

**Arrêté du 14 mai 2007**  
**relatif à la réglementation des jeux dans les casinos.**  
NOR : INTD0754510A

**Version consolidée suite à la publication de l'arrêté du 15 mai 2015, le 17 mai 2015**

*Le ministre de l'intérieur et de l'aménagement du territoire et le ministre délégué au budget et à la réforme de l'Etat, porte-parole du Gouvernement,*

*Vu la loi du 15 juin 1907 modifiée réglementant les jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques et dans les casinos installés à bord des navires de commerce immatriculés au registre international français ;*

*Vu le décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 modifié portant réglementation des jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques*

**Article 1<sup>er</sup>**

*Modifié par Arrêté du 29 juillet 2009 - art. 1*

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 2*

Le présent arrêté détermine :

- les conditions d'établissement et d'instruction des demandes d'autorisation de jeux ;
- les modalités d'administration et de fonctionnement des casinos ;
- les règles de fonctionnement des jeux ;
- les règles d'exploitation et de fonctionnement des appareils mentionnés au c et au d de l'article D321-13 du code de la sécurité intérieure ;
- les principes de surveillance et de contrôle.

Un casino est un établissement comportant trois activités distinctes : l'animation, la restauration et le jeu, réunies sous une direction unique sans que le jeu et l'animation puissent être affermés.

L'autorisation d'exploiter les jeux est accordée par le ministre de l'intérieur aux casinos implantés dans les communes visées par l'article 321-1 du code de la sécurité intérieure.

Cette autorisation est temporaire. Elle est accordée en prenant en compte, notamment, les impératifs liés à une politique contrôlée du jeu et la répartition équilibrée de l'offre de jeux de casino sur le territoire.

**Article 2**

*Durée de la saison des jeux*

L'activité des casinos s'exerce dans le cadre de la période prévue par l'arrêté d'autorisation.

## TITRE I<sup>er</sup>

### CONDITIONS D'ÉTABLISSEMENT ET D'INSTRUCTION DES DEMANDES D'AUTORISATION DE JEUX.

#### Article 3

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 3  
Procédure de désignation d'un exploitant de casino.*

Pour la désignation de l'exploitant d'un casino, les communes qui entrent dans le champ de l'article 321-1 du code de la sécurité intérieure sont soumises, en cas d'ouverture et de réouverture d'un casino ainsi que lors du renouvellement du cahier des charges, aux dispositions des articles L. 1411-1 et suivants du code général des collectivités territoriales.

**1. Avis de l'assemblée délibérante :**

En vertu de l'article L. 1411-4 du code général des collectivités territoriales, le conseil municipal doit se prononcer sur le principe même de la concession au vu d'un rapport présentant le document contenant les caractéristiques des prestations que doit assurer le concessionnaire. Cette assemblée doit également faire connaître si elle estime que les jeux peuvent être autorisés dans la commune.

Lorsque les sources, établissements de bains, casinos, etc., appartiennent à un syndicat de communes, cette procédure est diligentée par son assemblée délibérante.

**2. La publicité :**

Après le vote indiqué ci-dessus, l'autorité habilitée procède à une publicité dans les conditions prévues aux articles L. 1411-1 et R. 1411-1 du même code.

**3. Sélection des candidats admis à présenter une offre :**

Les candidatures reçues par la collectivité publique sont transmises à la commission prévue à l'article L. 1411-5 du même code ; celle-ci ouvre les plis et vérifie les dates de réception et l'existence des pièces éventuellement exigées par l'appel de candidatures.

Elle dresse la liste des candidats qu'elle admet à présenter une offre et auxquels est alors adressé un document définissant les caractéristiques des prestations demandées.

**4. Réception des offres :**

La réception et l'ouverture des plis sont effectuées par la commission mentionnée ci-dessus.

**5. Choix du délégataire :**

Au vu de l'avis de la commission, le maire engage librement toute discussion utile avec une ou les entreprises ayant présenté une offre. Il saisit ensuite le conseil municipal ou l'assemblée délibérante du choix de l'entreprise auquel il a procédé. Il lui transmet le rapport de la commission ainsi que les motifs de son choix et l'économie générale du contrat.

A l'issue de son vote, le conseil municipal ou l'assemblée délibérante ratifie ou non la proposition du maire et l'autorise à signer le contrat de délégation, en l'occurrence le cahier des charges et, le cas échéant, la convention portant sur les locaux. Lorsque l'immeuble où fonctionne le casino appartient à la commune, le bail intervenu entre la municipalité et l'exploitant doit être distinct du cahier des charges. La durée du cahier des charges ne peut excéder 20 ans.

#### Article 4

*Présentation de la demande d'autorisation.*

Le délégataire retenu par la commune adresse son dossier de demande d'autorisation de jeux au sous-préfet qui en délivre récépissé sur papier libre. La demande est rédigée dans la forme du modèle prévu. Le dossier comprend à ce stade de la procédure les pièces énumérées aux alinéas 1 à 10 de l'article 6 ci-après.

## **Article 5** *Enquête.*

Pour toutes les demandes d'ouverture et pour les demandes de transfert lorsque l'enquête n'a pas porté sur le site définitif d'implantation, le dossier, lorsqu'il est complet, est soumis à une enquête administrative à laquelle il est procédé dans les conditions suivantes :

L'enquête est ordonnée par le sous-préfet qui désigne un commissaire enquêteur et fixe la date à laquelle l'enquête sera ouverte et celle à laquelle le commissaire enquêteur recevra les déclarations des habitants. Son arrêté est publié dans la commune par voie d'affiches et dans un journal d'annonces légales. Il est justifié de l'accomplissement de ces mesures de publicité par un certificat du maire.

La demande d'autorisation de jeu et le cahier des charges sont déposés à la mairie, où ils restent pendant huit jours à la disposition des personnes qui désirent en prendre connaissance. Ce délai ne peut courir qu'à dater de l'avertissement donné par voie de publication et d'affiches.

A l'expiration de ce délai, le commissaire enquêteur reçoit à la mairie, durant un jour, les déclarations des habitants et de tous intéressés. Celles-ci sont reçues et consignées sur un registre qui est clos et signé par le commissaire enquêteur.

Ce dernier rédige ensuite le procès-verbal, donne son avis motivé et remet le dossier au maire.

Le maire transmet immédiatement le dossier au sous-préfet. Toutefois, dans le cas où le registre d'enquête contient une ou plusieurs déclarations contraires à l'adoption du projet ou lorsque le commissaire enquêteur émet un avis défavorable, le conseil municipal est appelé, au préalable, à les examiner et à émettre un avis définitif par une délibération motivée, dont copie doit être jointe au dossier.

Quand il s'agit d'un syndicat de communes, l'enquête est ouverte dans les bureaux de la mairie de la commune d'implantation du casino ; elle est, en outre, publiée et affichée dans toutes les communes composant le syndicat. Si le registre d'enquête contient une ou plusieurs déclarations contraires à l'adoption du projet ou si l'avis du commissaire enquêteur est défavorable, c'est le comité du syndicat qui est appelé à les examiner et à émettre un avis dont copie doit être jointe au dossier.

## Article 6

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013*

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 4*

### *Demandes d'ouverture d'un casino et demandes d'autorisation ou de renouvellement d'autorisation de jeux après l'adoption d'un nouveau cahier des charges.*

Dès qu'il a reçu les pièces de l'enquête citée à l'article précédent, le sous-préfet communique le dossier au préfet, qui le transmet, avec son avis motivé, au ministre en charge de l'intérieur (direction des libertés publiques et des affaires juridiques).

Le dossier comprend les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La copie de la délibération par laquelle le conseil municipal ou l'assemblée délibérante a émis un avis de principe favorable à l'ouverture d'un établissement de jeux dans la commune (art. L. 1411-4 du code général des collectivités territoriales) ;

2° La demande d'autorisation précisant les jeux demandés, leurs horaires limites d'ouverture, le nombre de tables sollicitées et installées pour chaque type de jeu de table exploité, les minimums des mises, le nombre de machines à sous installées, les jeux sous forme électronique, ainsi que les prévisions initiales d'exploitation hebdomadaire des jeux, accompagnée du plan d'implantation des tables de jeux, des machines à sous et des jeux sous forme électronique ;

3° Pour les demandes d'ouverture, une étude d'impact économique montrant l'existence d'une demande de jeux non satisfaite et permettant de mesurer les conséquences de l'ouverture d'un nouvel établissement de jeux sur les casinos voisins existants, ainsi qu'un bilan prévisionnel d'activité sur 5 ans montrant la viabilité économique du projet ;

4° Le programme de prévention à l'abus de jeux, comprenant notamment la formation des personnels et les mesures envisagées à l'égard des joueurs ;

5° Deux exemplaires du cahier des charges, avec la copie de la délibération du conseil municipal adoptant ce document et autorisant le maire à le signer ;

6° Le permis de construire accompagné du plan de l'établissement ;

7° Les copies soit des titres de propriété, soit des baux ou conventions en vertu desquels le concessionnaire jouit de l'immeuble d'implantation du casino, ainsi que l'état civil complet, la profession et le domicile des personnes propriétaires ou copropriétaires de cet immeuble, ou des associés et actionnaires de la société avec laquelle le concessionnaire a souscrit un bail de location de l'immeuble ;

8° En cas de personne morale demanderesse, un K bis et une copie de ses statuts, accompagnés, pour les sociétés à responsabilité limitée, en commandite ou en nom collectif, de la liste des associés comportant le nombre de leurs parts d'intérêts respectives, pour les sociétés par actions, un état indiquant la composition soit du conseil d'administration, soit du directoire et du conseil de surveillance, ainsi que l'état civil complet et le domicile des personnes qui, directement ou indirectement, notamment par l'intermédiaire d'une société qu'elles contrôlent, détiennent 34 % du capital de la société demanderesse.

En cas de personne physique demanderesse, une fiche d'état civil accompagnée d'une notice biographique et d'un extrait K ;

9° Un récapitulatif indiquant l'état civil complet, la profession et le domicile du directeur responsable et des membres du comité de direction, accompagné de leurs dossiers individuels comprenant une notice individuelle et les pièces mentionnées par l'article 15 ;

10° Dans l'hypothèse où l'exploitant est inchangé, pour les demandes d'autorisation après adoption d'un nouveau cahier des charges, une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L. 1411-3 du code général des collectivités territoriales) et un état détaillé, pour la saison en cours et la saison précédente, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires pour les mêmes périodes) ;

11° Pour les demandes d'ouverture, les pièces de l'enquête commodo et incommodo (procès-verbal de l'enquête, certificat du maire constatant l'apposition des affiches ainsi que le dépôt à la mairie pendant la durée réglementaire des pièces soumises à l'enquête, registre d'observations et avis du commissaire enquêteur) ;

12° Le cas échéant, la copie de la délibération du conseil municipal adoptée après l'enquête ;

13° L'avis motivé du préfet sur la suite à réserver à la demande, accompagné des pièces relatives au déroulement de l'appel d'offres.

14° Pour les demandes d'ouverture de casinos, l'avis motivé du préfet de région.

## Article 7

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 5*

### *Demandes de renouvellement d'autorisation de jeux en cours de concession et demandes de transfert d'implantation géographique.*

Pour les demandes de renouvellement d'autorisation de jeux en cours de concession, ainsi que pour les demandes de transfert d'implantation géographique, le dossier à transmettre doit comporter les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La demande de renouvellement précisant les jeux demandés, leurs horaires d'ouverture, le nombre de tables sollicitées et installées pour chaque type de jeu de table exploité, les minimums des mises, le nombre de machines à sous installées, les jeux sous forme électronique, ainsi que, pour la demande de transfert géographique, la localisation dans la commune du nouvel immeuble d'implantation ;

2° L'avis du conseil municipal sur la demande de renouvellement ou de transfert ;

3° Un état détaillé, pour la saison en cours et la saison précédente, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires pour les mêmes périodes) ;

4° Pour les demandes de transfert, lorsque l'enquête initiale n'a pas porté sur le site définitif d'implantation, les pièces de l'enquête commodo et incommodo (procès-verbal de l'enquête, certificat du maire constatant l'apposition des affiches ainsi que le dépôt à la mairie pendant la durée réglementaire des pièces soumises à l'enquête, registre d'observations et avis du commissaire enquêteur), accompagnées, le cas échéant, d'une copie de la nouvelle délibération du conseil municipal adoptée après enquête ;

5° Un état des mesures prises dans le cadre de la prévention de l'abus de jeu ;

6° Une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L. 1411-3 du code général des collectivités territoriales) ;

7° La composition du comité de direction ;

8° L'avis motivé du préfet.

En cas de changement de situation depuis la délivrance de la dernière autorisation de jeux, doivent être également fournis :

- avenant(s) au cahier des charges ;
- nouveau plan de l'établissement ;
- modificatif au titre de propriété ;
- nouveaux statuts de la société exploitante ou nouveau K bis ;
- dossiers des nouveaux membres du comité de direction.

### **Article 8**

*Modifié par DÉCRET n°2014-1253 du 27 octobre 2014*

*Modifié par Arrêté du 15 mai 2015 – art. 2*

*Définition du nombre de machines à sous par table de jeux.*

Le nombre de machines à sous autorisées mentionné à l'article R. 321-14 du code de la sécurité intérieure répond aux conditions suivantes :

Pour la première table installée de jeux mentionnés aux 1° et 2° de l'article D. 321-13 du code de la sécurité intérieure, à l'exception des jeux visés au m du 1° et au f du 2°, sont autorisées 50 machines à sous, pour chacune des tables suivantes sont autorisées 25 machines à sous.

Le nombre de tables ouvertes, calculé en moyenne hebdomadaire, doit être au moins égal à la moitié du nombre de tables correspondant au nombre de machines à sous exploitées sur la base du ratio précisé à l'alinéa précédent. Une table ouverte est celle dont l'avance initiale a été contrôlée et encaissée, et pour laquelle les employés de jeu sont en nombre suffisant pour assurer son exploitation.

Pour assurer une offre diversifiée de jeux, une table de chaque jeu exploité doit être ouverte au moins une fois par semaine, en moyenne mensuelle.

### **Article 9**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 6*

*Demandes d'augmentation du parc de machines à sous,  
et demandes d'augmentation du nombre de tables autorisées.*

Lorsque la demande concerne une augmentation du parc de machines à sous conduisant le parc à dépasser un total de 500 appareils, ou une augmentation du nombre total de tables autorisées, le dossier à transmettre doit comporter les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La demande motivée de l'exploitant, faisant référence, le cas échéant, aux prévisions initiales d'exploitation, précisant le nombre de machines à sous, les nouveaux jeux de table sollicités ou les tables supplémentaires d'un jeu déjà autorisé et le plan d'implantation de ces machines ou jeux.

La demande sera accompagnée d'une étude d'impact de l'extension du parc de machines à sous si l'extension conduit le parc à dépasser 500 appareils ;

2° L'avis du conseil municipal sur la demande d'extension si celle-ci a nécessité un avenant au cahier des charges ;

3° Un état des mesures prises dans le cadre de la prévention de l'abus de jeu ;

4° Un état détaillé, pour la saison en cours et la saison précédente, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires) ;

5° Une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L1411-3 du code général des collectivités territoriales) ;

6° L'avis du service territorial de police judiciaire compétent ;

7° L'avis motivé du préfet.

### **Article 9 bis**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art.7*

L'exploitant doit transmettre au ministère de l'intérieur, à la direction des libertés publiques et des affaires juridiques, au chef du service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire et au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, quinze jours à l'avance, une déclaration préalable détaillée indiquant, dans tous les cas, la date de mise en œuvre de l'opération envisagée pour :

1° Ne plus exploiter un jeu de table ;

- 2° Substituer une ou plusieurs tables d'un nouveau jeu de table à une ou plusieurs tables d'un jeu autorisé, dans la limite du nombre total de tables autorisées par le ministre ;
- 3° Exploiter un nouveau jeu de table, dans la limite du nombre total de tables de jeux autorisées ;
- 4° Augmenter le nombre de machines à sous sans en porter le nombre total au-delà de 500 appareils ;
- 5° Exploiter une forme électronique autorisée des jeux de table ;
- 6° Modifier la répartition des tables de jeux autorisées ou le minimum des mises ou les heures limites d'ouverture des jeux.
- 7° Augmenter le nombre de tables de poker autorisées aux seules fins de permettre le déroulement d'un tournoi régulièrement déclaré.

Un plan des salles de jeux, validé par le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, devra être également transmis pour les opérations visées du 1° au 4°.

Les opérations visées ci-dessus donnent lieu, si nécessaire, à la modification de l'arrêté d'autorisation de jeux, de même que les opérations visées au 2° de l'article 32.

### **Article 10**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 8*

*Délais dans lesquels les demandes doivent être introduites et instruites.*

Les demandes de renouvellement d'autorisation de jeux sont déposées et enregistrées à la sous-préfecture, sous peine de forclusion, quatre mois au moins avant la date d'expiration de l'autorisation de jeux.

Les dossiers régulièrement constitués conformément aux articles 6, 7 et 9 sont adressés par le préfet au ministre de l'intérieur, six semaines au moins avant la même date.

### **Article 11**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 9*

*Notification de l'arrêté d'autorisation.*

L'arrêté d'autorisation de jeux du ministre de l'intérieur est notifié au directeur responsable, à charge pour l'intéressé d'en informer chacun des membres du comité de direction du casino.

Le ministre adresse au préfet, pour information, ampliation de l'autorisation. Le préfet en adresse ampliation au maire.

Une ampliation est également adressée par le ministre de l'intérieur au ministre chargé du budget.

## TITRE II

# MODALITÉS D'ADMINISTRATION ET FONCTIONNEMENT DES CASINOS

### Chapitre I<sup>er</sup>

#### Administration des casinos.

#### Article 12

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 10*  
*Directeur responsable et membres du comité de direction.*

I. - Le comité de direction de tout casino autorisé à pratiquer les jeux se compose de quatre membres au moins, y compris le directeur responsable. Deux de ses membres au moins, dont le directeur responsable ou le membre du comité de direction qui le remplace momentanément, doivent demeurer en permanence dans la commune d'implantation du casino ou dans un rayon de 50 kilomètres pendant toute la période de fonctionnement des jeux.

Lorsque le casino exploite des machines à sous, un des membres du comité de direction est plus spécialement chargé de leur contrôle.

II. - Si l'établissement de jeux n'est pas exploité par une société, la personne à qui a été accordée l'autorisation de jeux remplit les fonctions de directeur responsable. Elle doit s'adjoindre comme membres du comité de direction au moins trois personnes.

III. - Si le casino est exploité par une société, celle-ci doit être constituée conformément à la loi française et son siège doit être fixé dans la commune où se trouve le casino.

S'il s'agit d'une société en commandite, c'est le commandité dans la commandite simple ou le gérant dans la commandite par actions qui remplit les fonctions de directeur responsable.

Les commanditaires ne pouvant légalement prendre une part active dans la direction de la société, il s'adjoit comme membres du comité de direction au moins trois personnes.

S'il s'agit d'une société en nom collectif ou d'une société à responsabilité limitée, les fonctions de directeur responsable doivent être assurées par un gérant obligatoirement choisi parmi les associés. Trois au moins des membres du comité de direction doivent être choisis parmi les associés, les autres pouvant être étrangers à la société. Le directeur responsable et les membres du comité de direction doivent, à eux tous, être titulaires d'un nombre de parts d'intérêt représentant au moins la majorité du capital social.

S'il s'agit d'une société anonyme, le directeur responsable doit être, selon le cas, soit le directeur général ou un directeur général délégué obligatoirement choisi parmi les administrateurs, soit le président du directoire ou le directeur général unique. Le comité de direction doit comprendre, en plus du directeur responsable, au moins un membre appartenant au conseil d'administration ou au directoire, qui sera le membre du comité de direction appelé à suppléer le directeur, auquel peuvent être adjointes des personnes prises au dehors.

S'il s'agit d'une société par actions simplifiée, le directeur responsable doit être le président ou un directeur général mentionné au registre du commerce. Le comité de direction doit comprendre, en plus du directeur responsable, au moins un membre appartenant à l'organe collégial de direction statutaire, qui sera le membre appelé à suppléer le directeur responsable, auquel peuvent être adjointes des personnes prises au dehors.

IV. - Les membres du comité de direction agréés par le ministre de l'intérieur ne peuvent ni recevoir un pourcentage sur le produit brut ou le bénéfice des jeux, ni participer de façon quelconque à la répartition des pourboires, ni cumuler leurs fonctions avec celles d'employé de jeux.

Pour la direction du service des jeux, le directeur responsable a la faculté, tout en conservant la direction de l'ensemble de tous les services du casino, de se faire suppléer par un membre du comité de direction agréé à ce titre par le ministre de l'intérieur.

Le directeur responsable du casino conserve, lorsqu'il en est ainsi, la pleine responsabilité du fonctionnement de l'établissement.

V. - Le directeur responsable et les membres du comité de direction sont agréés par le ministre de l'intérieur sous réserve de ne point remplir des fonctions électives dans la commune siège de l'établissement.

L'agrément est accordé par le ministre de l'intérieur au vu d'un dossier transmis par le casino, comprenant :

- une photocopie de la pièce d'identité en cours de validité ;
- une notice individuelle ;
- une photographie d'identité récente ;
- une carte électorale récente ou une attestation du maire établissant qu'il est inscrit sur la liste électorale ou en a fait la demande, ou tout autre document établissant que le postulant jouit de ses droits civiques si le postulant est de nationalité française ; dans le cas où il est ressortissant d'un Etat de l'Union européenne, tout document permettant d'établir qu'il jouit de ses droits civiques et politiques ;
- un extrait de son casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

L'agrément du directeur responsable est national. En cas de changement d'établissement, il en informe préalablement le ministre de l'intérieur. Le titulaire ne peut quitter son poste tant qu'un nouveau directeur responsable agréé, ou qu'un directeur responsable par intérim choisi obligatoirement parmi les membres du comité de direction du même casino détenant un mandat social, n'a pas été désigné. Dans ce dernier cas, la proposition d'un titulaire doit intervenir dans les trois mois.

L'agrément des membres du comité de direction est national. Lors de l'agrément initial, chaque membre du comité de direction doit faire connaître au ministère de l'intérieur le ou les casinos où il souhaite être agréé en cette qualité et préciser l'établissement où il exercera réellement ses fonctions. S'il souhaite compléter ou modifier ces données, il devra en informer préalablement le ministère de l'intérieur pour pouvoir, le cas échéant, exercer ses fonctions dans un nouvel établissement.

Le ministre de l'intérieur peut donner un avertissement, suspendre ou révoquer le directeur responsable ou les membres du comité de direction, soit en cas d'observation du cahier des charges ou des prescriptions des arrêtés ministériels, soit pour des motifs d'ordre public.

La suspension ou la révocation impliquent, pour les intéressés, incapacité d'accomplir aucun acte de leur fonction. La révocation peut être assortie d'une interdiction de pénétrer dans les salles de jeux.

Les décisions du ministre de l'intérieur comportant agrément, retrait d'agrément, avertissement, suspension ou révocation du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction sont notifiées en toute hypothèse au directeur responsable et, le cas échéant, aux intéressés.

Lorsqu'un ou plusieurs décès ou démissions se produisent au sein du comité de direction ou lorsqu'un ou plusieurs membres ne sont plus en mesure d'exercer leurs fonctions, avis doit en être donné dans les huit jours par le directeur responsable au ministre de l'intérieur, par l'intermédiaire du préfet. La responsabilité du ou des membres démissionnaires ne cesse qu'après notification aux intéressés de l'accusé de réception ministériel.

En attendant la reconstitution du comité de direction, le ou les membres non révoqués ou non démissionnaires ou, à défaut, un administrateur provisoire spécialement désigné à cet effet et agréé par le ministre de l'intérieur, signe les documents qui doivent, en temps normal, être revêtus de la double signature du directeur et d'un membre du comité de direction. La décision du ministre de l'intérieur impartit aux membres non révoqués ou non démissionnaires ou à l'administrateur provisoire un délai pour présenter à l'agrément un nouveau comité de direction.

### **Article 13**

#### *Obligations du directeur responsable et des membres du comité de direction.*

Le directeur et les membres du comité de direction sont tenus de se conformer tant aux clauses du cahier des charges qu'à toutes les prescriptions de la loi du 15 juin 1907 modifiée, de l'arrêté d'autorisation, du décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 modifié et du présent arrêté.

Le directeur responsable est tenu d'être présent dans l'établissement pendant les heures de fonctionnement des jeux. En son absence, il est remplacé par un membre du comité de direction chargé de remplir en ses lieux et place toutes ses obligations.

Le directeur responsable, lorsqu'il s'absente plus de trois jours, est tenu d'en aviser le chef du service de la police judiciaire territorialement compétent chargé de la surveillance de l'établissement et de lui communiquer son adresse personnelle et celle du membre du comité de direction chargé de le remplacer, en vue de répondre à toute demande formulée par les agents de surveillance ou de contrôle.

Le membre du comité de direction qui remplace momentanément le directeur responsable absent doit, dans un délai raisonnable, pouvoir disposer de la totalité des documents qui constituent la comptabilité spéciale des jeux et de la comptabilité commerciale et être en mesure de donner suite aux demandes ou observations des agents de surveillance ou de contrôle.

En cas de fermeture saisonnière, le directeur responsable, s'il quitte la commune, est tenu de laisser son adresse personnelle et celle du membre du comité de direction chargé de le remplacer au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, en vue de répondre à toute demande formulée par les agents de surveillance ou de contrôle.

En cas de cessation de fonction, le directeur responsable est tenu de laisser soit au siège de son établissement, soit au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent les documents relatifs à la comptabilité spéciale des jeux.

Le fichier administratif des exclus de jeux, les cartes à jouer, les sabots et les dés doivent être soit détruits, soit remis au successeur, en présence d'un fonctionnaire de police qui dresse procès-verbal. Ils peuvent être cédés à un autre établissement de jeux après accord du ministre de l'intérieur.

### **Article 14**

Le directeur responsable et les membres du comité de direction agréés par le ministre de l'intérieur ont seuls qualité, dans le cadre de leurs attributions respectives, pour s'occuper de l'exploitation des jeux et pour donner des ordres au personnel des salles de jeux.

Il appartient au directeur responsable de s'assurer que les membres du comité de direction suivent ou ont suivi une formation préalable leur permettant de disposer d'une bonne connaissance de la technique et de la gestion des jeux ainsi que d'être en mesure de détecter les personnes en difficulté avec le jeu.

### **Article 15**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 11*

#### *Personnel des jeux.*

Préalablement à leur entrée en fonction, les employés de jeux, les personnes en charge du contrôle aux entrées, le contrôleur chargé de sécurité et les opérateurs de vidéoprotection doivent avoir été agréés.

L'agrément est accordé par le ministre de l'intérieur au vu d'un dossier transmis par le casino, comprenant :

- une photocopie de la pièce d'identité en cours de validité ;
- une notice individuelle ;

- une photographie d'identité récente ;
- une carte électorale récente ou une attestation du maire établissant qu'il est inscrit sur la liste électorale ou en a fait la demande, ou tout autre document établissant que le postulant jouit de ses droits civiques si le postulant est de nationalité française ; dans le cas où il est ressortissant d'un Etat de l'Union européenne, tout document permettant d'établir qu'il jouit de ses droits civiques et politiques ;
- un extrait de son casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

La décision d'agrément est communiquée directement, par tous moyens, au directeur responsable du casino.

Outre l'avertissement, l'agrément peut être suspendu ou retiré.

Tout employé de jeux nouvellement agréé devra dans les quatre-vingt-dix jours de sa prise de fonction bénéficier d'une formation à la détection des personnes en difficulté avec le jeu.

### **Article 16**

Il est interdit aux employés du casino de demeurer ou de pénétrer dans les salles de jeux en dehors de leur temps de travail dans l'établissement.

### **Article 17**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 1<sup>er</sup>*

Les employés des salles de jeux sont tenus de fournir aux agents de surveillance ou de contrôle du ministère de l'intérieur tous les renseignements qu'ils doivent posséder en raison de leur emploi et qui leur sont demandés par ces agents pour l'exercice de leur mission.

### **Article 18**

*Modifié par Décret N°2014-1253 du 27 octobre 2014 – art. 2*

Il est interdit aux personnels du casino autres que ceux visés à l'article R321-33 du code de la sécurité intérieure de participer aux jeux soit directement, soit par personne interposée. Le ministre de l'intérieur peut interdire aux personnes ayant des intérêts dans le casino de prendre part aux jeux, sous peine d'exclusion.

### **Article 19**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 12*

*Documents à fournir à l'autorité administrative.*

Le directeur responsable du casino est tenu :

- 1° D'adresser au service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, avant le 5 de chaque mois, un exemplaire de la situation mensuelle (modèle n° 5) ;
- 2° De remettre au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, avant leur prise de fonction, la liste nominative précisant le ou les emplois des personnes employées dans les salles de jeux ;
- 3° D'adresser directement au ministre de l'intérieur, direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) :

Avant le 5 du mois, deux exemplaires de la situation mensuelle (modèle n° 5), dont un sous forme électronique ;

Dans les huit jours de la clôture de la saison, l'état de répartition des pourboires (modèle n° 4) ;

Au commencement de chaque saison et huit jours au moins à l'avance, une note indiquant la date exacte où les jeux débutent ainsi que les jours et heures d'exploitation de chaque jeu sur une base hebdomadaire

Huit jours au moins à l'avance, une note indiquant la date exacte à laquelle les jeux cesseront lorsque cette date sera antérieure à celle fixée par l'arrêté d'autorisation.

Le directeur responsable doit conserver par devers lui une copie des documents énumérés au présent article afin de pouvoir la mettre à la disposition des fonctionnaires chargés du contrôle de l'établissement.

### **Article 20 (abrogé)**

Abrogé par Arrêté du 29 octobre 2010 NOR : BCRE1016749A - art. 20

## **Chapitre II Fonctionnement des casinos.**

### **Article 21**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 13*

Dans les locaux où l'accès du public est libre, aucun jeu d'argent ne pourra être exploité.

Tous les jeux autorisés peuvent être exploités dans une ou plusieurs salles de l'établissement, à la seule condition que l'identité de toutes les personnes ayant pénétré dans cette ou ces salles ait été vérifiée au préalable.

Les salles de jeux doivent comporter un second dispositif d'éclairage fonctionnant automatiquement en cas de panne et permettant la poursuite normale des opérations de jeux.

Sous réserve des dispositions de l'article 10 de la loi n° 95-73 du 21 janvier 1995 d'orientation et de programmation relative à la sécurité, toutes les salles de jeux doivent être équipées d'un système de vidéoprotection. Le système de vidéoprotection doit couvrir les tables, les machines à sous, les caisses, la salle des coffres, la salle de comptée et, pour les entrées, permettre la reconnaissance des personnes. En outre, un dispositif d'enregistrement du son doit couvrir les entrées, les tables et les caisses.

Les enregistrements sont conservés une semaine au minimum et vingt-huit jours pour ceux concernant les entrées des salles de jeux, les tables de jeux, les caisses, les salles de coffre et de comptée.

### **Article 22**

*Modifié par Décret n° 2014-1253 du 27 octobre 2014 – art. 16*

Les décisions d'exclusion ou de radiation de la liste des personnes exclues sont communiquées par le ministère de l'intérieur, tous les mois, avec effet sous deux jours ouvrables, par voie électronique sous forme d'un fichier sécurisé et répliquable informatiquement au directeur responsable de chaque casino.

### **Article 23**

La direction du casino doit refuser l'entrée des salles aux mineurs, même émancipés, et aux personnes qui font l'objet d'une interdiction par le ministre de l'intérieur. Elle peut de même refuser l'entrée aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement.

## **Article 24**

*Modifié par arrêté du 24 décembre 2008 – art. 7*

La direction du casino peut refuser l'accès à son établissement à toute personne qu'elle estime susceptible de troubler l'ordre, la tranquillité ou la régularité des jeux.

Avis en est donné dans les meilleurs délais, avec les motifs, au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent.

## **Article 25**

*Admission dans les salles de jeux de hasard :*

L'accès aux salles où fonctionnent les jeux de hasard est subordonné à un contrôle systématique permettant d'identifier et de refuser l'admission des mineurs et des personnes exclues des salles de jeux par décision du ministre de l'intérieur.

A l'entrée des salles de jeux, la permanence de ce contrôle est assurée par des personnels agréés par le ministre de l'intérieur.

Toute personne se trouvant dans ces salles est tenue, sous peine d'expulsion, de justifier de son identité à toute réquisition soit des employés du casino, soit des agents de contrôle.

Par ailleurs, les prestataires extérieurs intervenant dans le casino peuvent disposer d'un moyen apparent de reconnaissance ne leur conférant pas le droit de jouer.

## **Article 26**

*Les pièces permettant de justifier l'identité sont :*

Pour les nationaux, la carte nationale d'identité ou, à défaut, une autre pièce délivrée par l'autorité administrative, comportant une photographie, l'état civil et la signature du titulaire.

Une pièce nominative émise par le casino sur présentation desdits documents peut également être présentée, dans la mesure où la reconnaissance de l'intéressé est systématiquement opérée à chaque entrée.

Dans les mêmes conditions, un dispositif de contrôle par biométrie ou par tout autre moyen de reconnaissance de la personne peut être mis en place dans le respect des dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Pour les étrangers, toute pièce établissant qu'ils sont en règle avec les lois françaises et communautaires, c'est-à-dire tout document qui, aux termes de la réglementation en vigueur, leur permet, compte tenu de leur nationalité, de séjourner en France (carte de séjour ou récépissé de demande, carte diplomatique ou consulaire, passeport ou titre de voyage en tenant lieu, carte d'identité nationale pour les ressortissants des pays ayant passé avec la France une convention aux termes de laquelle ce document est suffisant pour le passage de la frontière).

## **Article 27**

Le directeur responsable du casino doit faire tenir un ou des fichiers des exclus des jeux.

Ces fichiers peuvent être informatisés dans des conditions conformes à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 précitée.

## **Article 28**

Le directeur a toute latitude pour subordonner l'entrée, payante ou non, de salles déterminées à des conditions particulières de tenue et pour décider, notamment, que la tenue de soirée, à partir d'une heure fixée à l'avance, est de rigueur pour pouvoir y pénétrer.

## **Article 29**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 2*

*Admission libre de certains fonctionnaires et magistrats.*

Sont admis de droit dans les salles de jeux les divers fonctionnaires de l'ordre administratif ou judiciaire appelés, en vertu de leurs attributions, à exercer une surveillance ou un contrôle dans les salles de jeux, et qui sont :

- 1° Le préfet du département, le sous-préfet de l'arrondissement, le maire et les adjoints de la commune où est situé le casino ;
- 2° Le directeur général de la police nationale, le directeur, le sous-directeur et le chef de bureau qui ont, dans leurs attributions, le service des jeux ;
- 3° Les membres de l'inspection générale de l'administration ;
- 4° Les fonctionnaires de la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) ;
- 5° Les fonctionnaires de police des services territoriaux de la direction centrale de la police judiciaire chargés spécialement du contrôle et de la surveillance du casino ;
- 6° Les magistrats du parquet et les juges d'instruction appartenant aux cours ou tribunaux ayant dans leur ressort la commune où est situé le casino ;
- 7° Tous autres fonctionnaires spécialement désignés par le ministre de l'intérieur ;
- 8° Les membres de la commission chargée d'examiner les demandes d'autorisation et de renouvellement d'autorisation de jeux ;
- 9° Les agents du service à compétence nationale TRACFIN dans le cadre de l'exercice du droit de communication des opérations de change prévus à l'article L. 561-13 du code monétaire et financier ;
- 10° Les fonctionnaires et militaires en uniforme dans le cadre de l'exercice de leurs missions.

## **Article 30**

Ces différents fonctionnaires ou magistrats justifient de leur qualité au moyen soit de la commission ou de la carte d'identité dont ils sont porteurs, soit d'une carte spéciale revêtue du timbre sec du ministère dont ils relèvent et signée du ministre, ou par autorisation du ministre, d'un chef de service qualifié.

Le directeur responsable du casino et les membres du comité de direction sont tenus de donner, à tous les employés de n'importe laquelle des salles dont l'entrée est soumise à des conditions particulières, les instructions nécessaires pour que le libre accès de tous les locaux dépendant de l'établissement soit accordé, immédiatement et sans qu'il y ait lieu d'en référer à personne, aux fonctionnaires ou magistrats qui justifient de leur droit à cet égard par la présentation de l'une ou l'autre des pièces indiquées plus haut.

**Article 31**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 8*  
*Heures des séances de jeux.*

Les heures limites d'ouverture et de fermeture des salles de jeux sont fixées par l'arrêté d'autorisation.

Le directeur responsable a la faculté de fixer, dans les limites prévues par l'arrêté d'autorisation et dans le respect du cahier des charges, les heures d'ouverture et de fermeture des salles de jeux et des jeux. Les horaires de fermeture des machines à sous sont ceux prévus pour les autres jeux par l'arrêté d'autorisation.

Toutefois, après information du chef de service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent et dans le respect d'un préavis de huit jours :

a) Les horaires de fermeture des jeux de table peuvent intervenir avant ceux des machines à sous :  
— dans les casinos de 75 machines à sous au plus, lorsque les tables de jeux sont exploitées au moins pendant quatre heures par jour ;  
— dans les casinos de plus de 75 machines à sous, lorsque les tables de jeux sont exploitées au moins pendant six heures par jour ;

b) Les horaires de fermeture des machines à sous peuvent intervenir avant ceux des jeux de table à la condition que les opérations de comptée des machines à sous prévues à l'article 68-24 du présent arrêté ne débutent pas avant la fin de l'exploitation des jeux de table.

Pour les jeux dits de cercle, les salles de jeux peuvent rester ouvertes au-delà des heures fixées par l'arrêté d'autorisation, toutes les fois que le nombre des joueurs présents et l'activité de la partie sont de nature à justifier cette tolérance mais sans toutefois que ces jeux puissent rester ouvertes plus de vingt heures sans interruption.

Le préfet peut, à l'occasion de soirées exceptionnelles, autoriser par arrêté le directeur responsable à reporter les heures limites d'ouverture.

Le directeur responsable du casino est tenu de préciser, en respectant un préavis de huit jours, sauf cas exceptionnel autorisant un préavis de vingt-quatre heures, au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, l'heure à laquelle chaque séance de jeux de contrepartie ou de cercle commencera effectivement.

Lorsque l'avance de chaque caisse a été vérifiée dans les conditions prévues à l'article 43, le casino est tenu de commencer la partie dès qu'un seul joueur sollicite l'ouverture d'une table de jeu. La partie ne peut être arrêtée ou interrompue que lorsque les joueurs se sont retirés ou, des joueurs étant encore présents, il s'est passé trois coups de suite sans qu'aucune mise n'ait été placée sur aucun tableau.

Dans le cas où un casino exploite plusieurs tables ou tableaux de l'un des jeux de contrepartie et où la partie a perdu toute animation à certains de ces tables ou tableaux, le directeur responsable ou un membre du comité de direction peut décider d'y suspendre ou d'y arrêter la partie.

Aux tables de jeux, le chef de partie ou le chef de table doit annoncer, en temps utile, à la boule, au vingt-trois, à la roulette, à la roulette américaine, à la roulette anglaise, les trois derniers coups, au black-jack, au punto-banco, au stud poker, au hold'em poker et au texas hold'em poker, la dernière donne et au craps les trois dernières séries. Au trente et quarante, quand une taille est terminée trente minutes avant l'heure de la fermeture, le jeu doit être arrêté, une nouvelle taille ne peut être donnée.

L'organisation des séances d'initiation destinée à la clientèle aux jeux de table et aux machines à sous est autorisée, avec information préalable du service territorial de police judiciaire au moins huit jours avant l'opération.

La séance d'initiation peut être organisée dans tous les locaux du casino.

En toute hypothèse, elle ne peut être ouverte qu'après un contrôle de la clientèle visant à interdire les mineurs et les interdits.

La séance est animée par des employés de jeux du casino en présence constante d'un membre du comité de direction.

L'initiation aux jeux se fait uniquement à l'aide de jetons déclassés et de machines démonétisées et il ne peut y avoir aucun gain sous quelque forme que ce soit.

### **Article 32**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 14*

*Effets de l'autorisation de jeux et modalités d'adaptation de l'offre de jeux.*

L'offre de jeux prenant en compte la saisonnalité pourra être modifiée aux conditions fixées ci-après :

1° Adaptations soumises à autorisation :

Le directeur responsable peut solliciter des dispositions particulières d'ouverture des salles ou tables de jeux différentes de celles prévues par l'article 31. La demande dûment motivée doit être adressée au ministre de l'intérieur, au plus tard un mois avant la date d'effet envisagée.

2° Adaptations soumises à déclaration préalable :

A condition d'en informer au ministère de l'intérieur le directeur central de la police judiciaire, le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, huit jours à l'avance, le directeur responsable peut, dans les limites de l'arrêté d'autorisation, augmenter ou diminuer le nombre de tables installées pour chaque type de jeux ou, quinze jours à l'avance, le nombre de machines à sous dans le respect des dispositions de l'article 8.

### **Article 33**

*Chèques.*

Un chèque de paiement ne pourra être délivré aux joueurs de machines à sous par le casino que contre un ou des bons de paiement et pour une valeur maximale égale à leur montant.

Les chèques tirés par les joueurs et acceptés par les casinos qui demeurent impayés ne peuvent être passés en charges exceptionnelles avant un délai d'un an à compter de la réception du certificat de non-paiement.

### **Article 34**

*Opérations de banque autorisées dans les casinos.*

A la condition de ne retenir aucune commission, les casinos peuvent prendre les bons du Trésor pour leur valeur nominale, déduction faite, le cas échéant, du montant des intérêts restant à courir. Ils sont autorisés à installer dans leurs locaux, pour les louer à leurs clients, des coffres-forts à compartiments analogues à ceux que possèdent les banques ou les grands hôtels.

