

REGLEMENT DU JEU « DIRECT POKER Saison 3 »

ARTICLE 1 - SOCIETE ORGANISATRICE ET PRESENTATION DU JEU

La société Kawa Production, Société à responsabilité limitée au capital de 8 000 Euros, inscrite au Registre du Commerce de PARIS sous le numéro 452 143 381 et ayant son siège social au 102 Avenue des Champs Elysées 75008 Paris (ci après dénommée "la Société" ou "la Production") produit et réalise un jeu télévisé intitulé « DIRECT POKER » (ci-après désigné sous le terme "le Jeu"), principalement destiné à être diffusé sur Direct8 (ci-après désignée sous le terme "le diffuseur").

ARTICLE 2 – ACCEPTATION

La participation au Jeu en tant que candidat implique l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du Jeu. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu, mais également du lot qu'il aurait pu éventuellement gagner.

ARTICLE 3 - PARTICIPATION AU JEU

Les sélections sont ouvertes à toute personne résidant en France en Belgique, à Monaco et au Luxembourg. à la date du jour d'enregistrement de l'émission et devons aussi être majeur. Les candidats ne devront en aucun cas être membres du personnel ou membres de la famille d'un employé de la Société des diffuseurs et de l'ensemble de ses filiales, d'un sponsor, d'un annonceur, de tout prestataire de la présélection, de la sélection et/ou du Jeu ou de toute société ayant un lien direct ou indirect avec la présélection, la sélection ou le Jeu. Les candidats unis par un lien de parenté n'ont pas le droit de participer ensemble à une même émission. Dans un tel cas de figure, les candidats concernés se doivent d'avertir la Société avant le début de l'enregistrement de l'émission. Le Contractant est informé que toute fausse déclaration pourra entraîner son élimination et/ou la suspension de sa participation au Jeu.

ARTICLE 4 - SELECTION DES CANDIDATS

6 (six) candidats sont invités à participer à chaque édition du jeu. Les 6 (six) candidats sont sélectionnés par la Société ou tout prestataire de son choix en charge de l'organisation du Jeu. Ces candidats sont sélectionnés, pour partie lors d'épreuves de sélections organisées sur le site Internet du diffuseur à l'adresse www.Direct8.fr ou de tout prestataire du choix de la Société, et pour l'autre partie à l'occasion de castings organisés par la Société ou tout prestataire de son choix. Ces sélections sont ouvertes à tous. Les castings des candidats s'effectuent selon différents critères propres à la Société et n'auront pas à être justifiés, ni motivés. Ils ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une quelconque réclamation, et ce, quelle que soit l'étape de la sélection. Concernant les sélections sur Direct8.fr, les candidats ayant atteint les meilleurs scores, seront convoqués. Chaque candidat ne pourra participer qu'une seule fois. S'il parvient à jouer plusieurs fois via différents comptes ou en désactivant ses cookies, uniquement la première participation sera prise en compte.

ARTICLE 5 - NOUVELLE PARTICIPATION D'UN CANDIDAT

Un candidat sélectionné ne peut participer à une nouvelle émission avant l'écoulement d'un délai de 1 (un) an à compter de la date de diffusion de l'émission à laquelle il a participé. La Société se réserve toutefois la possibilité d'inviter le candidat à participer à des émissions « spéciales ».

ARTICLE 6 - IMPERATIFS DE PRODUCTION DU JEU

Dans l'intérêt de la production et de la lisibilité du programme, les candidats reconnaissent expressément à la Société le droit de les appeler par un autre prénom que le leur.

ARTICLE 7 - PUBLICITE ET PROPOS INTERDITS

Durant les enregistrements du Jeu, le candidat ne mentionnera aucun nom commercial, de marque, d'enseigne ou de société. Il ne fera pas non plus référence à de tels noms, que ce soit de manière directe ou indirecte. Durant les enregistrements du Jeu, le candidat s'engage également à ne pas tenir des propos ou à adopter des attitudes contraires à la morale et aux bonnes moeurs.

