**Vous prendriez bien un petit coup de Règles ?**

Cher(e)s adhérents(es),

Après réflexion avec le staff, tout en prenant compte de vos remarques, nous avons conclu qu’il fallait commencer à tirer quelques conséquences des erreurs de jeux récurrentes qui nuisent au bon fonctionnement des parties en termes d’ambiance et de fluidité de jeux.

**En points primordiaux :**

1. Le ***STRING BET*** :  Action de miser en avançant ses jetons en plusieurs fois, ce qui est interdit (afin d'éviter de commencer à miser en jaugeant la réaction des adversaires ou d’influencer).

Il est possible d'avancer ses jetons en plusieurs fois si le montant de la mise a verbalement été annoncé au préalable ou si la totalité de la pille de jetons passe la ligne (le geste prend acte si pas de ligne ou que la disposition à table ne le permet pas).

1. Le ***BET 1 JETON*** :  Quand l’agresseur mise un seul jeton, c’est la valeur de celui-ci qui s’applique (sans annonce verbale au préalable).
2. Le ***CALL 1 JETON*** :  Après une mise adverse, poser un jeton (quelle que soit sa valeur) est considéré comme un call.
3. Le ***RAISE 1 JETON*** :  Vous l’aurez compris (voir « bet/call 1 jeton »), il est impossible de relancer avec un seul jeton sans annoncer le montant de la relance.
4. Le ***MISS DEAL PRÉ-FLOP*** : Les cartes brulées sont à remettre dans le paquet et à rebattre pour un nouveau deal dans le cas où le croupier retourne malencontreusement une carte en *blind*et s’il en a cramé *1 de plus.*
5. Le ***MISS DEAL*** ***POST FLOP*** : Les cartes brulées sont à remettre dans le paquet et à rebattre pour un nouveau deal (cela permet d’éviter la triche tout comme pour le miss deal pré-flop).
6. Le **CHECK/BET/FOLD … HORS DE PAROLE** :  Cas rare mais important à savoir ; si 2 joueurs ont joué avant la personne concernée, il est considéré qu’elle a muck ses cartes (si elle ne dit pas ouvertement que c’est à elle de jouer).
7. ***SHOWDOWN*** :  En dehors des règles préétablies du showdown, les cartes faces cachées ou muckées ne doivent en aucun cas être regardées hormis accord du joueur détenteur de la main. On va appeler un chat un chat, cette action est purement et simplement de la ***TRICHE***.

Si un player décide de montrer sa main à un autre joueur, elle doit être également vue par le restant de la table. Dans le cas contraire cela s'apparente à de la ***COLLUSION***.

1. La ***PAROLE DURANT UN COUP*** :
2. Le ***CLOK*** (plus connue sous le nom de « ***TIME*** ») :

Peut-être demandé par la totalité de la table tout en gardant à l’esprit que c’est un jeu de stratégie donc la tolérance en termes de temps de réflexion se doit d’être loyale (2 minutes minimum paraissent convenables).

Le joueur a alors une minute pour prendre sa décision, sans quoi ses cartes seront automatiquement couchées (le temps doit être annoncé pour donner la délimitation du temps officiel si pas de floor [par ex. : 22h17] et un décompte se fera pour les 10 dernières secondes ; bien sûr, le silence à la table est requis pour laisser une concentration optimale au joueur timé).

1. ***REPETER VOCALEMENT UNE ACTION ADVERSE*** : 

Est considéré comme une annonce propre à celui qui le dit et cela, même si c’est pour poser une question car il n’est pas difficile de créer une phrase complète…

***« LA PAROLE PRIME »***

A contrario, l’intonation et l’attitude du joueur en faute peuvent être atténuable et par ce fait, considérées par les joueurs adverses en jeu ou le Floor, comme une simple faute d’inattention et donc excusable.

1. ***QUI EST AUTORISÉ À PARLER DU COUP*** ***EN COURS ?*** 

(Point récurrent à sanction immédiate à la demande des joueurs en jeux) :

Les seules personnes ayant droit de parole sur un coup sont les joueurs en jeux uniquement et dans le seul et unique cas d’un HU. Fait volontairement ou non, ceci n’est pas acceptable car cela bloque les actions possibles et cela est assimilable à un acte de ***COLLUSION.***

**Pour sanctions potentielles :**

(Applicable uniquement par le Floor mais dans le cas où il n’est pas présent lors de la partie, c’est au Médiateur, puis au Président, au Vice-Président et pour finir, au reste du bureau, de trancher en temps qu’arbitre).

1.  = 1 orbite (tour) de pénalité. A répétition, (x3) cela peut entrainer une radiation de l'association après délibération lors d'un conseil extraordinaire.
2.  = la règle en elle-même sanctionne les erreurs concernées.

**Pour conclusion :**

Le rôle du croupier est primordial au bon fonctionnement de la partie donc veillez désormais à ramasser les mises pour créer un seul et unique pot au fur et à mesure de l’avancée du coup, afin d’éviter de miss bet/call/fold et pour une bien meilleure visibilité.

Annoncer les mises oralement, compter le stack adverse si demande explicite d'un joueur présent dans le coup (à tapis par exemple) font aussi partie des fonctions du croupier pour une meilleure fluidité et homogénéité de jeux, tout comme garder le calme à la table si besoin.

Chacun est maître à part entière au bon fonctionnement des parties, c’est pour cela que nous vous demandons d’être d’une manière générale, plus assidues sur les points énoncés ci-dessus, vous verrez que cela améliorera encore l’excellente ambiance dont nous bénéficions déjà.

GL à toutes et à tous ☺