Les casinos peuvent également faire effectuer ces opérations par la banque chargée de la négociation des chèques. Sous réserve de se conformer à la réglementation en vigueur, cette banque peut ouvrir à cet effet, dans les locaux du casino, un bureau annexe. L'installation de ce bureau est subordonnée à la souscription par la banque d'un engagement écrit de se conformer aux règlements administratifs et à l'agrément du ministre de l'économie, des finances et du budget.

## Article 35

Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 15

Modifié par arrêté du 15 mai 2015 – art. 3

### *1 Affichage.*

2 Le directeur responsable est tenu d'afficher, de manière visible, à l'entrée de toutes les salles de jeux :

3 1° L'avis suivant :

4 " Ne peuvent être admis dans les salles de jeux des casinos :

5 -les mineurs, même émancipés ;

6 -les fonctionnaires ou militaires en uniforme en dehors de l'exercice de leur mission ;

7 -les personnes en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents ;

8 -les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion. "

9 2° Une affiche indiquant que :

10 -les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant ;

11 -tout enjeu sur parole est interdit ;

12 -toute association de joueurs est interdite ;

13 -toute utilisation d'artifices dans le cours du jeu est interdite.

14 3° Les heures d'ouverture et de fermeture et, le cas échéant, le montant du droit d'entrée.

15 4° Une information à l'intention des clients sur les risques d'abus de jeu et sur les dispositions légales permettant à toute personne de solliciter volontairement son exclusion des salles de jeux.

16 Par ailleurs, le directeur responsable est tenu d'apposer :

17 Dans les salles de jeux où sont exploités les jeux de la boule, du vingt-trois et de la roue de la chance :

18 A.-Une affiche :

19 1° Indiquant que :

20 Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou plaques fournis par l'établissement.

21 Le change des espèces contre des jetons ou des plaques à la boule, au vingt-trois et de la roue de la chance peut être effectué aux tables de jeux par les soins du croupier.

22 2° Reproduisant les dispositions suivantes :

23 " Fonctionnement du jeu de la boule.

24 Les seuls appareils autorisés sont les appareils de boule à neuf numéros. Il ne peut être fait usage que des deux combinaisons suivantes :

25 1° Miser sur un numéro plein qui rapporte sept fois la mise ;

26 2° Miser sur une chance simple (rouge, noir, impair, pair, passe ou manque) qui rapporte une fois la mise. Lorsque le numéro 5 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

27 Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise.

28 Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément.

29 Fonctionnement du jeu du vingt-trois.

30 Les seuls appareils autorisés sont les appareils à quatorze numéros reportés sur un plateau de vingt-sept cases.

31 L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent. Il annonce " Rien ne va plus " avant d'effectuer cette manœuvre. Dès lors, les enjeux ne sont plus admis et les croupiers doivent repousser toutes les mises qui pourraient être déposées contrairement à cette règle.

32 Il peut être fait usage des combinaisons suivantes :

33 Miser en plein sur un des numéros 1, 2, 3 ou 4 qui rapporte vingt-trois fois la mise.

34 Miser en plein sur un des numéros 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 qui rapporte onze fois la mise.

35 Miser en plein sur un des numéros 12, 13 ou 14 qui rapporte sept fois la mise.

36 Miser sur une chance simple (rouge ou noir) qui rapporte une fois la mise.

37 Lorsque le numéro 13 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

38 Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise.

39 Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément. "

Fonctionnement du jeu de la roue de la chance

Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou plaques fournis par l'établissement.

Le dispositif se compose d'une roue, en position verticale, et d'une table de jeu où les joueurs disposent leur mise. Au maximum, douze joueurs peuvent jouer simultanément au jeu de la roue de la chance.

La roue se compose de cinquante-deux cases réparties en sept groupes de couleurs différentes. Un marqueur fixe placé au-dessus de la roue permet de déterminer la case gagnante après plusieurs rotations de la roue.

La table de jeu détermine le rapport de paiement des gains par groupe de couleur en fonction des mises engagées. Elle reprend les sept segments de couleurs différentes de la roue et attribue pour chacune d'elle un rapport de paiement allant de un pour un à cinquante pour un :

- rapport de un pour un pour la couleur orange,
- rapport de trois pour un pour la couleur verte,
- rapport de cinq pour un pour la couleur bleue,
- rapport de dix pour un pour la couleur rouge,
- rapport de vingt pour un pour la couleur violette,
- rapport de cinquante pour un pour la couleur blanche ou noire.

Le croupier chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque le cylindre dans un sens opposé au précédent en annonçant : « faites vos jeux ». La roue doit effectuer au moins trois tours pour que le résultat soit réputé valide. Toute obstruction de la roue pendant sa rotation annule le tirage.

Les joueurs placent les mises sur le ou les segment(s) de couleur en respectant les mises minimales ou maximales de chaque couleur. Tant que la force centrifuge permet à la roue d'assurer une rotation suffisante, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la roue commence à se ralentir, le croupier annonce : « rien ne va plus ». Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise. Le maximum des mises s'applique à chaque joueur considéré isolément soit :

- 100 fois la mise pour la couleur rouge,
- 50 fois la mise pour la couleur verte,
- 25 fois la mise pour la couleur bleue,
- 12 fois la mise pour la couleur rouge,
- 10 fois la mise pour la couleur violette,
- 5 fois la mise pour la couleur blanche ou noire,

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation. Toutefois, le directeur responsable a la faculté d'augmenter à l'ouverture des tableaux le minimum fixé par l'arrêté d'autorisation. Aucune modification ne peut intervenir en cours de partie. Le nouveau minimum ne peut être modifié avant la séance du lendemain.

Le maximum des mises est fixé par l'établissement à l'ouverture des tableaux et ne peut ensuite varier avant la séance du lendemain.

**40B.-** Un avis précisant le taux minimal et maximal des mises et le montant des avances, et indiquant :

**41"** Les avances de caisse sont comptées ostensiblement devant le public et assez lentement pour que les opérations puissent être suivies dans tous les détails et qu'elles soient clairement identifiables sur les enregistrements du système de vidéoprotection. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite immédiatement au carnet d'avances.

**42**Dans les salles affectées aux jeux de cercle et aux jeux de contrepartie :

A.- L'avis suivant :

" Les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant. Tout enjeu sur parole est interdit. Les sommes sont représentées :

Par des billets de banque et des pièces de monnaie ayant cours légal en France ;

Par des jetons ou plaques ou titres de valeur fournis par l'établissement à ses risques et périls (décret du 22 décembre 1959). "

B.- Une affiche portant les prescriptions suivantes :

" Jeux de cercles :

Aux jeux dits de cercle, la somme en banque ne doit comprendre que des jetons ou plaques. Les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque, mais l'échange en devient obligatoire en cas de perte. Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table. Le change s'effectue soit à la caisse, soit, pour les joueurs assis à table, par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction, possesseur d'une caisse contenant une somme fixée à l'avance par la direction, et qui se tient debout devant le croupier, et reproduisant l'article 58 et l'article 57 relatifs au texas hold'em poker du présent arrêté. "

C.-Une affiche :

1. Portant les prescriptions suivantes :

Jeux de contrepartie : mention du nom de chaque jeu de contrepartie proposé dans le casino et reproduisant les deux premiers paragraphes de l'article 38 du présent arrêté.

2. Reproduisant les dispositions de l'article 51 du présent arrêté et les extraits suivants de l'article 54 :

" Le jeu du trente-et-quarante se joue avec six jeux de 52 cartes. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes qui rapportent l'équivalent de la mise :

a) Rouge ou noir ;

b) Couleur ou inverse.

Le point se compte entre 30 et 40, les figures valant dix points, les autres cartes étant comptées pour leur valeur.

La première rangée est invariablement pour noir.

La seconde rangée pour rouge. Le point le plus rapproché de 30 gagne. Couleur et inverse sont déterminées par la première carte de la première rangée. Si cette carte est de même couleur que la rangée gagnante, couleur gagne et inverse perd. Si elle n'est pas de même couleur, inverse gagne et couleur perd.

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier tailleur annonce à haute voix les chances gagnantes. Les enjeux exposés sur les chances perdantes sont aussitôt enlevés et ce n'est qu'ensuite que les paiements ont lieu, ceux-ci s'effectuent obligatoirement chance par chance en commençant toujours par inverse ou noir, rouge et couleur et par les masses les plus éloignées du croupier.

Pendant la durée des opérations de paiement, les cartes doivent demeurer sur la table de façon à laisser aux joueurs la possibilité de contrôler le point.

Lorsque les deux rangées de cartes forment le même point, le coup est nul, sauf lorsqu'à ces deux rangées il est de 31. Dans ce cas (refait) les dispositions de l'article 52 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 10 Euros peuvent être assurés contre le " refait " moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu.

3. Reproduisant les dispositions de l'article 55-1 du présent arrêté.

4. Reproduisant les dispositions suivantes :

Le jeu du black-jack se joue avec six jeux de 52 cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé deux fois.

Les cartes sont ensuite coupées et enfin présentées à un joueur pour une nouvelle et dernière coupe. Après cette coupe, le croupier place une carte d'arrêt rouge dans les cartes afin de laisser un talon de la valeur approximative d'au moins un jeu. Les cartes sont ensuite introduites dans un sabot présentant les caractéristiques définies à l'article 58 et utilisé dans les mêmes conditions.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie. Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figures en dessus. Lorsque la carte d'arrêt rouge apparaît, le croupier termine le coup en cours. Après règlement aux joueurs, le croupier sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus, puis reprend le jeu où il était resté.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de sept par tables. Si des places ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les cases vacantes. Des joueurs debout peuvent miser sur la main d'un joueur assis, avec l'accord de celui-ci et dans les limites du maximum de mise autorisée pour la main ; ils ne peuvent toutefois lui donner des instructions ou des conseils et subissent ses initiatives.

Chacune des mains d'un même joueur est considérée individuellement et suit l'ordre normal de distribution et de demande des cartes.

5. Reproduisant, outre les règlements particuliers à l'établissement pour l'entrée des joueurs ou tireurs dans le jeu, les extraits suivants des articles 55-6 et 55-7 du présent arrêté :

" Le jeu du craps se joue avec deux dés de couleurs différentes. A chaque séance, trois paires de dés en parfait état et différentes de celles utilisées lors de la précédente séance sont mises à la disposition de chaque table. Le stickman préposé aux dés est chargé d'en vérifier le bon état en tant que de besoin en cours de partie, de les passer aux joueurs et est seul habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu. Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche des croupiers, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur refuse son tour, les dés passent au joueur suivant dans l'ordre prévu. Le stickman passe les dés au joueur au moyen de sa canne et doit éviter de les toucher, sauf pour les examiner ou les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table. Le joueur qui lance les dés, ou tireur, doit les jeter immédiatement après l'annonce du " Rien ne va plus " et ne doit ni les froter ni les garder dans la main. Un cornet transparent peut être utilisé pour le lancer. Les dés sont lancés de telle manière qu'ils s'immobilisent dans la partie de la table opposée à la place d'où ils ont été jetés après que l'un au moins ait frappé le bord opposé au joueur. Ils doivent rouler et non glisser et, pour être valables, être immobilisés à plat sur le tapis. En cas de dés cassés, superposés, à cheval ou arrêtés sur un jeton ou tombés de la table et à chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le manieur de canne annonce " Coup nul ". Le chef de table peut retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles du lancer. Aucune mise ne peut être déposée après le " Rien ne va plus ". Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la ligne gagnante, soit sur la ligne perdante avant de jeter les dés ; il peut en outre jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles. Les joueurs ne peuvent faire usage que des quatre chances suivantes: -chances simples ;  
-chances multiples ;  
-chances associées ;  
-paris définis. "

6. Reproduisant les dispositions des deux premiers paragraphes de l'article 51 et les articles 55-10, 55-11 et 55-12 du présent arrêté concernant le jeu de la roulette anglaise ;
7. Reproduisant les dispositions de l'article 55-14 du présent arrêté concernant le jeu du punto banco ;
- 7 bis. Reproduisant les dispositions des articles 55-16, 55-17 et 55-18 du présent arrêté concernant le jeu de stud poker de casino.
- 7 ter.
- a) Reproduisant les dispositions des articles 55-18-1, 55-18-2 et 55-18-3 du présent arrêté concernant le jeu du hold'em poker de casino ;
- b) Reproduisant les dispositions des articles 55-19, 55-19-1 et 55-19-2 du présent arrêté concernant le jeu de la bataille.
- c) Reproduisant les dispositions des articles 55-20 et 55-20-1 du présent arrêté concernant le jeu de l'ultimate hold'em poker ;
- d) Reproduisant les dispositions des articles 55-21 et 55-21-1 du présent arrêté concernant le jeu du three card poker ;
- e) Reproduisant les dispositions des articles 55-22, 55-22-1, 55-22-2 du présent arrêté concernant le jeu du rampo ;
- f) Reproduisant les dispositions des articles 55-23, 55-23-1 et 55-23-2 du présent arrêté concernant le jeu du sic-bo ;
- 7 quater.
- a) Reproduisant les dispositions des articles 57 et suivants du présent arrêté concernant le jeu du Texas hold'em poker ;
- b) Reproduisant les dispositions des articles 57 et suivants du présent arrêté concernant le jeu du Omaha poker.
- 7 quinquies. Reproduisant les dispositions des articles 57-5 et suivants du présent arrêté concernant l'organisation de tournois de poker avec la mise en jeu de lots.
- 7 sexies. Reproduisant les dispositions des articles 66-1-1 à 66-1-14 du présent arrêté concernant le jeu du bingo ;
8. Reproduisant l'avis suivant :
- " Aux jeux de contrepartie, les avances de caisse, de même que l'encaisse restant en fin de partie, sont comptées assez lentement pour que ceux-ci soient clairement identifiables sur les enregistrements effectués par le système de vidéoprotection. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite immédiatement dans le carnet d'avances. Toute personne présente peut demander communication de ce carnet pour s'assurer que les sommes portées correspondent exactement aux sommes appelées.
- "

D.-Une affiche de grande dimension portant le texte suivant :

" Avis au public :

Sous peine de renvoi immédiat, il est interdit aux employés du casino, de marquer des places à l'avance aux tables de jeu.

En principe, les places assises sont réservées aux joueurs présents au moment du commencement de la partie. Ce n'est qu'à titre exceptionnel que le casino est en droit de décider que les joueurs pourront, en dehors de toute intervention de tout employé, se faire inscrire, soit à la caisse, soit à un guichet spécial, pour avoir une place réservée à certaines tables déterminées. Dans ce cas, la liste des places retenues est remise au changeur de la table, qui marque les places par des morceaux de carton portant le nom du joueur intéressé. Les places non occupées un quart d'heure au plus tard après le commencement de la partie seront attribuées, dans l'ordre d'inscription, aux joueurs présents figurant à la suite sur la liste.

Le directeur responsable est tenu d'indiquer à chaque table de jeu de contrepartie autre que la boule ou le vingt-trois le numéro de la table et d'apposer un avis précisant, sous forme de tableau, le montant

de l'encaisse, le taux minimal des mises et leur taux maximal aux différentes chances. De plus, pour chaque table de punto banco, il est tenu de préciser le minimum et le maximum des mises ainsi que les tableaux de tirage. "

Dans toutes les salles où sont exploitées les machines à sous :

Une affiche reproduisant les dispositions suivantes :

Tous les modèles de machines à sous sont agréés par le ministre de l'intérieur.

Les règles du jeu et tableaux de paiement traduits en langue française sont disponibles sur demande à la caisse.

Toute machine à sous comporte une plaque d'identification visible de l'extérieur où sont inscrits le numéro de série du constructeur et le numéro d'emplacement dans le casino.

Les machines à sous peuvent être installées dans les salles de jeux existantes, ou dans des locaux spécialement aménagés permettant d'assurer la sécurité de ces jeux et dont les conditions d'accès sont celles prévues à l'article 14 du décret du 22 décembre 1959 modifié.

Elles doivent être équipées de monnayeurs comparateurs électroniques susceptibles d'accueillir en mises simples ou en mises multiples soit des pièces ayant cours en France, soit des jetons. Elles peuvent également être équipées d'un ou plusieurs dispositifs permettant de recevoir en mises simples ou multiples des billets, des tickets ou des cartes de paiement précréditées.

La valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements s'y rapportant sont affichés sur la façade de la machine.

Les gains sont délivrés soit directement, en pièces de monnaies, en jetons ou en crédits cumulés sur des cartes de paiement ou enregistrés sur des tickets, par la machine, soit indirectement en espèces lorsqu'il s'agit de gros lots dits " jack pots " ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine. Lorsqu'un joueur gagne un lot ou plusieurs lots qui ne sont pas directement et totalement payés par la machine, le paiement s'effectue en caisse, sous le contrôle d'un membre du comité de direction.

Les opérations de change s'effectuent soit en caisse, soit auprès de changeurs itinérants spécialement affectés à cette tâche. Aucune opération de change de fausses pièces ou de monnaies étrangères provenant de la machine ne peut être effectuée à la demande du joueur par les changeurs ou caissiers. Les fonctionnaires de la direction centrale de la police judiciaire au ministère de l'intérieur (service central des courses et jeux) ou ses représentants dans les services territoriaux de police judiciaire, sont chargés du contrôle et de la sincérité du fonctionnement de ces jeux.

## TITRE III RÈGLES DE FONCTIONNEMENT DES JEUX

### **Chapitre 1<sup>er</sup>** **Règles générales - Enjeux et change.**

#### **Article 36**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art.3*

Les changes de plaques, jetons, espèces, tickets et cartes de paiement doivent être enregistrés dans les conditions prévues par le [code monétaire et financier](#). Cotés et paraphés par les agents du ministère de l'intérieur chargés du contrôle, les registres de change ne doivent présenter ni grattages ni

surcharges. En cas d'erreur, les rectifications sont faites à l'encre rouge et approuvées en toutes lettres par le directeur responsable ou un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre de change peut-être établi par procédé informatique, garantissant la traçabilité des opérations.

Il est tenu autant de registres de change distincts qu'il y a de caisses de jeux. Les registres de change sont détenus à chacune des caisses de jeux de contrepartie, jeux de cercles, formes électronique de ces jeux, jeux de machines à sous.

Chaque registre reçoit un numéro d'ordre correspondant à la caisse à laquelle il est affecté.

### **Article 37**

Aux jeux dits de cercle, la somme en banque ne doit comprendre que des jetons ou plaques.

Les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque mais l'échange en devient obligatoire en cas de perte.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change de devises étrangères à table.

Le change doit s'effectuer soit à des comptoirs, à des guichets spéciaux ou à des caisses, soit, pour les joueurs assis à table, par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction et qui se tient debout devant le croupier, possesseur d'une caisse contenant une somme fixée par le directeur responsable. Le montant de cette somme est inscrit sur le carnet modèle n° 11 affecté à la table.

Lorsqu'un changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et plaques, il établit un bon indiquant, d'une part, les jetons et plaques réclamés, d'autre part, les plaques ou billets à changer. Le bon est signé par lui et par un membre du comité de direction ou le chef de partie ou le chef de table. Le ravitailleur, porteur du bon, se rend à une caisse et se fait remettre, par un caissier qui signe le bon, les plaques ou jetons réclamés. Il revient auprès du changeur auquel il remet les jetons et plaques réclamés en échange des plaques ou billets à changer. Le bon est conservé à la caisse où l'opération a été effectuée puis centralisé en fin de séance dans une caisse unique.

### **Article 38**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art.11*

Aux jeux de contrepartie énumérés à l'alinéa a du décret du 22 décembre 1959 précité, les enjeux sont constitués par des jetons ou des plaques.

Aux jeux de contrepartie informatisés énumérés à l'alinéa c du même décret, les enjeux sont représentés par des billets, par des jetons, des tickets, des unités de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé.

En ce qui concerne les machines à sous, les mises introduites sont représentées par des pièces de monnaie fiduciaire ayant cours en France, par des billets, par des jetons, des tickets, des unités de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé.

Le change ne peut s'effectuer qu'en caisse, qu'aux tables de jeu et qu'aux appareils automatiques de change.

Le croupier place le billet de banque déplié ou la plaque sur l'étagage supérieur du " marbre ". Il annonce à haute voix " monnaie de 20 Euros ". Il aligne ostensiblement les jetons devant lui et les compte. Il place le billet ou la plaque sur l'étagage inférieur du " marbre ". Il passe avec son rateau la monnaie devant le client. Il place ensuite ostensiblement le billet dans une boîte fermée à clé ou la plaque dans la caisse.

Les billets échangés ne doivent ressortir qu'à la fin de la partie au moment de la comptée.

Les changes de plaques éventuellement nécessaires en cours de partie sont effectués dans les conditions prévues au dernier paragraphe de l'article précédent.

### **Article 39**

#### *Cartes à jouer.*

Les jeux de cartes utilisés dans les casinos sont groupés en sixains et doivent être d'un tarotage à teinte unie.

Les casinos peuvent faire insérer un logo ou une marque indécélable à l'œil nu permettant de distinguer les jeux de cartes utilisés.

Chaque jeu de cartes porte un numéro d'ordre qui lui est attribué par le fabricant. Ce numéro d'ordre doit être reporté au moment de la réception sur le carnet de prise en charge (modèle n° 19). Ce carnet, visé par un des fonctionnaires de police chargé de la surveillance, est conservé avec les jeux de cartes ou sixains neufs ou usagés, dont l'établissement est détenteur, dans une armoire de dimension suffisante pour les contenir, tous portant en gros caractères la mention "dépôt des cartes", placée en évidence dans la salle de jeux et fermant à clé. L'unique clé reste entre les mains du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction. Les fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle peuvent à tout moment en requérir l'ouverture pour vérification. Les jeux de cartes ou sixains usagés ou déclarés hors d'usage par le casino doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction.

Cette opération est effectuée en présence d'un fonctionnaire de police qui vérifie que les jeux de cartes sont complets et ne comportent pas de cartes marquées ou détériorées. Il vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge.

Les casinos ne peuvent se procurer des jeux ou sixains que chez des fabricants qui sont agréés par le ministre de l'intérieur et qui s'engagent à ne délivrer des cartes de casinos qu'aux casinos et dans les conditions prévues par le présent article. Leurs bons de commandes, extraits d'un carnet modèle n° 21, doivent être visés par un des fonctionnaires de police chargés de la surveillance de l'établissement.

### **Article 40**

*Modifié par Loi N°2011-267 du 14 mars 2011 – art.17*

Les sixains ou les jeux de cartes ne sont extraits du dépôt de cartes qu'au moment où il en est fait usage. S'ils sont neufs, ils ne sont décachetés qu'à la table de jeu. Le système de vidéoprotection enregistre l'opération et doit permettre de vérifier si la bande de contrôle est intacte. Dans tous les cas, les cartes sont aussitôt après étalées sur la table, les figures en dessus, afin de permettre de constater que l'ordre suivant lequel elles sont classées par le fabricant n'a subi aucun changement. Le croupier procède à leur comptée et à leur vérification. Elles sont ensuite retournées sur le tapis et mélangées à plat, les figures en dessous.

Les cartes qui ont servi à une séance précédente sont mélangées de la même manière.

Dans l'un ou l'autre cas, le mélange est effectué en un seul tas, les doigts écartés, et les cartes sont ramassées par petits paquets, en ayant soin de ne pas les détacher du tapis et de ne pas modifier l'ordre résultant du mélange, aucune carte ne devant être ni déplacée ni piquée.

En cours de partie, à la fin de chaque taille, avant d'effectuer le mélange, le croupier sépare les cartes en deux tas. Il retourne ensuite en une seule fois le premier tas sur le second et procède au mélange ainsi qu'il est dit au paragraphe précédent.

Lorsque la partie est terminée, les jeux doivent être remis immédiatement dans l'ordre du fabricant. Ils doivent faire l'objet d'un examen afin de déceler les marques qu'ils pourraient comporter. Toute disparition de cartes parmi les jeux en compte, constatée à quelque moment que ce soit, doit être immédiatement signalée, avec toutes indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue, au fonctionnaire de police chargé de la surveillance présent dans l'établissement ou à défaut au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent. Il

en est de même lorsqu'une ou plusieurs cartes sont trouvées en trop ou lorsque sont découvertes des cartes portant des marques ou paraissant étrangères au jeu d'origine.

Le casino ne doit utiliser que des cartes en parfait état. Les jeux hors d'usage, marqués ou détériorés, doivent être placés dans l'armoire à cartes en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ultérieure.

### **Article 40-1**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 16*

*Mélangeur-distributeur automatique de cartes de jeux.*

Les casinos peuvent utiliser un mélangeur automatique de cartes de jeu pour le stud poker, le black jack, le punto banco, le hold'em poker, le Texas hold'em poker, la bataille et l'ultimate hold'em poker.

Les cartes agréées pour les mélangeurs-distributeurs le sont également pour les jeux conduits manuellement.

L'utilisation du mélangeur est optionnelle et peut, au choix de l'exploitant, n'être adoptée que sur une partie seulement des tables de jeu du casino.

A. - Pour le stud poker, le hold'em poker, le texas hold'em poker et l'ultimate hold'em poker, le mélangeur automatique de cartes agréé est utilisé parallèlement au déroulement habituel du jeu.

L'utilisation de deux jeux de cartes est requise, l'un est rouge, l'autre est bleu et les cartes, soumises à agrément préalable, sont plastifiées.

En début de séance, la présentation aux joueurs et le contrôle des deux jeux de cartes s'effectuent conformément à l'article 55-16 du présent arrêté.

Les opérations de mélange et de coupe du jeu de cartes ne sont plus nécessaires.

A la demande d'un joueur, le capot de la machine est ouvert pour constater qu'aucune carte ne s'y trouve.

Une fois la présentation et le contrôle des cartes effectués, le premier jeu est introduit dans l'appareil qui procède au mélange, puis la carte bleue est placée dans le réceptacle de sortie.

Le deuxième jeu est alors introduit dans l'appareil, provoquant la sortie du premier jeu.

Le retrait du premier jeu du réceptacle de sortie de l'appareil entraîne le mélange du second jeu.

Le jeu peut alors commencer sans qu'il soit nécessaire de pratiquer une coupe supplémentaire.

A la fin d'une partie, la carte bleue est à nouveau placée dans le réceptacle de sortie et les 52 cartes du jeu installé sont introduites dans le mélangeur. Le jeu qui se trouve dans l'appareil sort dans le réceptacle. Le croupier s'en saisit pour engager la partie suivante.

En fin de séance, les deux jeux de cartes sont récupérés par le croupier ; le capot du mélangeur est ouvert par le croupier pour que les joueurs puissent vérifier qu'aucune carte ne s'y trouve.

Après respect des procédures visées à l'article 40 du présent arrêté, les jeux de cartes sont remisés dans l'armoire à cartes.

B. - Pour le black jack, le mélangeur automatique de cartes doit être muni de l'embout distributeur prévu pour ce jeu.

Avant le début du jeu, le croupier doit soulever le capot de l'appareil couvrant la roue qui reçoit les cartes afin de presser le bouton de mise en marche.

Sur sollicitation d'un joueur, il doit montrer l'absence de carte dans la machine. L'employé règle, par pression sur les touches de contrôle, le jeu de black jack afin d'afficher sur l'écran " black jack 6 jeux ".

Une fois le capot refermé, l'appareil est prêt à son utilisation.

Le croupier peut alors préparer les cartes conformément à l'article précédent, en comptant et en vérifiant les cartes des six jeux.

Celles-ci sont ensuite introduites dans le mélangeur, figures apparentes, par paquets de 52 environ.

Une fois la totalité des six jeux insérés et après le mélange automatique opéré par l'appareil, la première carte apparaît, face cachée, dans l'embout distributeur.

La partie se déroule comme avec un sabot manuel, les cinq premières cartes étant brûlées.

A la fin de la première main, les cartes utilisées pour le jeu, ainsi que les cartes brûlées, demeurent dans le réceptacle.

Ces cartes ne sont réintroduites dans l'appareil qu'à l'issue de la donne suivante, et avant de proposer des cartes supplémentaires. Le jeu se poursuit de la même manière, le décalage ainsi créé permettant de répondre à toute demande tardive de vérification émise par un joueur.

En fin de séance, les cartes sont retirées manuellement de l'appareil, le mélangeur est déconnecté et les jeux de cartes sont remisés dans l'armoire à cartes.

C. - Pour le punto banco, le mélangeur automatique de cartes est utilisé parallèlement au déroulement habituel du jeu.

Avant le début du jeu, le croupier doit soulever le capot de l'appareil couvrant la roue qui reçoit les cartes afin d'appuyer sur le bouton de mise en marche.

Sur sollicitation d'un joueur, il doit montrer l'absence de carte dans la machine. L'employé règle, par pression sur les touches de contrôle afin d'afficher sur l'écran " 6 jeux ". Une fois le capot refermé, l'appareil est prêt à son utilisation.

Le croupier peut alors préparer les cartes conformément à l'article précédent, en comptant et en vérifiant les cartes des six jeux.

Une fois la totalité des six jeux insérés et après le mélange automatique opéré par l'appareil, la première carte apparaît, face cachée, dans l'embout distributeur.

La partie se déroule comme avec un sabot manuel, la première carte retournée figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant 10 pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront " brûlées " avant de commencer le jeu.

A la fin de la première main, les cartes utilisées pour le jeu et les cartes " brûlées " sont réintroduites dans l'appareil. Le jeu se poursuit de la même manière avec les cartes utilisées, qui sont réintroduites dans l'appareil avant le début de chaque nouvelle donne.

En fin de séance, les cartes sont retirées manuellement de l'appareil, le mélangeur est déconnecté et les jeux de cartes sont remis dans l'armoire à cartes après vérification.

## **Article 41**

*Modifié par Décret N°2014-1253 du 27 octobre 2014 – art.2*

### *Orphelins.*

Les sommes et enjeux, ainsi que le montant du crédit des cartes de paiement ou des tickets prévus à l'article R321-16 du code de la sécurité intérieure, trouvés à terre, laissés sur les tables de jeux ou abandonnés en cours de partie sans que l'on sache à qui ils appartiennent sont dénommés " orphelins ". Pour la dernière catégorie, le montant en est déterminé par le total de la mise initialement oubliée et de ses gains cumulés jusqu'au moment où, cherchant à en individualiser le propriétaire, il est constaté effectivement que ces sommes sont abandonnées.

Les tickets précités dont le propriétaire n'a pu être identifié ou dont la durée de validité est expirée constituent également des orphelins.

Les orphelins sont versés immédiatement dans la caisse du casino ou placés dans une tirelire prévue à cet effet en attendant l'ouverture de celle-ci. Leur versement est constaté au carnet d'enregistrement des "orphelins" (modèle 11 bis). Leur montant est imputé dans la comptabilité commerciale de l'établissement, au compte "orphelins", dont le solde créditeur, en fin de saison, représente une somme égale au total général donné par le carnet 11 bis.

Dans le cas où le propriétaire légitime de la somme trouvée se fait connaître et peut établir son droit sans contestation possible, rien ne s'oppose à ce que cette somme lui soit restituée. Toutefois, les montants des tickets dont la durée de validité est expirée ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une restitution.

Le montant des sommes restituées est porté au débit du compte "orphelins". L'opération est également constatée au carnet 11 bis en arrêtant la colonne 7 à la date du remboursement pour déduire du total le montant de ce remboursement et en ayant soin d'indiquer dans la colonne 9 le nom et l'adresse de l'intéressé, les justifications produites, ainsi qu'une référence à l'inscription primitive.

Le compte "orphelins" se trouve ainsi intégralement soldé à la fin de chaque saison.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des orphelins peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

## **Chapitre II** **Règles applicables aux jeux de contrepartie.**

### **Article 42**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art.17*

*Avance à faire à chaque caisse.*

Aux jeux de contrepartie, une caisse distincte est mise à la disposition de chaque chef de table ou à défaut, de l'employé chargé de cette responsabilité. Cette caisse porte le même numéro d'ordre que la table ou le tableau correspondant et elle reçoit au commencement de la partie une avance en jetons, également distincte, dont le montant, fixé à l'ouverture de la table ou du tableau, ne peut varier au cours d'une même journée, sous réserve des dispositions de l'article 53. Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu, en cours de séance, est égal à celui de l'avance primitive.

Les avances doivent être pourvues, en quantité suffisante, en jetons et plaques de petite valeur, afin d'éviter de recourir à des opérations de change.

Les avances à la boule, au vingt-trois et à la roue de la chance sont fixées à un chiffre uniforme pour toutes les caisses d'un même établissement. Ce chiffre est précisé à l'article 49 et le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation.

Aux autres jeux de contrepartie, les avances sont calculées en fonction du minimum des mises comme il est précisé à l'article 49.

Un carnet d'avances spécial, tenu dans les conditions prévues à l'article 69, est affecté à chaque caisse et porte le même numéro que cette caisse.

### **Article 43**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 18*

*Formalités à remplir pour reconnaître l'exactitude des avances  
et de l'encaisse restant en fin de partie.*

Au moment de la mise en service effective de chaque tableau ou table des jeux de contrepartie, les jetons et plaques constituant l'avance de la caisse correspondante sont apportés de la caisse centrale de l'établissement à ce tableau ou à cette table dans une boîte spécialement prévue à cet effet et ne pouvant contenir que le nombre de jetons et de plaques correspondant à l'encaisse. Les jetons et plaques sont alors étalés sur la table puis comptés et vérifiés par le croupier. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite séance tenante sur le carnet d'avances, en présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction qui signe le carnet d'avances. Il est procédé de la même manière s'il devient nécessaire d'alimenter à nouveau la caisse au cours de la partie. A la boule, au vingt-trois et à la roue de la chance le ou les carnets d'avances doivent rester sur la table devant le chef de partie ou le chef de table.

A la fin de la séance, l'encaisse est vérifiée, comptée, appelée à haute voix et inscrite sur le carnet d'avances en présence des employés de la table, d'un caissier et du directeur responsable ou d'un

membre du comité de direction qui certifie exactes les inscriptions portées sur ledit carnet d'avances.  
! (l'art 18 2<sup>o</sup>\*)

Sous réserve de la validation préalable de la procédure par le service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, en cas de change d'espèces intervenu à la table de jeu en cours de séance, l'exploitant peut faire collecter et transporter l'encaisse dans une boîte spécialement prévue à cet effet, ne pouvant contenir que des billets, jetons et plaques correspondant à l'encaisse finale, jusqu'en salle de comptée. Sous la surveillance du système de vidéoprotection, l'encaisse finale est alors vérifiée, comptée et inscrite sur le carnet d'avances en présence des employés de la table, d'un caissier et du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction qui certifie exactes les inscriptions portées sur ledit carnet d'avances.

Les pourboires de la table reçoivent le même traitement.

Ces différentes formalités doivent être accomplies assez lentement pour pouvoir être suivies dans tous leurs détails ou de telle sorte que ces détails soient clairement identifiables sur les enregistrements effectués par le système de vidéoprotection.

#### **Article 44**

*Modifié par arrêté du 28 février 2013 – art.1*

*Fonctionnement des jeux.*

Dans le cas où le casino n'est plus en mesure d'assurer la contrepartie, le fonctionnement des jeux dits de contrepartie est arrêté séance tenante. L'autorisation de pratiquer ces jeux est suspendue de ce fait. Le directeur responsable du casino en avise immédiatement le préfet et le fonctionnaire de police présent dans l'établissement ou, à défaut, le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent ainsi que le directeur départemental ou, le cas échéant, régional des finances publiques.

La suspension de l'autorisation de pratiquer les jeux dits de contrepartie est levée lorsque le casino est à nouveau en mesure d'assurer la contrepartie.

Le directeur responsable du casino en avise immédiatement les personnes visées à l'alinéa 1 du présent article.

#### **Section 1**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art.20*

*Règles spéciales à la boule, au vingt-trois et à la roue de la chance.*

#### **Article 45**

*Installation des jeux de la boule et du vingt-trois.*

Chacune des tables disposées autour de l'appareil porte un numéro d'ordre si elle ne comporte qu'un seul tableau. Dans le cas contraire, le numéro d'ordre est attribué non à la table elle-même mais à chaque tableau desservi par un croupier différent.

Tous les employés affectés à ces jeux, à l'exception des seuls chefs de partie, doivent être chargés successivement soit de lancer la boule au jeu de la boule, soit d'actionner le cylindre au jeu du vingt-trois, suivant un ordre de roulement établi par la direction, sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi.

Toutes les fois que la disposition des tables le permet, le chef de partie ou le chef de table se tient en face du lanceur et non à côté de lui.

## Article 46

### *Fonctionnement des jeux de la boule et du vingt-trois.*

Les seuls appareils autorisés sont, au jeu de la boule, les appareils à neuf numéros et, au jeu du vingt-trois, les appareils à quatorze numéros reportés sur un plateau de vingt-sept cases.

Au jeu de la boule, il ne peut être fait usage que des deux combinaisons suivantes :

1° Miser sur un numéro plein qui rapporte sept fois la mise ;

2° Miser sur une chance simple (rouge, noir, pair, impair, passe ou manque) qui rapporte une fois la mise.

Toutefois, lorsque le numéro 5 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

Au jeu du vingt-trois, l'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent. Il annonce " Rien ne va plus " avant d'effectuer cette manœuvre. Dès lors, les enjeux ne sont plus admis et les croupiers doivent repousser toutes les mises qui pourraient être déposées contrairement à cette règle.

Il peut être fait usage des combinaisons suivantes :

Miser en plein sur un des numéros 1, 2, 3, ou 4 qui rapporte vingt-trois fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 qui rapporte onze fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 12, 13 ou 14 qui rapporte sept fois la mise.

Miser sur une chance simple (rouge ou noir) qui rapporte une fois la mise.

Lorsque le numéro 13 sort, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

A la boule comme au vingt-trois, le joueur gagnant conserve dans tous les cas sa mise et peut la retirer du jeu.

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Toutefois, aux jeux de la boule et du vingt-trois, le directeur responsable a la faculté d'augmenter à l'ouverture des tableaux le minimum fixé par l'arrêté d'autorisation.

Aucune modification ne peut intervenir en cours de partie. Le nouveau minimum ne peut être modifié avant la séance du lendemain.

Le maximum des mises est fixé par l'établissement à l'ouverture des tableaux et ne peut ensuite varier avant la séance du lendemain.

Pour les mises sur les numéros pleins, il ne peut être inférieur à quarante fois à la boule ou vingt fois au vingt-trois, ni supérieur à cent fois à la boule ou cinquante fois au vingt-trois, au montant du minimum fixé au début de séance.

Pour les mises sur les chances simples, il ne peut être inférieur à deux cents fois à la boule ou cent fois au vingt-trois, ni supérieur à cinq cents fois à la boule ou à deux cent cinquante fois au vingt-trois, au montant du minimum fixé au début de séance.

Le maximum des mises s'applique, par cylindre, à chaque joueur considéré isolément. Le casino n'est pas admis à fixer un maximum pour l'ensemble des mises appartenant à des joueurs différents et placées sur un numéro plein ou sur une chance simple, sauf présomption d'association entre joueurs.

## Article 46-1

*Créé par arrêté 30 décembre 2014 – art. 20*

### *Fonctionnement du jeu de la roue de la chance.*

Les mises ne peuvent-être représentées que par des jetons ou plaques fournis par l'établissement.

Le dispositif se compose d'une roue, en position verticale, et d'une table de jeu où les joueurs disposent leur mise. Au maximum, douze joueurs peuvent jouer simultanément au jeu de la roue de la chance.

La roue se compose de cinquante-deux cases réparties en sept groupes de couleurs différentes. Un marqueur fixe placé au-dessus de la roue permet de déterminer la case gagnante après plusieurs rotations de la roue. Les cinquante-deux segments de couleur se décomposent de la façon suivante :

- 24 segments de couleur orange,
- 12 segments de couleur verte,
- 8 segments de couleur bleue,
- 4 segments de couleur rouge,
- 2 segments de couleur violette,
- 1 segment de couleur blanche,
- 1 segment de couleur noire.

Le personnel affecté à la table comprend un croupier. Avant chaque séance un membre du comité de direction et le croupier vérifient le bon fonctionnement de la roue et consigne l'opération sur la main courante prévue à cet effet. Le croupier chargé d'assurer le fonctionnement du jeu est placé entre la roue et la table de jeu. Un miroir peut être placé sur la table de jeu afin de permettre au croupier de visualiser le résultat de chaque tirage sans être contraint de se détourner du champ de vision de la table.

Le croupier chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque le cylindre dans un sens opposé au précédent en annonçant : « faites vos jeux ». La roue doit effectuer au moins trois tours pour que le résultat soit réputé valide. Toute obstruction de la roue pendant sa rotation annule le tirage.

Les joueurs placent les mises sur le ou les segment(s) de couleur en respectant les mises minimales ou maximales de chaque couleur. Tant que la force centrifuge permet à la roue d'assurer une rotation suffisante, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la roue commence à se ralentir, le croupier annonce : « rien ne va plus ». Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau.

Une fois la roue immobilisée et le marqueur définitivement arrêté dans l'un des segments, le croupier annonce à haute voix la couleur gagnante et désigne ostensiblement à l'aide d'un marqueur la couleur gagnante sur la table de jeu.

Le croupier ramasse alors les enjeux perdus et procède, par joueur, au paiement après avoir annoncé dans le détail le montant des gains respectifs. Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre croissant des gains si plusieurs joueurs sont gagnants.

La table de jeu détermine le rapport de paiement des gains par groupe de couleur en fonction des mises engagées. Elle reprend les sept segments de couleurs différentes de la roue et attribue pour chacune d'elle, un rapport de paiement allant de un pour un à cinquante pour un :

- rapport de un pour un pour la couleur orange,
- rapport de trois pour un pour la couleur verte,
- rapport de cinq pour un pour la couleur bleue,
- rapport de dix pour un pour la couleur rouge,
- rapport de vingt pour un pour la couleur violette,
- rapport de cinquante pour un pour la couleur blanche ou noire.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise. Le maximum des mises s'applique à chaque joueur considéré isolément soit :

- 100 fois la mise pour la couleur rouge,
- 50 fois la mise pour la couleur verte,
- 25 fois la mise pour la couleur bleue,
- 12 fois la mise pour la couleur rouge,
- 10 fois la mise pour la couleur violette,
- 5 fois la mise pour la couleur blanche ou noire.