ARTICLE 8 - INFORMATIONS NOMINATIVES

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du Jeu sont traitées conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 dite informatique et liberté. En application de l'article 27 de cette loi, les candidats sont informés que les données nominatives les concernant, enregistrées dans le cadre des sélections, sont nécessaires à la prises en compte de leur participation. La Société ne conservera pas le dossier de candidature des personnes qui ne seront pas définitivement sélectionnées et s'engage à ne faire aucun autre usage des données communiquées que celui visant à sélectionner les candidats nécessaires pour le Jeu. Les dossiers de candidatures ne seront pas retournés et seuls les candidats retenus pour passer l'étape de sélection suivante seront contactés par la Société. Par ailleurs, tout candidat dispose en application de l'article 34 de cette même loi, d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des données le concernant en écrivant à l'adresse visée en tête du présent règlement.

ARTICLE 9 - DEROULEMENT GENERAL DU JEU

DIRECT POKER « Saison 3 » est entièrement gratuit et accessible à toute personne ayant plus de 18 ans.

Les qualifications Internet auront lieu suivant un calendrier accessible sur Internet sur le site Direct8.fr afin de faire ressortir les 6 finalistes hebdomadaires qui s'affronteront en plateau. La société se donne le droit de sélectionner 3 candidats supplémentaires compte tenu des désistements possible. Ces qualifications se dérouleront sur le site Internet de Direct8 ou de tout prestataire du choix de la Société (site complètement gratuit où il est impossible de jouer pour de l'argent réel donc soumis à aucune restriction de la part des autorités).

Qualifications On-line

144 joueurs auront la chance de se qualifier gratuitement on-line pour les 24 émissions qualificatives.

Le vainqueur de chacune des 24 émissions qualificatives sera qualifié pour les demi-finales.

Les 5 demi-finales seront constituées des 24 vainqueurs des émissions qualificatives ainsi que de 6 joueurs supplémentaires directement qualifiés on-line.

La grande finale sera constituée des 5 vainqueurs des demi-finales, 1 joueur supplémentaires sera directement qualifié on-line et 2 joueurs seront repêché par les internautes.

Le joueur repêché par les internautes sera le joueur aillant reçu le plus de vote, un seul vote par internaute est autorisé.

Les satellites sont ouverts aux personnes résidant en France, en Belgique, à Monaco et au Luxembourg.

ARTICLE 10 – REGLES GENERALES DU JEU

Les règles appliquées seront celles du « *Texas Holdem Poker* ».

Le temps de parole de chaque joueur pour donner sa décision est de 15 secondes et au-delà de ce temps de réflexion il sera écarté de la donne. La société 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 ») mélange un jeu de 52 cartes. Dans les parties avec donneur extérieur, chaque joueur est « donneur fictif » l'un après l'autre. Pour que chaque joueur voit à tout moment qui est le donneur fictif du coup, on place devant lui un jeton spécial que l'on appelle « bouton » (« Dealer Button »). Le bouton circule ainsi de joueur en joueur dans le sens horaire. En somme, il définit qui donnerait les cartes si les joueurs devaient donner eux-mêmes les cartes.

Les Blinds

Nous n'utilisons pas d'Antes au Texas Hold'em. Ils sont remplacés par ce que l'on appelle des Blinds, qui sont des mises forcées postées avant le premier tour de cartes. Ce sont les deux joueurs assis à gauche du bouton qui misent chacun un 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 ». La plupart du temps, le petit blind (« Small Blind ») est posté par le joueur assis directement à gauche du bouton, et le surblind (« Big Blind ») par le joueur assis directement à gauche du petit blind. Généralement, le surblind vaut le double du petit blind.

La Donne (« Deal »)

Chaque joueur reçoit deux cartes faces en bas qui constituent sa main privative (« Hole Cards »). Il ne dévoile pas leur identité. Pour en 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 à 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 cartes qui vont être étalées faces 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 des 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.

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 donnes 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. En-dehors des tournois, ce joueur peut décider de miser un « overblind », encore appelé « option » (« Straddle »), si cette possibilité est admise à la table.

L'avantage de l'overblindeur est qu'il parlera en dernier, ce qui lui donnera l'avantage de connaître les décisions adverses avant de prendre la sienne.

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. Le montant de la relance varie avec le type d'enchères appliqué à la table. Dans les parties « limit » (à limites fixes d'enchères), c'est un montant fixe. De plus, le nombre de relances successives est plafonné (« Capped ») à quatre dans les parties online. Dans les parties en pot-limit, la relance est plafonnée au montant du pot. Dans les parties en no limit, enfin, la relance est plafonnée au tapis du joueur.

