'une pénalité, il devra effectuer le reste de sa pénalité à cette nouvelle table.
- Les jetons d'un joueur disqualifié sont retirés du jeu, ses frais d'inscription ne sont pas remboursés, sans préjudices de poursuites.
- Une attitude incorrecte persistante entraîne également des sanctions. Cela comprend le fait pour un joueur de toucher de façon non nécessaire les jetons ou les cartes d'un joueur, retarder le jeu, parler de manière excessive.
- Il est demandé aux joueurs de ne parler qu'à leur tour.

9 Les joueurs assis

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

10 Les mains à tapis

- Toutes les cartes doivent être ouvertes quand un joueur est à tapis et que les enchères sont terminées.
- En cas de tapis, les joueurs doivent abattre leurs cartes avant l'abattage.
- Un croupier ne doit compter le tapis d'un joueur qu'à la demande express d'un joueur engagé.
- 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.

11 Les relances

- Quand il relance, un joueur doit mettre le montant de la relance en une seule fois ou annoncer le montant de sa relance. En prononçant le mot " relance ", le joueur protège son droit de relancer, mais la relance doit être faite d'un seul geste à moins que le joueur n'annonce le montant de sa relance.
- Il n'y a pas de limites au nombre de relances.
- Une relance doit être au moins égale au double de la relance précédente

12 Les sous- relances

- Les sous-relances sont seulement permises si le joueur mise tout son tapis. Une sous-relance ne donne pas le droit de remiser à un joueur ayant déjà joué.

13 Les relances insuffisantes

- 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

14 Jeton unique

- 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, sans annoncer de montant, la valeur du jeton jouera à plein.
- Après le flop, en mise initiale, 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.

15 Relance par à-coups

- Les relances par à coups ne sont pas autorisées.
- Les croupiers ne prendront en compte que la première mise.

16 Les commentaires - « une main, un joueur »

- 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.
- 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.
- De même, le donneur ne peut commenter la main d'un joueur ou sa façon de jouer.

17 Tirage au sort

- La désignation des places est déterminée par tirage au sort et celles-ci ne sont pas transférables.
- Un tirage au sort pour le bouton sera effectué à chaque table au début du tournoi et aussi à la table de la finale.

18 Langue officielle

- Le français sera la langue officielle. Cependant, les termes anglais propres au poker (BET, raise, reraise, all-in, flop, turn, river, call, check, fold, pass, ...) ainsi que les montants des relances pourront être exprimés en anglais. Les joueurs ne pourront parler une autre langue que le français pendant la durée d'un coup.

19 Changement de cartes

- Les changements de cartes s'opéreront à la discrétion de la direction du tournoi.
- En aucun cas un joueur ne peut demander un changement de cartes.

20 Changement de niveau des Blinds

- A la fin du temps réglementaire, un nouveau niveau sera annoncé par un membre du floor, le nouveau niveau débutant à la prochaine main distribuée.
- Une main est considérée comme commencée dès le début du mélange des cartes.

21 Les recaves (Rebuy)

- Un joueur ne peut manquer une main. .
- Une décision de recave doit être immédiate.
- Si un joueur annonce qu'il recave, les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.

22 Visibilité du tapis

- Tous les jetons doivent être disposés de manière visible en permanence.
- Les jetons dont la dénomination est la plus élevée ne doivent pas être "cachés" par le joueur et doivent être visibles à tout moment.
- De plus, les joueurs ne doivent pas laisser leurs jetons en vrac, ils doivent toujours être « stackés »
- Les joueurs ne doivent jamais avoir de jetons du tournoi ou Sit&Go dans leurs poches.
- Les jetons se trouvant dans la poche d'un joueur seront confisqués et une pénalité lui sera infligée.
- Les jetons confisqués seront retirés du tournoi.
- Un joueur faisant réapparaître sur la table des jetons qui étaient non visibles se les voit retirés et peut être lui-même disqualifié sur décision des responsables.
- Il est interdit d'emprunter des jetons à un adversaire. Tout transfert de jetons entre joueurs est interdit.

23 Les annonces de jeu

- L'annonce par un joueur de sa main ne fait pas loi.
- Un joueur faisant délibérément une fausse déclaration sur sa main peut être pénalisé.
- 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.
 - 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.