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation. Toutefois, le directeur responsable a la faculté d'augmenter à l'ouverture des tableaux le minimum fixé par l'arrêté d'autorisation. Aucune modification ne peut intervenir en cours de partie. Le nouveau minimum ne peut être modifié avant la séance du lendemain.

Le maximum des mises est fixé par l'établissement à l'ouverture des tableaux et ne peut ensuite varier avant la séance du lendemain.

#### **Article 47**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 21  
Installation des caisses de chaque tableau.*

Pendant toute la durée de la partie, aucune valeur ne peut être distraite de la table de jeu, en dehors de ce qui est payé aux gagnants.

A la boule et à la roue de la chance, il est interdit de renfermer tout ou partie de l'encaisse dans des caisses encastrées dans les tables. Seul est autorisé l'usage de boîtes mobiles, découvertes et assez peu profondes pour que les jetons restent entièrement visibles.

Au vingt-trois, chaque tableau est muni d'une caisse destinée à recevoir le montant de l'avance initiale et la recette. Cette caisse, amovible, est encastrée dans la table entre le croupier et la sphère et pourvue d'un système de fermeture à rideau ou à glissière fermant à clé.

#### **Article 48**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 22  
Interruption des séances.*

Aucune somme ne doit être laissée dans les caisses des tables de jeux entre les séances. L'encaisse est comptée et les inscriptions réglementaires faites au carnet d'avances toutes les fois que la partie est interrompue.

Néanmoins, quand il s'agit d'une interruption momentanée en cours de séance, ces opérations peuvent être remplacées par le dépôt de la totalité de l'encaisse : à la boule et à la roue de la chance, dans une boîte spéciale pour chaque tableau, disposée comme il est dit à l'article précédent, munie d'un couvercle composé d'un grillage ou d'une plaque de verre et fermant à clé et, au vingt-trois, dans la caisse décrite à l'article précédent.

L'unique clé reste entre les mains du directeur responsable, d'un membre du comité de direction ou du chef de partie ou du chef de table chargé de fermer les boîtes ou les caisses au moment où la partie s'interrompt et de les ouvrir lorsqu'elle reprend.

Cette manière de procéder n'est admise qu'à la triple condition :

- 1° Qu'il s'agisse d'une interruption de courte durée : dans le cas, par exemple, où les jeux ne fonctionneraient que pendant les entractes du spectacle ;
- 2° Que les boîtes ou les caisses demeurent à la table ;
- 3° Que les appareils ne soient pas recouverts et qu'un employé au minimum reste à son poste.

Toutes les formalités réglementaires prévues à l'article 43 doivent toujours être remplies à la fin de chacune des séances.

**Section 2**  
**Règles spéciales communes aux jeux de contrepartie.**

**Article 49**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 23*

*Modifié par arrêté du 15 mai 2015 – art. 4*

*Avances à la caisse.*

Le montant minimum de l'avance de la caisse mise à la disposition de chaque chef de table est déterminé, en fonction du minimum des mises, par le tableau suivant. Il ne pourra être modifié en cours d'exercice.

MONTANT DE L'AVANCE EN JETONS (NOMBRE DE FOIS LA MISE MINIMUM PRATIQUÉE)											
Roulette	Trente et quarante	Roulette américaine	Black Jack	Craps	Roulette anglaise	Punto Banco	Stud Poker	Hold'em Poker	boule	Vingt-trois	Bataille
15 000	20 000	15 000	3 000	15 000	15 000	3 000	3 000	3 000	4 000	10 000	3 000
La roue de la chance	Ultimate poke	Poker trois cartes	Rampo	Sic-bo							
5 000	5 000	3 000	15 000	5 000							

Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu en cours de séance, est égal à celui de l'avance initiale.

La totalité de l'encaisse de chaque table est contenue dans une caisse à jetons et à billets métallique, encastrée dans la table et pourvue d'un système de fermeture à rideau ou à glissière fermant à clé.

A l'intérieur de cette caisse, et si l'établissement accepte les billets aux tables, est placé un coffret à billets amovible et fermant à clé.

**Article 50**

*Interruption des séances.*

Le casino peut, en cas d'interruption de séance :

- soit vérifier, compter et inscrire l'encaisse ainsi qu'il est procédé en fin de partie ;
- soit déposer la totalité de l'encaisse dans les caisses à jetons et à billets, dont les clés respectives sont conservées, après fermeture, par le directeur responsable, un membre du comité de direction ou le chef de partie ou le chef de table chargé de les ouvrir lorsque la séance reprend.

La première procédure est obligatoire lorsque l'interruption de séance porte sur la totalité des tables de l'établissement.

**Section 3**  
**Règles particulières applicables à la roulette.**

**Article 51**  
**Fonctionnement de la roulette française.**

Les seuls appareils autorisés sont les roulettes à trente-six numéros et un zéro.

Le matériel de la roulette se compose d'un cylindre agréé à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons. Les cases alternativement rouges et noires sont munies chacune d'un des numéros compris entre 1 et 36 et d'un zéro qui n'est ni rouge, ni noir. A chaque fin de partie, le cylindre doit être enfermé au moyen d'un couvercle fermant à clé.

Le personnel affecté à chaque appareil comprend :

- un chef de table, un sous-chef de table, quatre croupiers et deux bouts de table, pour les roulettes à deux tableaux ;
- un chef de table, deux croupiers et un bout de table, pour les roulettes à un tableau.

Le chef et le sous-chef de table doivent se placer vis-à-vis et en face du cylindre. Les croupiers se placent au centre de la table, respectivement à droite et à gauche du chef et du sous-chef de table. Les bouts de table s'installent aux extrémités de la table.

Tous les croupiers affectés au jeu de la roulette française doivent être chargés successivement du lancement de la bille sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi. Les croupiers doivent se remplacer mutuellement, suivant un ordre de roulement établi par la direction du casino.

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent et lancer la bille dans le sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu puis reprendre la bille et la lancer de nouveau. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber dans le cylindre, le croupier annonce " Rien ne va plus ". Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 37 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants, et frappe de son râteau sur la table ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public. Les paiements aux joueurs gagnants et l'encaissement des masses perdues sont effectués par les croupiers du centre. Deux de ceux-ci, un pour chaque tableau, enlèvent les enjeux perdus par les joueurs, les deux croupiers du centre paient les mises qui ont gagné, seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du " Rien ne va plus ". Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre suivant : colonnes et douzaines, chances simples (rouge, noir, impair, pair, passe et manque) transversales, carrés, chevaux et en dernier lieu numéros pleins.

Les bouts de tables ont pour mission de placer les mises à la demande des joueurs présents à la table et d'exercer une surveillance toute particulière sur les enjeux en vue d'éviter les erreurs, contestations ou fraudes.

Il est interdit aux chefs et sous-chefs de table de manipuler, pour quelque cause que ce soit, des espèces, des plaques ou des jetons, pendant qu'ils occupent ces fonctions.

**Article 52***Combinaisons autorisées au jeu de la roulette française.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

A. - Chances multiples :

Mise sur un numéro plein, qui rapporte 35 fois la mise ;

Mise à cheval sur deux numéros, qui rapporte 17 fois la mise ;

Mise sur une transversale (trois numéros), qui rapporte 11 fois la mise ;

Mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro), qui rapporte 8 fois la mise ;

Mise sur un sixain (six numéros), qui rapporte 5 fois la mise ;

Mise sur une douzaine ou une colonne, qui rapporte 2 fois la mise ;

Mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros), qui rapporte 1/2 fois la mise ;

B. - Chances simples :

Mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte 1 fois la mise ;

Mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36), qui rapporte 1 fois la mise ; Mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs), qui rapporte 1 fois la mise ;

Que ce soit en chances simples ou multiples, le joueur conserve sa mise.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, deux solutions s'offrent au joueur qui a misé sur une chance simple :

1° Retirer la moitié de sa mise, l'autre moitié étant versée à la caisse de la table ;

2° Laisser la totalité de la mise " en prison ". Lorsque le joueur a adopté cette solution et que le numéro sortant n'est pas le zéro, les mises placées " en prison " qui devraient gagner reprennent purement et simplement leur liberté. Les autres sont définitivement perdues.

Si le zéro sort une seconde fois, une troisième fois, etc., le même choix est laissé au joueur étant donné que la valeur initiale de sa mise est considérée comme ayant perdu 50 % de sa valeur à chaque sortie du zéro.

Lorsque le zéro sort au dernier coup de la séance, le joueur est tenu d'accepter le remboursement de la moitié, du quart, du huitième, etc., de sa mise initiale suivant qu'il s'agit de la première, seconde, troisième sortie du zéro.

**Article 53***Maxima et minima des enjeux à la roulette française*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum est fixé :

1° Sur les chances simples à mille fois le minimum des mises ;

2° Sur les chances multiples à :

Numéro plein : .....30 fois le minimum des mises ;

Cheval : .....60 fois le minimum des mises ;

Transversale : .....100 fois le minimum des mises ;

Carré : .....120 fois le minimum des mises ;

Sixain : .....200 fois le minimum des mises ;

Douze numéros : .....500 fois le minimum des mises ;  
 Vingt-quatre numéros : .....2 000 fois le minimum des mises.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation ; il peut également l'augmenter si le minimum des mises pratiqué est supérieur au minimum fixé par l'arrêté d'autorisation.

Il est alors tenu d'augmenter les maxima des mises, le montant en jetons de l'encaisse et dans les proportions respectivement fixées par le présent article ainsi que par l'article 49.

Le minimum peut être modifié en cours de séance sous réserve de fermer la table et de l'ouvrir à nouveau, avec une nouvelle encaisse qui sera mentionnée sur le carnet d'avances.

#### **Section 4** **Règles particulières applicables au trente-et-quarante.**

##### **Article 54** **Fonctionnement du trente-et-quarante.**

Le jeu du trente-et-quarante se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Les cartes doivent être d'un tarotage à teinte unie et de même couleur. Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables aux jeux employés pour le trente-et-quarante.

Le mélange a lieu dans les conditions fixées par l'article 40 sous cette réserve qu'il est effectué successivement et exclusivement par les croupiers affectés à chaque table, le croupier " tailleur " mêlant les cartes en dernier lieu. En cours de partie, il ne doit jamais y avoir plus de quatre cartes de coupe sur la table de jeu ; après la coupe, le croupier place une carte rouge avant les cinq dernières cartes du sixain. Cette carte marque la fin de la partie et annule le coup dès qu'elle apparaît ; les cinq cartes du talon sont ensuite étalées figure contre le tapis et comptées à haute voix.

Toute carte détachée et découverte par erreur doit être immédiatement " brûlée ".

La taille s'effectue à la main.

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes, pour lesquelles ils reçoivent l'équivalent de leur mise :

- 1° Rouge ou noir ;
- 2° Couleur ou inverse.

Le point se compte entre 30 et 40, les figures valant 10 points, les autres cartes étant comptées pour leur valeur.

La première rangée de cartes est invariablement pour " noir ".

La seconde rangée, pour " rouge ". Le point le plus rapproché de 30 gagne. Couleur et inverse sont déterminées par la première carte de la première rangée.

Si cette carte est de même couleur que la rangée gagnante, couleur gagne et inverse perd. Si elle n'est pas de même couleur, inverse gagne et couleur perd.

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier " tailleur " annonce à haute voix les chances gagnantes. Les enjeux exposés sur les chances perdantes sont aussitôt enlevés, et ce n'est qu'ensuite que les paiements ont lieu, ceux-ci s'effectuant obligatoirement chance par chance en commençant toujours par inverse noir ou rouge et couleur, et par la masse la plus éloignée du croupier. Pendant la durée des opérations de paiement, les cartes doivent demeurer sur la table de façon à laisser aux joueurs la possibilité de contrôler le point.

Lorsque deux rangées de cartes forment le même point, le coup est nul, sauf lorsqu'à ces deux rangées il est de 31. Dans ce cas, (refait), les dispositions de l'article 52 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 10 Euros peuvent être assurés contre le " refait " moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu.

### **Article 55**

#### *Maxima et minima des enjeux au trente-et-quarante.*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum est égal à mille fois le minimum des mises.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de trente-et-quarante.

### **Section 5**

#### *Règles particulières applicables à la roulette dite américaine.*

### **Article 55-1**

#### *Fonctionnement de la roulette " dite américaine ".*

Le matériel de la roulette dite américaine se compose d'un cylindre agréé à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse, est divisé en 38 cases séparées par de petites cloisons. Les cases alternativement rouges et noires portent chacune l'un des numéros compris entre 1 et 36, à l'exception de deux d'entre elles, ni rouge ni noire, diamétralement opposées, et où figure un zéro et un double zéro.

Dix boîtes ou compartiments transparents, nettement séparés les uns des autres et destinés à recevoir un jeton sans valeur déterminée sur lequel est placé le marqueur indiquant la valeur donnée aux jetons de cette couleur par le joueur, seront fixés sur le rebord du cylindre. Ils pourront également être placés sur un socle épousant l'arc extérieur du cylindre de bois, de façon à ce que leur base soit à hauteur du rebord de ce cylindre.

De dimensions restreintes, la table ne permet l'installation que de sept joueurs, l'usage de la double table peut être autorisé.

Le personnel affecté à chaque appareil comprend un chef de table, un croupier et, éventuellement, un employé.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table. Il dispose des marqueurs qu'il remet au croupier à la demande de celui-ci, mais ne manipule ni jetons ni plaques en cours de partie.

Le croupier responsable de la manœuvre de l'appareil doit, obligatoirement, actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent et lancer la bille en sens inverse. Dans le cas où le jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu, puis reprendre la bille et la lancer de nouveau. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser ; mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-

ci est sur le point de tomber dans le cylindre, le croupier annonce " Rien ne va plus ". Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau. A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons de couleur avant de lancer la bille.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 38 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants.

Il ramasse les enjeux perdus et procède par joueur au paiement des combinaisons gagnantes après avoir annoncé dans le détail le montant de chacune d'elles.

Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre suivant ; colonne, passe, impair, noir, rouge, pair, manque, douzaine, transversale, carré, chevaux et, en dernier lieu, le numéro plein, et se font avec des jetons de couleur à valeur indéterminée propres au joueur gagnant.

### **Article 55-2**

#### *Combinaisons autorisées au jeu de la roulette américaine.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

A. - Chances multiples :

Mise sur un numéro plein qui rapporte trente-cinq fois la mise ;

Mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise ;

Mise sur trois numéros qui rapporte onze fois la mise ;

Mise sur un carré (quatre numéros) qui rapporte huit fois la mise ;

Mise sur cinq numéros (0, 00, 1, 2, 3) qui rapporte six fois la mise ;

Mise sur un sixain (six numéros) qui rapporte cinq fois la mise ;

Mise sur une douzaine ou une colonne qui rapporte deux fois la mise.

B. - Chances simples :

Mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte une fois la mise ;

Mise sur manque (1 à 18) ou passe (19 à 36) qui rapporte une fois la mise ;

Mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs) qui rapporte une fois la mise.

Dans tous les cas le joueur gagnant conserve sa mise et peut la retirer.

Lorsque le zéro ou le double zéro sortent, toutes les mises sur les chances simples sont perdantes.

### **Article 55-3**

#### *Maxima et minima des enjeux à la roulette américaine.*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le joueur peut, au moment où lui est attribuée une série, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein. S'il n'use pas de cette faculté chacun de ses jetons représente le minimum de mise de la table.

Le maximum des mises est fixé :

1° Sur les chances simples à 360 fois le minimum des mises ;

2° Sur les chances multiples :

Numéro plein : .....20 fois le minimum des mises ;

Cheval : .....40 fois le minimum des mises ;

Transversale : .....60 fois le minimum des mises ;

Carré : .....80 fois le minimum des mises ;

Cinq numéros : .....100 fois le minimum des mises ;

Sixain : .....120 fois le minimum des mises ;

Douze numéros : .....240 fois le minimum des mises .

Pour les combinaisons d'un numéro ou pour les combinaisons qui peuvent être associées entre elles par un ou plusieurs numéros sur le tapis, le joueur ne peut placer qu'un nombre égal de pièces sur chacune d'elles, dans les limites du minimum et du maximum des mises sur le numéro plein.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de la roulette américaine.

## **Section 6** **Règles particulières applicables au black-jack.**

### **Article 55-4**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 25*

*Fonctionnement du black-jack.*

Le jeu du black-jack se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables aux jeux employés pour le black-jack.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé deux fois. Le sixain est ensuite coupé, et enfin présenté à un joueur pour une nouvelle et dernière coupe. Après cette coupe, le croupier place une carte d'arrêt rouge dans le sixain afin de laisser un talon de la valeur approximative d'au moins un jeu. Les cartes sont ensuite introduites dans un sabot présentant les caractéristiques définies à l'article 58 et utilisé dans les mêmes conditions.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie. Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure en dessus. Lorsque la carte d'arrêt rouge apparaît, le croupier finit le coup, puis sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus et reprend le jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis pour le dépôt des mises. Il est au maximum de sept. Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier, selon les règles de l'établissement.

Des joueurs debout peuvent miser sur la main d'un joueur assis avec l'accord de celui-ci et dans les limites du maximum de mise autorisé pour la main, ils ne peuvent toutefois lui donner des instructions ou des conseils et subissent ses initiatives.

Chacune des mains d'un même joueur est considérée individuellement et suit l'ordre normal de distribution et de demande des cartes.

Les joueurs peuvent user des possibilités de jeu suivantes :

#### 1° Jeu simple et black-jack :

Lorsque toutes les mises ont été déposées, le croupier distribue une carte pour chaque main en commençant à sa gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce tour, il se donne une carte, puis distribue une seconde carte, toujours dans le même ordre, à chaque main.

La direction du casino peut, dans son règlement intérieur :

- imposer lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à table, de jouer sur deux cases au minimum ;
- autoriser un joueur à abandonner la partie, après distribution des deux premières cartes et avant tout tirage supplémentaire à la table, ce qui entraînera la perte de la moitié de sa mise ;

- limiter le nombre de cases qui puissent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu ;
- interdire à tout joueur de tirer une nouvelle carte à 21.

Il propose ensuite des cartes supplémentaires aux titulaires des mains. La situation de chaque main est déterminée avant qu'une offre soit faite à la suivante, chaque joueur pouvant refuser ou demander des cartes supplémentaires une par une, jusqu'à ce qu'il s'estime satisfait. Lorsqu'une main obtient un point supérieur à 21, elle a perdu et le croupier ramasse immédiatement les cartes et la mise avant de passer à la main suivante.

Lorsque tous les joueurs ont déterminé la situation de leurs mains, le croupier tire une ou plusieurs cartes pour lui-même. S'il a 17 points ou plus, il est obligé de rester, il ne peut prendre de cartes supplémentaires ; s'il a 16 points ou moins, il est tenu de tirer d'autres cartes jusqu'à ce que le total de ses points atteigne 17 ou plus. Lorsqu'il a un as parmi ses cartes, il doit le compter pour 11 points si avec cette valeur il atteint 17 ou plus.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé un point, procède au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes dans l'ordre prévu, de droite à gauche. Il enlève les cartes au fur et à mesure et les dispose figure en dessous sur le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

Si le croupier a plus de 21 points, il paie toutes les mises encore sur le tapis, s'il n'a pas atteint 21, il ramasse les mises des mains qui ont un point inférieur au sien et paie celles qui ont un point supérieur au sien. Les mains qui ont obtenu un point égal à celui du croupier sont nulles. Leurs titulaires peuvent retirer leurs mises et leurs cartes sont brûlées.

Les paiements se font à égalité, mais si un joueur fait un " black-jack ", c'est-à-dire 21 points avec deux cartes, il est payé à raison de 3 pour 2.

Le " black-jack " l'emporte toujours sur 21 points obtenus avec plus de deux cartes.

## 2° L'assurance :

Lorsque la première carte du croupier est un as, les joueurs peuvent s'assurer contre le " black-jack " de la banque.

Le croupier propose cette assurance lorsqu'il a donné la deuxième carte à tous les joueurs, qui ne peuvent plus s'assurer dès qu'ils ont tiré une autre carte.

Le joueur qui s'assure dépose sur la ligne " assurance " face à son enjeu une mise égale à la moitié de sa propre mise.

Après que la situation de chaque joueur a été déterminée, si le croupier tire un 10, il ramasse les mises perdantes et paie les assurances à raison de 2 pour 1. S'il n'a pas réalisé un " black-jack ", il ramasse les assurances et encaisse ou paie les autres mises comme dans le jeu simple.

## 3° Les paires :

Lorsqu'un joueur reçoit, aux deux premiers coups, deux cartes de même valeur, il peut considérer qu'il a deux mains séparées. S'il utilise cette possibilité, il doit engager une mise égale à sa mise initiale sur l'une des cartes. Ces deux cartes et ces deux mises sont alors considérées comme des mains séparées et indépendantes ayant toujours chacune sa valeur et sa destinée propres. Le joueur reste, tire et joue dans les conditions du jeu simple, déterminant la situation de la main la plus à sa droite avant de passer à la suivante.

Si pour l'une de ces mains il obtient lors de la première distribution une deuxième carte formant une nouvelle paire, il peut à nouveau la séparer et déposer une autre mise égale.

Lorsqu'un joueur partage une paire d'as, il ne lui est permis de tirer qu'une seule carte pour chaque as.

Si un joueur partage une paire d'as ou une paire de cartes valant 10 points et s'il totalise 21 points avec la deuxième carte tirée, ce point n'est pas considéré comme un " black-jack " et n'est payé qu'à égalité.

La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur affiché, de limiter les paires aux cartes similaires, excluant ainsi les cartes différentes mais de valeur identique. Elle peut également limiter le nombre des paires que peut constituer un même joueur.

4° La double mise ou " down for double " :

Quel que soit le nombre de points obtenu avec ses deux premières cartes, il peut doubler sa mise. Dans ce cas, il n'a droit qu'à une seule carte supplémentaire.

La double mise est autorisée pour toutes les mains, y compris les paires. Toutefois, la direction du casino peut, dans son règlement intérieur, en exclure la possibilité en ce qui concerne les paires.

5° Le black jack avec lucky ladies :

Il peut être fait usage d'un tapis de black jack comportant, outre les sept cases destinées à recevoir les mises principales engagées par les joueurs, un emplacement supplémentaire, sur lequel les joueurs ont la possibilité d'engager une mise additionnelle dite lucky ladies permettant de gagner un bonus.

Un bonus est gagné par le joueur lorsque la valeur des deux premières cartes distribuées est égale à 20. La valeur du bonus est déterminée en fonction de l'une des tables de paiement figurant ci-dessous :

<b>COMBINAISONS gagnantes</b>	<b>TABLE de paiement A</b>	<b>TABLE de paiement B</b>
2 dames de cœur et BJ du croupier	1 000 pour 1	1 000 pour 1
Paire de dames de cœur	125 pour 1	200 pour 1
Paire de même couleur totalisant 20	19 pour 1	25 pour 1
2 cartes de même couleur totalisant 20	9 pour 1	10 pour 1
2 cartes quelconques totalisant 20	4 pour 1	4 pour 1

Il appartient au directeur responsable de choisir la table de paiement qui sera en usage durant toute la partie et de l'afficher lisiblement sur la table de jeu, ainsi que le minimum et le maximum des mises additionnelles pratiqués.

a) Fonctionnement du lucky ladies :

Avant la distribution des cartes, les joueurs ont la possibilité de placer une mise sur le lucky ladies après avoir engagé leur mise principale. Dans son règlement intérieur, le casino peut limiter aux seuls joueurs assis la possibilité de miser sur le lucky ladies.

Une fois que le croupier a distribué deux cartes à chaque joueur et tiré sa première carte, il détermine si les joueurs qui ont misé sur le lucky ladies ont une main totalisant 20 et annonce à haute et intelligible voix le nombre de bonus en jeu.

En procédant de droite à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le croupier ramasse les mises lucky ladies perdantes puis paie la ou les mises gagnantes. Pour chaque joueur, seule la meilleure combinaison est payée.

Une fois ces opérations réalisées, la partie se poursuit selon les règles habituelles du black jack. Toutefois, dans son règlement intérieur, le casino peut interdire à un joueur ayant obtenu une mise gagnante au lucky ladies de constituer deux mains séparées.

b) Exception à cette procédure (paire de dames de cœur contre black jack du croupier) :

Si un joueur ayant placé une mise sur le lucky ladies obtient une paire de dames de cœur et que la première carte du croupier est un as, roi, dame, valet ou 10, le croupier procède de la manière suivante :

Il ramasse toutes les mises lucky ladies perdantes en procédant dans l'ordre prévu et paie les mises gagnantes sauf celle du joueur qui a une paire de dames de cœur.

Le jeu se poursuit alors selon les règles habituelles.

Après que le croupier a tiré sa deuxième carte, s'il n'a pas de black jack, il paie en premier le joueur qui a une paire de dames de cœur et paie les mises gagnantes du jeu de black jack.

Si le croupier obtient un black jack, il ramasse, dans l'ordre prévu, les mises initiales perdantes ainsi que la mise initiale du joueur qui a une paire de dames de cœur et paie les assurances.

Il ramasse ensuite toutes les cartes à l'exception de celles du joueur qui a une paire de dames de cœur et les dispose figure en dessous dans le réceptacle prévu à cet effet.

Ne restent plus sur la table que les cartes du joueur détenteur des deux dames de cœur et ses mises, ainsi que les deux cartes du croupier formant black jack. Le croupier paie alors le joueur ayant obtenu la combinaison gagnante de deux dames de cœur puis ramasse les cartes du joueur et les siennes en dernier lieu.

Lorsque deux voire trois joueurs obtiennent simultanément une paire de dames de cœur avec les deux premières cartes distribuées, le croupier observe le même mode opératoire que celui décrit ci-dessus.

### **Article 55-5**

#### *Maxima et minima des enjeux au black-jack.*

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 des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du black-jack.

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.

Ce maximum s'entend par main et peut être dépassé dans le cas d'un joueur assis, titulaire de plusieurs mains dans les conditions prévues à l'article 55-4 ci-dessus, dans celui des paires et dans celui des doubles mises ou " down for double ".

### **Section 7**

#### *Règles particulières applicables au craps.*

### **Article 55-6**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art.9*

#### *Installation du craps.*

Le jeu de craps se joue avec deux dés de couleurs différentes, en matière transparente, de surface polie, de 20 à 25 mm de côté. Les bords doivent être tranchants, les angles, vifs et les points, marqués à ras. Des numéros d'ordre attribués par le fournisseur et des sigles particuliers à l'établissement doivent apparaître sur une face du dé sans nuire à son équilibre.

Les bords polis ou biseautés, les coins arrondis et les points concaves sont interdits.

Le nombre maximal des paires de dés que le casino peut détenir est fixé par le ministre de l'intérieur.

Les établissements autorisés à pratiquer le craps ne peuvent se procurer les dés que chez des fournisseurs agréés par le ministre de l'intérieur et qui s'engagent à ne délivrer ces types de dés qu'aux établissements autorisés à pratiquer le jeu.

Leurs bons de commande, extraits d'un carnet modèle 21, doivent être visés par un fonctionnaire de police chargé de la surveillance de l'établissement.

Le numéro et le sigle des dés doivent être reportés au moment de la réception sur le carnet de prise en charge modèle 19.

Les dés sont enfermés dans l'armoire de dépôt de cartes prévue à l'article 39 ci-dessus.

Les dés usagés ou abîmés sont détruits en présence d'un fonctionnaire de police habilité au contrôle de l'établissement, qui vérifie que les dés n'ont été ni plombés, ni pipés et vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge.

A chaque séance, trois paires de dés en parfait état et différentes de celles utilisées lors de la précédente séance sont mises à la disposition de chaque table.

Une paire est utilisée en cours de partie, les deux autres étant en réserve dans la cavité prévue à cet effet dans la table pour être substituées à la première, en cas de besoin.

Les numéros et les sigles des dés en service à une table de craps sont inscrits sur un registre spécial avec la mention de la date, de l'heure de leur utilisation ainsi que le numéro de la table.

Le directeur responsable ou un membre du comité de direction décide à chaque séance, sous sa responsabilité, de la dotation des tables en paires de dés et appose sa signature en regard de l'inscription portée sur le registre ci-dessus.

A la fin de chaque séance, les dés sont contrôlés au micromètre, à l'équerre et avec un appareil du type " Balancing Galiper " pour l'équilibre.

Mention de cette vérification est portée sur le registre spécial accompagnée des noms et signatures du chef de table et du directeur ou du membre du comité de direction qui y auront procédé ainsi éventuellement que de leurs observations.

Le personnel affecté à chaque table de craps comprend un chef de table, deux croupiers et un préposé aux dés ou stickman (un chef de table et un croupier sur les tables à 6 joueurs maximum).

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements.

Les croupiers sont chargés de ramasser les mises perdantes, de placer, s'il y a lieu, les mises sur la case représentant le point et de payer les mises gagnantes. Ils effectuent également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons.

Lorsque le jeu se joue sur une table à 6 joueurs maximum, le croupier est chargé de ramasser les mises perdantes, de placer, s'il y a lieu, les mises sur la case représentant le point et de payer les mises gagnantes. Il effectue également à la demande des joueurs les opérations de change, d'espèces et de jetons. Il est aussi chargé de vérifier les dés, de les passer aux joueurs et de procéder aux différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

Le stickman est chargé de vérifier le bon état des dés en tant que de besoin en cours de partie, de les passer aux joueurs et est seul habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

## **Article 55-7**

### *Fonctionnement du craps.*

Le nombre des joueurs pouvant prendre place à chaque table n'est pas limité.

Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche des croupiers, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur refuse son tour, les dés passent au joueur suivant, dans l'ordre prévu. Le stickman passe les dés au joueur au moyen de sa canne et doit éviter de les toucher, sauf pour les examiner ou les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table.

Le joueur qui lance les dés, ou tireur, doit les jeter immédiatement après l'annonce du " Rien ne va plus " et ne doit ni les froter ni les garder dans la main.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant de tenter un lancer. Il ne peut toutefois le faire dans la série des coups joués pour retrouver le nombre désigné comme point.

Les dés sont lancés dans le sens de la longueur de la table et de telle manière qu'ils s'immobilisent dans la partie de la table opposée à la place d'où ils ont été jetés après que l'un au moins a frappé le bord opposé au tireur. Ils doivent rouler et non glisser et, pour être valables, être immobilisés à plat sur le tapis. En cas de dés cassés, superposés, à cheval ou arrêtés sur un jeton ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le stickman annonce " Coup nul ". Le chef de table peut retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles du lancer.

Après un certain nombre de séries, le chef de partie ou le chef de table peut décider de changer les dés. Le stickman annonce alors " Les dés changent " et pousse devant le tireur avec la canne les six dés mis en service. Le tireur en prend deux pour les lancer et les quatre autres sont remis à la vue des joueurs dans la boîte prévue à cet effet.

Aucune mise ne peut être déposée après le " Rien ne va plus ". Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la mise ligne dite win soit sur la ligne dite don't win avant de jeter les dés ; il peut en outre jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles.

### Article 55-8

Les joueurs ne peuvent faire usage que des quatre catégories de chances suivantes :

A. - Les chances simples qui, toutes, se paient à égalité, à savoir :

1° Le win qui se joue au premier jet. Cette chance gagne avec 7 ou 11, perd avec 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le nombre sorti devient le point. Un croupier indique alors celui-ci en plaçant un cabochon sur la case portant ce numéro. La mise sur win est ensuite gagnante si le point se répète, perdante si le 7 sort ou en attente pour tout autre chiffre. Les dés changent de mains lorsque le 7 qui fait perdre cette chance sort ;

2° Le don't win qui se joue au premier jet. Cette chance gagne avec 2 ou 3, perd avec 7 ou 11 et fait coup nul avec 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le chiffre sorti devient le point. La mise sur don't win est ensuite gagnante si le 7 sort et perdante si le point se répète;

3° Le come qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet. Cette chance gagne si le 7 ou le 11 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise et perd, dans les mêmes conditions, avec 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, elle gagne si le point où elle est déposée sort, perd avec le 7 ou reste en attente avec tout autre numéro ;

4° Le don't come qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet. Cette chance gagne si le 2 ou 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd, dans les mêmes conditions, avec le 7 ou 11 et fait coup nul avec 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case arrière portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, gagne si le 7 sort ou perd si le point sur lequel elle est placée sort ;

Les mises placées sur win, don't win, come ou don't come ne peuvent être retirées et doivent jouer jusqu'à ce qu'elles aient gagné ou perdu ;

5° Le field qui se joue à n'importe quel moment de la partie, chaque coup étant décisif. Cette chance gagne si, lors du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, le total des dés forme 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12 et perd pour tout autre total. Elle se paie double si le 2 ou le 12 sort et à égalité pour les autres points ;

6° Le big 6 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne avec un 6 formé de n'importe quelle façon et perd si le 7 sort. La mise peut rester ou être retirée sur les coups non décisifs ;

7° Le big 8 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne avec un 8 formé de n'importe quelle façon ou perd si le 7 sort. La mise peut rester ou être retirée sur les coups non décisifs ;

8° Under 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total des points formé par les dés est inférieur à 7 et perd si ce total est égal ou supérieur à 7 ;

9° Over 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total formé par les dés est supérieur à 7 et perd si ce total est égal ou inférieur à 7.

B. - Les chances multiples qui toutes peuvent se jouer à n'importe quel moment de la partie, à savoir :

1° Les hard ways qui se jouent sur les totaux 4, 6, 8 ou 10 formés par les doubles, les mises pouvant être retirées après les coups non décisifs. Ces chances gagnent si le double choisi sort et perdent avec le 7 ou si le total du nombre est formé autrement que par les doubles. Le double 2 et le double 5 sont payés 7 fois la mise, le double 3 et le double 4, 9 fois la mise ;

2° Le jeu du 7 qui se paie 4 fois la mise. Cette chance gagne si le 7 sort et perd avec tout autre total ;

3° Le jeu du 11 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 11 sort et perd avec tout autre total ;

4° L'any craps qui se paie 7 fois la mise. Cette chance gagne si le 2, le 3 ou le 12 sort et perd avec tout autre total ;

5° Le craps 2 qui se paie 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 2 sort et perd avec tout autre total ;

6° Le craps 3 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 3 sort et perd avec tout autre total ;

7° Le craps 12 qui se paie 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total ;

8° Le horn qui se paie 4 fois la mise. Cette chance qui associe les craps et le jeu du 11, gagne si 2, 3, 12 ou 11 sort et perd avec tout autre total.

C. - Les chances associées, qui ne peuvent être jouées que si la chance simple correspondante, dont le point doit être connu, a déjà été engagée, suivent le sort de celle-ci, mais peuvent toujours être retirées après un jet non décisif, à savoir :

1° La chance associée du win dont la mise se place à proximité et à l'extérieur de la chance simple correspondante. Cette chance gagne avec le point, perd avec le 7 et fait coup nul avec tout autre total. La mise est payée 2 pour 1 si le point est 4 ou 10, 3 pour 2 s'il est 5 ou 9 et 6 pour 5 s'il est 6 ou 8 ;

2° La chance associée du don't win dont la mise se place en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne avec le 7, perd avec le point et fait coup nul avec tout autre total. La mise est payée 1 pour 2 si le point est 4 ou 10, 2 pour 3 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 6 s'il est 6 ou 8.

3° La chance associée du come dont la mise se place en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le come et est payée comme la chance associée du win.

4° La chance associée du don't come dont la mise se place en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le don't come et est payée comme la chance associée du don't win.

D. - Les place bets qui peuvent se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et peuvent être retirés en cas de coup non décisif, à savoir :

1° Le right bet dont la mise se place, selon la position du joueur, à cheval sur les lignes avant ou arrière du numéro choisi. Cette chance gagne si le point correspondant sort avant un 7, perd avec le 7 ou fait coup nul. La mise est payée 7 pour 6 si le point est 6 ou 8, 7 pour 5 s'il est 5 ou 9 et 9 pour 5 s'il est 4 ou 10.

2° Le wrong bet dont la mise se place dans la case arrière du numéro choisi et est différenciée par l'employé à l'aide d'une contremarque portant " Wrong Bet ". Cette chance gagne si le 7 sort avant le point correspondant, perd si c'est ce point qui sort ou fait coup nul. La mise est payée 4 pour 5 si le point est 6 ou 8, 5 pour 8 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 11 s'il est 4 ou 10.

### **Article 55-9**

#### *Minimum et maximum des mises au craps.*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

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

Sur les chances simples, le maximum des mises ne peut être inférieur à cent fois, ni supérieur à mille fois le minimum de chaque table.

Sur les chances multiples, le maximum des mises est calculé de telle sorte que le gain possible est au moins égal à celui permis par le maximum sur les chances simples et au plus égal à trois fois ce gain.

Sur les chances associées du win et du come, le maximum des mises est déterminé par le montant des mises effectivement placées sur les chances simples correspondantes.

Sur les chances associées du don't win et don't come, le maximum des mises est fixé en fonction du point joué, à savoir pour 4 et 10 à 200 % du montant de la mise effectivement placée sur la chance simple correspondante, pour 5 et 9 à 150 % de ce montant et pour 6 ou 8 à 120 % de ce montant.

Sur les right bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal au maximum des mises sur les chances simples pour 4, 5, 9 et 10, ou à 120 % de ce maximum pour 6 et 8.

Sur les wrong bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal à 125 % du maximum des mises sur les chances simples pour 6 et 8, à 160 % de ce maximum pour 5 et 9 et à 220 % de ce maximum pour 4 et 10.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du craps.

**Section 8**  
**Règles particulières applicables à la roulette dite anglaise.**

**Article 55-10**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2009 – art.10*  
*Fonctionnement de la roulette anglaise :*

Les dispositions des deux premiers alinéas de l'article 51 s'appliquent à la roulette anglaise.

Un bloc de sept compartiments transparents, nettement séparés les uns des autres, et destinés à recevoir un jeton de couleur sans valeur déterminée sur lequel est placé le marqueur indiquant la valeur donnée aux jetons de cette couleur par le joueur est fixé en position surélevée à hauteur du rebord du cylindre.

Une série de jetons sans valeur déterminée et subdivisée en sept couleurs différentes est mise à la disposition des joueurs sur chaque table. La série de jetons d'une même table comporte la même marque distinctive qui lui est propre. Le casino a la possibilité d'utiliser des plaques d'une valeur de vingt jetons.

De dimension restreinte, la table ne permet l'installation que de sept joueurs assis. L'usage de la double table peut être autorisé.

Le personnel affecté à la table comprend un croupier et éventuellement un employé supplémentaire. Des trieuses automatiques de jetons peuvent être utilisées.

Un chef de table, affecté au contrôle de deux tables au plus, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables. Il dispose des marqueurs qu'il remet aux croupiers à la demande de ceux-ci, mais ne manipule ni plaques, ni jetons, ni espèces, en cours de partie. Au début de la partie, il vérifie si toutes les séries de jetons de couleur sont complètes.

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le plateau mobile dans un sens opposé au précédent et lancer la bille dans le sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu, puis reprendre la bille et la lancer de nouveau. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber sur le cylindre, le croupier annonce " rien ne va plus ". Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau. A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons de couleur avant de lancer la bille.

Quand la bille est définitivement arrêtée dans l'une des trente-sept cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnantes et le désigne ostensiblement au public.

Le croupier a la faculté de placer les mises à la demande des joueurs titulaires d'une couleur.

Les mises en plaques ou jetons de valeur ne sont acceptées que sur les chances simples.

Lorsque les tapis sont dotés d'un " hippodrome ", la présence d'un chef de table par table de jeu est obligatoire.

Seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du " rien ne va plus ". Exceptionnellement, un enjeu peut être représenté par des plaques et jetons de valeur si le change en jetons de couleur n'a pu se faire avant le " rien ne va plus ".

Le croupier ramasse les enjeux perdus et procède par joueur au paiement des combinaisons gagnantes après avoir annoncé dans le détail le montant de chacune d'elles.

Les paiements doivent toujours être effectués, à hauteur et dans l'ordre suivant :

Colonnes, passe, impair, noir, rouge, pair, manque, douzaines, sixains, transversale, carrés, chevaux et pleins ; ils se font avec des jetons de couleur propres au joueur gagnant.

Le paiement à hauteur s'effectue à l'aide de piles de jetons que le croupier sépare par comparaison à une pile étalon de vingt jetons.

Avec l'autorisation du membre du comité de direction, du chef de partie ou du chef de table, le paiement d'une combinaison gagnante peut comporter des plaques et jetons de valeur.

Les jetons de couleur reçus en pourboire par les employés de jeu sont immédiatement changés au marbre selon la procédure décrite à l'article 38 du présent arrêté en jetons de valeur correspondante.

### **Article 55-11**

*Abrogé par Arrêté du 29 juillet 2009 - art. 9*

### **Article 55-12**

*Combinaisons autorisées au jeu de la roulette " anglaise ".*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes.

A. - Chances multiples :

Mise sur un numéro plein qui rapporte trente-cinq fois la mise ;

Mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise ;

Mise sur une transversale (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise ;

Mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro) qui rapporte huit fois la mise ;

Mise sur un sixain (six numéros) qui rapporte cinq fois la mise ;

Mise sur une douzaine ou une colonne qui rapporte deux fois la mise ;

Mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros) qui rapporte une demi-fois la mise.

B. - Chances simples :

Mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte une fois la mise ;

Mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36) qui rapporte une fois la mise ;

Mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs) qui rapporte une fois la mise.

Dans tous ces cas, le joueur gagnant conserve sa mise et peut la retirer.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, les mises placées sur les chances simples perdent de moitié. Elles sont ramassées par le croupier, un change est effectué, et chaque joueur ayant joué sur ces chances est payé de la moitié de sa mise.

