

PROGRAMME DE FORMATION
GROUPIER POKER CARTES CERCLE

LES OBJECTIFS

- Maîtriser** l'animation des jeux traditionnels (Black Jack, Stud Poker 3 et 5 cartes, Poker 21, Punto Banco)
- Maîtriser** l'animation des variantes de Poker (Texas Hold'em Poker, Courchevel, Omaha 4, Omaha 5...)
- Procéder** aux paiements et au ramassage des mises,
- Appliquer** et faire respecter par les joueurs la réglementation des jeux et les principes de fonctionnement de l'établissement,
- Participer** aux opérations d'ouverture et de fermeture d'une table de jeu,
- Développer** le pouvoir de concentration, le calcul mental rapide et la dextérité.

Public et Pré requis

- Être âgé au minimum de 18 ans
- Avoir un casier judiciaire vierge
- Être inscrit(e) sur les listes électorales
- Présentation soignée
- Aisance dans le maniement des chiffres et le calcul mental
- Bonne dextérité
- Être géographiquement mobile

Durée de la formation

5 semaines, 200 heures.

Méthodes Pédagogiques

La méthode pédagogique prend appui à la fois sur **une approche théorique** et sur des cas **pratiques** permettant les échanges entre les participants et les formateurs. La formation se déroule dans un casino reconstitué, dans des conditions proches du réel.

Validation

Attestation de formation

LE METIER – GENERALITES

- ❑ L'historique des jeux traditionnels.
- ❑ Le fonctionnement hiérarchique, l'organigramme d'un casino.
- ❑ L'attitude, le profil, le statut, les obligations du croupier professionnel.

MODULE 1 : LES JEUX TRADITIONNELS DE CASINO ET DE CERCLE

- ❑ Black Jack, Stud Poker 3 et 5 cartes, Poker 21, Punto Banco
- ❑ Les équipements et le personnel
- ❑ Fonctionnement du jeu, préparation du jeu, méthode de travail
- ❑ Les joueurs, les mises, minimum et maximum
- ❑ Les jetons, manipulations des jetons (ramasser, pousser, couper, ...), manipulation des cartes, développement de la dextérité
- ❑ Achats et changes, achats en espèce, jetons de valeur, valeur des jetons, procédures
- ❑ Les combinaisons et leurs paiements

MODULE 2 : LES VARIANTES DE POKER

- ❑ Texas Hold'em Poker,
- ❑ Courchevel, Omaha 4, Omaha 5 : en POT LIMIT (HIGH-LOW)
- ❑ Les équipements et le personnel
- ❑ Fonctionnement du jeu, préparation du jeu, méthode de travail
- ❑ Les joueurs, les mises, minimum et maximum
- ❑ Les jetons, manipulations des jetons (ramasser, pousser, couper, ...), manipulation des cartes, développement de la dextérité
- ❑ Achats et changes, achats en espèce, jetons de valeur, valeur des jetons, procédures
- ❑ Les combinaisons et leurs paiements
- ❑ Les paiements, règles générales, ordre des paiements, procédures de paiements et de prélèvements

MODULE 3 : INITIATIONS ET CULTURE CASINO

- ❑ Initiation H.O.R.S.E, RAZZ
- ❑ La superstition, la psychologie du joueur et la relation avec l'argent
- ❑ Savoir accueillir, renseigner le client, gérer le stress
- ❑ Compter et apprendre le langage professionnel en anglais
- ❑ La réglementation française et internationale
- ❑ Sensibilisation au jeu responsable, au jeu excessif

MODULE 4 : TECHNIQUES DE RECHERCHE D'EMPLOI ET ACCOMPAGNEMENT

- ❑ Rédaction du CV
- ❑ Entraînement et préparation à l'entretien de recrutement
- ❑ Mise en contact et suivi personnalisé avec les casinos et cercles de jeux demandeurs
- ❑ Organisation des entretiens de recrutement (dans l'entreprise ou dans le centre de formation, individuellement ou collectivement)

CONCLUSION ET EVALUATION

- ❑ Evaluations intermédiaires
- ❑ Evaluation finale