Après l'ouverture du « Flop » :

- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la 1ère carte du « Flop » est découverte, la carte vue est brûlée, le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la 3ème carte du talon du paquet. Si la 2ème carte du « Flop » découverte, le joueur n'ayant pas parlé doit passer et le coup se poursuit sans rétablissement.
- Si au moins un joueur a parlé après celui qui ne s'est pas prononcé, ce joueur ne peut plus se prononcer et doit passer. Le coup se poursuit alors sans rétablissement.

Après l'ouverture du « Turn » :

- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la carte « Turn » a été découverte, la carte « Turn » est brûlée ; le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la 3ème 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 de la « River » :

- Lorsque le dernier joueur pouvant parler ne s'était pas encore prononcé et que la carte « River » a été découverte, la carte « River » est brûlée ; le joueur se prononce, et la carte vue est remplacée par la carte suivante du paquet.
- S'il y a impossibilité d'identifier la carte suivante car le paquet a été mélangé avec les cartes des joueurs ayant déjà passés, la carte vue est mélangée avec les autres, on brûle une carte et puis on tire une nouvelle « River ».
- Si au moins un joueur a parlé après celui qui ne s'est pas prononcé, ce joueur ne peut plus se prononcer et doit passer, le coup se poursuit alors sans rétablissement.

24 Voir le jeu

- Il est interdit au croupier d'ouvrir le flop, la turn, et le river si un coup n'a pas été payé.
- Il est interdit au croupier de regarder les cartes brûlées des joueurs.

25 Eviter une Blind

- Un joueur qui, au moment d'un changement de table, essaye intentionnellement d'éviter une Blind encours une pénalité.

26 La fermeture d'une table

- 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.
- Ils peuvent arriver en big Blind, en Small Blind ou au bouton.
- La seule place où les cartes ne leur seraient pas distribuées est située entre le bouton et la petite Blind.

27 Equilibrage des tables

- Les tables du tournoi seront équilibrées en permanence.
- Afin de procéder à un équilibrage des tables, l'équipe organisatrice du tournoi retirera le joueur en position de big Blind pour le transférer sur une autre table.
- Il se verra attribuer la première place libre à la gauche du grande Blind. (Donc jamais à la petite Blind).

28 Fausses donnes

- Il est formellement interdit de donner deux cartes de suite à un même joueur.
- En cas de maldonne, il y a annulation du coup et redistribution des cartes, le bouton ne bougeant pas.
- Une ou deux cartes retournées involontairement par un joueur n'est pas considérée comme une maldonne.
- Si une carte est involontairement retournée par le croupier lors de la distribution, cette carte ouverte remplacera la carte brûlée du « Flop » et le joueur recevra sa carte manquante à la fin de la donne. Dans le cas où cette carte ouverte est la 1ère 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 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 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.)

29 Main non protégée

- Chaque joueur est responsable de la protection de ses cartes à tout moment.
- 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.

30 Brûler une main gagnante

- Un croupier ne peut pas brûler une main gagnante tablée qui était manifestement la meilleure main.
- Les joueurs à table sont solidaires de la lecture des mains afin d'éviter toute erreur.

31 Déclaration verbale, annonces de mise

- Le joueur est tenu d'assumer toute déclaration verbale.
- Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention, qu'à leur tour de parole.
- Cependant, un joueur qui parle avant son tour sera tenu de mettre en pratique ses déclarations sauf si une relance intervient entre temps.
- Le poker étant un jeu de parole, les expressions d'usage, telles que « tapis », « boîte », « pot », « payé », « suivi »... exprimées par un joueur au moment où il a la parole, l'engagent.
- Le joueur qui annonce "passe", disqualifie définitivement sa main, alors même qu'il est à tapis.
- Il est formellement interdit d'annoncer et de montrer le contenu de sa main à un participant ou à un spectateur, sous peine de voir sa main « brûlée ».
- 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.
 - Le relanceur qui jette ses cartes, croyant à tort que ses adversaires s'étaient couchés, perd le pot, même en cas de tapis.

32 Au-delà de « la ligne »

- 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.
- Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées au-delà de la ligne, est considéré comme abandon de jeu, alors même qu'il est à tapis.

32 Exposer sa main

- Un joueur qui expose sa main alors que le coup est en cours voit sa main brûlée et de ce fait perdra inéluctablement ces mises.

33 Jouer contre l'éthique

- Le poker est un jeu individuel.
- Sous jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises et/ou une disqualification immédiate.
- Donner des jetons entraîne une disqualification immédiate des deux joueurs.

34 La taille du pot

- Les joueurs ne peuvent pas demander au croupier de compter les pots.