### **Article 55-13**

*Maxima et minima des enjeux à la roulette " anglaise ".*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de la roulette " anglaise ".

Le joueur peut, au moment où lui est attribuée une série, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein.

S'il n'use pas de cette faculté, chacun de ses jetons représente le minimum de mise de la table.

Le joueur a également la possibilité en cours de partie de donner une autre valeur à ses jetons de couleur. Une nouvelle couleur lui sera attribuée après qu'aura été effectué le change des jetons de couleur reçus précédemment. A la fin de la séance ou lorsqu'il quitte la table, le joueur doit convertir ses jetons de couleur en jetons de valeur.

Le maximum des mises est fixé :

1° Sur les chances simples à 360 fois le minimum des mises ;

2° Sur les chances multiples à :

Numéro plein :	.....	20 fois le minimum des mises ;
Cheval :	.....	40 fois le minimum des mises ;
Transversale :	.....	60 fois le minimum des mises ;
Carré :	.....	80 fois le minimum des mises ;
Sixain :	.....	120 fois le minimum des mises ;
Douze numéros :	.....	240 fois le minimum des mises ;
Vingt-quatre numéros :	.....	480 fois le minimum des mises .

### *Section 9*

#### *Règles particulières applicables au punto banco.*

#### **Article 55-14**

##### *Fonctionnement du punto banco.*

Le jeu du punto banco se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes d'un tarotage à teinte unie, trois d'une couleur et trois de l'autre, de même format que les cartes de baccara et de black-jack.

Les jeux peuvent servir plusieurs fois, mais ils doivent être remplacés par des jeux neufs dès qu'ils ne sont plus en parfait état.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le punto banco.

Au commencement de la partie, la coupe, faite à l'aide d'une carte de couleur bleue, est proposée au joueur assis immédiatement à la gauche du croupier, puis elle passe au joueur suivant et ainsi de suite, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après la coupe, une carte d'arrêt de couleur rouge est placée à la fin du sixain, entre les dixième et onzième cartes. Lorsque cette carte apparaît, le coup en cours doit être terminé, mais aucun autre coup ne peut être donné.

Les cartes sont ensuite placées dans un distributeur ou sabot, d'un modèle agréé par le ministre de l'intérieur, et disposées de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une. Au début de chaque taille, le croupier tire une carte et la retourne figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant 10 pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront " brûlées " avant de commencer le jeu.

L'affectation des sabots aux différentes tables est faite par le directeur responsable, un membre du comité de direction ou par un employé responsable, en évitant que, d'une manière systématique, les mêmes sabots soient toujours affectés aux mêmes tables. Cette affectation sera constatée par une mention portée sur le carnet d'avances.

Le personnel affecté à chaque table comprend :

Un chef de table, un croupier dit " tailleur " et deux croupiers dits " payeurs ". Ces deux croupiers qui travaillent debout doivent se placer face au croupier " tailleur ", qui est assis. Sous la surveillance d'un chef de partie, le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table.

Les deux croupiers " payeurs " sont chargés de procéder, l'un sur le tableau n° 1, l'autre sur le tableau n° 2, au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes. Ils effectuent également les changes de monnaie à table. L'usage du marbre est obligatoire.

Le croupier " tailleur " procède au mélange des cartes, dirige la partie, invite les joueurs à miser et arrête les jeux. Il surveille le placement des mises et la sortie des cartes du sabot, fait respecter les tableaux du tirage, fait " tableur " les points et les annonce en précisant la chance gagnante. Enfin, lorsque cela est nécessaire, il aide le ou les croupiers à placer certains enjeux. Il est muni d'une palette.

Le nombre de valets de pied ne doit, en aucun cas, dépasser un pour deux tables. Il est interdit aux valets de s'immiscer dans tout ce qui a trait au déroulement du jeu proprement dit. Parmi le personnel, seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'extraire les cartes du sabot, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de seize. La numérotation se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Des joueurs debout peuvent participer au jeu.

L'usage de tables de punto banco ne comportant que sept cases réservées au maximum à trois joueurs par case est autorisé. Dans ce cas, un croupier chargé des deux fonctions de " tailleur " et de " payeur " est affecté à chacune de ces tables. Il extrait les cartes du sabot et les dispose alternativement sur les emplacements marqués punto et banco.

Les cartes ont leur valeur nominale. L'as vaut un, les valets, dames, rois, dits " bûches " et les dix valent zéro.

Le point est déterminé en additionnant, selon le cas, la valeur de chacune des deux ou trois cartes jouant pour chaque chance. Il n'est pas tenu compte du chiffre des dizaines, seul est pris en considération le chiffre des unités.

La chance gagnante est celle qui réalise le point " neuf " ou celui qui se rapproche le plus de neuf avec deux cartes au minimum et trois au maximum.

Au début de la partie, le sabot revient de droit au joueur assis à la place n° 1. Lorsque ce dernier perd le coup, le sabot est confié au joueur assis immédiatement à sa droite, l'attribution se faisant toujours suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui prend ainsi " la main " devient " le banquier " ou " l'ayant main " ; il est tenu de donner au moins un coup.

Les joueurs ne peuvent faire usage que de trois combinaisons punto, banco et égalité.

Le joueur " banquier " peut jouer indifféremment sur punto ou banco ; il conserve le sabot tant que banco gagne. Toutefois, il peut passer la main avant, sans enchère, au joueur placé à sa droite qui a la faculté de la refuser ; le sabot est alors offert au joueur suivant et ainsi de suite. Lorsque banco perd, la main passe obligatoirement. Si tous les joueurs refusent la main, le croupier " tailleur " fait office de banquier, mais dès que la main tombe, le sabot est proposé au joueur assis immédiatement à sa droite, et ainsi de suite.

Les employés vérifient que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que leur montant, par joueur, est compris entre le minimum et le maximum autorisés.

Le " tailleur " annonce " Rien ne va plus " ; dès lors, aucune mise n'est acceptée. Il fait signe ensuite au joueur, qui détient momentanément le sabot, de sortir les cartes, figure en dessous à la droite du sabot. La première et la troisième cartes reviennent à punto, la deuxième et la quatrième à banco.

Le " tailleur " prend à l'aide de sa palette les cartes jouant pour punto et les passe au joueur qui a exposé la mise la plus élevée sur cette chance. Ce dernier retourne les cartes. Le " tailleur " annonce le point.

Si le joueur refuse de prendre la main et si aucune mise n'a été exposée sur punto, c'est le croupier " tailleur " qui prend les cartes et " table " le point devant lui.

Le joueur " banquier " retourne ensuite les cartes jouant pour banco. Le tailleur annonce également le point et fait éventuellement tirer une troisième carte, figure en dessus, pour punto ou banco, le point de punto étant déterminé en premier. Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirage suivants, que le " tailleur " est chargé de faire appliquer. Le joueur " banquier " ne peut pas prendre les cartes pour punto, même s'il a exposé la mise la plus élevée sur cette chance.

#### Tableau de tirage de punto

POINT AVEC 2 CARTES	
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	TIRER
6 – 7	RESTER
8 – 9	ABATTAGE BANCO NE PEUT TIRER

Avec deux cartes, lorsqu'il a 0, 1 ou 2, banco tire sauf si punto fait un abattage.  
Inversement, si banco a 8 ou 9, il fait un abattage et punto ne peut tirer.

**Valeur de la 3e carte donnée à punto**

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	REFUS
POINTS DE BANCO	3	T	T	T	T	T	T	T	T	R	T	T
	4	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
	5	R	R	R	R	T	T	T	T	R	R	T
	6	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R

R : reste      T : tire

Lorsque le coup est déterminé de manière définitive, le " tailleur " annonce le point de banco, puis le point de punto, et finalement les chances gagnantes.

Les croupiers " payeurs " procèdent au ramassage des mises perdantes puis au paiement des mises gagnantes en commençant toujours par celles qui sont placées le plus près d'eux.

Les gains de punto sont payés à égalité, les gains de banco sont payés 19 pour 20 et les gains d'égalité 8 pour 1.

Dans ce dernier cas, pour les enjeux sur punto et banco, le coup est nul.

Pendant la durée des opérations de paiement les cartes doivent demeurer sur la table de façon à laisser aux joueurs la possibilité de contrôler le point ; elles sont ensuite introduites par le tailleur dans un réceptacle dénommé " polochon ", qui doit être fermé par un couvercle entre deux introductions de cartes.

Il est interdit d'extraire les cartes du sabot avant l'arrêt des jeux par le " tailleur ". Les cartes détachées ne peuvent, sous quelque prétexte que ce soit, être réintégrées dans le sabot ; le banquier est tenu de donner le coup dès qu'il a détaché une seule carte.

Tout faux tirage annule le coup dans la mesure où celui-ci ne peut être rétabli immédiatement. La carte sortie par erreur doit alors être brûlée, elle ne peut être utilisée pour le coup suivant.

Tout " banquier " qui fait un faux tirage est tenu de passer la main.

**Article 55-15**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 25*

*Maxima et minima des enjeux au punto banco.*

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

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Il ne saurait être inférieur à 1 Euro. Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du punto banco.

Ce minimum ne peut être qu'un multiple de 20. Il en est de même des mises exposées par les joueurs, jusqu'à concurrence du maximum appliqué à la table.

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

**Section 10**  
**Règles applicables au stud poker de casino.**

**Article 55-16**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 26*

*Fonctionnement du stud poker de casino.*

Le jeu du stud poker de casino se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes, de même type et de même format que les cartes de black-jack et de punto banco.

Au début de chaque séance, il doit être fait usage de cartes neuves. Le jeu peut servir plusieurs fois, mais il doit être remplacé par un jeu neuf dès qu'il n'est plus en parfait état.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le stud poker de casino.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont rassemblées en un seul tas, lequel est mélangé cinq fois et coupé deux fois.

Le jeu est ensuite présenté au joueur situé à l'extérieur gauche du croupier pour une nouvelle et dernière coupe. Le joueur place sa coupe sur la carte de coupe de couleur bleue disposée devant lui sur le tapis, afin de dissimuler la dernière carte du jeu.

Dès lors, toute carte détachée et découverte par erreur est immédiatement brûlée.

Si le joueur refuse la coupe, celle-ci est proposée au joueur suivant, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la coupe est refusée par l'ensemble des joueurs, elle revient au joueur d'origine.

Le personnel affecté à la table comprend : un chef de table et un croupier-tailleur.

Tous deux sont responsables de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table.

Le croupier-tailleur anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle, avec le chef de table, le placement des mises avant le mélange et la distribution des cartes.

Ces employés ne peuvent être relevés en cours de donne, de déroulement du jeu ou des paiements.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur. Celui-ci, installé à la table, assiste à la comptée et à la vérification des cartes.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au minimum de cinq et au maximum de sept. La numérotation de un à sept se fait suivant le sens des aiguilles d'une montre.

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

Aucune personne debout ne peut miser sur la main d'un joueur assis.

Préalablement au mélange des cartes, les employés de la table vérifient que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que leur montant, par joueur, est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table.

Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou jetons ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après le " rien ne va plus ". Aucun enjeu sur annonce n'est toléré.

Le croupier distribue une carte pour chaque main, face cachée, à partir de sa gauche et suivant le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce premier tour, il se donne une carte. Il effectue quatre autres tours, toujours dans le même ordre, en distribuant une carte à chaque main et une à lui-même.

Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure cachée, sauf la cinquième carte du croupier qui est exposée figure visible.

Au fur et à mesure de la donne, elles sont disposées sur la précédente légèrement décalées afin de contrôler la main. Les cartes sont distribuées à hauteur des zones de mise.

Une carte exposée ne constitue pas une maldonne. Elle est retournée et la donne se poursuit.  
Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le réceptacle.

Le coup est nul quand :

- le nombre de cartes composant la main d'un joueur ou du croupier est incorrect ;
- les joueurs échangent des informations sur le contenu de leur main.

La main d'un joueur est nulle quand celui-ci en prend connaissance avant la fin de la donne.

L'ordre de valeur des cartes, de façon décroissante est le suivant :

As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. L'as vaut un dans les seules combinaisons de la quinte et de la quinte flush.

C'est seulement à l'issue de la donne que les joueurs prennent connaissance de leur main et décident de renoncer ou de relancer, après avoir établi leur meilleure combinaison. Ils sont responsables du classement de leurs cartes et du choix de leur combinaison.

En cas de renonce, le joueur annonce passe et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case ante.

Le croupier ramasse la mise, étale les cartes, les compte, puis les brûle.

En cas de relance, le joueur place le double de la mise initiale dans la case marquée relance et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case ante afin que le croupier les dispose ensuite devant la case.

Quand chaque joueur s'est déterminé, le croupier expose sa main horizontalement, face visible, devant lui et selon sa meilleure combinaison.

Dans tous les cas, les joueurs, après reconnaissance de leur main, disposent immédiatement leurs cartes, figures cachées, bien en évidence sur le tapis à la vue du croupier. Dès lors, ils ne peuvent plus y toucher.

Si la main du croupier ne possède pas la combinaison as/roi ou mieux, il annonce pas de jeu et procède au paiement des seules mises initiales avant d'étaler, compter et brûler les cartes. Les mises initiales sont toujours payées à égalité.

Si la main du croupier possède la combinaison as/roi ou mieux, le jeu se poursuit. Il compare sa main à celle de chaque joueur individuellement, annonce à haute voix la combinaison gagnante, procède au ramassage des chances perdantes et au paiement des mains gagnantes. Les mains qui ont obtenu un point égal à celui du croupier sont nulles. Il opère suivant le sens contraire des aiguilles d'une montre.

La main d'un joueur qui est battue par celle du croupier perd à la fois la mise initiale et la mise de relance.

Quand la main du croupier l'emporte sur l'ensemble des joueurs, il annonce banque gagne.

Quel que soit le cas de figure, le croupier enlève les cartes, main par main et de droite à gauche et les dispose dans le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

Il récupère ensuite le jeu, retire la carte de coupe bleue, procède à l'opération de mélange et de coupe et un nouveau coup s'engage.

Achat de carte :

Pour améliorer son jeu, le joueur peut décider d'acheter une carte, pour le montant de sa mise initiale.

Pour cela, en même temps qu'il " relance ", le joueur place la carte dont il veut se défausser sur la " bande de paiement ", espace du tapis entre le croupier et le joueur, souvent matérialisé par une bande en demi-lune (portant l'inscription : la banque joue avec as/roi ou mieux), la mise étant placée sur la carte. Dès cet instant, le joueur ne peut plus toucher ses cartes.

Le croupier, dans l'ordre de distribution, distribue au joueur une carte ouverte, qu'il place devant la carte défaussée, avant de ramasser celle-ci ainsi que la mise. Le joueur ne touche à aucun moment la carte achetée.

A noter que l'achat d'une carte entraîne la perte du bénéfice du bonus dont la mise est aussitôt récupérée par le croupier.

La comparaison du jeu du croupier avec le jeu des joueurs et le paiement s'effectuent ensuite selon les règles habituelles du jeu du stud poker de casino.

Le barème de paiement des combinaisons gagnantes demeure celui prévu à l'article 55-17 de l'arrêté du 14 mai 2007.

Bonus :

Le bonus permet au joueur, moyennant une mise supplémentaire, de percevoir un gain en plus du paiement de sa relance gagnante, à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à la " couleur ". Ce gain lui est acquis même si le croupier n'est pas qualifié. Le paiement du bonus s'effectue selon un barème affiché, après, le cas échéant, le paiement de la relance, le croupier annonçant " bonus payé ".

Il en résulte que si le croupier est qualifié et que le joueur a une main inférieure, il ne perçoit pas le bonus et perd sa mise.

Le bonus doit être joué avant la fin de la donne. Dans la pratique, le joueur mise sur le bonus en même temps qu'il place sa mise initiale. Le montant de la mise pour y participer est égal à 1/5 du minimum pratiqué (0,20 Euros, 2 x 0,20 Euros, 1 Euro, 2 Euros, 4 Euros...).

Le barème de paiement du bonus est le suivant :

Couleur :	100	fois la mise du bonus ;
Full :	150	fois la mise du bonus ;
Carré :	1 000	fois la mise du bonus ;
Quinte flush :	2 000	fois la mise du bonus ;
Quinte royale :	5 000	fois la mise du bonus.

A noter que lorsque le croupier n'est pas qualifié, le joueur ayant misé sur le bonus et relancé, qui estime avoir une combinaison gagnante, l'annonce à haute voix et seules ses cartes sont retournées, pour vérification, par le croupier.

### **Article 55-17**

#### *Combinaisons autorisées au jeu du stud poker.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

1 paire :	1	fois la mise ;
2 paires :	2	fois la mise ;
Brelan :	3	fois la mise ;
Quinte :	5	fois la mise ;
Couleur :	8	fois la mise ;
Full :	10	fois la mise ;
Carré :	20	fois la mise ;
Quinte flush :	50	fois la mise ;
Quinte royale :	100	fois la mise.

### **Article 55-18**

*Modifié par arrêté du 24 décembre 2008 – art.15*

*Minima et maxima des enjeux au stud poker :*

Les mises des joueurs, exclusivement représentées par des jetons, doivent être exposées dans les limites du minimum et du maximum, avant le " rien ne va plus ".

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Il ne saurait être inférieur à 1 Euro.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du stud poker de casino.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20 ou 30 fois le minimum des mises et peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant de l'avance en jetons est fixé par l'article 49.

### **Section 11**

#### ***Règles applicables au hold'em poker de casino.***

### **Article 55-18-1**

*Fonctionnement du hold'em poker de casino.*

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 carte 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 1<sup>re</sup> 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**

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**

#### *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.

### *Section 12*

#### *Règles particulières applicables à la bataille*

### **Article 55-19**

#### *Fonctionnement de la bataille.*

Le jeu de la bataille se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables aux jeux employés pour la bataille.

Le croupier affecté à la table anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle le placement des mises. Il assure aussi la distribution des cartes.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé deux fois. Le sixain est ensuite coupé et enfin présenté à un joueur pour une nouvelle et dernière coupe. Après cette coupe, le croupier place une carte d'arrêt rouge dans le sixain afin de laisser un talon de la valeur approximative d'au moins un jeu. Les cartes sont ensuite introduites dans un sabot présentant les caractéristiques définies à l'article 58 et utilisé dans les mêmes conditions.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie. Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure en dessus. Lorsque la carte d'arrêt rouge apparaît, le croupier finit le coup, puis sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus et reprend le jeu.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis pour le dépôt des mises. Il est au maximum de sept.

Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier, selon les règles de l'établissement.

Un joueur debout peut miser sur la main d'un joueur assis avec l'accord de celui-ci et dans les limites du maximum de mise autorisé pour la main, il ne peut toutefois lui donner des instructions ou des conseils et subir ses initiatives.

Dans le cas où un joueur debout est autorisé à jouer sur la mise d'un joueur assis, la présence d'un chef de table est nécessaire.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur. Celui-ci, installé à la table, assiste à la comptée et à la vérification des cartes.

L'ordre des cartes est, en valeur décroissante, le suivant : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Préalablement à la distribution des cartes, le croupier vérifie que les mises sont correctement placées et que leur montant est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table.

Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou de jetons, ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après le "rien ne va plus".

Aucun enjeu sur parole n'est accepté.

Le principe du jeu de la bataille :

Le croupier distribue une carte pour chaque main, figure visible, à partir de sa gauche et suivant le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce premier tour, il se donne une carte.

Le croupier compare ensuite la valeur de la ou des mains de chacun des joueurs à la sienne.

Lorsque la valeur de la carte du joueur est supérieure à celle de la carte du croupier, la mise initiale du joueur est gagnante et payée une fois la mise.

Si la valeur de la carte du joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, sa mise initiale est perdante.

Après avoir annoncé le point, le croupier procède au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes dans l'ordre prévu, de droite à gauche. Il enlève les cartes au fur et à mesure et les dispose, figure en dessous, sur le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

La bataille :

Lorsque la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, ce joueur peut soit abandonner et récupérer la moitié de sa mise initiale, soit faire "bataille".

Pour entamer une bataille, le joueur doit engager une mise additionnelle d'un montant égal à sa mise initiale. Le croupier brûle alors trois cartes extraites du sabot, puis distribue une carte supplémentaire au (ou aux) joueur(s) engagé(s) dans la bataille, brûle à nouveau une carte et s'en attribue une.

A ce stade de la partie, si la valeur de la nouvelle carte obtenue par un joueur en lice est supérieure à celle de la nouvelle carte du croupier, ce joueur gagne la bataille. La mise initiale est payée 1 pour 1.

Si la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, le coup est considéré comme nul, le joueur conserve alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

Si la valeur de la carte d'un joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, le joueur perd alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

La mise égalité :

Dans son règlement intérieur affiché, la direction du casino peut donner aux joueurs la possibilité d'engager en plus de leur mise initiale une mise supplémentaire (mise égalité) qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier.

Cette mise doit respecter les limites minimales et maximales indiquées à la table.

La mise "égalité" paie 10 pour 1.

#### **Article 55-19-1**

*Maxima et minima des enjeux au jeu de la bataille.*

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 des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le minimum peut être modifié en cours de séance sous réserve de fermer la table et de l'ouvrir à nouveau, avec une nouvelle encaisse qui sera mentionnée sur le carnet d'avances. Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20, 30 ou 50 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer.

#### **Article 55-19-2**

La direction du casino peut, dans son règlement intérieur :

- imposer, lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à table, de jouer sur deux cases au minimum ;
- limiter le nombre de cases qui peuvent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu ;
- donner aux joueurs la possibilité d'engager une mise supplémentaire dite mise "égalité" qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier ;
- interdire la mise de joueurs debout sur la main de joueurs assis.

### **Section 13**

*créée par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

#### **Règles particulières applicables à l'ultimate hold'em poker**

#### **Article 55-20**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Fonctionnement de ultimate hold'em poker.*

Le jeu de l'ultimate hold'em poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes. Il doit être fait usage de carte en parfait état au commencement de chaque séance.

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

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un mélangeur automatique 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. Il invite les joueurs à miser et assure également la distribution des cartes.

Le montant minimum de l'avance de la table est déterminé, en fonction du minimum des mises pratiqué, par le tableau figurant 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.

Le joueur ne dispose que d'une seule main et ne peut pas miser sur des emplacements vacants.

Pour commencer la partie, le joueur place des mises d'un montant équivalent sur les cases Ante et Blind. Il peut également mise sur la case bonus Trips.

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

A l'issue de la donne, après avoir pris connaissance de sa main, le joueur peut soit ne rien faire, soit mettre une mise sur la case Play égale à 3 ou 4 fois sa mise Ante.

Le croupier retourne ensuite les trois premières cartes qui déterminent le Flop. Si le joueur n'a pas déjà misé sur Play, il peut maintenant (\*) miser 2 fois sa mise Ante ou passer à nouveau.

Le croupier découvre ensuite les deux dernières cartes communes du Board. Si le joueur n'a pas encore misé sur Play, soit il renonce, et place ses cartes, faces cachées, à hauteur de la case Ante, soit il mise une fois sa mise Ante.

Le croupier retourne ensuite ses deux cartes et annonce sa meilleure combinaison.

1) Si les cartes du joueur battent celles du croupier, ses mises Ante et de Play sont payées une fois la mise. La mise de Blind est payée seulement si la combinaison gagnante du joueur est au moins une quinte. Si le joueur bat le croupier avec moins d'une quinte, la mise de Blind n'est ni gagnante, ni perdante.

2) Si le croupier a une combinaison supérieure à celle du joueur, le joueur perd les mises Blind, Ante et Play.

- En cas d'égalité, les mises restent au joueur sans gain ni perte.

Le croupier doit avoir au moins une paire pour être qualifié. Si la banque n'est pas qualifiée, la mise Ante est redonnée au joueur et les mises Trips, Play et Blind jouent.

Tableaux de paiement

#### TRIPS

Quinte Flush Royale	.....	50 pour 1
Quinte Flush	.....	40 pour 1
Carré	.....	30 pour 1
Full	.....	8 pour 1
Couleur	.....	7 pour 1
Quinte	.....	4 pour 1
Brelan	.....	3 pour 1

#### BLIND

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

### **Article 55-20-1**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Maxima et minima des enjeux au jeu de l'ultimate hold'em poker*

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

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de l'ultimate hold'em poker.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20 ou 30 fois le minimum des mises et peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

### **Section 14**

*créée par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Règles particulières applicables au poker trois cartes*

### **Article 55-21**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art.28*

*Fonctionnement au poker trois cartes.*

Le jeu du poker trois cartes se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes, de même type et de même format que les cartes de black-jack et de punto banco.

Au début de chaque séance, il doit être fait usage de cartes neuves. Le jeu peut servir plusieurs fois, mais il doit être remplacé par un jeu neuf dès qu'il n'est plus en parfait état.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le poker trois cartes.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont rassemblées en un seul tas, lequel est mélangé cinq fois et coupé deux fois.

Le jeu est ensuite présenté au joueur situé à l'extérieur gauche du croupier pour une nouvelle et dernière coupe. Le joueur place sa coupe sur la carte de coupe de couleur bleue disposée devant lui sur le tapis, afin de dissimuler la dernière carte du jeu.

Dès lors, toute carte détachée et découverte par erreur est immédiatement brûlée.

Si le joueur refuse la coupe, celle-ci est proposée au joueur suivant, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la coupe est refusée par l'ensemble des joueurs, elle revient au joueur d'origine.

Le personnel affecté à la table comprend : un chef de table, qui ne peut être affecté au maximum qu'au contrôle de 2 tables et un croupier-tailleur.

Tous deux sont responsables de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table.

Le croupier-tailleur anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle, avec le chef de table, le placement des mises avant le mélange et la distribution des cartes.

Ces employés ne peuvent être relevés en cours de donne, de déroulement du jeu ou des paiements.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur. Celui-ci, installé à la table, assiste à la comptée et à la vérification des cartes.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au minimum de cinq et au maximum de sept. La numérotation de un à sept se fait suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs ne disposent que d'une seule main.

Aucune personne debout ne peut miser sur la main d'un joueur assis.

Préalablement à la distribution des cartes, les employés de la table vérifient que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que leur montant, par joueur, est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table.

Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou jetons ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après le " rien ne va plus ". Aucun enjeu sur annonce n'est toléré.

Le croupier distribue une carte pour chaque main, face cachée, à partir de sa gauche et suivant le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce premier tour, il se donne une carte. Il effectue deux autres tours, toujours dans le même ordre, en distribuant une carte à chaque main et une à lui-même.

Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure cachée.

Au fur et à mesure de la donne, elles sont disposées sur la précédente légèrement décalées afin de contrôler la main. Les cartes sont distribuées à hauteur des zones de mise.

Une carte exposée ne constitue pas une maldonne. Elle est retournée et la donne se poursuit.

Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le réceptacle.

Le coup est nul quand :

- le nombre de cartes composant la main d'un joueur ou du croupier est incorrect ;
- les joueurs échangent des informations sur le contenu de leur main.

La main d'un joueur est nulle quand celui-ci en prend connaissance avant la fin de la donne.

L'ordre de valeur des cartes, de façon décroissante est le suivant :

As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois deux.

C'est seulement à l'issue de la donne que les joueurs prennent connaissance de leur main et décident de renoncer ou de relancer.

En cas de renonce, le joueur annonce « passe » et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case MISE.

Le croupier ramasse la mise, étale les cartes, les compte, puis les brûle.

En cas de relance, le joueur place le même montant que sa mise initiale sur la case JOUER et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case ante afin que le croupier les dispose ensuite devant la case.

Quand chaque joueur s'est déterminé, le croupier expose sa main horizontalement, face visible, devant lui et selon sa meilleure combinaison.

Dans tous les cas, les joueurs, après reconnaissance de leur main, disposent immédiatement leurs cartes, figures cachées, bien en évidence sur le tapis à la vue du croupier. Dès lors, ils ne peuvent plus y toucher.

Si la main du croupier ne possède pas la combinaison Dame ou mieux, il annonce « pas de jeu » et procède au paiement des seules mises initiales avant d'étaler, compter et brûler les cartes. Les mises initiales sont toujours payées à égalité. La mise JOUER est conservée par le joueur.

Si la main du croupier possède la combinaison Dame ou mieux, le jeu se poursuit. Il compare sa main à celle de chaque joueur individuellement, annonce à haute voix la combinaison gagnante, procède au ramassage des chances perdantes et au paiement des mains gagnantes. Les mains qui ont obtenu un point égal à celui du croupier sont nulles. Il opère suivant le sens contraire des aiguilles d'une montre.

La main d'un joueur qui est battue par celle du croupier perd à la fois la mise initiale et la mise de relance.

La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui compose la combinaison départage les combinaisons équivalentes. En cas d'égalité entre les combinaisons composées de moins de trois cartes, la main gagnante est celle qui comporte en complément la ou les cartes les plus fortes.

En cas d'égalité parfaite, la mise initiale et la mise de relance sont conservées par le joueur.

En cas de main gagnante, la mise initiale est payée à égalité sauf pour les combinaisons :

Brelan : payé 4 fois la mise

Suite couleur : payé 5 fois la mise

La relance est toujours payée à égalité quelle que soit la combinaison du joueur.

Quand la main du croupier l'emporte sur l'ensemble des joueurs, il annonce « banque gagne ».

Quel que soit le cas de figure, le croupier enlève les cartes, main par main et de droite à gauche, et les dispose dans le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

Il récupère ensuite le jeu, retire la carte de coupe bleue, procède à l'opération de mélange et de coupe et un nouveau coup s'engage.

Bonus :

Le bonus permet au joueur qui a relancé de percevoir un gain, à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à la « suite ». Ce gain lui est acquis même si le croupier n'est pas qualifié. Le paiement du bonus s'effectue selon un barème affiché, après, le cas échéant, le paiement de la relance, le croupier annonce « bonus payé ».

Si le croupier est qualifié, le joueur qui a la main inférieure à la banque, tout en ayant dans son jeu une combinaison au moins égale à la « suite », perçoit le bonus.

Le barème de paiement du bonus est le suivant :

Suite : 1 fois la mise du bonus ;

Brelan : 4 fois la mise du bonus ;

Suite couleur : 5 fois la mise du bonus.

A noter que lorsque le croupier n'est pas qualifié, le joueur ayant misé sur le bonus et relancé, qui estime avoir une combinaison gagnante, l'annonce à haute voix et seules ses cartes sont retournées, pour vérification, par le croupier.

Paire Plus :

Le Paire Plus est un jeu de bonus, facultatif, qui permet au joueur, moyennant une mise supplémentaire, d'être payé à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à une paire. Ce gain lui est acquis quelle que soit la combinaison du croupier, et indépendamment du fait qu'il soit payé ou non de sa mise initiale.

Le paiement est effectué selon le barème suivant :

1 paire : 1 fois la mise ;

Couleur : 3 fois la mise ;

Suite : 6 fois la mise ;

Brelan : 30 fois la mise ;  
Suite couleur : 40 fois la mise ;

La mise Paire Plus est placée par le joueur dans la case prévue à cet effet au-dessus de la case de la mise initiale, et avant le début de la donne par le croupier. Elle est ramassée, ou payée, par le croupier en même temps que la mise initiale et la relance.

A noter que lorsque le croupier n'est pas qualifié, le joueur ayant misé sur paire Plus et qui estime avoir une combinaison gagnante, l'annonce à haute voix. Ses cartes sont alors retournées par le croupier pour vérification, et sa mise payée s'il y a lieu.

### **Article 55-21-1**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Minima et maxima des enjeux au poker trois cartes :*

Les mises des joueurs, exclusivement représentées par des jetons, doivent être exposées dans les limites du minimum et du maximum, avant le " rien ne va plus ".

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Il ne saurait être inférieur à 1 euro.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du poker trois cartes.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20, 25, 50 ou 100 fois le minimum des mises et peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant de l'avance en jetons est fixé par l'article 49.

### **Section 15**

*créée par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

***Règles particulières applicables au rampo***

### **Article 55-22**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Installation du rampo*

Le jeu du rampo se joue avec deux dés de couleurs différentes, en matière transparente, de surface polie, de 20 à 25 mm de côté. Les bords doivent être tranchants, les angles vifs et les points, marqués à ras.

Des numéros d'ordre attribués par le fournisseur et des sigles particuliers à l'établissement doivent apparaître sur une surface du dé sans nuire à son équilibre.

Les bords polis ou biseautés, les coins arrondis et les ponts concaves sont interdits.

Le nombre maximal des paires de dés que le casino peut détenir est fixé par le ministre de l'intérieur.

Les établissements autorisés à pratiquer le rampo ne peuvent se procurer les dés que chez des fournisseurs agréés par le ministre de l'intérieur et qui s'engagent à ne délivrer ces type de dés qu'aux établissements autorisés à pratiquer les jeux de dés.

Leurs bons de commande, extraits d'un carnet modèle 21, doivent être visés par un fonctionnaire de police chargé de la surveillance de l'établissement.

Le numéro et le sigle des dés doivent être reportés au moment de la réception sur le carnet de prise en charge modèle 19.

Les dés sont enfermés dans l'armoire de dépôt de cartes prévue à l'article 39 ci-dessus.

Les dés usagés ou abîmés sont détruits en présence d'un fonctionnaire de police habilité au contrôle de l'établissement, qui vérifie que les dés n'ont pas été ni plombés, ni pipés et vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge.

A chaque séance, deux paires de dés en parfait état et différentes de celles utilisées lors de la précédente séance sont mises à la disposition de chaque table.

Une paire est utilisée en cours de partie, l'autre étant en réserve dans la cavité prévue à cet effet dans la table pour être substituée à la première, en cas de besoin.

Les numéros et les sigles des dés en service à une table de rampo sont inscrits sur un registre spécial avec la mention de la date, de l'heure de leur utilisation ainsi que le numéro de la table.

Le directeur responsable ou un membre du comité de direction décide à chaque séance, sous sa responsabilité, de la dotation des tables en paires de dés et appose sa signature en regard de l'inscription portée sur le registre ci-dessus.

A la fin de chaque séance, les dés sont contrôlés au micromètre, à l'équerre et avec un appareil du type « balancing Galiper » pour l'équilibre.

Mention de cette vérification est portée sur le registre spécial accompagnée des noms et signatures du chef de table et du directeur ou du membre de comité de direction qui y auront procédé ainsi éventuellement de leurs observations.

Le personnel affecté à chaque table de rampo comprend un chef de table et un croupier.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements, il veille à l'affichage du numéro sortant.

Le croupier est chargé de ramasser les mises perdantes, de placer, s'il y a lieu, les mises sur la zone rampo (entre la courbe blanche et le sigle rampo) et de payer les mises gagnantes. Il effectue également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons.

Il est aussi chargé de vérifier les dés, de les passer aux joueurs et de procéder aux différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

### **Article 55-22-1**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

#### *Fonctionnement du rampo*

Le nombre des joueurs pouvant prendre place à chaque table est limité à huit.

Chaque joueur utilise les jetons de l'une des huit couleurs dédiées.

Les couleurs sont attribuées aux joueurs dans leur ordre d'arrivée à la table. Un marqueur vertical permet, pour les clients qui le désirent, d'attribuer au jeton de couleur, une valeur supérieure au minimum de la table.

Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche du croupier, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur refuse son tour, les dés passent au joueur suivant, dans l'ordre prévu. Le croupier passe les dés au joueur au moyen de sa canne et doit éviter de les toucher, sauf pour les examiner ou les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table.

Le joueur qui lance les dés, ou tireur, doit les jeter immédiatement après l'annonce du « rien ne va plus » et ne doit ni les froter ni les garder dans la main.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant de tenter un lancer ; dans ce cas, le croupier annonce « les dés changent ». Toutefois, les dés ne peuvent pas être changés lors d'une tentative de rampo.

Les dés sont lancés de telle manière qu'ils s'immobilisent dans la partie de la table opposée à la place d'où ils ont été jetés après que l'un au moins ait frappé le bord opposé au tireur. Ils doivent

rouler et non glisser et, pour être valables, être immobilisés à plat sur le tapis. En cas de dés cassés, superposés, à cheval ou arrêtés sur un jeton ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le croupier annonce « coup nul ». Le chef de table peut retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles du lancer.

On dit qu'il y a « rampo » lorsque le tireur réalise le même numéro qu'au coup précédent. Le paiement de chaque numéro dépend du lancer suivant, sauf pour le numéro 7 pour lequel il n'y a pas de « rampo » et fera perdre la main au lanceur.

Le croupier annoncera « les dés changent de main » et proposera les dés au joueur situé à la gauche de ce dernier.

Aucune mise ne peut être déposée après le « rien ne va plus ». Le tireur doit avoir déposé une mise avant de jeter les dés.

Les joueurs peuvent faire usage des deux catégories de chances suivantes :

Couleurs :

Rouge, noir, vert, jaune      4 fois la mise

Blanc      3 fois la mise

Les numéros :

2 & 12      30 fois la mise      (170 fois en cas de rampo)

3 & 11      15 fois la mise      (40 fois en cas de rampo)

4 & 10      9 fois la mise      (30 fois en cas de rampo)

5 & 9      6 fois la mise      (22 fois en cas de rampo)

6 & 8      5 fois la mise      (12 fois en cas de rampo)

7      4 fois la mise

Aucune mise ne peut être déposée à cheval sur deux chances.

Les mises sur les couleurs et sur le numéro 7 seront payées immédiatement, les mises gagnantes sur les autres numéros seront réservées et payées en fonction du lancer suivant.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise et peut la retirer. Dans le cas où un joueur voudrait retirer une mise avant le « rampo », celle-ci lui serait payée au minimum prévu.

A l'annonce du numéro et de la couleur gagnants, le croupier ramasse les mises perdantes et procède au paiement des chances gagnantes en commençant par la zone rampo, puis par les couleurs et enfin, il déplace les éventuelles chances gagnantes sur la zone rampo.

En fin de partie, le chef de table annonce les trois derniers lancers.

### **Article 55-22-2**

*créé par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 28*

*Minimum et maximum des mises au rampo*

Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum des mises est fixé à 40 fois ce minimum sur les numéros, 200 fois ce minimum sur les couleurs.

*Section 16 : Règles particulières applicables au sic-bo***Article 55-23***créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 5**Fonctionnement du sic-bo.*

Le sic-bo se joue avec trois dés. A chaque partie, le joueur tente de prévoir le résultat des combinaisons des dés brassés, en misant sur le tapis où figurent toutes les combinaisons possibles.

Un brasseur mécanique de dés, d'un modèle agréé, est fixé sur la table. Il comporte une cloche transparente fixe surmontée d'une cloche amovible opaque. Les dés doivent également être d'un modèle agréé et fournis par un fabricant disposant d'un agrément ministériel.

Un chef de table, affecté au contrôle de deux tables au plus, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements, ainsi que de toutes les opérations effectuées à table, et un croupier qui anime la partie, contrôle son bon déroulement et procède au paiement des mises gagnantes.

Le croupier procède au tirage en activant le mélangeur de dés. Une fois les dés brassés, les joueurs placent leurs mises en déposant un ou plusieurs jetons, disposés en pile par ordre de valeur décroissante. Aucune mise ne peut être déposée, modifiée ou retirée après que le croupier a annoncé "rien ne va plus".

Le croupier passe alors sa main à plat au-dessus du tapis, puis enlève la cloche opaque, il annonce à haute et intelligible voix le point de chaque dé, du plus petit au plus grand.

Pour que le tirage soit valable, les dés doivent être immobilisés à plat. En cas de dé cassé, superposé, à cheval ou en cas d'anomalie du mécanisme de brassage des dés, le croupier annonce "les dés sont cassés : coup nul". Le joueur a alors la possibilité de modifier ses enjeux, la partie reprend son cours.

Seuls les numéros qui apparaissent sur la face supérieure de chaque dé sont réputés gagnants.

**Article 55-23-1***créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 5**Combinaisons autorisées au jeu du sic-bo.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

"petit" : la mise placée sur cette case sera gagnante si la somme affichée par les trois dés est comprise entre 4 et 10 inclus, sauf si ce total est le produit d'un triplé ; elle rapporte une fois la mise.

"grand" : la mise placée sur cette case sera gagnante si la somme affichée par les trois dés est comprise entre 11 et 17 inclus, sauf si ce total est le produit d'un triplé ; elle rapporte une fois la mise.

"doublé" : la mise placée sur un seul doublé (6, 5, 4, 3, 2 ou 1) sera gagnante si au moins deux des trois dés sont identiques au doublé choisi ; elle rapporte 10 fois la mise.

"triplé" : la mise placée sur un seul triplé (6, 5, 4, 3, 2 ou 1) sera gagnante si les trois dés sont identiques au triplé choisi ; elle rapporte 180 fois la mise.

"n'importe quel triplé" : la mise placée sur cette case sera gagnante si les trois dés sont identiques quel que soit le triplé ; elle remporte 30 fois la mise.

"somme des trois dés" : la mise placée sur l'un des chiffres de 4 à 17 inclus sera gagnante si le chiffre choisi correspond à la somme des trois dés ; elle rapporte :

4 ou 17 : 60 fois la mise ;

5 ou 16 : 30 fois la mise ;

6 ou 15 : 18 fois la mise ;

7 ou 14 : 12 fois la mise ;

8 ou 13 : 8 fois la mise ;

9 ou 12 : 7 fois la mise ;

10 ou 11 : 6 fois la mise.

“Combinaisons ou Duo” : la mise placée sur l’une des combinaisons suivantes sera gagnante si la combinaison jouée apparaît sur au moins deux des trois dés :

1 associé à 2, 3, 4, 5 ou 6.

2 associé à 3, 4, 5 ou 6.

3 associé à 4, 5 ou 6.

4 associé à 5 ou 6.

5 associé à 6.

La combinaison rapporte 5 fois la mise.