Pour passer, le joueur place ses cartes privatives devant lui et les pousse au milieu de la 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 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'enchères intervient quand tous les joueurs ont mis le même montant au pot.

Le Flop

Après le premier tour d'enchères, le donneur brûle (« Burning ») la carte suivante, c'est-à-dire qu'il la pose face en bas sur la table car elle n'est d'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, faces en l'air. Elles constituent ce que l'on appelle le Flop, c'est-à-dire les trois premières cartes du tableau.

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 eu 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.

La Turn (« Fourth Street »)

Après avoir clos le deuxième tour d'enchères, la carte suivante est brûlée, et celle d'après posée face en l'air à côté du flop. C'est ce que l'on appelle la Turn.

Troisième tour d'enchères

Dans les parties à limites fixes, l'enchère fixe double à partir de ce troisième tour.

La River (« Fifth Street »)

Après avoir clos le troisième tour d'enchères, la carte suivante est brûlée, et celle d'après posée face en l'air à côté du flop et de la turn. C'est ce que l'on appelle la River. Le flop, la turn et la river forment le tableau de cinq cartes communes aux joueurs.

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 cinq 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.

Erreurs du donneur

Si la première carte fermée est ouverte, il y a maldonne (« misdeal »). Le donneur récupère alors toutes les cartes, les re-mélange et les recoupe. Si une autre carte est retournée du 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 a 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 re-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 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 re-mélangé 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 en trop, il y a maldonne.

ARTICLE 10 BIS

En cas de problème lié directement ou indirectement à la technique nécessaire à la fabrication de l'émission, afin de ne pas désavantager ou avantager l'un des candidats par rapport aux autres, la production 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 Jeu.

ARTICLE 11 - ELIMINATION D'UN CANDIDAT

Outre les dispositions de l'article 3 des présentes, la Société pourra décider d'arrêter l'enregistrement du Jeu en cas de fraude, malhonnêteté ou non-respect des règles du Jeu par le Contractant. La Société pourra alors informer le diffuseur qui prendra les mesures qu'il jugera nécessaires à l'encontre du Contractant, notamment l'annulation du gain des dotations offertes au Contractant.

ARTICLE 12 - GAINS DU CANDIDAT

Le candidat déclaré vainqueur remporte la somme de 25 000 euros en cash ainsi qu'un contrat de sponsoring de joueurs professionnel d'une valeur de 100 000 \$ à valoir sur les tournois suivant : l'European Poker Tour, Asian

Pacific Poker Tour, Latin American Poker Tour et World Series of Poker. D'autres dotations peuvent éventuellement récompenser tout ou partie des autres candidats.

ARTICLE 13 - DIFFUSION DU JEU ET RESPONSABILITE DE LA SOCIETE ET DU DIFFUSEUR

La participation du Contractant au Jeu n entraîne aucune obligation de la part de la Société ou du diffuseur d'en diffuser l'enregistrement, que cette participation ait été partiellement ou intégralement enregistrée. La responsabilité de la Société et celle du diffuseur ne sauraient être encourues si, quelle qu'en soit la raison, la diffusion du Jeu devait être modifiée, écourtée, rallongée ou annulée.

ARTICLE 14 - CONTROLE D'HUISSIER, MODIFICATIONS ET DEPOT DU REGLEMENT

À la demande du diffuseur, la présence d'un huissier pourra être requise. La Société lui laissera alors libre accès aux installations techniques du site de production : plateau, régie, salle informatique, Les représentants de la Société se réservent la possibilité de modifier le présent règlement en cas de besoin, de prendre toutes décisions qu'ils pourraient estimer utiles dans l'application et l'interprétation du règlement. Le présent règlement est déposé à l'adresse suivante :

SCP SIMONIN et LE MAREC

Huissiers de Justice
54 rue Taitbout
75009 PARIS

Ce règlement peut être consulté aux heures habituelles de bureau à l'adresse précitée. Une copie écrite de ce règlement est adressée à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être envoyée par courrier uniquement, accompagnée d'une enveloppe timbrée à votre nom, à l'adresse indiquée ci-dessus. Les candidats s'engagent à respecter scrupuleusement les termes du présent règlement. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation de ce règlement, et à défaut d'accord amiable, les parties conviennent que tout litige sera soumis au tribunal compétent de Paris.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Fait à Saint Denis, le 02 Septembre 2008.