35 L'option

- L'« Option » n'est pas autorisée en tournoi.

36 Le bouton en tête à tête

- En tête-à-tête le bouton est mis à la petite Blind et parle en premier avant le « flop ».
- Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton est ajusté de telle manière que la grosse Blind change de joueur (quitte à ce que le bouton reste sur la même personne).

37 L'abattage

- L'abattage est gouverné par les règles suivantes :
 - Une main n'est déclarée gagnante qu'à la vue des deux cartes du joueur (à l'exception du cas où tous les autres joueurs ont déjà abandonné le coup où il pourra dans ce cas ne montrer qu'une seule carte).
 - Le premier joueur qui a misé doit abattre ses cartes en premier sauf s'il a été relancé auquel cas le relanceur montre ses cartes d'abord. Si personne n'a misé, le premier de parole doit abattre ses cartes.
 - Une main montrée à un autre joueur à la fin du coup doit être montrée à tous les joueurs présents à la table.
 - Un joueur peut jeter sa main sans la montrer.
 - La force d'une main dépend exclusivement des cartes qu'elle contient, non des affirmations de son propriétaire ou d'autres joueurs.
 - Aucune annonce verbale ne peut remplacer l'abattage.

38 Cas d'égalité

- 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.

39 Les pauses

- Il est demandé aux joueurs de ne pas occuper l'espace Poker durant les pauses.
- A l'occasion des pauses, les joueurs ne sont pas autorisés à emporter leurs jetons qui restent sous la surveillance de la direction.
- Au moment des pauses, le bouton passe à la reprise du jeu.
- En cas de tournoi sur deux ou plusieurs jours, le nombre de jetons appartenant aux joueurs sera inventorié sous leur contrôle, en fin de journée par le donneur. Après validation et signature du document attestant de la valeur des jetons, ils seront conservés par l'organisateur jusqu'à la reprise du tournoi.

40 Lots et prix

- La composition des lots est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Les lots ne peuvent être ni cédés ni échangés ni transférés à quelque titre que ce soit, même gracieux.
- Les lots sont remis aux gagnants contre restitution de tous leurs jetons
- Les joueurs de la table finale ne peuvent pas négocier d'arrangements entre eux quant à la répartition des prix, ni tenir les organisateurs du Tournoi pour témoin ou pour responsables d'éventuels accords passés entre eux. Ces prix ne peuvent pas être cédés à des tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.
- Si deux joueurs sont éliminés en même temps, leur classement final sera déterminé en fonction de leurs tapis respectif avant le coup.
- Un joueur qui quitte un tournoi ou un sit&go à n'importe quel moment et pour n'importe quelle raison est considérée comme ayant renoncé à la partie. La pile de jetons d'un tel joueur continuera d'être utilisé lorsque c'est son tour de payer les. Si le joueur finissait dans l'argent une fois que tous ses jetons ont été utilisés pour payer les Blinds, le joueur sera en droit de réclamer ses gains sur la base de sa position à ce tournoi

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, 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
 - 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.
 - Une relance non suivie ne rentre pas dans le pot.
 - 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.
 - Le joueur décavé doit se « recaver » ou quitter la table et l'espace Texas Hold'Em Poker.
 - Si le joueur décavé part se recaver, le croupier l'attend quelques instants pour reprendre le jeu.
 - Si son absence se prolonge, il pourra être considéré comme sortant par le chef de partie et on ne lui donne donc pas de cartes.
 - 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 » s'il a été absent pendant plus d'un tour (sa grosse Blind sera déposée devant sa case et la petite Blind sera mise directement dans le pot).

- Si un joueur quitte la table en retirant sa cave, il devra payer, 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.

En revanche si une table est équilibrée ou fusionnée, il doit apporter son tapis complet et ce même s'il dépasse la cave maximum de la table.

- En cas d'équilibrage de table, on déplacera le ou les prochains joueurs après la grosse Blind de la table comprenant le plus de joueurs.

Ce même joueur ne pourra pas recevoir de cartes s'il se trouve placé entre la petite Blind et le bouton, auquel cas il devra attendre que le bouton passe pour participer au jeu.

- La Direction peut décider la fermeture d'une table.

- Pour arrêter la partie, la dernière donne est annoncée préalablement.

- Il est possible de compter la taille d'une table sans que tous les joueurs aient quitté l'espace poker.

- Un joueur peut quitter la table à tout moment.