“Numéro plein ou simple” : une mise placée sur un seul chiffre de 1 à 6 sera gagnante si le chiffre choisi sort sur un, deux ou trois dés ; elle rapporte :

- si le chiffre sort sur un dé : 1 fois la mise ;

- si le chiffre sort sur deux dés : 2 fois la mise ;

- si le chiffre sort sur trois dés : 12 fois la mise.

Toutes les combinaisons autorisées sont indiquées sur le tapis, avec le rapport de paiement.

### **Article 55-23-2**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 5*

*Maximum et minimum des enjeux au sic-bo.*

Le maximum des mises est fixé à 20 fois le minimum des mises à l’exception des cases “petit” et “grand” pour lesquelles le maximum est fixé à 50 fois le minimum des mises.

Les dispositions des trois derniers alinéas de l’article 53 relatives aux minimum et maximum des mises pratiqués ainsi qu’au montant de l’encaisse s’appliquent au jeu du sic-bo.

## **Chapitre III**

### **Règles applicables aux jeux de cercle.**

#### **Article 56-1**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 16*

*Utilisation des carnets de tickets.*

Les retenues opérées au profit de la cagnotte à tous les jeux dits de cercle donnent lieu à l'annulation par détachement d'un carnet à souches de tickets d'égale somme. Toute souche n'ayant plus son ticket attaché représente ainsi une retenue d'égale valeur entrée dans la cagnotte et il suffit de totaliser les souches dont les tickets ont été détachés au cours d'une même séance pour connaître immédiatement le produit de la cagnotte.

Les tickets sont détachés du carnet séance tenante et ostensiblement par le croupier. Les règles de détail relatives à la proclamation à haute voix du montant des tickets détachés, à l'annulation des tickets de leurs souches, etc., varient selon la nature du jeu et sont indiquées aux articles suivants.

Chaque table de baccara ou d'écarté porte un numéro d'ordre distinct ; les numéros des tables des différents jeux de cartes forment une série unique et ininterrompue et ne doivent jamais être changés en cours de saison. Les carnets de tickets, remis aux casinos comme il est dit à l'article 82, restent affectés à des tables déterminées, dont ils portent ostensiblement le numéro sur la couverture.

Un timbre à date est apposé de manière très lisible sur la souche du premier ticket de chaque carnet au moment même où ce carnet est mis en service et il est apposé de nouveau

et avant l'ouverture de la cagnotte, au dos de la souche de la page précédente qui correspond au premier ticket à détacher au commencement de chaque séance suivante, en ayant soin de bien marquer la séparation entre les tickets détachés à une séance et ceux détachés à la séance suivante, par un trait au crayon bleu portant tant sur le recto des souches que sur le verso précédent. La seule mention à porter sur la couverture du carnet est la date à laquelle il a été terminé. Ces opérations sont effectuées, en dehors de la table de jeu, par l'employé chargé de conserver les carnets de tickets dans l'intervalle des séances et de les remettre à la disposition des croupiers. Même quand il y a eu interruption dans la partie, toutes les opérations d'une même journée sont considérées comme afférentes à une seule séance si la cagnotte n'a pas été comptée en cours de journée.

Il peut aussi être fait usage pour chaque table de jeux d'une machine automatique agréée qui permet au croupier de procéder à l'enregistrement automatisé de la retenue au profit de la cagnotte. Cet appareil relié au réseau informatique du casino fonctionne selon une procédure d'accès restreint et sécurisé et garantit la traçabilité des opérations. Il retrace, par table de jeux et par partie, l'heure, le montant du pot, de la retenue à opérer et du gain versé au joueur gagnant. La somme prélevée est introduite dans la cagnotte par le croupier. Une sommation des retenues est effectuée en fin de séance par l'édition d'un historique.

Le comptage et l'enregistrement de la cagnotte sont réalisés dans les conditions prévues aux articles 56-2 et 71 du présent arrêté.

Chaque table de baccara ou d'écarté possède une cagnotte distincte, portant le même numéro que la table. Cette cagnotte est destinée à recevoir le montant des retenues opérées au profit de l'établissement.

### **Article 56-2**

#### *Comptage des cagnottes.*

En aucun cas, les cagnottes des jeux de cercle ne peuvent être ouvertes et comptées en dehors de la présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction agissant pour le compte du directeur responsable.

L'opération est effectuée sous le contrôle et la responsabilité du directeur responsable ou du membre du comité de direction, qui porte dans la colonne d'observation du carnet d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11) la mention " certifié exact " suivie de sa signature.

### **Article 56-3**

*créé par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 17*

#### *Le bad beat jackpot*

Le bad beat jackpot est un jackpot progressif constitué par une retenue supplémentaire pouvant être effectuée sur une ou plusieurs tables de jeu des jeux de cercle mentionnés au chapitre III du titre III du présent arrêté.

Le bad beat jackpot récompense le joueur perdant, lorsque celui-ci a une main supérieure ou égale à un carré de 7, ainsi que les autres participants de la table.

Lors de l'abattage, le bad beat jackpot peut être remporté par un joueur perdant avec un carré de 7, face à une quinte flush ou face à un carré supérieur. L'abattage a lieu après le dernier tour de mise qui suit la river si au moins deux joueurs sont encore en jeu.

50 % du montant de la cagnotte du bad beat jackpot sont payés au joueur qui remporte le jackpot, les 50 % restants sont répartis à parts égales entre tous les joueurs présents à la table, qu'ils soient engagés dans la main ou non.

Dans le cas où plusieurs joueurs peuvent prétendre au bénéfice du bad beat jackpot, seul le joueur qui aura perdu avec la main la plus forte sera considéré.

Dans le cas où les croupiers de plusieurs tables font appel simultanément au responsable de la salle de poker pour le gain du bad beat jackpot, la table qui remporte la cagnotte est celle où le joueur a perdu avec la main la plus forte.

Les autres conditions nécessaires pour que le bad beat jackpot soit gagné sont les suivantes:

- le bad beat jackpot ne peut être remporté que si les deux cartes que les deux opposants ont en main sont utiles pour obtenir la meilleure combinaison de jeu ;
- le pot minimum pour constituer un bad beat jackpot est fixé par le règlement intérieur du casino ;
- il n'est pas permis aux joueurs éligibles au bad beat jackpot de commenter leur main avant l'abattage des cartes, sans quoi ils ne pourront prétendre remporter le jackpot.

### **Article 56-3-1**

*créé par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 17  
Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 29  
Constitution du bad beat jackpot*

Le bad beat jackpot est constitué de la valeur de départ du jackpot fixée par l'établissement et d'un incrément prélevé sur le pot après la retenue au profit de la cagnotte.

Le règlement intérieur du casino définit cet incrément, qui peut être d'un montant fixe ou en pourcentage du pot et précise son mode d'arrondi ainsi que les modalités de retenue en cas de pots extérieurs.

Les conditions d'incrémentation font l'objet d'un affichage permanent à disposition du public, à chaque table. Elles ne peuvent être modifiées avant l'arrêt du jackpot progressif.

Le croupier soumet globalement le pot au bad beat jackpot. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans une cagnotte spécifique encadrée dans la table de jeu.

Il sera fait usage, pour chaque table de jeux, d'une machine automatique agréée qui permet au croupier de procéder à l'enregistrement automatisé et global de la retenue au profit de la cagnotte et de celle au profit du bad beat jackpot.

Cet appareil relié au réseau informatique du casino garantit la traçabilité des opérations.

Il retrace, par table de jeux et par partie, l'heure, le montant du pot, de la retenue à opérer au profit de l'établissement et de celle à opérer au profit de la constitution du bad beat jackpot, les montants des gains versés aux joueurs gagnants, ainsi que le montant du bad beat jackpot, et de ses paiements à chaque joueur.

Le taux de l'incrément du bad beat jackpot fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, à chaque table.

En fin de partie, la comptée de la cagnotte spécifique du bad beat jackpot est effectuée par table, en présence des employés de la table, du caissier et d'un membre du comité de direction. Après rapprochement avec un état informatique certifié par le membre du comité de direction, le montant de la retenue collectée en cours de séance est immédiatement inscrit par le caissier sur le « registre du bad beat jackpot » modèle quater, sous le contrôle du membre du comité de direction.

En cas de différence en plus dans la cagnotte, le croupier saisit un montant supplémentaire de retenue de façon à ajuster le montant des retenues tel qu'il figure sur la machine automatique. En cas de différence en moins, celle-ci est supportée par la caisse du casino. Dans tous les cas, c'est le montant le plus élevé, de celui de la cagnotte ou de l'état informatique, qui est retenu.

Sur le même registre, à chaque fin de séance de jeu, le montant affiché par le bad beat jackpot est renseigné et validé par le membre du comité de direction.

Le registre peut être établi par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Après son gain, la cagnotte du bad beat jackpot redémarre à 0 € ou bien à la valeur de départ fixée par le casino.

### **Article 56-3-2**

*créé par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 17*

#### *Arrêt du bad beat jackpot*

Un arrêt volontaire du bad beat jackpot peut intervenir à tout moment.

Le casino peut arrêter définitivement le bad beat jackpot. Dans ce cas, l'incrément est enregistré aux orphelins. Le casino en informe le ministre de l'intérieur dans les quarante-huit heures qui précèdent son arrêt. Le montant de l'incrément enregistré aux orphelins peut néanmoins être réaffecté à un nouveau bad beat jackpot, si celui-ci est créé avant le 31 octobre de l'année en cours. Dans le cas inverse, les dispositions générales relatives aux orphelins s'appliquent à ce montant.

En cas d'arrêt involontaire du système engendré par une panne technique, la partie continue sans que les pots ne soient prélevés au titre de l'incrémentation du bad beat jackpot et les joueurs ne peuvent alors prétendre au gain de la cagnotte. Le chef du service de police judiciaire territorialement compétent en est informé sans délai.

### **Article 56-3-3**

*créé par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 17*

#### *Gains d'un bad beat jackpot*

Lorsqu'un joueur gagne un bad beat jackpot aux jeux de cercle, un membre du comité de direction en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit autant de bons de paiement qu'il y a de joueurs à table au moment du gain du bad beat jackpot. Il y porte, ainsi que sur le registre des bad beat jackpots, les mentions suivantes :

- nature du jeu ;
- numéro casino de la table sur laquelle le bad beat jackpot a été gagné ;
- combinaison des figures constituant le bad beat jackpot ;
- date, heure ;
- montant du gain de chacun des joueurs ;
- pour le gagnant du lot principal du bad beat jackpot, les nom et prénom du joueur.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, les bons de paiement des bad beat jackpots peuvent être établis par procédé informatique.

**Section 1**  
**Règles applicables au texas hold'em poker.**

**Article 57**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 10 & 11*  
*Fonctionnement du texas hold'em poker.*

Le jeu du texas hold'em poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Le jeu doit être en parfait état et peut servir plusieurs fois.

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

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, à teinte unie 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 et opère la retenue au profit de la cagnotte. Il assure également la distribution des cartes.

Il lui est remis, à chaque début de séance, une caisse de change qui doit être encastrée dans la table de jeu. Cette caisse doit être pourvue en jetons et plaques de valeurs en quantité suffisante pour assurer un bon déroulement du jeu en relation avec le minimum de la table.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup.

Un chef de partie ou un chef de table placé sous sa surveillance, ou celle d'un membre du comité de direction, est affecté au contrôle de deux tables au plus pour assurer la clarté et la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

A défaut d'une salle consacrée uniquement au texas hold'em poker dont l'accès est soumis à l'enregistrement de l'identité des joueurs, les casinos exploitant ce jeu doivent agencer un espace qui lui est dédié spécifiquement et dont l'accès est soumis au même enregistrement.

Les dispositions de l'article 31 relatives aux heures des séances pour les jeux dits de cercle sont applicables aux tables de texas hold'em poker.

Le directeur responsable ou le membre du comité de direction a la possibilité d'organiser plusieurs parties par table dans les limites horaires prévues ci-dessus.

La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Ceux-ci, installés à la table, assistent à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. La partie se poursuit tant que deux joueurs participent encore au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis ou au nombre de places assises numérotées. Il est au maximum de dix.

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

En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places aux tables de jeu sont attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente qui est placée sous la responsabilité du chef de partie ou d'un membre du comité de direction.

Ce dernier procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont inscrits à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, celui-ci continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde et prenne place à la table de jeu.

L'attribution des places assises est effectuée par le chef de partie ou un membre du comité de direction, de façon aléatoire.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter en laissant ses mises à la table de jeu sous la surveillance du croupier. La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de fixer la durée maximale de cette absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table.

Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques. Aucun enjeu sur parole n'est toléré.

Le montant de la cave peut être modifié en cours de séance et au début d'une partie dans les conditions prévues à l'article 57-3 du présent arrêté, à condition d'avoir procédé au préalable à la détermination du montant de la cagnotte de la partie terminée.

A leur installation à la table de jeu, les joueurs disposent leur cave bien en évidence sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. Seules sont considérées comme participant au jeu les mises de chaque joueur disposées sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. La somme totale de ces mises constitue le tapis du joueur.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se recaver. Aucune recave n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la recave est fixé par le règlement intérieur.

La partie débute par le placement d'un marqueur appelé " bouton ". Pour déterminer la place du " bouton ", le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte (as, roi, dame, etc.) détermine l'emplacement du " bouton ". Une fois le joueur au " bouton " désigné, le croupier ramasse les cartes de trèfle, les joint au reste du paquet et brasse les cartes. La partie peut commencer.

Avant chaque donne, les deux joueurs placés immédiatement à gauche du bouton sont tenus de déposer, devant leur emplacement marqué sur le tapis, une mise initiale obligatoire.

Le premier joueur dépose une mise dite small blind égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une mise dite big blind dont le montant est au minimum égal à celui de la small blind et au maximum le double.

La direction de l'établissement peut, dans son règlement intérieur, autoriser l'utilisation d'une troisième mise initiale facultative dite option. Le troisième joueur situé à gauche du bouton peut alors déposer une option dont le montant est le double de celui de la big blind.

Après avoir vérifié que toutes les mises initiales sont conformes, le croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées, en commençant par le joueur assis à la gauche du bouton et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit deux cartes qu'il est tenu de protéger.

Pendant le coup, quelles que soient leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français, seul l'usage des termes anglais employés au texas hold'em poker est autorisé.

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 croupier procède alors au premier tour d'enchères. Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la big blind prend la parole en premier :

-il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle ;

-il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;

-il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Les joueurs suivants, jusqu'au joueur ayant misé la small blind, se déterminent de la même façon.

Le joueur ayant misé la small blind prend alors la parole :

-il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise. Le croupier ramasse

les cartes, les compte puis les brûle ;

-il peut suivre : le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;  
-il peut relancer : le joueur complète sa small blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Le joueur ayant misé la big blind prend ensuite la parole :

-il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise Le croupier, ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;

-il peut suivre : le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;

-il peut relancer : le joueur complète sa big blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la big blind peut annoncer parole ou check. Cette annonce met fin au premier tour d'enchères.

En cas de relance du joueur ayant misé la big blind, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé. Quand le premier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces enjeux ramassés sont placés au centre la table et constituent le pot.

A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose trois cartes, figures en dessus, qui déterminent le flop. Ces trois cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu.

Le croupier procède à un deuxième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Le premier joueur encore en jeu à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du bouton :

-il peut annoncer parole ou check : il laisse la parole au joueur suivant ;

-il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table ;

-il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

-il peut annoncer parole ou check mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé ;

-il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou a s'il a passé ;

-il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;

-il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée ;

-il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon.

Le tour d'enchères prend fin lorsque :

-tous les joueurs ont annoncé parole ou check ;

-tous les joueurs ont passé ;

-tous les joueurs ont suivi ou lorsque leur relance a été suivie.

Quand le second tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot situé au centre de la table.

A l'issue de ce deuxième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le turn. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop.

Le croupier procède à un troisième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'au second tour d'enchères.

Quand le troisième tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

A l'issue de ce troisième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le river. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop et de la carte du turn. L'ensemble de ces cinq cartes constitue le board.

Le croupier procède au dernier tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'aux deux tours d'enchères précédents.

Quand le dernier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité d'engager la totalité de son tapis en enjeu sans dépassement des maxima de relance établis selon la version de hold'em pratiquée. Si tous les autres joueurs passent, le joueur ayant engagé son tapis remporte la totalité du pot.

Dans le cas où le montant total du tapis engagé par le joueur est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de deux pots distincts :

- un pot principal constitué du tapis engagé par le joueur et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra le seul pot principal ;

- un pot extérieur constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier remettra le seul pot extérieur à la deuxième main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra tous les pots.

Le croupier est en charge de la constitution et de l'agencement des différents pots au centre de la table. Il peut être constitué autant de pots extérieurs que la partie le nécessite du moment que chaque pot est clairement identifiable.

Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses deux cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères.

Dans tous les cas, la meilleure main est déterminée par une combinaison de cinq cartes à partir des sept cartes à disposition des joueurs. La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes.

En cas d'égalité entre les combinaisons composées de moins de cinq cartes obtenues par deux joueurs ou plus, la main de cinq cartes gagnante sera celle qui comportera en complément, issues de la main du joueur ou du board, la ou les cartes les plus fortes. En cas d'égalité parfaite, le pot sera partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes issues de leurs deux cartes ou de l'une de leurs deux cartes et du board, ou seulement du board.

Le croupier soumet le pot à la retenue opérée au profit de l'établissement. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans la cagnotte encastrée dans la table de jeu.

A l'issue de l'opération de retenue, le croupier remet au gagnant la totalité du pot minorée de la retenue.

Pour arrêter la partie, la dernière main devra être annoncée préalablement.

**Article 57-1***Combinaisons autorisées au jeu du texas hold'em poker.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- la carte la plus haute ;
- 1 paire ;
- 2 paires ;
- Breton ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

**Article 57-2**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 30*

*Retenue au profit de la cagnotte au jeu du texas hold'em poker.*

Chaque table de texas hold'em poker possède une cagnotte distincte portant le même numéro que la table. Cette cagnotte est destinée à recevoir le montant des retenues opérées au profit de l'établissement.

Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 4 %. Toutefois, le montant de la retenue est plafonné comme suit :

- à partir d'un montant de cave initiale de 500 euros, la retenue est plafonnée à 15 % du montant de la cave initiale pratiquée ;
- à partir des montants de cave initiale de 1 000 euros, 5 000 euros, 10 000 euros et 50 000 euros, la retenue est respectivement plafonnée à 10 %, 5 %, 3 % et 1 % de la cave initiale pratiquée.

Le montant de la retenue est arrondi au demi-euro supérieur.

Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

Les dispositions des articles 56-1 et 56-2 sont applicables au jeu du texas hold'em poker.

**Article 57-3**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 7*

*Minima des enjeux au texas hold'em poker.*

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation. Il ne saurait être inférieur à 0.50 euro.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables ou en cours de séance, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table et en début de partie par le directeur responsable de casino.

Le montant et la composition de la caisse de change sont fixés à l'ouverture de la table par le directeur responsable du casino et ne peuvent plus être modifiés avant la prochaine séance.

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

## **Article 57-4**

### *Versions de jeu autorisées au texas hold'em poker.*

Trois versions de jeu du texas hold'em poker peuvent être pratiquées dans les casinos :

- le texas hold'em limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant maximum nommé le cap ;
- le texas hold'em pot limit : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du pot. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance ;
- le texas hold'em no limit : le montant de chaque relance est limité à la hauteur du tapis de chaque joueur. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance (sauf dans le cas d'un " tapis ").

Le directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version de texas hold'em pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance.

La version du hold'em pratiquée et ses modalités spécifiques font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public.

## **Section 1 bis**

### ***Règles applicables au Omaha poker 4 high.***

#### **Article 57-4-1**

*Créé par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 11*

#### ***Fonctionnement du Omaha poker 4 high.***

I. - Le jeu du Omaha poker 4 high se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Le jeu doit être en parfait état et peut servir plusieurs fois.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables au jeu du Omaha poker 4 high.

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, à teinte unie 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 et opère la retenue au profit de la cagnotte. Il assure également la distribution des cartes.

Il lui est remis, à chaque début de séance, une caisse de change qui doit être encastrée dans la table de jeu. Cette caisse doit être pourvue en jetons et plaques de valeurs en quantité suffisante pour assurer un bon déroulement du jeu en relation avec le minimum de la table.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup.

Un chef de partie ou un chef de table placé sous sa surveillance ou celle d'un membre du comité de direction est affecté au contrôle de deux tables au plus pour assurer la clarté et la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

A défaut d'une salle consacrée uniquement au Omaha poker dont l'accès est soumis à l'enregistrement de l'identité des joueurs, les casinos exploitant ce jeu peuvent soit l'exploiter dans l'espace réservé au texas hold'em poker, soit dans un espace qui lui est dédié spécifiquement et dont l'accès est soumis au même enregistrement.

Les dispositions de l'article 31 relatives aux heures des séances pour les jeux dits de cercle sont applicables aux tables d'Omaha poker 4 high.

Le directeur responsable ou le membre du comité de direction a la possibilité d'organiser plusieurs parties par table dans les limites horaires prévues ci-dessus.

II. - La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Ceux-ci, installés à la table, assistent à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. La partie se poursuit tant que deux joueurs participent encore au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de neuf.

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

En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places aux tables de jeu sont attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente qui est placée sous la responsabilité du chef de partie ou d'un membre du comité de direction.

Ce dernier procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont inscrits à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, celui-ci continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde et prenne place à la table de jeu. L'attribution des places assises est effectuée par le chef de partie de façon aléatoire.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter en laissant ses mises à la table de jeu sous la surveillance du croupier. La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de fixer la durée maximale de cette absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table.

III. - Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques. Aucun enjeu sur parole n'est toléré.

Les joueurs doivent se présenter à la table de jeu avec une mise initiale dite " cave ", constituée de plaques et jetons dont le change est effectué en caisse. Le montant minimum de la cave initiale est déterminé par la direction de l'établissement, à chaque début de séance, et ne peut plus être modifié avant la séance suivante.

A leur installation à la table de jeu, les joueurs disposent leur cave bien en évidence sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. Seules sont considérées comme participant au jeu les mises de chaque joueur disposées sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. La somme totale de ces mises constitue le tapis du joueur.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se recaver. Aucune recave n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la recave est fixé par le règlement intérieur.

La partie débute par le placement d'un marqueur appelé " bouton ". Pour déterminer la place du bouton, le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte (as, roi, dame, etc.) détermine l'emplacement du bouton. Une fois le joueur au bouton désigné, le croupier ramasse les cartes de trèfle, les joint au reste du paquet et brasse les cartes. La partie peut commencer.

IV. - Avant chaque donne, les deux joueurs placés immédiatement à gauche du bouton sont tenus de déposer, devant leur emplacement marqué sur le tapis, une mise initiale obligatoire.

Le premier joueur dépose une mise dite " small blind " égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une mise dite " big blind " dont le montant est au minimum égal à celui de la small blind et au maximum le double.

La direction de l'établissement peut, dans son règlement intérieur, autoriser l'utilisation d'une troisième mise initiale facultative dite " option ". Le troisième joueur situé à gauche du bouton peut alors déposer une option dont le montant est le double de celui de la big blind.

Après avoir vérifié que toutes les mises initiales sont conformes, le croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées, en commençant par le joueur assis à la gauche du bouton et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit quatre cartes qu'il est tenu de protéger.

Pendant le coup, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français, à l'exception de l'usage des termes anglais employés au Omaha poker 4 high.

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

V. - A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main. Le croupier procède alors au premier tour d'enchères. Le joueur situé à gauche du bouton ayant misé la big blind prend la parole en premier :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle ;

- il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;

- il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit le Omaha poker.

Les joueurs suivants, jusqu'au joueur ayant misé la small blind, se déterminent de la même façon.

Le joueur ayant misé la small blind prend alors la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;

- il peut suivre : le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;

- il peut relancer : le joueur complète sa small blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit le Omaha poker 4 high.

Le joueur ayant misé la big blind prend ensuite la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;

- il peut suivre : le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;

- il peut relancer : le joueur complète sa big blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high.

VI. - Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la big blind peut annoncer " parole " ou " check ". Cette annonce met fin au premier tour d'enchères.

En cas de relance du joueur ayant misé la big blind, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé. Quand le premier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces enjeux ramassés sont placés au centre de la table et constituent le pot.

A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose trois cartes, figures en dessus, qui déterminent le " flop ". Ces trois cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu.

VII. - Le croupier procède à un deuxième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Le premier joueur encore en jeu à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du bouton : - il peut annoncer " parole " ou " check " : il laisse la parole au joueur suivant ;

- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table ;

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

- il peut annoncer " parole " ou " check " mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé ;
- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou s'il a passé ;
- il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high ;
- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon.

Le tour d'enchères prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont annoncé " parole " ou " check " ;
- tous les joueurs ont passé ;
- tous les joueurs ont suivi ou lorsque leur relance a été suivie.

Quand le second tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot situé au centre de la table.

A l'issue de ce deuxième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le " turn ". Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop.

VIII. - Le croupier procède à un troisième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'au second tour d'enchères.

Quand le troisième tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

A l'issue de ce troisième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le " river ". Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop et de la carte du turn. L'ensemble de ces cinq cartes constitue le board.

IX. - Le croupier procède au dernier tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'aux deux tours d'enchères précédents.

Quand le dernier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité d'engager la totalité de son tapis en enjeu sans dépassement des maxima de relance établis selon la version d'Omaha pratiquée. Si tous les autres joueurs passent, le joueur ayant engagé son tapis remporte la totalité du pot.

Dans le cas où le montant total du tapis engagé par le joueur est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de deux pots distincts :

- un pot principal, constitué du tapis engagé par le joueur et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra le seul pot principal ;
- un pot extérieur, constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier remettra le seul pot extérieur à la deuxième main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra tous les pots.

Le croupier est en charge de la constitution et de l'agencement des différents pots au centre de la table. Il peut être constitué autant de pots extérieurs que la partie le nécessite du moment que chaque pot est clairement identifiable.

Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses quatre cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des

aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères.

Dans tous les cas, la meilleure main est déterminée par une combinaison de cinq cartes dont deux sont obligatoirement issues de la main du joueur et trois du board. La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

X. - La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes.

En cas d'égalité entre les combinaisons de deux joueurs ou plus, faisant appel à moins de cinq cartes, la main la plus forte sera celle comportant la carte du joueur la plus haute en dehors de ces combinaisons.

En cas d'égalité parfaite, le pot est partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes, deux étant issues de leur main et trois du board, le reliquat éventuel insécable de ce partage allant au joueur situé au plus près du bouton.

Le croupier soumet le pot à la retenue opérée au profit de l'établissement. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans la cagnotte encadrée dans la table de jeu.

A l'issue de cette opération, le croupier remet au gagnant la totalité du pot minorée de la retenue. Pour arrêter la partie, les trois dernières mains devront être annoncées préalablement.

### **Article 57-4-2**

*Créé par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 11*

*Combinaisons autorisées au jeu d'Omaha poker 4 high.*

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- la carte la plus haute ;
- une paire ;
- deux paires ;
- Brelan ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

### **Article 57-4-3**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 31*

*Retenue au profit de la cagnotte au jeu d'Omaha poker 4 high.*

Chaque table d'Omaha poker possède une cagnotte distincte portant le même numéro que la table. Cette cagnotte est destinée à recevoir le montant des retenues opérées au profit de l'établissement.

Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 2 %. Toutefois, le montant de la retenue est plafonné comme suit :

- à partir d'un montant de cave initiale de 500 euros, la retenue est plafonnée à 15 % du montant de la cave initiale pratiquée ;
- à partir des montants de cave initiale de 1 000 euros, 5 000 euros, 10 000 euros et 50 000 euros, la retenue est respectivement plafonnée à 10 %, 5 %, 3 % et 1 % de la cave initiale pratiquée.

Le montant de la retenue est arrondi au demi-euro supérieur.

Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

Les dispositions des articles 56-1 et 56-2 sont applicables au jeu d'Omaha poker 4 high.

#### **Article 57-4-4**

*Créé par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 11*

*Minima des enjeux au Omaha poker 4 high.*

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation. Il ne saurait être inférieur à 0, 50 euro.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation. Le nouveau minimum ne peut plus être modifié avant la prochaine séance.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table par le directeur responsable du casino et ne peut plus être modifié avant la prochaine séance.

Le montant et la composition de la caisse de change sont fixés à l'ouverture de la table par le directeur responsable du casino et ne peuvent plus être modifiés avant la prochaine séance.

Toutes les informations relatives au fonctionnement du Omaha poker 4 high font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

#### **Article 57-4-5**

*Créé par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 11*

*Versions de jeu autorisées au Omaha poker 4 high.*

Deux versions de jeu d'Omaha poker 4 high peuvent être pratiquées dans les casinos :

- le Omaha poker limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant maximum nommé " cap " ;
- le Omaha poker pot limit : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du pot. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance.

Le directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version d'Omaha pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance.

La version Omaha poker 4 high pratiquée et ses modalités spécifiques font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public.

### **Section 2**

#### ***Règles applicables à l'organisation des tournois de poker.***

#### **Article 57-5**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 9*

*Organisation de tournois de poker avec mise en jeu de lots.*

Les casinos peuvent organiser des tournois de poker, avec mise en jeu de lots, dans leur salle de jeux ou dans des locaux présentant les mêmes garanties de sincérité et de sécurité des jeux.

Lorsque les tournois sont organisés dans les locaux annexes aux salles de jeux, les garanties de sécurité et de sincérité des jeux doivent être les mêmes que celles offertes dans les salles de jeux.

Les conditions d'organisation du tournoi doivent être portées à la connaissance du ministre de l'intérieur (service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire), du préfet au moins vingt et un jours à l'avance par le directeur responsable qui leur en communique les modalités

du règlement dans les mêmes délais. Lorsque des tables de poker supplémentaires sont installées, le plan d'implantation de ces tables est également communiqué dans ce délai en complément des éléments précités.

Pour les tournois, du personnel supplémentaire peut être recruté temporairement par le casino, à la condition d'en informer le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au moins 21 jours à l'avance en lui transmettant un dossier conforme à celui prévu à l'article 15 du présent arrêté pour chaque employé.

Le directeur responsable est le garant de la régularité du tournoi et de la sincérité des jeux. Il a seul, ainsi que les membres du comité de direction, qualité pour garantir cette régularité et cette sincérité.

Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion des salles de jeux ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ces tournois.

### **Article 57-6**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 18*

#### *Constitution des lots.*

Les lots attribués aux gagnants sont obligatoirement en espèces et / ou en achat de cave pour un autre tournoi, au minimum d'une valeur égale au total des sommes engagées par les participants pour l'achat de leurs caves, sous déduction de la retenue au profit de la cagnotte.

Pour les tournois organisés initialement sans recave, les casinos peuvent toutefois proposer une "recave" unique, dite "bonus dealers". Dans ce cas, le montant de la "recave" est limité à 20 % du montant de la cave initiale, en contrepartie de 20 % du nombre de jetons initial. Cette recave ne contribue pas à la constitution des lots, mais demeure soumise à la retenue au profit de la cagnotte.

A titre promotionnel, les casinos organisateurs peuvent apporter une participation complémentaire à la constitution des lots, également en espèces ou en nature.

En aucun cas la participation complémentaire apportée par les casinos organisateurs ne peut dépasser un montant de 250 000 euros.

### **Article 57-7**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 19*

Un tournoi de poker est organisé sous la forme d'une compétition dans laquelle tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons.

Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé de la compétition.

Le tournoi s'achève lorsqu'un joueur a gagné tous les jetons.

Le tournoi peut consister en :

- un tournoi multitable sans rachat de cave ;
- un tournoi multitable à "rachat" qui permet aux joueurs de se recaver pour un montant limité. Ces rachats ne peuvent être effectués qu'en première partie de tournoi selon les modalités fixées par le règlement du tournoi.
- un tournoi à table unique auquel ne peuvent participer au maximum par séance que dix joueurs pour le texas hold'em poker et que neuf joueurs pour le Omaha poker.

Ce tournoi peut porter sur une ou sur plusieurs séances.

Lorsque le tournoi à table unique porte sur une séance, le directeur responsable est tenu d'en aviser le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au moins soixante-douze heures à l'avance.

Lorsqu'un tournoi à table unique est annulé à la dernière heure, faute d'un nombre suffisant de participants, il peut être reporté au lendemain ou les jours suivants, sous réserve que le directeur responsable en informe le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent dans les plus brefs délais.

Le tournoi échelonné sur plusieurs séances fait l'objet d'un calendrier joint au règlement mentionné à l'article 57-5, alinéa 3.

Avant le commencement de la saison des jeux, le directeur responsable adresse au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent une note précisant le numéro de la table de jeu affectée aux tournois de poker à table unique.

Les dates et modalités d'inscription au tournoi sont fixées par le règlement.

L'inscription à un tournoi de texas hold'em poker est strictement réservée aux personnes majeures et non interdites de jeu. La direction du casino organisateur peut de même refuser l'inscription au tournoi aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement. L'inscription à un tournoi de poker impose l'achat de la cave initiale.

Une préinscription ou inscription est admise par personne et par tournoi. Toutefois, le règlement du tournoi peut prévoir qu'un joueur éliminé du jeu puisse se réinscrire, une seule fois, en première partie de tournoi, et dans des conditions identiques à celles de son inscription initiale. La préinscription, inscription ou réinscription ne peut être cédée à un tiers, même à titre gracieux.

Les demandes d'inscription sont formalisées par un bulletin comportant au minimum les renseignements relatifs à l'état civil et l'adresse de la personne.

Les inscriptions sont validées par le casino qui procède aux vérifications d'usage avant de les enregistrer. Un récépissé valant admission à participer au tournoi est ensuite remis au joueur.

En remettant ou en transmettant leur formulaire d'inscription au tournoi dûment signé et approuvé au casino, les candidats en acceptent sans réserve les présentes règles.

Les bulletins d'inscription sont conservés par l'établissement organisateur à des fins d'archivage.

Au début de chaque tournoi, les participants doivent confirmer leur inscription sur le site organisateur et justifier de leur identité.

De même, les gagnants doivent présenter un document d'identité valide pour percevoir leur prix.

Le jeu en équipe, les remplacements et le jeu assisté par un tiers ou un artifice technique sont interdits.

Les salariés du casino et les personnels agréés ne peuvent pas participer en tant que joueurs aux tournois.

### **Article 57-8**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 6*

*Programmation du tournoi.*

Les dates et horaires des tournois peuvent être modifiés ou annulés par le directeur responsable qui en informe le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au minimum 72 heures à l'avance.

En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave dans les conditions de l'article 57-9 du présent arrêté, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

### **Article 57-9**

*Sécurité et sincérité du jeu durant le tournoi.*

Le directeur responsable du casino hôte désigne un responsable du tournoi choisi parmi les membres du comité de direction. Ce responsable prend le titre de " directeur du tournoi ".

Le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale. Dans cette dernière

hypothèse les droits d'inscription ou les caves mises hors jeu, ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Le directeur du tournoi peut suspendre ou arrêter un tournoi lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs encore en lice.

Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du tournoi et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur du tournoi.

Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur.

Les règles du tournoi et la description de son déroulement sont tenus à la disposition des participants.

### **Article 57-10**

#### *Attribution des places-prix.*

Les tables ainsi que les places d'origine et celles durant tout le tournoi sont attribuées par le casino aux joueurs inscrits, par sélection aléatoire effectuée manuellement ou par ordinateur, sans recours d'aucune sorte, la décision du casino étant souveraine.

La composition des prix est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Ces prix ne peuvent pas être cédés à un tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.

La structure des prix est établie au début de chaque tournoi ou à la fin de la période de rachat s'il s'agit d'un tournoi à rachats de caves.

### **Article 57-11**

#### *Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 14 Retenue sur les lots au profit de la cagnotte.*

Une retenue de 4 % pour les tournois de Texas hold'em poker et de 2 % pour les tournois d'Omaha poker est opérée au profit de la cagnotte sur le montant des achats de cave.

L'enregistrement de la retenue au profit de la cagnotte est effectué sur un carnet prévu à cet effet (modèle n° 11 ter) lors de l'attribution définitive des lots. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou un membre du comité de direction et contresignée par le caissier des jeux.

### **Article 57-12**

#### *Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 12 Matériels de jeu.*

Les jetons utilisés dans un tournoi de poker sont des jetons non négociables dédiés exclusivement aux tournois et réputés sans valeur en dehors des tables du tournoi et au terme de celui-ci.

Les cartes utilisées dans les tournois de poker pourront être personnalisées. Les dispositions des articles 39, 40 et 40-1 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes y sont applicables. Toutefois, lorsque les tournois ont lieu dans des locaux annexes, le déchetage des sixains est effectué en présence du public qui est appelé à vérifier si la bande de contrôle est intacte.

**Article 57-13**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 12 & 15  
Les règles du jeu applicables aux tournois de poker.*

Les règles du jeu applicables aux tournois de poker sont celles fixées par le présent arrêté pour chaque forme de poker, sous réserve de variantes et précisions figurant dans le règlement intérieur tenu à la disposition des joueurs.

**Section 3*****Règles applicables aux divers jeux de baccara.*****Article 58*****Fonctionnement du baccara.***

Au baccara chemin de fer, il est fait usage de six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Les jeux peuvent servir plusieurs fois, mais ils doivent être remplacés par des jeux neufs dès qu'ils ne sont plus en parfait état.

Au baccara à deux tableaux, il doit être obligatoirement fait usage de cartes neuves à chaque séance. On emploie trois jeux de cinquante-deux cartes, deux d'une couleur et un de l'autre pour la banque dite " limitée " et six jeux, trois d'une couleur et trois de l'autre pour la banque dite " ouverte ". Les cartes sont mélangées ainsi qu'il est dit à l'article 40.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée à la fin du jeu avant les sept dernières cartes au baccara chemin de fer et avant les dix dernières cartes au baccara à deux tableaux. Lorsque cette carte apparaît, aucun autre coup ne doit être donné.

Les cartes sont ensuite placées dans un distributeur ou sabot, d'un modèle agréé par le ministre de l'intérieur et disposées de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une.

Les sabots détenus par chaque casino doivent être déposés soit dans l'armoire servant de dépôt de cartes si ses dimensions le permettent, soit dans une armoire spéciale répondant aux mêmes conditions ; ils doivent être numérotés par l'établissement. Un inventaire constamment à jour en est tenu sur un carnet de prises en charge des jeux de cartes dont un certain nombre de pages est réservé à cet effet. L'affectation des sabots aux différentes tables est faite par le directeur ou un employé responsable au début de chaque séance en évitant que d'une manière systématique les mêmes sabots soient toujours affectés aux mêmes tables. Cette affectation sera constatée par une mention portée à la colonne 3 du carnet d'enregistrement des cagnottes.

Il est interdit en toute circonstance de détacher des cartes (c'est-à-dire de les extraire des sabots) avant l'arrêt des enjeux par le croupier. Les cartes détachées ne peuvent, sous quelque prétexte que ce soit, être réintégrées dans le sabot, le joueur est tenu de donner le coup dès qu'il a détaché une seule carte. Si, dans un cas particulier, le directeur responsable du casino ne croit pas devoir appliquer la règle ainsi posée dans toute sa rigueur, la carte ou les cartes détachées doivent obligatoirement être " brûlées ", le joueur prenant la suite n'étant pas admis à les utiliser.

Au baccara à deux tableaux, comme au baccara chemin de fer, le minimum des enjeux est fixé par l'établissement et peut varier pour les différentes tables, suivant les convenances particulières des casinos, mais il ne saurait, en aucun cas, être inférieur à 1 Euro. Le casino a également toute latitude pour fixer, au baccara à deux tableaux à banque limitée, le minimum et le maximum des banques et, au baccara chemin de fer, le minimum et le maximum soit de la mise initiale, soit des bancos.

Un seul croupier et un seul changeur doivent être affectés à chaque table déterminée. Le nombre des valets de pied ne doit, en aucun cas, dépasser un, par quatre tables ou fraction de quatre tables. Il est interdit aux valets de s'immiscer dans tout ce qui a trait aux jeux, aux cartes, aux jetons ou aux carnets de tickets.

Sous peine de renvoi immédiat, il est interdit aux valets de pied et à tous autres employés de marquer des places à l'avance aux tables de jeu et d'intervenir pour l'attribution des places assises. Il n'est fait d'exception à cette règle que pour le chef de partie ou le chef de table et pour le changeur d'une table où les joueurs ont la faculté de se faire inscrire à l'avance.

### **Article 59**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10  
Emploi des carnets de tickets au baccara.*

Les tickets représentant la valeur de la retenue opérée au profit de la cagnotte sont détachés à chaque coup gagnant du banquier par le croupier lui-même.

Ces opérations sont effectuées dans l'ordre suivant :

1° Le croupier annonce la somme prélevée et l'isole bien en vue, à proximité de l'ouverture de la cagnotte ;

2° Il détache les tickets correspondants ;

3° Il verse ostensiblement la somme dans la cagnotte.

Les tickets sont, après leur détachement, laissés quelques instants sur la table de jeu de manière que l'on puisse les contrôler mais, dès ce moment, ils n'ont plus aucune valeur et ils doivent être déchirés avant le coup suivant.

Le montant de la retenue est arrondi à la dizaine de centimes d'euro la plus voisine. Il ne peut jamais y avoir simultanément en service à la même table des carnets de tickets de plus de trois valeurs différentes.

Il peut être fait usage de la machine automatique visée à l'article 56-1 du présent arrêté.

### **Article 60**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10  
Taux de la cagnotte au baccara.*

La retenue est, au baccara chemin de fer, fixée à 5 % des sommes gagnées à chaque coup par le banquier.

Au baccara à deux tableaux, elle est fixée à 2 % des sommes gagnées à chaque coup par le banquier, si la banque est limitée, et 1, 25 % si elle est ouverte.

Aucune pénalité pécuniaire ne peut être appliquée aux joueurs qui ont fait un faux tirage ou commis une infraction à la règle du jeu ; la seule sanction que le casino puisse appliquer à l'égard du joueur fautif est de ne plus lui permettre de tenir les cartes.

