

FONCTIONNEMENT DU HOLD'EM POKER DE CASINO.

Article 55-18-1 de l'arrêté du 14 mai 2007 consolidé*

Le jeu du hold'em poker de contrepartie se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes. Le jeu doit être neuf et peut servir plusieurs fois.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage des cartes sont applicables au jeu du hold'em poker de contrepartie.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs.

Un mélangeur de cartes peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté. Dans ce cas, l'utilisation de deux jeux de cartes de format américain et de couleurs différentes est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser. Il assure également la distribution des cartes.

Le montant minimum de l'avance de la table est déterminé en fonction du minimum des mises, par le tableau présent à l'article 49 du présent arrêté.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup. Un chef de table, qui ne peut être affecté au maximum qu'au contrôle de 2 tables, est responsable de la clarté et la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

Un joueur suffit pour assister à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de sept.

Les joueurs ne disposent que d'une seule main et ne peuvent pas miser sur des emplacements vacants.

Pour commencer la partie, les joueurs doivent mettre des mises équivalentes sur la première mise (Ante) et sur la case SUPER ANTE. Ils peuvent également miser sur la case BONUS.

Une fois toutes les mises disposées devant les joueurs présents et assis, le croupier distribue les cartes. De gauche à droite, il donne deux cartes faces cachées à chaque joueur, puis à lui-même.

Les joueurs, sans les montrer, regardent leurs cartes et ont maintenant le choix de :

a) Ne rien faire ;

b) Mettre une mise sur la case A 3 ou A 4, égale à 3 ou 4 fois leur première mise (Ante).

Une fois leur mise effectuée, les joueurs ne peuvent ni miser à nouveau, ni changer leur mise.

Le croupier procède alors à la donne des cartes collectives au centre de la table.

Il "brûle" une carte, puis retourne les trois cartes suivantes (le flop).

Les joueurs qui n'ont pas encore misé sur les cases A 3 ou A 4 ont le choix :

a) Ne rien faire ou

b) Miser sur la case A 2, égale à 2 fois la valeur de leur première mise (Ante).

Ensuite, le croupier "brûle" une carte, puis retourne une quatrième carte ("le Turn") sur le tapis.

Les joueurs qui n'ont pas misé sur les cases A 2, A 3 ou A 4 ont le choix de :

a) Abandonner ;

b) Mettre une mise sur A0,5 T (Turn) égale à la moitié de leur première mise.

Ensuite, le croupier "brûle" une carte, puis retourne la cinquième et dernière carte ("le River") sur le tapis.

Les joueurs qui ont misé sur la case A0,5 T (Turn) ont le choix de :

a) Ne rien faire ;

b) Miser sur la case A0,5 R (River) avec une mise égale à la moitié de leur première mise.

La banque retourne ses 2 cartes et annonce sa meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les 5 cartes ouvertes en commun au centre de la table.

La banque a besoin d'au moins une paire pour être qualifiée.

Quand la banque se qualifie :

Partant de droite à gauche, la banque combine les 2 cartes de chaque joueur avec les 5 cartes en commun pour obtenir le meilleur jeu de 5 cartes.

a) Si la main du joueur est meilleure que la banque, les cases premières mises (Ante) et les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R gagnent l'équivalent des mises respectives.

La mise sur la case Super Ante est payée selon le tableau des paiements ci-dessous, repris sur le tapis à partir de la combinaison Quinte :

Quinte flush royale : 500 pour 1 ;

Quinte flush : 50 pour 1 ;

Carré : 10 pour 1 ;

Full : 3 pour 1 ;

Couleur : 3 pour 2 ;

Quinte : 1 pour 1.

Pour toutes combinaisons inférieures, la mise reste sans être ni payée ni ramassée.

b) Si la main du joueur perd contre la banque, la mise sur Ante est perdue, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R ainsi que la case Super Ante sont perdues.

c) Quand les mains sont équivalentes, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R, Ante et la case Super Ante restent au joueur sans gain ni perte.

Quand la banque ne se qualifie pas :

La banque, partant de droite à gauche, paie l'équivalent de la 1re mise (Ante) à chaque joueur. Il effectue ce paiement avant de regarder la combinaison de chaque joueur.

Toutes les autres mises, à l'exception du bonus (voir ci-après) ne sont ni payées ni ramassées.

Jeu et paiement du Bonus :

La case Bonus est facultative et indépendante du reste du jeu. Les mises qui y sont placées ne peuvent en aucun cas excéder dix fois le montant de la mise initiale dans la limite du maximum autorisé à la table.

La case Bonus est payée à partir du brelan, et selon le tableau de paiements ci-dessous et repris sur le tapis, dans tous les cas, banque qualifiée ou non, main du joueur supérieure à la banque ou non :

Quinte Flush Royale : 50 pour 1 ;

Quinte Flush : 40 pour 1 ;

Carré : 20 pour 1 ;

Full : 7 pour 1 ;

Couleur : 6 pour 1 ;

Quinte : 5 pour 1 ;

Brelan : 3 pour 1.

Aussi, si la banque ne se qualifie pas, le croupier, pour les clients ayant misé sur la case Bonus, ouvre leur jeu et paye ou ramasse la mise selon que la main du joueur est supérieure ou non au brelan.

Le coup est nul quand les joueurs échangent des informations sur le contenu de leurs mains respectives.

Par ailleurs, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ; seul l'usage des termes anglais employés au Hold'em poker de contrepartie est autorisé.

Les cartes des joueurs sont, dans tous les cas, distribuées figures cachées.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main.

Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées est considéré comme abandon de jeu.

Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention qu'à leur tour.

L'engagement d'un joueur est effectif dès lors que ses jetons sont déposés au-delà de la ligne qui est devant lui.

Fin de la partie :

Une demi-heure avant la fermeture réglementaire, les trois dernières donnes sont annoncées.

Article 55-18-2 de l'arrêté du 14 mai 2007

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

La carte la plus haute :

1 paire ;

2 paires ;

Brelan ;

Quinte ;

Couleur ;

Full ;

Carré ;

Quinte flush ;

Quinte flush royale.

Article 55-18-3 de l'arrêté du 14 mai 2007

Minima et maxima des enjeux au hold'em poker de casino.

Les mises des joueurs, exclusivement représentées par des jetons, doivent être exposées, dans les limites du minimum et du maximum, avant la distribution des cartes.

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum des mises par case est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant et la composition de l'encaisse sont fixés à l'article 49 du présent arrêté.

Toutes ces informations font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

*Modifié par l'arrêté du 24 décembre 2008