## **Section 4**

### ***Règles applicables à la banque ouverte.***

### **Article 61**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 7  
Fonctionnement de la banque ouverte.*

Le baccara à banque ouverte ne peut être pratiqué dans les casinos spécialement autorisés qu'à une seule table, dont le fonctionnement est limité à deux séances par jour, séparées par le dîner. A chacune des séances, le nombre des tailles est de deux maximum. L'heure exacte du début de chaque séance doit être indiquée au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent.

Il est interdit de monopoliser le jeu de baccara à banque ouverte au profit de tel ou tel banquier. A la seule condition d'avoir préalablement justifié, par un dépôt soit dans les caisses du casino, soit dans celles d'une banque agréée à l'avance par l'administration du casino, de la possession d'une somme liquide suffisante pour pouvoir payer tous les enjeux sans que la responsabilité pécuniaire du casino puisse, en aucun cas, se trouver engagée, tous les joueurs peuvent tailler au baccara à banque ouverte. En cas de concurrence, la banque est adjugée par tirage au sort.

Les casinos peuvent adjuger la banque par tailles ou par séances.

Il est interdit de fixer un maximum aux mises des pontes.

Ces dernières ne peuvent être constituées que par des sommes égales à 1 ou des multiples de 1.

Demeure interdit tout procédé qui consisterait à pratiquer le baccara à banque ouverte en dehors des dispositions réglementaires auxquelles ce jeu est soumis.

## **Article 62**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10*

*Retenue au profit de la cagnotte au baccara à banque ouverte.*

1° La retenue au profit de la cagnotte est déterminée à raison de 1, 25 % :

- a) Du montant total des sommes mises par les pontes toutes les fois que le banquier gagne sur les deux tableaux ;
- b) De la différence entre le montant des sommes mises sur le tableau gagnant et le montant des sommes mises sur le tableau perdant lorsque le banquier gagne sur un tableau et perd sur l'autre ;
- c) Du montant des sommes mises sur le tableau gagnant lorsque le banquier gagne sur un tableau et est en carte sur l'autre.

2° La retenue doit obligatoirement être effectuée avant que les mises gagnantes ne soient versées à la masse que le croupier détient pour le compte du banquier.

Dès que les cartes ont été abattues, le croupier fait le compte des sommes exposées sur chaque tableau : il annonce à haute voix :

1er tableau, X (gagnant ou perdant ou égalité) ;

2e tableau, X (gagnant ou perdant ou égalité).

Quand le coup est gagné sur les deux tableaux par le banquier, il annonce le total des mises.

Quand un tableau est gagnant pour le banquier et l'autre perdant, il annonce la différence entre les mises du tableau gagnant et les mises du tableau perdant, si ces dernières sont plus faibles.

Puis il annonce le montant de la somme à verser à la cagnotte ; il détache des tickets pour une valeur égale et il effectue la retenue de ladite somme qu'il verse ostensiblement dans la cagnotte.

## **Section 5**

***Règles spéciales applicables à l'écarté.***

## **Article 63**

*Fonctionnement de l'écarté.*

Pour la partie d'écarté, on fait usage de trois jeux de trente-deux cartes d'un tarotage à teinte unie. Chacun de ces trois jeux, de couleur différente, est employé alternativement par les joueurs après chaque donne.

Il doit être obligatoirement fait usage de jeux neufs à chaque séance nouvelle.

Les mises doivent être des multiples de 10 centimes d'euro avec minimum d'enjeu de 10 centimes d'euro.

Il est délivré à chaque personne désirant prendre part au jeu de l'écarté avec paris une fiche portant un numéro d'ordre, la date du jour et le numéro de la séance. Les joueurs munis d'une de ces fiches sont seuls admis à ponter et à s'inscrire pour tenir les cartes.

Au début de la séance, il est procédé à l'appel, par ordre d'inscription, des numéros portés sur les fiches de chacune des personnes, qui se sont fait inscrire pour tenir les cartes. Si l'une ou plusieurs de ces personnes ne répondent pas à l'appel de leur numéro, l'appel continue jusqu'à ce que l'une d'entre elles y réponde et prenne place à la table de jeu. Il est procédé de même pour son vis-à-vis.

Après chaque partie, le joueur perdant quitte sa place et est remplacé par un autre joueur désigné comme il est dit plus haut. Il en est de même au cas où le joueur gagnant renonce à tenir plus longtemps les cartes.

## **Article 64**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10*

*Rôle des employés affectés aux tables d'écarté.*

A chaque table sont affectés deux employés chargés :

L'un de battre les cartes, d'inscrire les joueurs qui ont demandé à prendre la main et de procéder à l'appel prévu à l'article précédent ;

L'autre de tenir la comptabilité des enjeux, d'opérer la retenue au profit de la cagnotte, de détacher les tickets de contrôle et de payer le côté gagnant.

Les joueurs étant en face l'un de l'autre et avant le commencement de la partie, les personnes désirant ponter désignent à l'employé chargé de la comptabilité des enjeux le joueur sur lequel elles entendent parier. Elles remettent à cet employé le montant de leur mise en lui présentant en même temps leur fiche. L'employé reçoit les mises, les inscrit au fur et à mesure de leur réception sur un carnet spécial où il mentionne le numéro de la fiche et, en regard, le montant de l'enjeu. Les mises déposées sur chacun des deux côtés sont réunies en une seule masse. Si les deux masses sont inégales, l'employé les égalise en retirant du côté le plus chargé la somme en excédent, laquelle est restituée aux derniers inscrits ayant parié de ce côté.

Bien qu'il ne constitue pas à proprement parler un document de la comptabilité spéciale des jeux, le carnet dont il est question à l'alinéa précédent doit être tenu très régulièrement et présenter sur la couverture le numéro de la table d'écarté à laquelle il est affecté, ainsi que la date du jour où il a été commencé.

Avant l'ouverture de chaque séance, le timbre à date est apposé sur ledit carnet à la suite des opérations de la séance précédente et l'employé chargé de le tenir porte ensuite pour chaque coup, en dehors du détail des enjeux, les indications suivantes :

1° Le numéro du coup (série ininterrompue de numéros par séance) ;

2° Le total des sommes tenues de chaque côté et, s'il s'agit de la partie dite " chouette ", le montant de la chouette ainsi que le total des sommes tenues en dehors ;

3° Le montant de la retenue opérée au profit de la cagnotte ainsi que les numéros des tickets détachés pour représenter la valeur de cette retenue.

Afin de ne pas retarder la marche de la partie, l'employé attend, pour porter ces différentes indications sur le carnet, que les cartes soient données.

Le carnet spécial à l'écarté rentre dans la catégorie des documents qui doivent être tenus à tout moment à la disposition des agents chargés de la surveillance ou du contrôle.

**Article 65**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10*  
*Fonctionnement de la chouette.*

Les articles précédents sont applicables à la partie dite " chouette ", où seul un joueur à qui la chouette a été adjugée, dans les mêmes conditions que la banque au baccara à deux tableaux, joue contre tous les autres. Cependant, les dispositions finales de l'article 63 ne conservent leur effet qu'à l'égard du joueur prenant place en face du chouetteur.

Si la totalité des mises venait à dépasser le montant de la chouette, les joueurs pourraient ponter du côté chouette et il sera procédé, pour égaliser les masses, comme il est dit à l'article 64.

Même dans ce dernier cas, la table doit être disposée de telle sorte que personne ne soit placé derrière le chouetteur et ne puisse voir son jeu.

Le chouetteur est admis à remettre une fois le montant de la chouette, moyennant le paiement d'une retenue au profit de la cagnotte égale à la retenue primitive, mais si la chouette saute une seconde fois, elle doit être mise de nouveau aux enchères.

**Article 66**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10*  
*Taux de la cagnotte à l'écarté.*

La retenue au profit de la cagnotte est fixée à 5 % sur les enjeux du côté gagnant.

A la chouette, la retenue est de 5 % sur le montant de la chouette adjugée sans que le chouetteur ait aucun droit nouveau à acquitter tant que la chouette n'a pas sauté. Toutefois, le tarif de 5 % sur les enjeux du côté gagnant reste applicable aux autres joueurs, qu'ils aient ponté de l'un ou de l'autre côté, et au chouetteur lui-même s'il tient quelque chose en dehors du montant de la chouette.

**Article 66-1**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 10*  
*Emploi des carnets de tickets à l'écarté.*

Dès que le total des enjeux tenus de chaque côté a été déterminé, l'employé chargé de tenir le carnet spécial prévu à l'article 64 détache le nombre de tickets nécessaires pour représenter 5% de ce total, comme il est dit à l'article 59 pour le baccara et avant que les cartes n'aient été données.

Toutefois, à la partie dite " chouette ", ces opérations sont effectuées d'une manière différente selon qu'il s'agit du premier coup de la chouette ou des coups suivants.

Au premier coup, l'employé détache, avant que les cartes n'aient été données, le nombre de tickets nécessaires pour représenter la valeur de la retenue à opérer sur le montant de la chouette adjugée et, s'il y a lieu, la retenue de 5 % sur les sommes tenues en dehors de la chouette.

Aux coups suivants il ne détache, dans les mêmes conditions, que les tickets représentant 5 % de ces dernières sommes et il attend le résultat du coup pour détacher en cas de gain du côté des pontes 5 % des sommes tenues sur la chouette par ces derniers. Si c'est le chouetteur qui a gagné, il n'y a aucune retenue à opérer sur ces mêmes sommes.

D'autre part, et ainsi qu'il est dit à l'article 64, l'employé inscrit à son carnet, dès que les cartes ont été données, les numéros des tickets qu'il vient de détacher.

Il peut être fait usage de la machine automatique à l'article 56-1 du présent arrêté.

**Section 5 bis**  
**Règles particulières applicables au bingo**  
*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

**Article 66-1-1**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

*Matériel d'exploitation du bingo.*

Les appareils de tirage utilisés au jeu du bingo, quel que soit leur type, y compris les boules du système à air pulsé, sont d'un modèle préalablement agréé. Ils contiennent 90 numéros, numérotés de 1 à 90 inclus. Les extensions informatiques et les cartons de jeux qu'elles génèrent doivent également être d'un modèle agréé. L'ensemble de ces matériels d'exploitation doit être fourni par un fabricant disposant d'un agrément ministériel.

Les cartons préimprimés sont conservés dans une armoire sécurisée, placée sous vidéosurveillance.

Les cartons comportent une grille de 3 lignes et 9 colonnes, comportant 15 numéros différents, à raison de 5 numéros par ligne, allant de 1 à 90 et 12 cases vides.

Il doit être fait usage de cartons en parfait état au commencement de chaque séance.

L'achat des cartons de jeux est effectué à la caisse spécifique du jeu du bingo. Il peut également être effectué par l'intermédiaire d'employés de jeux vendeurs en salle de jeux, en veillant au respect strict de la continuité des numéros de série et de carton vendus.

Les cartons gagnants sont conservés, avant destruction, pendant une durée de vingt-huit jours.

**Article 66-1-2**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

*Fonctionnement du bingo.*

Le directeur responsable est le garant de la régularité et de la sincérité du jeu. Sous son autorité, un membre du comité de direction spécialement désigné assure le bon déroulement des opérations effectuées par les employés de jeux affectés au jeu du bingo.

Au début de chaque séance, le bon fonctionnement du matériel et de toutes les installations afférentes au jeu est testé, sous le contrôle du membre du comité de direction. L'employé de jeux dit l'animateur de jeu procède à l'introduction des boules dans l'appareil extracteur, appelé sphère, ou active le système électronique générateur de nombres aléatoires.

L'animateur de jeu procède au tirage à blanc des 90 numéros afin de vérifier le bon fonctionnement de tous les appareils.

A. - Avant de commencer la vente des cartons, l'animateur de jeu annonce :

- la série à vendre ;
- le numéro du premier carton à vendre ;
- la valeur unitaire du carton.

En cas de besoin, au cours d'une même partie, de nouvelles séries peuvent être mises en circulation en respectant la même procédure.

B. - Après les opérations de vente et lorsque le calcul des lots est terminé l'animateur de jeu annonce :

- le nombre total de cartons vendus ;
- le numéro de la ou des série(s) concernée(s) ;
- le premier et le dernier numéro vendu de chaque série.

Il annonce ensuite le montant des lots correspondant aux combinaisons gagnantes, quine, bingo et bingo cumulé, ainsi que le montant total des mises.

C. - La partie peut alors commencer.

L'animateur de jeu procède au tirage des numéros. Les numéros sont annoncés clairement et immédiatement affichés sur le tableau prévu à cet effet.

A chaque annonce, le joueur compare le numéro tiré avec les combinaisons de son ou de ses cartons.

Lorsqu'un joueur annonce "quine" ou "bingo", l'animateur de jeu interrompt immédiatement le tirage.

La combinaison du carton est alors contrôlée par l'animateur de jeu, soit manuellement, soit par un système informatique, et affichée de façon visible pour les joueurs.

Si une différence est constatée entre l'un des numéros de la combinaison du carton du joueur ayant annoncé "quine" ou "bingo" et les numéros sortis, le jeu continue jusqu'à ce qu'un gagnant réel se fasse connaître.

Lorsque la quine présentée est validée, le jeu reprend jusqu'à ce que soit annoncé "bingo" ; dans le cas où la vérification confirme le bingo, l'animateur de jeu annonce la fin de la partie.

Il procède alors à la remise des lots.

Les cartons gagnants sont impérativement et immédiatement récupérés à la fin de la partie, dès lors que le bingo est gagné.

Pour toute combinaison gagnante, l'animateur de jeu vérifie les éléments suivants :

- la série vendue ;
- le numéro du carton ;
- les numéros de la combinaison gagnante.

Le contrôle du carton gagnant effectué, l'animateur de jeu demande à l'ensemble des joueurs s'il y a d'autres combinaisons gagnantes quine ou bingo. En fonction des réponses, il ordonne la reprise ou la fin de la partie. Dès lors, tout droit à une réclamation sur la partie est perdu.

A la fin de chaque partie, l'animateur de jeu réintroduit les boules sorties dans l'appareil ou réinitialise le système générateur de nombres aléatoires, une nouvelle partie peut alors commencer.

### **Article 66-1-3**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

*Combinaisons gagnantes.*

Au jeu du bingo, il existe deux combinaisons gagnantes, la quine et le bingo.

La quine est formée lorsque tous les numéros d'une ligne (5 numéros) ont été tirés, annoncés et affichés par l'animateur de jeu et dès lors qu'elle n'a pas déjà été annoncée correctement par un autre joueur durant le tirage ;

Le bingo est formé lorsque tous les numéros qui composent un carton (15 numéros) ont été tirés. Lorsque le bingo est tiré, annoncé et affiché, la partie en cours est terminée.

Ces deux combinaisons peuvent être complétées par un jackpot progressif, constitué d'un bingo cumulé et d'une réserve cumulée dont les montants respectifs doivent être affichés et clairement visibles par l'ensemble des joueurs. Les sommes prélevées à chaque partie pour le jackpot progressif sont déposées dans une boîte prévue à cet effet et consignées en fin de séance sur un registre du jackpot progressif modèle 8 bingo, tenu par le caissier, sous le contrôle d'un membre du comité de direction. Ce registre peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

La direction de l'établissement détermine en début de séance et affiche au tableau un numéro d'ordre, dit « boule maxima », qui correspond au nombre limite des tirages permettant de gagner le bingo cumulé. La direction de l'établissement a la possibilité de modifier ce numéro d'ordre avant chaque partie. Le bingo cumulé est gagné lorsque le joueur annonce "bingo" avant, ou au moment du tirage de la boule maxima. Le gagnant, dans ce cas, remporte le montant du bingo ainsi que le montant

du bingo cumulé. Dès la partie suivante, le montant de la réserve cumulée est versé automatiquement dans la constitution du nouveau bingo cumulé.

En cas d'arrêt de l'exploitation du jeu et, en tout état de cause, après une durée d'un an sans que le jeu n'ait été ouvert à la clientèle, les montants du bingo cumulé et de la réserve cumulée mentionnés sur le registre du jackpot progressif du bingo à l'issue de la dernière séance sont enregistrés aux orphelins. Ces montants peuvent être utilisés, avant le 31 octobre de la saison en cours, pour alimenter le bingo cumulé et la réserve cumulée du jackpot progressif de la première partie de la séance de jeu du bingo.

#### **Article 66-1-4**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

##### *Gains du jackpot progressif.*

Lorsqu'un joueur gagne le jackpot progressif, un membre du comité de direction en est immédiatement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit un bon de paiement de jackpot progressif du bingo (modèle 9 bingo) ; il y porte, ainsi que sur le registre des gains des jackpots progressifs modèle 8 bis bingo spécialement ouvert à cet effet, les mentions suivantes :

- combinaison gagnante constituant le jackpot ;
- date, heure, montant du gain ;
- identité du joueur gagnant.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre du comité de direction.

Un registre, modèle 8 ter bingo, du relevé du jackpot progressif du bingo est tenu. Il est renseigné en fin de séance du montant affiché du bingo cumulé et de la réserve cumulée.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion informatisée, le registre des gains des jackpots progressifs et le registre du relevé du jackpot progressif du bingo peut être établi par procédé informatique.

#### **Article 66-1-5**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

##### *Taux de la cagnotte.*

La retenue au profit de la cagnotte est de 35 % du montant total de la vente des cartons.

Pour calculer la retenue opérée au profit de la cagnotte, le caissier fait usage, à chaque partie, d'une machine automatique agréée. Cet appareil relié au réseau informatique du casino fonctionne selon une procédure d'accès restreint et sécurisé et garantit la traçabilité des opérations. Il retrace par partie, l'heure, le nombre de cartons vendus, le prix du carton, le montant total de la vente des cartons, de la retenue, du bingo cumulé et de la réserve cumulée éventuels, et des gains (quine, bingo et bons de paiement) versés au joueur. La validation de ces données intervient à l'issue de chaque partie. Une sommation des retenues est effectuée en fin de séance par l'édition d'un historique.

La comptée physique de la cagnotte est effectuée par le caissier sous le contrôle et la responsabilité du directeur responsable ou du membre du comité de direction.

L'enregistrement de la retenue est assuré par le caissier sur un carnet d'enregistrement des cagnottes établi conformément au modèle 11 quinquies, à l'issue de la séance de jeux, dans les conditions prévues par l'article 71 du présent arrêté. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des cagnottes peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

### **Article 66-1-6**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6  
Constitution et paiement des lots.*

La répartition des lots s'effectue comme suit :

15 % de la valeur totale des cartons vendus pour la quine ;

50 % de la valeur totale des cartons vendus pour le bingo ;

Si un jackpot progressif est mis en place, la répartition des lots s'effectue comme suit :

10 % de la valeur totale des cartons vendus pour la quine ;

50 % de la valeur totale des cartons vendus pour le bingo ;

5 % pour le jackpot progressif dont 3 % pour le bingo cumulé et 2 % pour la réserve cumulée.

S'il y a plus d'une combinaison gagnante quine ou bingo, le montant des gains de la combinaison est partagé proportionnellement entre les gagnants.

S'il y a plus d'une combinaison gagnante bingo avant la boule maxima, le montant des gains de la combinaison bingo ainsi que le montant du bingo cumulé sont partagés proportionnellement entre les gagnants.

Le paiement des lots s'effectue uniquement à la caisse spécifique du jeu du bingo.

### **Article 66-1-7**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6  
Incidents de partie.*

Au début d'une partie, avant le tirage du premier numéro, si une panne affecte les appareils ou installations, empêchant la poursuite du jeu, le directeur responsable ou le membre du comité de direction qui le remplace peut suspendre provisoirement la partie. Si dans un délai de 15 minutes la partie n'a pas repris, les cartons sont retournés à l'animateur de jeu qui procède à leur remboursement.

Dans le cas où l'incident survient après le début la partie et après que des numéros ont déjà été notés sur les cartons, le même délai de 15 minutes s'applique pour la reprise du jeu avant annulation et remboursement des cartons. Mention en est portée au registre des incidents modèle 26 bingo.

Le retrait d'un joueur au cours de la partie ne donne lieu à aucun remboursement des cartons qu'il a achetés.

Une erreur dans les annonces pendant le déroulement du jeu entraîne l'annulation de la partie et la restitution du montant de la valeur des cartons aux joueurs ; les joueurs peuvent aussi échanger leurs cartons contre d'autres de même valeur, pour une nouvelle partie.

Toutes les informations relatives à l'incident (l'erreur constatée, la série concernée, le nombre et le montant des cartons remboursés) sont consignées dans le registre des incidents.

Dans le cas où le casino adopterait un mode de fonctionnement informatisé du jeu, le registre peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Les joueurs peuvent demander des informations ou faire des réclamations, à condition de ne pas occasionner une interruption dans le déroulement de la partie.

**Article 66-1-8**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

***Règlement intérieur.***

Sous réserve de l'indiquer dans son règlement intérieur, la direction du casino peut :

- modifier la valeur du carton en cours de séance et avant le début d'une partie ;
- apporter une participation complémentaire du casino au montant du bingo cumulé et/ou de la réserve cumulée en cours de séance et avant le début d'une partie. Le montant de cette participation complémentaire ne peut être supérieur à 250 000 euros.

**Article 66-1-9*****Règles particulières applicables du bingo "au forfait".***

Les casinos peuvent organiser des bingos "au forfait" dans leur salle de jeux ou dans des locaux annexes aux salles de jeux présentant les mêmes garanties de sécurité et de sincérité des jeux. Le matériel utilisé répond aux exigences d'agrément prévues à l'article 66-1-1.

Dans le cas où le jeu est organisé dans des locaux annexes aux salles de jeux, du personnel supplémentaire peut être recruté temporairement par le casino, à la condition d'en informer le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au moins sept jours à l'avance en lui transmettant un dossier conforme à celui prévu à l'article 15 du présent arrêté pour chaque employé. Dans tous les cas, les conditions d'organisation, qui relèvent de la compétence exclusive de la direction du casino, doivent également être portées à la connaissance du chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, au moins sept jours à l'avance par le directeur responsable.

Le directeur responsable est le garant de la régularité et de la sincérité du jeu. Avec les membres du comité de direction, il a seul qualité pour garantir cette régularité et cette sincérité.

Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion des salles de jeux ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ce jeu.

Une séance de jeu est composée de plusieurs parties distinctes.

Les préinscriptions peuvent se faire préalablement par l'intermédiaire des employés de jeux chargés de cette tâche. Un joueur peut acheter un ou plusieurs forfaits pour la même séance.

L'inscription au jeu du bingo "au forfait" impose l'achat d'au moins un forfait initial. Les joueurs souhaitant participer au jeu du bingo "au forfait" doivent payer des frais de participation dont une partie est allouée à l'achat de cartons de jeu, l'autre au titre de droits d'inscription.

Le bingo "au forfait" peut porter sur une ou sur plusieurs séances.

L'inscription au jeu du bingo "au forfait" est strictement réservée aux personnes majeures et non interdites de jeu.

Un récépissé valant admission à participer à la séance est remis au joueur qui l'échangera le jour de la séance contre une série de cartons composant le ou les forfaits.

Les souches des bulletins d'inscription sont conservées par l'établissement organisateur à des fins d'archivage.

Les salariés du casino et les personnels agréés ne peuvent pas participer en tant que joueurs au jeu du bingo.

Lorsque les calculs des lots sont réalisés, l'animateur de jeu rappelle le prix du forfait ainsi que le nombre de cartons inclus dans le forfait pour la séance en cours, puis il annonce :

- le nombre total de forfaits vendus ;
- le nombre de parties prévues dans la séance de jeu ;
- le montant total des lots correspondant aux combinaisons gagnantes "quine" et "bingo", respectivement 15 % et 50 % du montant total des achats de forfaits.

Ces annonces effectuées, les parties peuvent débiter. Le produit de la vente des forfaits destiné à

la constitution des lots est versé dans la caisse spécialement dédiée à leur paiement.

Les lots attribués aux gagnants sont, en espèces, obligatoirement d'une valeur minimum égale, au total des sommes engagées par les participants pour l'achat de leur forfait déduction faite des montants des droits d'inscription et de la retenue au profit de la cagnotte.

La répartition des lots s'effectue comme suit :

- pour la quine, 15 % de la valeur totale des forfaits vendus, répartis de façon aléatoire sur l'ensemble des parties programmées sur la séance ;
- pour le bingo, 50 % de la valeur totale des forfaits vendus, répartis de façon aléatoire sur l'ensemble des parties programmées sur la séance.

Ces données sont introduites dans une machine automatique agréée destinée à valider le montant de la retenue opérée au profit de la cagnotte.

Avant chaque début de partie, l'animateur de jeu annonce les montants alloués aux combinaisons gagnantes. 65 % du montant total des cartons vendus seront redistribués de telle sorte qu'à l'issue de la dernière partie, le montant à redistribuer soit égal à zéro. La retenue au profit de la cagnotte est de 35 % du montant total de la vente des cartons.

Un historique informatique décrivant la répartition et le montant des lots ainsi que celui des retenues au profit de la cagnotte est édité.

A titre promotionnel, les casinos organisateurs peuvent apporter une participation complémentaire à la constitution des lots, également en espèces ou en nature.

En aucun cas la participation complémentaire apportée par les casinos organisateurs ne peut dépasser un montant de 250 000 euros.

#### **Article 66-1-10**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6  
Programmation du bingo “au forfait”.*

Les dates et horaires des séances de bingo “au forfait” peuvent être modifiés ou annulés par le directeur responsable qui en informe le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au minimum 72 heures à l'avance.

Toutefois, lorsque le bingo “au forfait” est annulé à la dernière heure, faute d'un nombre suffisant de participants, il peut être reporté aux jours suivants ou annulé, sous réserve que le directeur responsable en informe le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent dans les plus brefs délais.

Dans le cas d'une annulation, la totalité des frais de participation est remboursée aux participants.

En cas d'arrêt du bingo “au forfait”, pour motif grave, dans les conditions de l'article suivant du présent arrêté, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement du montant de l'achat du forfait réduit des droits d'inscription, au prorata des parties non jouées, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

#### **Article 66-1-11**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6  
Régularité et sincérité au jeu du bingo “au forfait”.*

Le directeur responsable désigne un responsable de séance choisi parmi les membres du comité de direction. Ce responsable prend le titre de “directeur de séance”.

Le directeur de séance peut expulser temporairement ou définitivement de la séance de Bingo “au forfait” un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant la séance ou en occasionnant du scandale. Dans cette dernière hypothèse, les droits d'inscription ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement de la séance sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Le directeur de séance peut suspendre ou arrêter la séance lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs. Le service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent est immédiatement informé de la suspension ou de l'arrêt d'une séance de bingo et un rapport circonstancié, accompagné de l'historique informatique mentionné à l'article 66-1-9, lui est adressé sans délai.

Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du bingo "au forfait" et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur de séance.

Les décisions prises par le directeur de séance ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur, transmis au ministère de l'intérieur pour validation au moins sept jours avant le début de la séance de jeu.

Les règles du bingo "au forfait" et la description de son déroulement sont affichés à la vue des joueurs.

#### **Article 66-1-12**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

##### *Attribution des places-lots.*

Les places des joueurs, durant toute la séance, sont attribuées par le casino sans recours d'aucune sorte, les décisions du casino étant souveraines.

Le montant global des lots est établi au début de chaque séance. Les lots ne peuvent pas être cédés à un tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.

#### **Article 66-1-13**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

##### *Retenue au profit de la cagnotte.*

Une retenue de 35 % est opérée au profit de la cagnotte sur le montant des achats de forfaits.

L'enregistrement de la retenue au profit de la cagnotte est effectué par le caissier sur un carnet d'enregistrement des cagnottes modèle 11 quinquies lors de l'attribution définitive des lots, en rapprochant l'historique informatique visé à l'article 66-1-9 et la comptée physique de la cagnotte, dans les conditions prévues à l'article 71. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou par le directeur de séance ou un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des cagnottes peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

#### **Article 66-1-14**

*créé par arrêté du 15 mai 2015 – art. 6*

##### *Les règles applicables au jeu du bingo "au forfait".*

Les règles applicables au jeu du bingo "au forfait" sont celles fixées par le présent arrêté, sous réserve de variantes et précisions figurant dans le règlement intérieur, préalablement validé par le ministère de l'intérieur, tenu à la disposition des joueurs.

## **Section 6** **Jackpot progressif aux jeux de cercle**

### **Article 66-2**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 11*

#### *Fonctionnement du jackpot progressif aux jeux de cercle*

Les jeux de cercle mentionnés aux sections 1 et 1 bis du présent chapitre peuvent alimenter un système de jackpot progressif sur trois niveaux au maximum, installé sur une ou plusieurs tables, à condition pour ces dernières que les montants des mises initiales obligatoires soient identiques. Ce système ne peut s'appliquer qu'aux trois combinaisons les plus hautes du jeu.

Le jackpot progressif est constitué de la valeur de départ du jackpot fixé par l'établissement et d'un incrément prélevé sur le pot après la retenue au profit de la cagnotte.

Ces incréments, définis dans le règlement intérieur du casino, peuvent être d'un montant fixe ou en pourcentage du pot. Le règlement intérieur précise leur mode d'arrondi et les modalités de prélèvement, en cas de pots extérieurs. Les conditions d'incrémentation ne peuvent être modifiées avant l'arrêt du jackpot progressif.

Le montant des valeurs de départ du ou des jackpots progressifs est fixé par l'établissement dans la limite de :

- 500 fois la small blind pour le niveau le plus élevé
- 200 fois la small blind pour le second niveau
- 50 fois la small blind pour le troisième niveau.

Les sommes prélevées au titre du ou des jackpots progressifs sont déposées dans une boîte prévue à cet effet sur chaque table et consignées en fin de séance sur le registre modèle 8. Ce registre peut être établi par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Les modalités d'incrémentation et de gain du jackpot sont définies dans le règlement intérieur du casino.

### **Article 66-3**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 11*

#### *Gains de jackpots progressifs aux jeux de cercle*

Un seul jackpot progressif de chaque niveau peut être gagné par table et par partie. En cas d'égalité de combinaison, le gain revient au joueur détenant la combinaison la plus haute. Lorsqu'une combinaison est formée entièrement par le tableau, le montant du jackpot progressif sera divisé entre tous les joueurs encore en jeu. Dans le cas du « carré », le jackpot sera distribué ou partagé au(x) joueur(s) détenant la cinquième carte la plus haute.

Lorsqu'un joueur gagne un « jackpot progressif », un membre du comité de direction en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit un bon de paiement de jackpot progressif (modèle 9) ; il y porte, ainsi que sur le registre modèle 8 bis, des jackpots progressifs spécialement ouvert à cet effet, les mentions suivantes :

- Type de jeu
- Numéro de la table sur laquelle le jackpot a été gagné ;
- Combinaison de la figure constituant le jackpot ;
- Date, heure, montant du gain ;
- Nom et prénom du joueur.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre de comité de direction.

Un registre du relevé des jackpots progressifs aux jeux de cercle (modèle 8 ter) est tenu au jour le jour. Il est renseigné en fin de séance du montant affiché des différents jackpots progressifs.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre des gains de jackpots progressifs et le registre des jackpots progressifs peuvent être établis par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

#### **Article 66-4**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 11*

#### *Arrêt du jackpot progressif aux jeux de cercle*

Au cas d'arrêt involontaire du système engendré par une panne technique, la partie continue sans que les pots ne soient prélevés au titre de l'incrémentation du jackpot progressif et les joueurs ne peuvent alors prétendre au gain d'un des montants de progressif. Le chef du service de police judiciaire territorialement compétent en est informé sans délai.

Un arrêt volontaire du jackpot progressif peut intervenir à tout moment sous réserve d'en informer le ministre de l'intérieur dans les quinze jours qui précèdent. Dans ce cas, le casino doit, soit affecter la totalité de son incrément à un jackpot progressif existant ou à créer, soit l'arrêter définitivement.

En cas d'arrêt définitif d'un jackpot progressif, le casino annote le registre des orphelins de la différence entre la valeur affichée et le montant de départ du jackpot progressif. Si un nouveau jackpot progressif est créé avant le 31 octobre de l'exercice en cours, le casino peut récupérer l'incrément versé temporairement au registre des orphelins.

Cet incrément est ajouté à la valeur de départ du nouveau jackpot progressif ou au montant d'un jackpot progressif existant aux tables de jeux de cercle.

#### **Article 66-5**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 11*

#### *Orphelins issus du jackpot progressif aux jeux de cercle*

L'incrément issu de l'arrêt d'un jackpot visé à l'article 66-4 du présent arrêté et non utilisé au 31 octobre de l'année en cours entre dans la catégorie des orphelins.

## **Chapitre IV**

### **Règles d'exploitation et de fonctionnement des jeux de contrepartie et des jeux de cercle exploités sous leur forme électronique**

#### **Article 67-1**

*Modifié par Décret N° 2014-1253 du 27 octobre 2014 – art. 2*

#### *Définition.*

Les formes électroniques des jeux mentionnés à l'article D321-13 du code de la sécurité intérieure sont des appareils automatiques proposant un ou plusieurs jeux de contrepartie ou de cercle. Elles permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un jeton, d'un billet de banque, d'un ticket, d'une carte de paiement, ou de tout autre système monétique agréé prévu à l'article R321-16 du code susvisé, d'engager des enjeux et de jouer selon les règles applicables à ces jeux.

Toute modification apportée aux règles usuelles de fonctionnement des jeux de contrepartie et des jeux de cercle doit être portée à la connaissance du ministre de l'intérieur lors de la demande d'agrément des appareils de jeux de contrepartie ou de jeux de cercle électroniques.

Ces appareils doivent être exploités dans des conditions permettant de satisfaire aux obligations relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent. Ils doivent faire l'objet d'une vente ferme et définitive à l'exclusion de toute autre forme de cession.

Le gain est délivré par l'appareil en pièces de monnaie, en jetons, par l'émission d'un ticket faisant apparaître son montant, en unités électroniques créditant la carte de paiement ou tout autre système monétique agréé.

La commercialisation et la maintenance de ces appareils sont assurées par les sociétés de fourniture et de maintenance (SFM) ou par d'autres sociétés agréées.

#### *Section 1*

#### *Règles communes applicable aux jeux de contrepartie et aux jeux de cercle électroniques*

#### **Article 67-2**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

#### *Agréments ministériels.*

Sont soumis à agrément du ministre les appareils de jeux électroniques définis à l'article 67-1 du présent arrêté, leur fabricant ainsi que les sociétés qui ont la charge de leur commercialisation, de leur mise en service et de leur maintenance.

Le dossier de demande d'agrément adressé au ministre de l'intérieur comporte :

- la présentation de la société demanderesse précisant son statut juridique et celui du groupe auquel elle appartient éventuellement ainsi que sa situation financière ;
- le curriculum vitae des principaux dirigeants de la société demanderesse et, éventuellement, de la société mère ;
- la présentation technique de l'appareil de jeu dont la commercialisation et la mise en service sont envisagées ;
- le texte de l'engagement ou du contrat de concession conclu avec une société de fourniture et de maintenance (SFM) ou une société qui a la charge de sa commercialisation, de sa mise en service et de sa maintenance par ailleurs assujettie aux dispositions de l'article 68-5 du présent arrêté.

**Article 67-3***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Charges et obligations incombant aux sociétés agréées.*

Les sociétés agréées ont pour mission de fournir les appareils de jeux électroniques et ont l'exclusivité des prestations suivantes :

- prise en charge des opérations de dédouanement ;
- contrôle des expéditions, prise en charge et transport des appareils sur le territoire français ;
- livraison, installation dans les casinos des appareils et exécution de tests préalables à leur mise en service ;
- vérifications systématiques lors de la mise en service et mise au point des systèmes de contrôle existant sur les appareils livrés ;
- visites techniques quadrimestrielles de révision et de contrôle ;
- intervention concernant la réparation des compteurs ;
- maintenance et réparation des appareils.

Un registre de suivi technique des appareils (modèle n° 26 bis) est annoté du compte rendu de leurs réparations ; il est également reporté sur ce document la valeur affichée par les compteurs avant le début et à l'issue de l'intervention.

**Article 67-4***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Cession, exportation, destruction des appareils usagés.*

Les casinos ne désirant plus utiliser leurs appareils de jeux de contrepartie et jeux de cercle électroniques usagés peuvent, soit les céder à un autre exploitant de casino, soit les faire exporter ou les faire détruire par l'intermédiaire des sociétés agréées.

Dans le cadre de cessions d'appareils de jeux de contrepartie et jeux de cercle électronique entre exploitants, les casinos font intervenir une société agréée pour les opérations de contrôle nécessaires, avant et après la cession. Cette dernière informe préalablement le ministre de l'intérieur de la date de l'opération.

Dans l'éventualité d'une destruction ou d'une exportation, les sociétés agréées avisent par écrit, au minimum quinze jours avant, le ministre de l'intérieur en précisant la date, les modalités et les lieux de ces opérations ainsi que les références de l'appareil détruit ou exporté.

En cas de destruction, l'opération doit être effectuée en présence d'un fonctionnaire du service de police compétent qui en dressera procès-verbal.

**Article 67-5***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Comptée des jeux de contrepartie électroniques*

A la fin de chaque séance, il est procédé, pour chaque poste de jeu, à la comptée des boîtes qui reçoivent les pièces ou les jetons, les billets ou les tickets.

Lorsqu'il est équipé d'un dispositif acceptant des cartes de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé, il est également procédé au relevé des compteurs électroniques des entrées et des sorties.

Les avances éventuelles donnent lieu à l'établissement d'un bon d'avance par le caissier.

Les opérations de comptée sont retracées dans un registre de comptabilité (modèle n° 10 bis) tenu par appareil et visé à l'article 70-1 du présent arrêté.

*Comptée des jeux de cercle électroniques.*

A l'issue de chaque séance de jeux, sous le contrôle du membre du comité de direction, l'état journalier informatique de la retenue de chaque table de jeu électronique (modèle n° 7), certifié par le membre du comité de direction, est établi et le carnet d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11 quater) renseigné, dans les conditions spécifiques à chaque jeu.

**Article 67-6**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Compteurs  
Jeux de contrepartie*

Le dernier jour du mois, un relevé des compteurs électroniques est effectué pour le compteur général et pour chaque poste de jeu. Un relevé des compteurs électromécaniques est également établi soit pour le compteur général, soit pour les postes de jeu. Ce relevé concerne les compteurs "entrées", "sorties", "billets", "tickets entrants", "tickets sortants", "cartes de paiement" et autre système monétique agréé.

Les montants affichés par les compteurs sont relevés par un employé de jeux désigné, sous la responsabilité d'un membre du comité de direction, et consignés sur un état mensuel de relevé des compteurs des jeux électroniques (modèle n° 33), certifié par le membre du comité de direction.

Cet état fait apparaître le montant affiché par le compteur général et, en une ligne par poste de jeu, le numéro d'identification "casino" et les montants affichés par leurs compteurs.

*Multi-jeux*

Le système d'exploitation informatique des appareils offrant plusieurs jeux électroniques doit permettre l'individualisation par jeu, unitairement et pour chaque poste de jeu, des données des compteurs électroniques.

Afin de garantir la sécurité des flux financiers, le système d'exploitation des jeux électroniques doit comporter une sauvegarde en temps réel.

**Article 67-7**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Réception des pièces de monnaie ou des jetons, des billets et des tickets*

Chaque poste de jeu peut disposer de différents systèmes destinés à recevoir les pièces de monnaie, les billets, les jetons, les tickets ou tout autre système monétique agréé :

— une trémie qui se trouve à l'intérieur même de l'appareil et dans laquelle les pièces ou les jetons sont retenus automatiquement de façon à pouvoir payer les gains distribués directement ;

— une boîte située dans le socle de support de l'appareil qui reçoit les pièces ou jetons introduits et non redistribués aux joueurs. Chaque boîte doit être identifiée par un numéro correspondant à celui de l'appareil ;

— une boîte qui reçoit les billets et/ou les tickets introduits doit être identifiée par un numéro correspondant à celui du poste de jeu.

**Article 67-8***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

Les tickets délivrés en caisse ou émis par l'appareil qui ne sont pas remboursés huit jours après la date de leur émission sont considérés comme expirés. Ils entrent dans la catégorie des orphelins.

A ce titre, les dispositions de l'article 41 s'appliquent, notamment leur enregistrement sur le carnet modèle n° 11 bis.

**Article 67-9***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Pourboires*

Les pourboires offerts aux employés par les joueurs sont alloués de façon manuelle, y compris par un ticket émis par l'appareil, dès lors que son émission incrémente le compteur des tickets sortants. Leur montant est reporté en fin de séance dans le registre modèle n° 6. Les modalités de répartition sont librement déterminées entre employeurs et employés.

**Article 67-10***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Caisses - Changes*

Un poste de caisse centralise toutes les opérations financières se rapportant à l'exploitation des formes électroniques des jeux de cercle ou de contrepartie. Il peut être tenu au sein d'une caisse de jeux de table ou d'une caisse de machines à sous et fonctionne dans les conditions prévues par l'article 68-26 du présent arrêté.

**Article 67-11***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Personnel*

Le mécanicien visé à l'article 68-27 du présent arrêté ou l'employé chargé des opérations pour les casinos de 75 machines à sous ou moins assure les opérations courantes d'entretien et de dépannage.

**Article 67-12***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Personnes responsables de la surveillance et du fonctionnement des jeux de table électroniques*

Le fonctionnement des jeux de table électroniques est placé sous la responsabilité du directeur responsable et des membres du comité de direction, et en particulier tous les mouvements de fonds, les paiements des gains ainsi que les incidents techniques et toutes opérations de maintenance.

**Article 67-13***Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20**Documents de contrôle technique à utiliser*

Les dirigeants de l'établissement de jeux doivent utiliser un registre de suivi technique (modèle n° 26 bis) sur lequel figurent la date de l'intervention, le numéro d'identification "casino" des différents postes par jeu de table électronique ainsi que la valeur des compteurs affichés le jour de leur mise en service et de cessation de leur fonctionnement ainsi qu'en cas d'incidents techniques.

Les opérations de dépannage et de maintenance, opérées par le personnel du casino ou par le personnel des sociétés agréées, sont relatées sur ce registre.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, ce document peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Les dirigeants de l'établissement de jeux, les dirigeants et les salariés des sociétés agréées ont une obligation générale d'informer le service de police compétent de toute anomalie constatée dans le fonctionnement des jeux de table électroniques. L'information doit être transmise sans délai s'il y a urgence ou par rapport écrit dans les autres cas.

Tout manquement aux dispositions qui précèdent constitue un motif de retrait d'agrément provisoire ou définitif.

### **Article 67-14**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

#### *Surveillance et contrôles spécifiques aux jeux de table électroniques*

Les fonctionnaires de la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) du ministère de l'intérieur exercent les prérogatives suivantes :

- ils ont libre accès à tous les locaux des casinos, des sociétés agréées où sont déposés les jeux de table électroniques ou toutes pièces et documents s'y rapportant ;
- ils peuvent faire ouvrir à tout moment un poste de jeu en exploitation ;
- ils disposent d'un accès libre à tous les systèmes de contrôle électronique, informatique, vidéo des jeux de table électroniques ;
- ils peuvent requérir à tout moment et sans frais l'assistance des techniciens des sociétés agréées.

Les fonctionnaires de la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) peuvent, en outre, requérir, aux frais de la personne morale contrôlée, l'assistance de bureaux de vérification indépendants.

### **Section 2**

#### ***Règles particulières applicables aux jeux de contrepartie électroniques***

##### ***Sous-section 1***

##### ***Table de roulette électronique***

### **Article 67-15**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

#### *Fonctionnement de la roulette électronique.*

#### *Fonctionnement de la roulette électronique dotée d'un lanceur automatique*

Le jeu électronique de la roulette électronique est au minimum composé :

- d'un cylindre, répondant aux caractéristiques décrites aux articles 51 ou 55-1 du présent arrêté ;
- d'un écran ou poste de jeu pour chaque joueur.

Les combinaisons autorisées ainsi que les minima et les maxima des enjeux sont ceux prévus aux articles 55-2, 55-3, 55-12 et 55-13 du présent arrêté. Toutefois, chaque poste de jeu peut permettre au joueur de choisir sa mise minimum.

Les annonces classiques ainsi que les combinaisons aléatoires proposées par l'appareil sont également autorisées.

En début de séance, le croupier met en service les postes de jeu. Un membre du comité de direction valide les opérations d'ouverture de la séance. Lorsque la roulette électronique est dotée d'un lanceur automatique, la mise en service est opérée par un membre du comité de direction.

Le croupier, chargé de la manœuvre de l'appareil, actionne, à chaque fois, le plateau mobile dans un sens opposé au précédent et lance la bille dans le sens inverse.

Un joueur ne peut jouer que sur un seul poste de jeu. Sur chaque poste de jeu, le joueur place ses enjeux en sélectionnant les combinaisons souhaitées. A chaque mise, le compteur des crédits est débité.

Lorsque le mouvement de la bille commence à ralentir, un " rien ne va plus " s'enclenche ou est annoncé par l'appareil et les joueurs ne peuvent plus miser.

Après l'arrêt de la bille sur un numéro, le détecteur indique au croupier le numéro gagnant.

Après vérification du numéro sorti dans le cylindre, le croupier annonce le numéro à haute et intelligible voix. Pour la roulette électronique avec lanceur automatique, l'appareil annonce le numéro gagnant.

En cas de non-détection du " rien ne va plus ", le croupier passe en mode manuel. De la même façon, en cas de non-détection du numéro, le croupier passe aussi en mode manuel afin de valider le numéro. Ces deux opérations sont effectuées obligatoirement en présence d'un membre du comité de direction, qui procède à la relance du jeu. Il en est de même pour tout autre incident.

A l'annonce du numéro sorti par le serveur informatique ou le croupier, chaque poste de jeu détermine automatiquement le montant des gains en fonction des enjeux. Ce montant des gains incrémente le compteur des crédits des joueurs.

Pour quitter son poste de jeu, le joueur appuie sur la touche " paiement ".

A l'issue de la séance de jeu et après l'annonce préalable des trois dernières billes par le croupier ou par un membre du comité de direction s'il s'agit d'un appareil doté du lanceur automatique qu'il programme à cet effet, le membre du comité de direction valide la fermeture informatique de la session et le caissier procède à la comptée dans les conditions définies à l'article 67-6 du présent arrêté.

***Sous-section 2***  
***Table de black jack électronique***

**Article 67-16**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Fonctionnement de la table de black jack électronique.*

Le jeu du black jack électronique est une version électronique du jeu décrit à l'article 55-4 du présent arrêté.

Le montant des mises minima et maxima des enjeux du black jack électronique est celui prévu à l'article 55-5 du présent arrêté. Toutefois, chaque poste de jeu peut permettre au joueur de choisir sa mise minimum.

**Article 67-16-1**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art.32*

*Dispositions particulières du black jack électronique*

Un membre du comité de direction valide les opérations d'ouverture de la séance.

De même, à l'issue de la séance de jeu et après l'annonce préalable des trois dernières mains, le membre du comité de direction valide la fermeture informatique de la session et le caissier procède à la comptée dans les conditions définies à l'article 67-5 du présent arrêté.

La partie débute en présence au minimum d'un joueur. Les joueurs participent au jeu au moyen exclusif du poste correspondant à la place qu'ils ont choisie.

Seuls les joueurs assis peuvent participer.

Chaque joueur ne peut jouer que sur un seul poste.

Le nombre de joueurs ne peut excéder le nombre de postes déterminés et proposés par le casino.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter de son poste de jeu. La direction du casino fixe, dans son règlement intérieur, la durée maximale d'une telle absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue par le règlement, le membre du comité de direction suspend la participation du joueur et libère la place. Il fait consigner la mise du joueur qui, si elle n'est pas réclamée avant la fin de la séance, est portée au registre des orphelins (modèle n° 11 bis).

***Sous-section 3***

***Règles particulières applicables au punto banco électronique***

**Article 67-16-2**

*créé par Arrêté du 15 mai 2015 – art. 7*

*Fonctionnement de la table de punto banco électronique.*

Le jeu du punto banco électronique est une version électronique du jeu décrit à l'article 55-14 du présent arrêté.

Le montant des mises minimales et maximales des enjeux du punto banco électronique est celui prévu à l'article 55-15 du présent arrêté. Toutefois, chaque poste de jeu peut permettre de choisir sa mise minimum.

**Article 67-16-3**

*créé par Arrêté du 15 mai 2015 – art. 7*

***Dispositions particulières du punto banco électronique.***

Un membre du comité de direction valide les opérations d'ouverture de la séance.

De même, à l'issue de la séance de jeu et après l'annonce préalable des trois dernières mains, le membre du comité de direction valide la fermeture informatique de la session et le caissier procède à la comptée dans les conditions définies à l'article 67-5 du présent arrêté.

La partie débute en présence au minimum d'un joueur. Les joueurs participent au jeu au moyen exclusif du poste correspondant à la place qu'ils ont choisie.

Seuls les joueurs assis peuvent participer.

Chaque joueur ne peut jouer que sur un seul poste.

Le nombre de joueurs ne peut excéder le nombre de postes déterminés et proposés par le casino.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter de son poste de jeu. La direction du casino fixe, dans son règlement intérieur, la durée maximale d'une telle absence.

Dans le cas où un joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue par le règlement, le membre du comité de direction suspend la participation du joueur et libère la place. Il fait consigner la mise du joueur qui, si elle n'est pas réclamée avant la fin de la séance, est portée au registre des orphelins (modèle n° 11 bis).

***Section 3******Règles particulières applicables aux jeux de cercle électroniques******Sous-section 1******Texas hold'em poker électronique*****Article 67-17**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

***Fonctionnement du texas hold'em poker électronique***

Le jeu du texas hold'em poker électronique est composé d'un support équipé d'un tapis vidéo central et de dix postes de jeu au maximum.

Il est exploité dans un espace dédié spécifiquement au texas hold'em poker et dont l'accès est soumis à l'enregistrement de l'identité des joueurs.

Le directeur responsable ou le membre du comité de direction a la possibilité d'organiser plusieurs parties par table dans les limites horaires prévues par l'article 31 du présent arrêté.

Un poste de caisse destiné à l'exploitation du texas hold'em poker électronique centralise toutes les opérations financières s'y rapportant. Il peut être tenu au sein d'une caisse de jeux de table ou d'une caisse de machines à sous et fonctionne dans les conditions prévues par l'article 68-26 du présent arrêté.

L'inscription d'un joueur est soumise à l'enregistrement de son identité au moyen d'une carte nominative permettant également sa reconnaissance à la table de jeu.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places à la table de jeu ont été attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente établie à la caisse sous le contrôle d'un chef de partie ou d'un membre du comité de direction.

Celui-ci procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont enregistrés à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, il continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde.

L'attribution des places est effectuée par un chef de partie ou un membre du comité de direction de façon aléatoire.

La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Les joueurs participent au jeu au moyen exclusif du poste vidéo tactile correspondant à la place qui leur a été attribuée.

Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul un chef de partie ou un membre du comité de direction a qualité pour intervenir dans l'attribution des places assises.

Le tapis de jeu vidéo central est commun à toute la table. Il doit permettre à un chef de partie ou à un membre du comité de direction ainsi qu'à l'ensemble des joueurs assis de suivre les enjeux engagés, le tirage des cartes du board, l'abattage final des mains des joueurs et la répartition des pots remportés par chaque joueur après application de la retenue au profit de la cagnotte.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter de son poste de jeu. La direction du casino fixe, dans son règlement intérieur, la durée maximale d'une telle absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue par le règlement, le chef de partie ou le membre du comité de direction suspend la participation du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Il fait consigner la mise du joueur qui, si elle n'est pas réclamée avant la fin de la séance, est portée au registre des orphelins (modèle n° 11 bis).

Le joueur doit effectuer l'achat de sa cave à la caisse prévue à cet effet après enregistrement de son identité. Tout achat de cave entraîne la création d'un compte informatique permettant d'assurer la traçabilité des opérations de change du joueur.

A son installation au poste vidéo de la table de jeu, le joueur s'identifie au moyen de sa carte nominative et d'un code confidentiel dont la programmation est effectuée en caisse au moment de l'achat de la cave.

Le montant minimum de la cave est fixé par la direction de l'établissement à chaque début de séance. Il peut être modifié en cours de séance et au début d'une partie dans les conditions prévues à l'article 67-16 du présent arrêté, à condition d'avoir procédé au préalable à la détermination de la retenue au profit de la cagnotte à l'issue de la partie terminée.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se recaver. Aucune recave n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la recave est fixé par le règlement intérieur.

Le tapis du joueur, constitué par les crédits affichés visiblement sur le poste de jeu vidéo individuel et sur l'écran central, ne peut être repris que si ce dernier quitte définitivement la table.

Le paiement des gains aux joueurs s'effectue exclusivement à la caisse. Chaque joueur doit s'y présenter muni de sa carte nominative.

En dehors de ces dispositions particulières, les règles applicables au déroulement de la partie, les combinaisons et les versions de jeu du texas hold'em poker électronique sont identiques à celles applicables au texas hold'em poker servi manuellement, telles que décrites à l'article 57 du présent arrêté.

### **Article 67-18**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

#### *Détermination de la retenue au profit de la cagnotte*

A la fin de chaque partie et pour chaque table de jeu électronique considérée isolément, un état journalier de la retenue (modèle n° 7) est établi sous le contrôle d'un membre du comité de direction.

Cet état est obtenu par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations, certifié par un membre du comité de direction et le caissier.

Il reprend, à raison d'une ligne par pot, chacun d'entre eux étant repéré par un numéro de série, les données relatives :

1° Au numéro de la table de jeu ;

2° A la date et l'heure de la retenue effectuée sur le pot ;

3° Au montant du pot soumis à la retenue ;

4° Au montant de la retenue opérée sur le pot ;

5° A la totalisation de chaque élément de calcul permettant de déterminer la base et le montant de la retenue.

Le carnet d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11 quater), visé à l'article 71-1 du présent arrêté, est immédiatement annoté du montant de la retenue ainsi obtenu.

### **Article 67-19**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Retenue au profit de la cagnotte*

Le taux de la retenue sur le montant effectif de chaque pot est de 4 %.

Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à proximité de chaque table de jeu électronique.

### **Article 67-20**

*Arrêté du 6 décembre 2013 – art. 20*

*Minima des enjeux*

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation. Il ne saurait être inférieur à 0,50 €.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables électroniques ou en cours de séance, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le montant de la cave, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table électronique et en début de partie par le directeur responsable du casino.

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

## **Chapitre V**

### **Règles d'exploitation et de fonctionnement des appareils dits « machines à sous »**

#### **Article 68-1**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 33*

##### *Définition.*

Les appareils mentionnés à l'article D321-13 du code de la sécurité intérieure], dits "machines à sous", sont des appareils automatiques de jeux de hasard. Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un billet de banque, d'un jeton, d'un ticket, d'une carte de paiement précréditée, ou de tout autre système monétique agréé prévus à l'article R321-16 du code précité, la mise en œuvre d'un système entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire.

Ces appareils doivent être exploités dans des conditions permettant de satisfaire aux obligations relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent selon les modalités suivantes :

— Sur les machines à sous de dénomination inférieure ou égale à 2 €, fonctionnant avec des mises unitaires maximales de 50 €, par la mise en place d'un dispositif de vigilance ;

— sur les autres machines à sous, par la mise en place d'un dispositif de contrôle répondant aux obligations fixées par le code monétaire et financier.

Le montant de la limite d'insertion des sommes permettant l'achat de crédits sur l'appareil ne doit pas être supérieur à la limite de paiement automatique de la machine. Le montant de la limite de paiement ne peut dépasser le montant à partir duquel la contribution sociale est prélevée sur les gains réglés aux joueurs par des bons de paiement manuels définis à l'article 68-20.

Ces appareils ne peuvent être exploités que si les autres jeux autorisés par l'arrêté d'autorisation sont ouverts à la clientèle dans les conditions prévues à l'article 31 du présent arrêté.

La combinaison est gagnante dans tous les cas où elle est conforme à une combinaison préétablie à cette fin. Toutefois, dans le cadre d'un jackpot progressif mystère, la combinaison peut-être gagnante sans correspondre à une combinaison préétablie. Le gain est délivré soit directement par la machine en pièces de monnaie, en jetons, par l'émission d'un ticket faisant apparaître le montant du gain, en unités électroniques créditant la carte de paiement ou tout autre système monétique agréé, soit indirectement en caisse, lorsqu'il s'agit de gros lots dits "jackpots" ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine.

Plusieurs machines peuvent être connectées entre elles afin d'alimenter un jackpot progressif dont le montant sera affiché et pourra faire l'objet de publicité à l'extérieur de l'établissement.

Des machines situées dans plusieurs casinos peuvent être connectées entre elles pour alimenter un jackpot progressif multisites (JPM).

Ce dispositif technique est soumis à agrément.

#### *Section 1*

#### *Conditions de mise en service et de maintenance*

#### **Article 68-2**

*Créé par Arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

##### *Agréments ministériels.*

Sont soumis à agrément du ministre :

1° Les marques dénominatives de constructeurs sous lesquelles sont produites et commercialisées les machines définies à l'article 68-1 ci-dessus ;

2° Les sociétés qui auront la charge de leur commercialisation, de leur mise en service et de leur maintenance ;

3° Les sociétés chargées par les casinos de la gestion technique des jackpots progressifs multisites, des systèmes de tickets entrants et sortants, des systèmes de cartes de paiement précréditées, de tout autre système monétique ou de la centralisation des commandes et le financement groupé d'appareils dont les marques sont agréées.

### **Article 68-3**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 22*

*Agrément des marques.*

L'agrément prévu au 1° de l'article 68-2 du présent arrêté est sollicité par le constructeur.

Le dossier de demande d'agrément adressé au ministre de l'intérieur comporte :

- la présentation de la société demanderesse précisant son statut juridique et celui du groupe auquel elle appartient éventuellement ainsi que sa situation financière ;
- le curriculum vitae des principaux dirigeants de la société demanderesse et, éventuellement, de la société mère ;
- la présentation technique en langue française de chacun des modèles de machines dont la commercialisation et la mise en service sont envisagées ;
- le texte de l'engagement ou du contrat de concession conclu avec un ou plusieurs distributeurs ou un ou plusieurs concessionnaires par ailleurs assujettis aux dispositions de l'article 68-4 du présent arrêté.

Toute évolution de la répartition du capital social et du contrôle, direct ou indirect, de la société titulaire de l'agrément prévu à l'article L. 321-5 du code de la sécurité intérieure est déclarée par cette société au ministre de l'intérieur, dès lors qu'en résulterait le fait pour une personne :

- 1° Soit d'acquérir le contrôle de cette société, au sens de l'article L. 233-3 du code de commerce ;
- 2° Soit de franchir le seuil du vingtième, du dixième, des trois vingtièmes, du cinquième, du quart, des trois dixièmes, du tiers ou de la moitié de détention, directe ou indirecte, du capital ou des droits de vote.

Le manquement à cette obligation peut justifier la suspension ou le retrait de l'agrément.

### **Article 68-4**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Statut des établissements de fourniture et de maintenance.*

L'agrément prévu au 2° de l'article 68-2 du présent arrêté est sollicité par des sociétés de droit français disposant d'une expérience en matière d'électronique ayant pour objet exclusif la fourniture, la mise en service et la maintenance des marques de machines agréées ou y consacrant une part de leurs activités au sein d'un département spécifique.

Elles sont dénommées sociétés de fourniture et de maintenance (SFM).

### **Article 68-5**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 23*

*Agrément des SFM et des sociétés visées au 3° de l'article 68-2 du présent arrêté, de leurs dirigeants et de leurs collaborateurs.*

Le dossier de demande d'agrément adressé au ministre de l'intérieur comporte :

- 1° La demande d'agrément présentée par le président, les directeurs généraux ou les gérants de la société demanderesse ;
- 2° La présentation de la société demanderesse précisant son statut juridique et éventuellement celle du groupe auquel elle appartient, son organisation administrative et technique et sa situation financière. Cette présentation doit comprendre obligatoirement :

- un état indiquant la composition du ou des organes de direction ;
- une déclaration souscrite par le représentant qualifié de la société certifiant que celle-ci a été constituée et fonctionne conformément aux dispositions légales et réglementaires qui lui sont applicables ;
- la balance ou la situation des comptes de la comptabilité commerciale, accompagnée du procès-verbal de la dernière assemblée générale ordinaire des actionnaires ;
- un certificat attestant que la société a acquitté la totalité des impôts et taxes exigibles à son nom ;
- une fiche signalétique de chaque correspondant local de la société.

3° S'agissant des SFM, la présentation des modèles de machines dont la commercialisation, la mise en service et la maintenance sont assurées ;

S'agissant des sociétés visées au 3° de l'article 68-2 du présent arrêté, un dossier et une présentation des spécifications techniques des systèmes dont l'exploitation est proposée.

4° Un bordereau récapitulatif de toutes les pièces constituant le dossier.

Le dossier de demande d'agrément des dirigeants et de leurs collaborateurs comporte :

- une notice individuelle ;
- un extrait de leur casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

Aucun dirigeant ou collaborateur de la société qui a obtenu l'agrément ne peut prendre son service avant l'obtention de cet agrément.

Les demandes d'agrément des SFM sont déposées et enregistrées à la préfecture, sous peine de forclusion, quatre mois au moins avant la première opération de la société ou du département spécifique.

L'arrêté d'agrément du ministre de l'intérieur est notifié par le préfet au représentant qualifié de la société.

Les sociétés visées au 3° de l'article 68-2 du présent arrêté adressent leur demande d'agrément au ministre de l'intérieur. L'arrêté d'agrément est notifié au représentant qualifié de ces sociétés.

Une société qui a obtenu l'agrément ministériel est seule titulaire de cet agrément qui est incessible et qui ne peut pas être exploité directement ou indirectement par des tiers.

Toute évolution de la répartition du capital social et du contrôle, direct ou indirect, de la société titulaire de l'agrément prévu à l'article L. 321-5 du code de la sécurité intérieure est déclarée par cette société au ministre de l'intérieur, dès lors qu'en résulterait le fait pour une personne :

- 1° Soit d'acquérir le contrôle de cette société, au sens de l'[article L. 233-3 du code de commerce](#) ;
- 2° Soit de franchir le seuil du vingtième, du dixième, des trois vingtièmes, du cinquième, du quart, des trois dixièmes, du tiers ou de la moitié de détention, directe ou indirecte, du capital ou des droits de vote ;

Le manquement à cette obligation peut justifier la suspension ou le retrait de l'agrément.

### **Article 68-6**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Obligations incombant aux SFM.*

Les SFM agréées ont pour mission de fournir les machines à sous et ont l'exclusivité des prestations suivantes :

- prise en charge des opérations de dédouanement ;
- contrôle des expéditions, prise en charge et transport des machines sur le territoire français ;
- livraison, installation dans les casinos des machines et exécution de tests préalables à leur mise en service ;
- lors de la mise en service, fourniture des règles de jeux énoncés en français ;
- vérifications systématiques lors de la mise en service des machines et mise au point des systèmes de contrôle existant sur les machines ;
- paramétrage des limites d'insertion et de paiement automatique des machines équipées d'un

accepteur de billets, de tickets, de cartes de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé ;

- modification du taux de redistribution des machines et de la valeur unitaire des mises ;
- visites techniques périodiques prévues à l'article 68-30 du présent arrêté ;
- fourniture des pièces détachées ;
- intervention concernant la réparation des compteurs ;
- maintenance et réparation des machines sous réserve des dispositions de l'article 68-28 du présent arrêté prévoyant pour les casinos la possibilité d'assurer par leur personnel agréé les opérations d'entretien et de dépannage courant.

Le registre de contrôle technique (modèle n° 26) est annoté du compte rendu des réparations affectant les machines ; il comporte, outre les informations mentionnées à l'article 68-19 du présent arrêté, l'indication des nombres affichés par les compteurs avant le début de l'intervention lorsque celle-ci porte sur cette partie de l'appareil.

### **Article 68-6-1**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Obligations incombant aux sociétés chargées de la gestion technique des jackpots progressifs multisites (JPM).*

Ces sociétés ont pour mission :

- la fourniture des systèmes de gestion des JPM ;
- la livraison, l'installation dans les casinos de ces systèmes et l'exécution de tests préalables à leur mise en service ;
- leur maintenance.

Le registre de contrôle technique "JPM" (modèle n° 26 "JPM") est annoté du compte rendu de leurs interventions par les personnels agréés de ces sociétés ou, à défaut, par le directeur responsable. Lorsqu'il s'agit d'une intervention à distance sur le système, le personnel agréé de ces sociétés adresse immédiatement un compte rendu écrit qui sera inséré dans le registre technique.

Les opérations des SFM sont retranscrites sur les deux registres de contrôle technique (modèles n<sup>os</sup> 26 et 26 "JPM").

### **Article 68-6-2**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Obligations incombant aux sociétés chargées de la gestion technique des systèmes de tickets entrants et sortants, des systèmes de cartes de paiement précréditées ou de tout autre système monétique.*

Ces sociétés ont pour mission :

- l'installation des systèmes et l'exécution de tests préalables à leur mise en service ;
- leur maintenance.

Le registre de contrôle technique (modèle n° 26) est annoté du compte rendu des interventions sur les systèmes précités par les personnels agréés de ces sociétés ou, à défaut, par le directeur responsable.

### **Article 68-7**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 20  
Nature des transactions.*

Les SFM ne peuvent fournir aux casinos que des machines à l'état neuf. Dans le cadre des cessions de machines à sous d'occasion entre exploitants, les casinos font intervenir les SFM pour les opérations de contrôle nécessaires avant et après la cession.

Les machines doivent faire l'objet d'une vente ferme et définitive, à l'exclusion de toute autre forme de cession.

### **Article 68-8**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13  
Document à établir par les SFM lors de la mise en service des machines.*

Lors de la livraison des machines, les SFM adressent au ministre de l'intérieur un document indiquant :

- la provenance, le moyen de transport utilisé, le lieu d'arrivée ;
- le nombre, le type, le modèle des machines prises en charge ;
- le numéro de série de chaque machine ;
- le nom du transporteur ;
- les noms des destinataires ;
- les taux de redistribution ainsi que les valeurs unitaires des mises des machines au moment de leur mise en service.

## **Section 2**

### ***Fonctionnement des machines à sous dans les casinos***

#### **Article 68-10**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13  
Plaque d'identification.*

Toute machine à sous détenue par un casino doit comporter une plaque d'identification visible de l'extérieur où sera inscrit par la SFM le numéro de série du constructeur.

#### **Article 68-9**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13  
Exportation, destruction des machines usagées.*

Les casinos ne désirant plus utiliser leurs machines usagées doivent soit les faire exporter, soit les faire détruire par l'intermédiaire des seules SFM.

Ces dernières doivent informer par écrit le ministre de l'intérieur en précisant la date, les modalités, les lieux d'exportation ou de destruction des machines ainsi que les références de celles-ci (numéro casino, numéro de série).

En cas de destruction, l'opération doit être effectuée en présence d'un fonctionnaire du service de police compétent qui en dressera procès-verbal.

En outre, son numéro d'emplacement dans le casino tel qu'il figure sur le plan visé à l'article 6 du présent arrêté doit être gravé ou imprimé en caractères d'au moins 4 centimètres de hauteur.

**Article 68-11**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

***Dispositifs obligatoires équipant les machines à sous.***

Dispositifs généraux :

Toute machine en service dans un casino doit comporter au minimum :

- un système d'affichage lumineux situé de façon très visible sur le front de la machine qui se déclenche quand un joueur a gagné un jackpot non payé directement et en totalité par la machine ;
- un système électronique qui empêche un joueur d'actionner la machine après délivrance d'un jackpot nécessitant un paiement manuel et qui oblige l'intervention d'un préposé pour mettre la machine à nouveau en service ;
- un voyant lumineux situé au-dessus de la machine qui s'allume automatiquement lorsque la porte de celle-ci est ouverte.

Des règles du jeu énoncées en français, la valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements qui s'y rapportent doivent être affichés ou mis à la disposition de la clientèle.

Compteurs obligatoires :

A. — Toute machine en service dans un casino non équipée d'un dispositif de cartes de paiement, de tickets ou de tout autre système monétique similaire agréé doit comporter au minimum les compteurs de contrôle automatique, à sept chiffres minimum, énumérés ci-après et situés à l'intérieur de la machine :

- deux compteurs des entrées, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits joués ou de crédits insérés ;
- deux compteurs de recette, l'un électronique, l'autre électromécanique. Ces compteurs enregistrent le nombre de pièces ou de jetons sortant de la machine pour tomber dans la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons ou pour être acheminés directement dans les locaux techniques par un système de convoyage et les crédits générés par l'insertion des billets ;
- deux compteurs des sorties, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent soit le nombre de pièces ou de jetons payés directement par la machine à la clientèle, soit le nombre de crédits gagnés ;
- deux (ou trois) compteurs des gains manuels des jackpots et de lots cumulés, un (ou deux) électroniques, un électromécanique, dont la fonction est d'enregistrer le nombre de pièces ou de jetons payés manuellement par la caisse au titre des gains de jackpots et de lots cumulés dépassant la limite de paiement automatique de la machine. Ce nombre peut être obtenu par l'addition des données affichées par un compteur électronique des jackpots, d'une part, et un compteur électronique des lots cumulés, d'autre part.

Le cas échéant, lorsqu'un accepteur de billets est en place :

- deux compteurs de billets supplémentaires, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits générés par l'insertion des billets.

Les compteurs susvisés ne peuvent être remis à zéro ou voir modifier leur affichage par intervention manuelle. La remise à zéro se fait automatiquement lorsque le nombre d'incrémentés dépasse la capacité numérique du compteur.

B. — Toute machine en service dans un casino équipée d'un dispositif de tickets ou de tout autre système monétique similaire agréé doit comporter au minimum les compteurs de contrôle automatique, à sept chiffres minimum, énumérés ci-après et situés à l'intérieur de la machine :

- deux compteurs des entrées, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits joués ;
- deux compteurs des sorties, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits gagnés ;

— un compteur électronique des recettes qui enregistre :

a) Le nombre de pièces ou de jetons sortant de la machine pour tomber dans la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons ou pour être acheminés directement dans les locaux techniques par un système de convoyage.

b) Et éventuellement les crédits générés par l'insertion des billets.

c) Et éventuellement les crédits générés par l'insertion des tickets ;

— un compteur électronique des billets qui enregistre le nombre de crédits générés par l'insertion des billets ;

— un compteur électronique des gains manuels des jackpots et des lots cumulés dont la fonction est d'enregistrer les gains payés manuellement par la caisse au titre des gains de jackpots et de lots cumulés dépassant la limite de paiement automatique de la machine. Le montant de ces gains peut être obtenu par l'addition des données affichées par le compteur électronique des jackpots, d'une part, et du compteur électronique des lots cumulés, d'autre part.

Les machines équipées d'un système de tickets entrants et sortants ou d'un système monétique similaire agréé doivent être dotées :

— d'un compteur électronique des entrées totalisant le nombre de crédits, insérés par le biais d'un ticket ou d'un système monétique similaire agréé. Ce nombre peut être obtenu par l'addition des données affichées par ce compteur et celui des tickets non négociables ;

— d'un compteur électronique des sorties totalisant le nombre de crédits payés par la machine par le biais d'un ticket ou d'un système monétique similaire agréé. Ce nombre peut être obtenu par l'addition des données affichées par le compteur électronique des tickets et celui des tickets non négociables.

Les machines équipées d'un système de carte de paiement précréditées doivent être dotées :

— d'un afficheur visible indiquant, lors de l'introduction d'une carte dans le lecteur, le montant du crédit de cette carte et le nombre d'unités électroniques correspondant ;

— d'un compteur électronique des entrées totalisant le nombre d'unités électroniques crédités sur la machine depuis la carte ;

— d'un compteur électronique des sorties totalisant le nombre d'unités électroniques crédités par la machine sur la carte.

Les compteurs susvisés ne peuvent être remis à zéro ou voir modifier leur affichage par intervention manuelle. La remise à zéro se fait automatiquement lorsque le nombre cumulé de crédits joués dépasse la capacité numérique du compteur.

Les données issues des compteurs décrits au paragraphe B du présent article doivent être sauvegardées par un système informatique, agréé au vu d'un rapport d'expertise, permettant l'exploitation d'un dispositif de tickets ou de tout autre système monétique.

L'ensemble des compteurs électroniques et électromécaniques visés aux A et B du présent article peuvent fonctionner en crédits ou en valeur.

## **Article 68-12**

*Modifié par Décret N°2014-1253 du 27 octobre 2014 – art. 2*

### *Monnayeurs et mises.*

Les machines à sous susceptibles d'accueillir des pièces de monnaie fiduciaire ayant cours en France ou des jetons de valeur équivalente doivent être équipées de monnayeurs comparateurs électroniques. Ces jetons sont spécifiques aux machines à sous et individualisés en fonction de leur valeur unitaire.

Les machines à sous peuvent aussi être équipées de dispositifs monnayeurs comparateurs électroniques susceptibles d'accueillir des billets, d'un dispositif susceptible de recevoir des cartes de paiement précréditées prévues à l'article 7 du décret du 22 décembre 1959 susvisé, d'un dispositif susceptible de recevoir des tickets crédités ou tout autre système monétique agréé.

La comptabilité des jetons et des cartes de paiement précréditées est tenue dans les conditions fixées à l'article 81 du présent arrêté.

Toute modification des valeurs unitaires des mises, effectuée par un technicien agréé d'une SFM, est certifiée par une mention portée sur le registre de contrôle technique, qu'il signe.

Cette opération entraîne la modification de l'affichage de la valeur unitaire apposée sur la façade de l'appareil.

La machine peut accepter des pièces ou jetons d'une valeur supérieure à sa dénomination. Dans ce cas, les pièces ou les jetons introduits sont convertis en crédits.

### **Article 68-13**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

#### *Réception des pièces de monnaie ou des jetons, de billets et de tickets.*

Toute machine à sous installée dans un casino peut disposer de différents systèmes destinés à recevoir notamment les pièces de monnaie, les billets, les jetons, les tickets ou tout autre système monétique agréé :

— une trémie qui se trouve à l'intérieur même de la machine et dans laquelle les pièces ou les jetons sont retenus automatiquement de façon à pouvoir payer les gains distribués directement par la machine ;

— une boîte située dans le socle de support de la machine qui reçoit les pièces ou jetons introduites et non redistribuées aux joueurs. Chaque boîte doit être identifiée par un numéro correspondant à celui de la machine. Les pièces et jetons destinés à cette boîte peuvent, grâce à un système de convoyage hermétique agréé par le ministre de l'intérieur, être acheminés directement dans les locaux techniques ;

— une boîte qui reçoit les billets et/ou les tickets introduits doit être identifiée par un numéro correspondant à celui de la machine.

### **Article 68-14**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 12*

#### *Dispositif d'ouverture, de fermeture et de réinitialisation d'une machine.*

Toute machine à sous doit être dotée de deux dispositifs de fermeture au moins, le premier donnant accès à la partie supérieure de l'appareil, le second donnant accès à la partie inférieure où se trouve la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons, et de tout dispositif de fermeture supplémentaire justifié par l'installation d'un dispositif particulier (accepteurs de billets, ticket in, ticket out).

Toute ouverture de la partie supérieure de l'appareil demande la présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction, et du mécanicien ou de l'employé chargé de l'opération à effectuer pour les casinos de 75 machines à sous au plus.

Les clés des dispositifs d'ouverture de la partie supérieure et inférieure de l'appareil sont détenues par le membre du comité de direction ou le directeur responsable.

Le dispositif d'ouverture de la boîte à billets et/ou tickets est détenu par le caissier.

Les clés de réinitialisation sont obligatoirement détenues et utilisées par le ou les membres du comité de direction.

Les clés d'accès à la carte logique ne peuvent être détenues que par les SFM et les fonctionnaires du ministère de l'intérieur chargés de la police des jeux.

### **Article 68-15**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 34*

*Modification du taux de redistribution, des mises et des éléments modulables.*

2 Les casinos ont la possibilité d'appliquer des taux de redistribution des mises propres à chaque machine. Toute modification des taux est effectuée par un technicien agréé d'une SFM qui certifie l'opération en la mentionnant sur le registre de contrôle technique qu'il signe.

Les modifications des taux ou des valeurs des mises unitaires et des éléments modulables peuvent entrer en vigueur à tout moment dans le mois.

Elles doivent faire l'objet d'une information préalable du ministre de l'intérieur quinze jours au moins avant la transformation effective.

### **Article 68-16**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Autorisation d'exploitation.*

Chaque casino est autorisé à exploiter des machines à sous, dans les limites définies par l'arrêté d'autorisation de jeux, conformément aux dispositions du [décret du 22 décembre 1959](#) modifié.

Cette autorisation peut être retirée totalement ou partiellement à un casino en cas de non-application délibérée des dispositions de l'article 31 du présent arrêté.

### **Article 68-17**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 35*

*Réserve.*

Les casinos peuvent détenir, dans un local offrant toutes les garanties de protection, une réserve réglementaire de machines à sous dont le nombre ne pourra être supérieure à 50 % du parc autorisé. Cette réserve peut être utilisée pour répondre aux besoins de saisonnalité visés à l'article 32.

### **Article 68-18**

*Modifié par Décret N°2014-1253 du 27 octobre 2014 – art. 2*

*Emplacements - Locaux.*

Les machines à sous peuvent être installées dans les salles de jeux existantes, ou dans des locaux spécialement aménagés permettant d'assurer la sécurité de ces jeux et dont les conditions d'accès sont celles prévues à l'article R321-27 du code de la sécurité intérieure.

### **Article 68-19**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 12*

*Déplacements de machines.*

Aucune machine à sous ne peut, sauf panne ou incident technique, être déplacée de son emplacement initial avant que le service de police compétent n'en soit informé.

Tout remplacement d'une machine en exploitation par une machine de la réserve et tout retrait de machine pour réparation font l'objet d'une mention au registre de contrôle technique où sont consignés les numéros fabricant et casino de la machine déplacée et de la machine de remplacement,

le motif du déplacement de la machine, la date et l'heure du mouvement. Le retour de la machine après réparation est également mentionné dans les mêmes conditions sur ce registre.

Ces opérations sont contresignées par le membre du comité spécialisé, le mécanicien du casino (ou l'employé chargé de l'opération pour les casinos de 75 machines à sous au plus) et le technicien de la SFM s'il y a lieu.

### **Article 68-20**

*Créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13  
Gains de jackpots ou de lots cumulés.*

Lorsqu'un joueur gagne un gros lot dit jackpot ou des lots cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine, un membre du comité de direction en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit un bon de paiement ; il y porte, ainsi que sur le registre des jackpots et gains cumulés, les mentions suivantes :

- numéro casino de la machine sur laquelle le jackpot ou les lots cumulés ont été gagnés ;
- combinaison des figures constituant le jackpot ;
- date, heure, montant du gain.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre du comité de direction.

En outre, le carnet de comptabilité de la machine concernée prévu à l'article 73 du présent arrêté sera annoté du paiement effectué.

Un registre des jackpots progressifs est tenu. Il est renseigné chaque jour à la clôture des jeux du montant affiché des différents jackpots progressifs.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre des jackpots et gains cumulés et le registre des jackpots progressifs peuvent être établis par procédé informatique.

### **Article 68-20-1**

*Modifié par arrêté du 6 décembre 2013 – art. 25  
Jackpots progressifs.*

Une machine à sous ou plusieurs appareils reliés entre eux peuvent alimenter un jackpot progressif.

Celui-ci est constitué de la valeur de départ du jackpot paramétré sur la ou les machine(s) à sous et des sommes incrémentées à partir des crédits joués sur cet ou ces appareil(s).

Un arrêt volontaire du jackpot progressif peut intervenir à tout moment.

Le casino peut :

- soit affecter la totalité de l'incrément du jackpot progressif arrêté à un jackpot progressif existant ou à créer sur une ou plusieurs machines, cet incrément étant ajouté à la valeur de départ du nouveau jackpot progressif ou au montant d'un jackpot progressif existant. Dans ce cas, le casino en informe le ministre de l'intérieur dans les quinze jours qui précèdent ;

- soit arrêter définitivement le progressif. Dans ce cas, l'incrément est enregistré aux orphelins. Le casino en informe dans le même délai le ministre de l'intérieur. Le casino a la possibilité de récupérer cet incrément jusqu'au 31 octobre de la saison en cours pour l'affecter à un jackpot existant ou créé avant cette date.

**Article 68-20-2**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 14  
Jackpots progressifs multisites.*

Un jackpot progressif mis en place entre plusieurs machines à sous situées dans des établissements différents constitue un jackpot progressif multisites. Celui-ci peut éventuellement comporter un ou des sous-jackpot(s) progressif(s) masqué(s) dont l'incrémentation permet d'alimenter la base de départ du JPM suivant.

Le JPM doit être créé sur des machines à sous identiques, de même marque, de même type, de même dénomination et de même programme de paiement.

Un registre du relevé des jackpots progressifs (modèle n° 28 S "JPM") est tenu au jour le jour par chaque casino adhérent du JPM. Il est renseigné, avant l'ouverture de l'ensemble des casinos adhérent au JPM, du montant affiché du JPM ainsi que de la valeur des compteurs électroniques "entrées" de chaque machine connectée au système.

Chaque fin de mois, et lors du gain du JPM, le directeur responsable de chaque casino participant adresse à la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux), par courrier électronique, la valeur des compteurs "entrées" électroniques et électromécaniques, le montant de l'incrémentation du mois écoulé, ou à la date du gain, de chaque appareil connecté ainsi que le montant affiché par le JPM.

L'arrêt d'un JPM peut intervenir dans les conditions décrites au troisième alinéa de l'article 68-20-1 du présent arrêté.

Le ministre de l'intérieur en est immédiatement informé.

En cas d'arrêt global du JPM, chaque casino adhérent annote le registre des orphelins à concurrence de sa quote-part d'incrément. Si un nouveau jackpot progressif multisites est créé avant le 31 octobre de l'année en cours, seuls les casinos adhérent à ce nouveau jackpot progressif multisites peuvent récupérer cet incrément versé temporairement au registre des orphelins.

Celui-ci est ajouté à la valeur de départ du nouveau jackpot progressif multisites. Dans le cas contraire, il entre définitivement dans la catégorie des orphelins visée à l'article 68-22-2 du présent arrêté.

Si un casino souhaite se retirer du JPM, il informe le ministre de l'intérieur dans les quinze jours qui précèdent son retrait.

Le jour du retrait, il établit, par machine, un bon d'incrémentation à concurrence du montant des incréments du jackpot principal et éventuellement du sous-jackpot progressif masqué constaté au cours de la période pendant laquelle il a participé au JPM depuis le dernier gain.

A la fin du mois de son retrait, il déduit le montant de ces incréments de son produit brut des jeux.

**Article 68-20-3**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13  
Gains de jackpot progressif multisites (JPM).*

Pour le casino qui verse le montant du gain du jackpot, dès que le JPM est gagné, le caissier remplit un bon de paiement dans les conditions visées à l'article 68-20 du présent arrêté en l'attribuant à la machine ayant déclenché le jackpot.

Pour l'ensemble des casinos adhérents au système, dès que le JPM est gagné, l'ensemble des machines connectées cessent de fonctionner.

Le caissier de chaque casino remplit, pour chaque machine connectée, un bon d'incrémentation en y portant les mentions suivantes :

- le nom du casino ;
- le numéro de casino et d'emplacement de la machine ;

— le montant de la quote-part des incréments réalisés sur l'appareil ainsi que le montant du jackpot progressif de départ pour la machine gagnante.

Ce bon est signé par le membre du comité de direction et le caissier.

Lors du paiement du JPM, le registre modèle n° 28 S JPM (modèle 28 S "JPM") est annoté du montant du gain et de la valeur des compteurs électromécaniques et électroniques "entrées" de chaque machine connectée au système.

### **Article 68-21**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

#### *Avances.*

Une avance est nécessaire sur une machine si la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un jackpot ou des lots cumulés ou si une machine est nouvellement mise en service.

L'employé qui constate que la trémie est vide informe le membre du comité de direction et le caissier. Ce dernier remplit un bon d'avance machine en indiquant le numéro d'emplacement et le numéro constructeur de la machine, la date et l'heure, la dénomination des pièces ou des jetons nécessaires, le montant de l'avance. Ce bon est signé au minimum par le caissier et le membre du comité de direction.

Il est possible en cours de séance d'effectuer des avances préventives pour les machines dont le niveau de trémie est faible.

L'employé réapprovisionne en pièces ou en jetons la machine sous le contrôle du membre du comité de direction.

En outre, le carnet de comptabilité de la machine concernée prévu à l'article 73 du présent arrêté sera annoté de l'avance effectuée en caisse.

### **Article 68-22**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

#### *Gains non réclamés.*

Les dispositions générales relatives aux orphelins prévues à l'article 41 du présent arrêté s'appliquent aux machines à sous.

En outre, lors du relevé des compteurs, les indications chiffrées fournies par les compteurs des gains manuels de jackpots et de lots cumulés pour la période écoulée depuis le dernier relevé sont rapprochées, pour chaque machine, des paiements effectués à ce titre par la caisse pendant la même période et enregistrés sur le carnet de comptabilité de la machine. Cette opération est reportée sur l'état de rapprochement (modèle n° 31).

Lorsque les paiements effectifs par caisse s'avèrent inférieurs aux jackpots et aux lots cumulés évalués à partir du compteur, la différence est réputée correspondre à des gains non réclamés. Elle entre dans la catégorie des orphelins.

Le carnet de comptabilité, visé à l'article 73 du présent arrêté, est servi à cette occasion.

**Article 68-22-1**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

***Validité des tickets.***

Pour les machines à sous équipées d'un dispositif de tickets ou de tout autre système monétique similaire agréé, les tickets délivrés en caisse ou émis par les machines à sous qui ne sont pas remboursés dans les huit jours après la date de leur émission sont considérés comme expirés. Ils entrent dans la catégorie des orphelins.

A ce titre, les dispositions de l'article 41 du présent arrêté s'appliquent.

**Article 68-22-2**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

***Orphelins issus du JPM.***

L'incrément issu de l'arrêt d'un JPM visé à l'article 68-20-2 du présent arrêté et non utilisé au 31 octobre de l'année en cours entre dans la catégorie des orphelins. Son montant est déduit, par chaque casino, de son produit brut réel global le dernier mois de la saison.

**Article 68-23**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 12*

***Fausse pièces et monnaies étrangères.***

Toutes les fausses pièces et monnaies étrangères trouvées durant les différentes opérations de comptée, conditionnement, dépannage doivent être versées dans un coffret spécial détenu à la caisse et fermé à clé. Aucune opération de change de fausses pièces et de monnaies étrangères ne peut être effectuée, à la demande d'un joueur, par les changeurs ou caissiers.

**Article 68-24**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

***Comptées.***

En tant que de besoin et toujours le dernier jour du mois, il est procédé à la comptée des boîtes qui reçoivent les pièces ou les jetons, les billets ou les tickets dans les machines à sous. Lorsqu'elles sont équipées d'un dispositif acceptant les cartes de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé, il est procédé au relevé des compteurs des unités électroniques entrées et sorties.

Les opérations de comptée concernent obligatoirement l'ensemble des appareils ayant fonctionné depuis la dernière comptée. Des comptées en cours de séance sur des machines à sous d'une dénomination sont autorisées sous réserve d'une comptée générale de cette dénomination en fin de séance.

Elles sont retracées dans un carnet de comptabilité tenu pour chaque machine et visé à l'article 73 du présent arrêté.

Le dernier jour de la saison, il est procédé à la comptée de toutes les recettes, y compris les fonds de caisse et les trémies, et aux enregistrements comptables et techniques qui en découlent.

**Article 68-25**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

**Relevé des compteurs.**

Les montants affichés par les compteurs sont relevés par un employé de jeux, sous la responsabilité d'un membre du comité de direction, lors de la comptée effectuée le dernier jour du mois.

Ces résultats, qui concernent également les appareils sortis du parc au cours du mois (mises en réserve, exportation ou destruction), sont consignés sur un état mensuel du relevé des compteurs (modèle n° 32), certifié par le membre du comité et l'employé de jeux qui a effectué l'opération. Cet état fait apparaître en une ligne par machine :

- le numéro d'emplacement dans le casino et le numéro casino de la machine ;
- le numéro constructeur ;
- les montants affichés par les compteurs définis à l'article 68-11 du présent arrêté.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, cet état mensuel du relevé des compteurs peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

**Article 68-26**

*Modifié par arrêté du 30 décembre 2014 – art. 36*

**Caisses, changes.**

Une caisse destinée à l'exploitation des machines à sous centralise toutes les opérations financières s'y rapportant. Elle permet aux joueurs d'effectuer dans les meilleures conditions les opérations de change. Elle fonctionne sous la responsabilité du caissier spécialement affecté à cette tâche.

Des caisses secondaires et des changeurs itinérants disposant d'une somme fixe peuvent également procéder à des opérations de change.

Dans les casinos qui exploitent 75 machines à sous et moins, dans des lieux contigus où se trouve un, ou plusieurs jeux de table, une caisse commune peut inclure la caisse des jeux de table, tout en conservant une comptabilité distincte. Cette caisse commune fonctionne sous la responsabilité d'un caissier habilité à effectuer à la fois les opérations financières relatives aux jeux de table et aux machines à sous.

Sous les mêmes conditions, une caisse commune peut également être mise en place dans les casinos de plus de 75 machines à sous, dès lors que l'ensemble de ces appareils automatiques fonctionnent avec des tickets entrants/sortants ou tout autre système monétique similaire agréé.

Dans tous les cas, l'installation d'une caisse commune est soumise à la validation du chef du service de police judiciaire territorialement compétent.

A l'ouverture, l'encaisse est constituée d'espèces et de jetons, les jetons étant considérés comme valeurs de caisse.

L'encaisse peut être justifiée à tout moment par la présentation d'espèces, chèques, reçus de cartes bancaires, de jetons, de bons d'avance ou de paiement par caisse, de tickets remboursés, d'un état récapitulatif des tickets émis par la caisse, ainsi que d'un état récapitulatif le montant des opérations par cartes de paiement précréditées ou par tout autre système monétique.

Après chaque séance, l'encaisse est reconstituée dans sa composition, ou dans son montant en cas de comptée, par dépôt ou retrait d'espèces ou de jetons enregistrés en comptabilité entre la caisse et la caisse centrale ou le compte de dépôt de plaques et jetons.

Le paiement par la caisse d'avances aux machines ou de gains aux joueurs ne donne pas lieu à mouvement immédiat en comptabilité générale. Les bons établis à ces occasions sont considérés, entre deux comptées, comme valeurs de caisse.

**Article 68-27**

*Modifié par arrêté du 29 juillet 2011 – art. 15*  
*Personnel.*

Tout casino qui exploite les machines à sous dans un local distinct doit au moins employer dans cette salle un caissier et affecter un membre du comité de direction au contrôle de ces jeux. Il pourra également employer un mécanicien pour effectuer les opérations courantes d'entretien et de dépannage.

Dans tout casino où fonctionnent plus de 75 machines à sous doivent être présents au minimum :

- un membre du comité de direction ;
- un caissier ;
- un mécanicien chargé des opérations de dépannage courant.

Dans tout casino où fonctionnent 75 machines à sous au plus, l'un des contrôleurs aux entrées ou le caissier pourra être chargé des opérations courantes d'entretien ou de dépannage à la condition qu'il soit préalablement formé à ces opérations.

Tous ces personnels doivent être agréés par le ministre de l'intérieur.

**Section 3*****Surveillance. — Contrôle. — Taxes*****Article 68-28**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Personnes responsables de la surveillance et du fonctionnement des machines à sous.*

Le fonctionnement des machines à sous est placé sous la responsabilité du directeur responsable et des membres du comité de direction, et, en particulier, tous les mouvements de fonds, les paiements des gains ainsi que les déplacements de machines, les incidents techniques et toutes opérations de maintenance.

**Article 68-29**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

*Documents de contrôle technique à utiliser.*

Les dirigeants de l'établissement doivent utiliser les documents suivants :

1. Un registre des jackpots et, éventuellement, des gains cumulés, tenu au jour le jour conformément aux dispositions de l'article 68-20 du présent arrêté ;
2. Un registre de contrôle technique des machines (modèle n° 26) indiquant au jour le jour les mouvements d'appareils, les incidents techniques, les opérations de dépannage et de maintenance, conformément aux précisions données aux articles 68-6, 68-12, 68-15 et 68-19 du présent arrêté ;
3. Un inventaire technique des machines constitué à partir d'une fiche (modèle n° 34) par machine portant le numéro de l'emplacement, le numéro constructeur de la machine et, le cas échéant, le numéro de série du lecteur de cartes de paiement, et retraçant toutes les opérations qui ont affecté l'appareil de la date de sa mise en service dans le casino à celle de la cessation de son fonctionnement. Ce document doit être mis à jour régulièrement et signé du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, ces différents documents peuvent être établis par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

**Article 68-29-1**

*créé par arrêté du 29 juillet 2009 – art. 13*

***Documents de contrôle technique à utiliser pour le JPM.***

Les dirigeants de l'établissement doivent en outre utiliser les documents suivants :

1. Un registre du relevé des jackpots progressifs (modèle n° 28 S "JPM") tenu au jour le jour conformément aux dispositions des articles 68-20-2 et 68-20-3 du présent arrêté ;
2. Un registre de contrôle technique "JPM" (modèle n° 26 "JPM") indiquant au jour le jour les mouvements d'appareils, les incidents techniques, les opérations de dépannage et de maintenance, conformément aux articles 68-6 et 68-6-2, 68-12, 68-15 et 68-19 du présent arrêté.

**Article 68-30**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 28*

***Interventions techniques exercées sur les machines à sous et sur les systèmes informatiques agréés.***

Les employés des SFM agissant dans le cadre de l'article 68-6 du présent arrêté rendent compte obligatoirement de leurs interventions en remplissant des bons d'intervention technique et le registre de contrôle technique. Ces obligations incombent également au personnel des casinos lorsqu'il effectue des opérations de dépannage et d'entretien courant sur les machines à sous.

Les dirigeants des SFM seuls détiennent un double du programme de paiement des appareils. Ils ne peuvent le communiquer à quiconque hormis les services administratifs compétents.

Tous les cent vingt jours d'exploitation au moins, les SFM effectuent obligatoirement une visite de révision et de contrôle, portant notamment sur les limites d'insertion et de paiement automatique des machines équipées d'accepteur de billets, de tickets ou de tout autre système monétaire. Les techniciens concernés inscrivent les remarques et conclusions sur le registre de contrôle technique.

Les dirigeants et les salariés des SFM ainsi que ceux des sociétés visées à l'article 68-2 du présent arrêté ont une obligation générale d'informer le service de police compétent de toute anomalie constatée dans le fonctionnement des machines à sous et des systèmes informatiques agréés. L'information doit être transmise sans délai s'il y a urgence ou par rapport écrit dans les autres cas.

Tout manquement aux dispositions qui précèdent constitue un motif de retrait d'agrément provisoire ou définitif.

**Article 68-31**

*Modifié par arrêté du 29 octobre 2010 – art. 13*

***Surveillance et contrôle spécifiques aux machines à sous.***

Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur affectés à la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) ou exerçant la mission de surveillance et de contrôle des casinos dans un de ses services territoriaux disposent des prérogatives suivantes :

- ils ont libre accès à tous les locaux des casinos, des sociétés visées au 3° de l'article 68-2 du présent arrêté et des SFM, où sont déposées les machines à sous ou toutes pièces et documents s'y rapportant ;
- ils peuvent faire ouvrir à tout moment une machine en exploitation ;
- ils disposent d'un accès libre à tous les systèmes de contrôle électronique, informatique, vidéo des machines ;
- ils peuvent requérir à tout moment et sans frais l'assistance des techniciens agréés ou des sociétés visées au 3° de l'article 68-2 du présent arrêté ou des SFM.

Les fonctionnaires de la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) peuvent, en outre, requérir, aux frais de la personne morale contrôlée, l'assistance de bureaux de

vérification indépendants.

### **Article 68-32 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

## **Chapitre VI : modalités d'autorisation et de fonctionnement des expérimentations des jeux de hasard et leurs dispositifs techniques d'exploitation.**

### **Article 68-33**

Pour chaque jeu de hasard ou son dispositif technique d'exploitation, trois autorisations d'expérimentation maximum sont délivrées parmi les demandes présentant toutes les garanties de sincérité et de régularité des jeux.

Un même établissement ne peut être autorisé à procéder à une expérimentation moins de six mois après la fin de la précédente.

#### **Article 68-33-1**

Le ministre de l'intérieur autorise par arrêté, après avis de la commission visée à l'article 3 du décret du 22 décembre 1959 susvisé, la tenue de l'expérimentation en précisant la nature du jeu ou du dispositif technique d'exploitation de ce jeu.

Le directeur responsable adresse sa demande d'expérimentation au ministre de l'intérieur.

Cette demande doit comporter les renseignements suivants :

- la nature du jeu ou du dispositif technique d'exploitation ;
- le descriptif technique de ce jeu ou du dispositif technique d'exploitation, détaillé, rédigé en français, et comportant une procédure d'exploitation, les conditions d'établissement du produit brut des jeux et les dispositifs de contrôle interne ;
- les effectifs nécessaires pour assurer le bon fonctionnement de ce jeu durant l'expérimentation et permettant de garantir la sincérité et la régularité des jeux ;
- les mesures prévues pour la formation des personnels et l'engagement de s'y conformer.

#### **Article 68-33-2**

Dès réception d'une demande complète d'expérimentation d'un jeu donné ou du dispositif technique d'exploitation de ce jeu, le ministre de l'intérieur informe, par tout moyen, les organismes représentatifs de la profession de cette demande.

#### **Article 68-33-3**

Le directeur responsable doit tenir un registre retraçant en temps réel toute difficulté rencontrée dans l'exploitation, les ajustements ou modifications éventuels nécessaires et toute modification susceptible d'intervenir sur le test, qui doivent être signalées au correspondant local du service central des courses et jeux. Au vu de ce registre, le directeur responsable établit un bilan de l'expérimentation et le transmet le 5 de chaque mois au service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire.

### **Article 68-33-4**

Le service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire est chargé de contrôler les expérimentations. Il vérifie le fonctionnement de l'expérimentation et s'assure du respect de la réglementation générale des jeux.

Il procède au contrôle des matériels en surveillant leur exploitation et les conditions dans lesquelles elle se déroule. Au vu notamment du registre et des bilans réguliers élaborés par les directeurs responsables des établissements concernés, le service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire établit des rapports de contrôle.

Le ministère de l'intérieur (service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire) peut demander l'intervention d'un cabinet d'experts agréés, compétent en la matière, lorsque le jeu concerné fait appel à un système électronique ou à des communications entre le matériel de jeu et tout système informatique utile à son fonctionnement.

### **Article 68-33-5**

L'arrêté du ministre de l'intérieur autorisant l'expérimentation précise notamment la nature du jeu ou du dispositif technique d'exploitation, le lieu et la durée de l'expérimentation ainsi que les conditions d'établissement du produit brut des jeux.

## **TITRE IV COMPTABILITÉ DES JEUX ET PRÉLÈVEMENTS**

### **Chapitre I<sup>er</sup> Comptabilité spéciale des jeux.**

#### **Article 68 (abrogé)**

*Abrogé par [Arrêté du 29 juillet 2009 - art. 14](#)*

#### **Article 69**

*Généralités.*

a) Pour les jeux de tables, des carnets spéciaux sont tenus par table ou tableau.

Ils décrivent par séance :

- pour les jeux de contrepartie, le montant de l'avance initiale et des avances complémentaires éventuelles et le montant de l'encaisse constatée en fin de séance (carnets d'avances modèle n° 10) ;
- pour les jeux de cercle, le montant intégral de la cagnotte sans aucune déduction (carnets d'enregistrement des cagnottes modèles n<sup>os</sup> 11 et 11 ter).

b) Pour les jeux de contrepartie électroniques sont établis :

- un registre de comptabilité (modèle n° 10 bis) tenu par appareil sur lequel sont retracés les résultats de la séance ;
- un état mensuel du relevé des compteurs des jeux électroniques (modèle n° 33).

c) Pour les jeux de cercle électroniques sont établis :

- un état journalier tenu par table de jeu électronique (modèle n° 7) ;
- un carnet d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11 quater).

Les résultats figurant sur ces carnets spéciaux, ce registre de comptabilité ou ces états sont récapitulés, par table ou tableau, par jeu électronique sur un registre de contrôle (modèle n° 12) qui doit être totalisé, arrêté et visé à la fin de chaque journée.

d) Pour les jeux des machines à sous sont établis :

- un carnet de comptabilité (modèle n° 29) par machine à sous sur lequel sont retracés les éléments servant à déterminer le produit brut réel des jeux de chaque appareil ;
- un relevé mensuel des compteurs des machines à sous, visé à l'article 68-25 du présent arrêté (modèle n° 32) ;
- un état récapitulatif mensuel de détermination du produit des jeux des machines à sous (modèle n° 35) établi à partir du carnet de comptabilité (modèle n° 29).

Le montant du produit brut mentionné sur ce dernier état et les résultats du registre de contrôle susvisé sont ensuite reportés sur un carnet des prélèvements (modèle n° 13) qui sert à déterminer le montant des différents prélèvements auxquels le casino est assujéti.

Cotés et paraphés avant tout usage les fonctionnaires du ministère de l'intérieur chargés du contrôle les différents registres et carnets (modèles n° s 10, 10 bis, 11, 11 ter, 11 quater, 12, 29, 32, 33 et 35) sont tenus dans les conditions de régularité exigées pour les livres de commerce. Ils ne doivent présenter ni grattages, ni surcharges. En cas d'erreurs, les rectifications sont faites à l'encre rouge et elles sont approuvées en toutes lettres par le directeur ou le membre du comité de direction qui le remplace.

Lorsque la gestion comptable est informatisée, les documents de la comptabilité spéciale peuvent être établis par informatique garantissant la traçabilité des opérations et validés par signature électronique.

## **Article 70**

### *Jeux de contrepartie. - Carnets d'avances.*

Pour les jeux de contrepartie, il est tenu autant de carnets d'avances distincts qu'il y a de tables ou de tableaux alimentés chacun par une caisse recevant une avance distincte.

Ces carnets doivent être établis conformément au modèle n° 10 et chacun d'eux reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la caisse, de la table ou du tableau auxquels il est affecté.

Après inscription des résultats de la séance sur le carnet afférent à chaque tableau, le directeur responsable ou un membre du comité de direction est tenu de vérifier l'exactitude de cette inscription et de la certifier du mot " exact " suivi de sa signature.

Les carnets d'avances sont arrêtés par séance et totalisés par journée. A la fin de chaque journée, les résultats obtenus sont reportés par caisse au registre de contrôle (modèle n° 12) visé à l'article 72 du présent arrêté.

L'usage du carnet d'avances est obligatoire et l'inscription directe au registre de contrôle des opérations concernant les jeux de contrepartie n'est admise sous aucun prétexte.

Lorsque le casino utilise une table réversible au cours d'une même séance, il doit ouvrir un nouveau carnet d'avances.

A la boule et au vingt-trois, les avances initiales enregistrées sur chaque carnet comportent toutes, pour un même jeu, le même montant.

Aux autres jeux de contrepartie, les carnets d'avances peuvent être visés par les fonctionnaires de contrôle.

**Article 70-1***Jeux de contrepartie électroniques. - Registre de comptabilité.*

Pour les jeux de contrepartie électroniques, il est ouvert un registre de comptabilité (modèle n° 10 bis) pour chaque appareil de jeux, destiné à comptabiliser, poste de jeu par poste de jeu, les résultats de la séance.

Il sert à enregistrer :

- au jour le jour, les avances par la caisse aux postes de jeux ;
- le montant distinct de la comptée physique des jetons, pièces, billets et tickets in et de la comptée électronique (différence entre les unités électroniques entrées et sorties multipliée par la mise unitaire) ;
- le montant des tickets émis par chaque poste de jeu.

Il permet d'établir, pour chaque poste de jeu, le montant du produit réalisé au cours de la séance. Ce dernier montant est égal à la comptée physique et électronique, diminuée des avances et des tickets émis par l'appareil.

Le produit des différents postes est ensuite cumulé, afin d'obtenir le produit brut de l'appareil qui est reporté sur le registre de contrôle (modèle n° 12).

Le registre de comptabilité est visé chaque jour par un membre du comité de direction.

**Article 71***Jeux de cercle - Carnet d'enregistrement des cagnottes.*

Pour les jeux de cercle, il est tenu autant de carnets d'enregistrement des cagnottes distincts qu'il y a de tables de jeux. Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet.

Ces carnets doivent être établis conformément au modèle n° 11 et chacun d'eux reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la table à laquelle il est affecté.

Au début de la journée (ou de la séance si la cagnotte est comptée plusieurs fois dans la même journée), sont inscrits sur le carnet la date (et s'il y a lieu le numéro de la séance) dans la colonne 1, l'heure d'ouverture dans la colonne 2, les noms des croupiers et changeurs dans la colonne 3, la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque carnet dans les colonnes 4 et 5.

En cours de partie, sont portées successivement les heures d'interruption et de reprise des séances, ainsi que la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque nouveau carnet mis en service.

A la fin de la partie, est apposé le timbre à date sur la souche du dernier ticket détaché de chaque carnet et sont servies les colonnes 6, 7 et 8 du carnet pour déterminer la somme qui doit être trouvée dans la cagnotte d'après le nombre et la valeur des tickets détachés.

Lorsqu'il est fait usage d'un appareil automatique, le montant calculé de la cagnotte enregistrée en fin de séance est inscrit dans la colonne 8.

Toutes ces opérations doivent être faites avant l'ouverture de la cagnotte, sur le carnet lui-même et sans qu'il soit permis de faire un brouillon sur une feuille volante ou sur un carnet auxiliaire. Toutefois, dans les casinos possédant de nombreuses tables de baccara, les deux opérations, détermination d'après le carnet de la somme qui doit être trouvée dans la cagnotte, d'une part, ouverture et comptage de la cagnotte, d'autre part, peuvent être faites simultanément et contradictoirement par des employés différents. Lesdites opérations ont toujours lieu en présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction.

Si la cagnotte, dont le montant est inscrit dans la colonne 9 du carnet, représente exactement la somme inscrite dans la colonne 8, il n'y a plus qu'à remplir les colonnes 12 à 15 dudit carnet, qui donnent les chiffres à reporter au registre de contrôle (modèle n° 12).

Dans le cas contraire, la différence est inscrite, selon son sens, dans la colonne 10 ou la colonne 11 du carnet :

- si la différence est en plus, les tickets nécessaires pour rétablir l'équilibre sont détachés, le numéro du dernier de ces tickets étant indiqué dans la colonne 13 du carnet ; le timbre à date est apposé immédiatement sur la souche du dernier ticket détaché pour combler cette différence ;
- si la différence est en moins, elle est supportée par la caisse du casino.

Aucune compensation n'est admise entre les erreurs constatées en sens inverse à des tables différentes.

Lorsqu'il est fait usage d'un appareil automatique et qu'une différence en plus dans la cagnotte est constatée, le croupier saisit un montant supplémentaire de pot de façon à ajuster le montant des retenues tel qu'il figure sur la machine avec le montant de la cagnotte.

En cas de différence en moins, celle-ci est supportée par la caisse du casino.

Dans tous les cas, c'est le plus élevé des deux chiffres figurant l'un dans la colonne 8, l'autre dans la colonne 9 du carnet, qui doit être inscrit dans la colonne 15 pour être reporté au registre de contrôle susvisé.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des cagnottes peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Jeux de baccara :

Les carnets d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11) mis en service aux tables de baccara à deux tableaux (banque limitée ou banque ouverte) reçoivent le numéro d'ordre correspondant au numéro de la table auquel ils sont affectés ainsi que la mention " Baccara à banque limitée " ou " Baccara à banque ouverte ".

Ils sont tenus dans les conditions prévues par le présent article sous les réserves suivantes :

- au début de chaque séance le nom du banquier est inscrit sur le carnet d'enregistrement des cagnottes.

Dans le cas où la banque ne serait pas tenue par le même banquier durant toute la séance, les opérations intéressant chacun des banquiers successifs seront décrites distinctement, le nom de chacun de ceux-ci étant inscrit en tête ;

- la colonne 3 des carnets d'enregistrement des cagnottes est subdivisée en colonnes 3 et 3 bis, la première étant destinée à recevoir le nom du ou des banquiers, la seconde celui des croupiers et changeurs.

### **Article 71-1**

#### *Carnet d'enregistrement des cagnottes. - Jeux de cercle électroniques.*

Pour les jeux de cercle électroniques, il est tenu autant de carnets d'enregistrement des cagnottes distincts qu'il y a d'appareils de jeux électroniques. Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet.

Ces carnets doivent être établis conformément au modèle n° 11 quater et chacun d'eux reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de l'appareil de jeu auquel il est affecté.

Ils sont annotés du montant des retenues au profit de la cagnotte sous le contrôle et la responsabilité du membre du comité de direction qui porte dans la colonne d'observation du carnet la mention " certifié exact " suivie de sa signature. Le montant est ensuite reporté sur le registre de contrôle (modèle n° 12).

### **Article 72**

#### *Jeux de tables, registre de contrôle.*

Les comptes des jeux sont tenus par séance et, pour chaque séance, par table pour les jeux de cercle, par table pour les jeux de contrepartie et par poste de jeu pour leur forme électronique et totalisés par journée.

L'administration du casino décrit ces comptes sans interligne sur un registre de contrôle conforme au modèle n° 12.

Le registre de contrôle retrace les résultats donnés par :

- a) Les carnets d'enregistrement des cagnottes aux jeux de cercle (modèle n° 11) ainsi que le carnet servi à l'occasion des tournois de Texas hold'em poker (modèle 11 ter) ;
- b) Les carnets d'avances aux jeux de contrepartie (modèle n° 10) ;
- c) Le registre de comptabilité pour les jeux électroniques (modèle n° 10 bis).

Dès que les résultats d'une journée sont connus et ont été vérifiés, ils sont portés, avant le commencement de la journée suivante, au registre de contrôle. A la fin de chaque journée, le registre est totalisé, arrêté en toutes lettres et visé par le directeur responsable du casino ou celui des membres du comité de direction qui le remplace momentanément et par un autre membre du comité de direction.

Les chiffres qui ressortent avant totalisation avec les résultats des journées précédentes sont reportés, en fin de journée, au livre journal en recette pour les jeux de cercle et les jeux de cercle électroniques et en recette ou en dépense pour les jeux de contrepartie et les jeux de contrepartie électroniques selon que ces jeux ont été en bénéfice ou en perte. En aucun cas, il ne peut être fait compensation dans la comptabilité commerciale du casino entre les bénéfices des jeux de cercle et de la forme électronique de ces jeux et les pertes des jeux de contrepartie et de la forme électronique de ces jeux.

### **Article 73**

#### *Jeux des machines à sous, carnets de comptabilité des machines à sous.*

Un carnet de comptabilité (modèle n° 29) est ouvert pour chaque machine identifiée par son numéro d'emplacement, son numéro casino et son numéro constructeur.

Il sert à enregistrer :

- au jour le jour, le montant des avances à la machine, des tickets sortants émis par la machine et des gains payés en caisse ou crédités sur des cartes de paiement. Le montant des tickets sortants, restés inutilisés à l'expiration du délai de validité, est inscrit au carnet d'enregistrement des orphelins. Les paiements, par caisse, d'avances à la machine à sous ou de gains aux joueurs ne sont pas comptabilisés au jour le jour, mais retranscrits sur des bons traités comme valeurs de caisse, jusqu'au jour de la comptée, conformément aux dispositions des articles 68-20 et 68-21 du présent arrêté ;
- à chaque comptée, le montant distinct de la comptée physique des jetons, pièces, billets, tickets entrants et de la comptée électronique (différence entre les unités électroniques entrées et sorties multipliée par la mise unitaire) ainsi que le montant des gains non réclamés.

Il permet d'établir, par machine, lors de chaque comptée, le montant du produit réel des jeux réalisé sur la période écoulée depuis la dernière comptée. Ce dernier montant est égal à la somme des comptées physique et électronique, diminué des avances à la machine, des paiements des gains aux joueurs en caisse, des gains non réclamés et des tickets émis par la machine.

Chaque carnet de comptabilité est visé lors de chaque inscription par le caissier et un membre du comité de direction.

Lorsque la machine à sous, reliée à un système de jackpot progressif multisites, est gagnante au titre d'un mois, le carnet de comptabilité y afférent est annoté du montant des incréments versés au titre du jackpot progressif multisites, cumulé avec le montant du jackpot initial de l'appareil et pour information du montant global du jackpot progressif payé.

Pour les autres machines à sous reliées au système, le carnet de comptabilité sera annoté des seuls incréments versés au titre du JPM.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet de comptabilité des machines à sous peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations et validé par signature électronique.

#### **Article 74**

##### *Jeux des machines à sous, état récapitulatif mensuel de détermination du produit des jeux des machines à sous.*

Le dernier jour du mois, un état récapitulatif mensuel de détermination du produit des jeux des machines à sous (modèle n° 35) est établi.

Il reprend, à raison d'une ligne par machine, chacune d'elles étant repérée par son numéro d'emplacement, son numéro casino et son numéro constructeur, les données relatives :

- 1° aux résultats mensuels (comptée, avances, bons de paiement et valeur des tickets émis) du carnet de comptabilité ;
- 2° à la valeur unitaire des mises ;
- 3° au taux de redistribution de l'appareil ;
- 4° au produit réel des jeux figurant sur chaque carnet de comptabilité (modèle n° 29).

La comptabilité générale du casino est établie à partir de cet état, le compte de tiers " produit brut des jeux " étant crédité par le débit du compte " caisse jeux-machines à sous " pour le montant du produit réel des jeux.

L'état récapitulatif mensuel de détermination du produit des jeux des machines à sous est dûment certifié et signé par le directeur du casino et un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, l'état récapitulatif mensuel de détermination du produit réel des jeux des machines à sous peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Le dernier jour du mois, le montant total du produit réel des jeux des machines à sous de la période est reporté sur le carnet des prélèvements (modèle n° 13) décrit à l'article 75 du présent arrêté.

#### **Article 75**

##### *Prélèvements - Carnets des prélèvements.*

Sur un carnet des prélèvements (modèle n° 13) dont chaque feuillet est numéroté pour chaque mois (novembre, feuillet n° 1, décembre, feuillet n° 2...) sont reportés :

- par journée, les résultats généraux du registre de contrôle (modèle n° 12) visé à l'article 72 du présent arrêté (bénéfices ou pertes des jeux de contrepartie, des jeux de contrepartie exploités sous une forme électronique, du produit des jeux de cercle et des jeux de cercle exploités sous une forme électronique) ;
- le dernier jour du mois, le montant total de l'état récapitulatif mensuel de détermination du produit des jeux des machines à sous (modèle n° 35), visé à l'article 74 du présent arrêté.

Le carnet des prélèvements établi par le casino est tenu à livre ouvert et comporte, pour chaque mois d'activité, les indications suivantes :

- le montant, par journée, des produits enregistrés au titre des jeux de contrepartie, des jeux dits de cercle, des jeux de contrepartie et des jeux de cercle exploités sous la forme électronique, du premier au dernier jour du mois, ainsi que le montant total du produit réel des jeux des machines à sous réalisé au cours du mois considéré. Il est complété, après inscription des opérations du dernier jour du mois, par le report des résultats antérieurs, de manière à déterminer le produit brut réel des jeux depuis le début de la saison (1<sup>er</sup> novembre de l'année N - 31 octobre de l'année N + 1).
- l'assiette des différents prélèvements opérés par l'Etat, les communes, les établissements publics de coopération intercommunale et les organismes sociaux sur les jeux ainsi que leurs éléments de calcul.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet des prélèvements peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

## **Chapitre II Prélèvements. (abrogé)**

### **Article 76 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 77 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 78 (abrogé)**

Abrogé par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20

## **Chapitre III Comptabilité commerciale des casinos.**

### **Article 79**

*Tenue d'une comptabilité particulière.*

La tenue d'une comptabilité régulière spéciale à chaque société commerciale exploitante d'un casino ou au titulaire de l'autorisation de jeux si l'établissement de jeux n'est pas exploité par une société est obligatoire. Le titulaire de l'autorisation de jeux ne peut s'en dispenser sous aucun prétexte.

Cette comptabilité est tenue conformément aux prescriptions du plan comptable particulier fixé par arrêté interministériel des ministres chargés de l'intérieur et du budget.

Les établissements peuvent, à leur gré, adopter le système et le procédé comptables les mieux adaptés à leur organisation propre à condition que ceux-ci respectent en tout point les règles générales du plan comptable visé à l'alinéa précédent.

### **Article 80 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

**Article 81***Comptabilité des plaques, jetons.*

Les casinos doivent ouvrir, parmi leurs comptes de tiers, un compte particulier intitulé « plaques et jetons » afin de retracer globalement chaque jour les opérations d'achat et de vente par la clientèle des plaques et jetons utilisés aux tables de jeux. Le compte est crédité du montant des achats de la clientèle et débité du montant des plaques et jetons dont celle-ci demande le remboursement. Ce compte ne joue qu'avec le compte-caisse.

Le montant des plaques et jetons constituant les cagnottes ou les caisses des jeux en fin de partie fait l'objet de débits au compte particulier indiqué ci-dessus en même temps que le compte « Produit brut des jeux » est crédité du montant des versements dont se sont accrues les cagnottes ou les caisses. Aux jeux de contrepartie, cette double opération n'est passée qu'en cas de gain du casino ; en cas de perte, le montant des plaques et jetons perdus fait aux deux comptes ci-dessus l'objet d'écritures inverses.

S'agissant de jetons ou cartes de paiement utilisés pour les machines à sous, les opérations d'alimentation en jetons et cartes de paiement de la caisse ou de dépôt, par cette caisse, des jetons et cartes de paiement excédentaires figurant dans son encaisse, font l'objet d'écritures réciproques entre les comptes " caisse des jeux-machines à sous " et " jetons, plaques et cartes de paiement en dépôt ".

La caisse est débitée des entrées de jetons et des cartes de paiement par le crédit du compte " jetons, plaques et cartes de paiement en dépôt " et elle est créditée des sorties par le débit du même compte.

Par contre et à l'inverse des procédures suivies pour les jeux de cercle et de contrepartie, aucune, aucune écriture n'est constatée en comptabilité générale lors des opérations de change avec la clientèle, celles-ci étant exclusivement effectuées par la caisse des jeux-machines à sous et ses démembrements.

D'autre part, les casinos constatent sur un « registre des plaques jetons et cartes de paiement » (modèle n° 16) les séries mises en service. Le registre comporte une description sommaire des plaques, jetons et cartes de paiement, l'indication du fabricant, le nombre de séries. Pour les plaques et jetons, il indique également les différentes valeurs dans chaque série et le nombre de ces plaques et jetons par valeur. Le registre mentionne également le nombre de séries conservées à la réserve générale des jetons, plaques et cartes de paiement et le nombre de celles effectivement en service aux guichets de change et aux tables de jeux.

Au début et à la mi-saison des jeux, les casinos procèdent à un recensement des plaques, jetons et cartes de paiement en service. Ils en portent le résultat sur le registre prévu à l'alinéa précédent.

La différence entre le montant des prises en charge consignées au registre des plaques, jetons et cartes de paiement et le montant des plaques, jetons et cartes de paiement recensés permet de dégager le montant total des plaques, jetons et cartes de paiement momentanément conservés par les joueurs. Ce dernier montant doit correspondre au solde créditeur du compte « plaques, jetons et cartes de paiement. »

## **Chapitre IV** **Questions particulières.**

### **Article 82**

#### *Fourniture des carnets de tickets.*

Les tickets à souche pourront avoir quatre valeurs différentes :

10 centimes d'euro, 1 euro, 10 euros et 100 euros.

La couleur des carnets de tickets varie suivant leur valeur.

Ils sont réunis par carnets de 200 tickets et portent un numéro d'ordre pris, pour chaque valeur, dans la série ininterrompue des nombres depuis le n° 1 jusqu'au n° 1 000 000.

Le casino ne peut détenir, simultanément et pour la même valeur faciale, deux tickets portant le même numéro de série.

Le numéro du ticket commençant chaque carnet est reproduit sur la couverture du carnet.

Les carnets de tickets reçus du casino sont mis en service au fur et à mesure de ses besoins prévisibles pour assurer le service des différentes tables de jeux pendant un mois. Les autres carnets de tickets sont stockés de manière sécurisée en attendant leur emploi.

L'imprimeur agréé choisi par le casino pour la commande et la livraison des carnets de tickets doit établir, dans le mois qui suit la fin de chaque semestre, le récapitulatif des livraisons par quotité, date et casino, qu'il adresse au ministre de l'intérieur.

### **Article 83 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

## *Section 2*

### *Frais de contrôle des jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois et des machines à sous. (abrogé)*

### **Article 84 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 85 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 86 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 87 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

## TITRE V SURVEILLANCE, CONTRÔLE.

### **Article 88**

#### *Agents chargés de la surveillance.*

Les seuls fonctionnaires qui ont qualité, à l'exclusion de tous autres agents de l'Etat, pour exercer une mission de surveillance et de contrôle sur place et sur pièces sur le fonctionnement des jeux dans les casinos sont les suivants :

1° Le préfet et le sous-préfet ;

2° Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur affectés à la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux) ou exerçant la mission de surveillance et de contrôle des casinos dans un de ses services territoriaux ;

Le maire et ses adjoints ont également libre accès dans l'établissement et dans les salles de jeux pour l'exercice de leur contrôle en ce qui concerne l'exécution du cahier des charges.

En outre, le ministre de l'intérieur peut, par décision spéciale, déléguer cette mission à d'autres fonctionnaires relevant de son département.

La libre entrée des salles de jeux et de tous autres locaux dépendant des casinos ne peut être refusée sous aucun prétexte à ces différentes personnes. Les représentants des casinos sont tenus de se soumettre à leur contrôle et de se prêter à toutes leurs investigations.

Le directeur responsable du casino est tenu de mettre à la disposition des agents du ministère de l'intérieur d'une façon temporaire ou permanente, suivant leurs besoins, un bureau à l'intérieur du casino situé le plus près possible des salles de jeux.

### **Article 89**

Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur ont qualité pour veiller à la stricte observation de toutes les dispositions des arrêtés d'autorisation et du présent arrêté et pour faire porter leurs investigations sur tel ou tel point de la gestion des établissements ou du fonctionnement des jeux

### **Article 90 (abrogé)**

Abrogé par [Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 20](#)

### **Article 91**

#### *Police des jeux.*

La police des jeux dans les casinos est assurée sous l'autorité du chef du service central des courses et jeux et dans les conditions fixées par lui. Les fonctionnaires de police chargés du contrôle sont habilités à prendre toutes dispositions utiles pour assurer, dans le cadre du présent arrêté, la régularité et la sécurité des jeux.

## **Article 92**

### *Registre spécial d'observations.*

Dans chaque établissement, il est tenu un registre spécial d'observations (modèle n° 20) coté, paraphé et visé par le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent.

Les agents du ministère de l'intérieur chargés d'exercer une surveillance demandent communication de ce registre spécial toutes les fois qu'ils se rendent au siège de cet établissement pour y effectuer une opération de vérification quelconque. Ils y indiquent le jour et l'heure de leur visite ainsi que la nature des opérations effectuées, et consignent, s'il y a lieu, les observations, instructions ou injonctions qu'ils ont formulées. Le directeur responsable doit, dans le délai de huit jours, mentionner, en regard desdites observations, la suite qu'il y a été réservée.

## **Article 92-1**

### *Registre de liaison et demandes d'information.*

Dans chaque établissement, il est tenu un registre spécial coté, paraphé et visé par le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent.

Ce registre permet au directeur responsable du casino de demander des précisions et des compléments d'informations auprès du chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent concernant l'application des dispositions réglementaires existantes et d'interroger l'administration sur les difficultés d'application de la réglementation ou de formuler toute remarque ou question relative à l'exploitation.

Ce registre peut être consulté par les agents visés à l'article 88 du présent arrêté.

## **Article 93**

L'arrêté du 22 décembre 1954 ainsi que les arrêtés des 16 mars 1994 et 14 novembre 2001 fixant le prix des carnets de tickets dans les casinos sont abrogés.

Les dispositions des articles 1<sup>er</sup> à 17 et 19 à 96 de l'arrêté du 23 décembre 1959 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos sont abrogées.

## **Article 94**

Dans les territoires où la direction centrale de la police judiciaire ne possède aucun service territorial, les missions qui lui sont habituellement confiées dans le domaine des courses et jeux sont exercées par des fonctionnaires de la direction départementale de la sécurité publique en liaison étroite avec la direction centrale de la police judiciaire (service central des courses et jeux).

## **Article 95**

*Créé par [Arrêté du 24 décembre 2008 - art. 34](#)*

Le présent arrêté sera publié au Journal officiel de la République française.  
*Le ministre de l'intérieur et de l'aménagement du territoire, François Baroin*  
*Le ministre délégué au budget et à la réforme de l'Etat,*  
*porte-parole du Gouvernement Jean-François Copé*