

Arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 portant réglementation des jeux de hasard

<i>Type</i>	Texte réglementaire
<i>Nature</i>	Arrêté ministériel
<i>Date du texte</i>	26 juillet 1988
<i>Publication</i>	Journal de Monaco du 29 juillet 1988 ^[1 p.23]
<i>Thématique</i>	Jeux d'argent (casino)

Lien vers le document : <https://legimonaco.mc/tnc/arrete-ministeriel/1988/07-26-88-384@2021.04.24>

LEGIMONACO

www.legimonaco.mc

Table des matières

Titre I - Dispositions relatives à certains matériels, cartes à jouer, dés, roulettes	3
Titre II - Dispositions relatives aux règles des différents jeux autorisés	5
Section I - Jeux dits « américains » « La roulette dite » américaine «	5
Section II - Jeux dits « européens »	12
Chapitre 1 - Les jeux de contrepartie	12
Chapitre 2 - Les jeux de cercle	14
Section III - Les procédures de change	19
Section IV - Les jeux dits « automatiques »	20
Section V - Dispositions diverses	22
Notes	23
Liens	23

Vu la loi n° 1.103 du 12 juin 1987 relative aux jeux de hasard et notamment son article premier ;

Vu l'ordonnance n° 8.929 du 15 juillet 1987 fixant les modalités d'application de la loi n° 1.103 du 2 juin 1987 précitée et notamment sa section I, article premier ;

Titre I - Dispositions relatives à certains matériels, cartes à jouer, dés, roulettes

Article 1er - Cartes à jouer - Sabots-Mélangeurs de cartes - Mélangeurs distributeurs de cartes

Arrêté ministériel n° 98-265 du 23 juin 1998 ; Arrêté ministériel n° 99.354 du 5 août 1999 ; Arrêté ministériel n° 2000-88 du 25 février 2000 ; Arrêté ministériel n° 2002-597 du 22 octobre 2002 ; Arrêté ministériel n° 2006-368 du 24 juillet 2006 ; Arrêté ministériel n° 2007-670 du 20 décembre 2007 ; Arrêté ministériel n° 2008-759 du 7 novembre 2008 ; Arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009 ; Arrêté ministériel n° 2015-507 du 7 août 2015 ; Arrêté ministériel n° 2021-302 du 20 avril 2021

Au black-jack, au trente et quarante, aux jeux de baccara, au punto banco, au pai gow poker, au carribean gold poker et au stud poker de casino, au poker trois cartes, à la bataille, au poker texas hold'hem ultimate et au poker texas hold'em no limit, on utilise des jeux de 52 cartes. Lorsque les jeux sont groupés par six ils constituent un sixain, lorsqu'ils sont groupés par huit ils constituent un huitain ; chaque jeu sixain ou huitain porte le numéro d'ordre attribué par le fabricant. Ce numéro d'ordre doit être reporté par le cartier de la Direction des Jeux au moment de la réception sur un registre de prise en charge. Ces registres, cotés et paraphés par le Commissaire du Gouvernement, enregistrent tous les mouvements d'entrée et de sortie définitifs des différentes catégories de cartes utilisées. Une comptabilité annexe retrace quotidiennement les mouvements entre un dépôt principal et des dépôts annexes. Les stocks de cartes dégagés de ces opérations, contrôlés sous la responsabilité de la Direction des Jeux, peuvent être vérifiés à tout moment par les agents du Service de Contrôle des Jeux, qui viseront les registres concernés ainsi que les bons de commande.

Le sabot est un appareil agencé de telle sorte que les cartes qui y sont introduites descendent automatiquement vers son orifice, et n'en peuvent sortir qu'une à une.

Le mélangeur de cartes est un appareil qui effectue automatiquement le mélange des jeux de cartes. Il doit être d'un modèle agréé et être muni d'un système de protection qui empêche l'accès aux cartes pendant les cycles de mélange ainsi que d'un dispositif lumineux ou sonore signalant les dysfonctionnements.

Le mélangeur distributeur de cartes est un appareil qui effectue le mélange automatique et permanent des cartes ainsi que leur distribution, celles-ci se présentant automatiquement et pouvant sortir une à une ou par paquets.

1.1. - Les jeux de cartes neufs ou usagés ainsi que les sabots sont conservés dans les locaux et mobiliers spécialement aménagés à cet effet désignés sous le nom de « dépôts de cartes principaux et annexes ». Les jeux usagés doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction ou neutralisation.

Les mélangeurs de cartes sont fixés sur des socles attendant aux tables où ils sont utilisés.

La destruction ou la neutralisation des jeux de cartes s'effectue selon une périodicité fonction de l'activité des salles de jeux, sous le contrôle et la responsabilité de la Direction des Jeux ; elles peuvent être vérifiées par un agent du Service de Contrôle des Jeux, qui est obligatoirement tenu informé préalablement du déroulement de ces opérations.

1.2. - Les jeux et les sabots ne sont extraits des dépôts de cartes qu'au moment où il en est fait usage. Les jeux neufs doivent être décachetés à table et vérifiés dans les conditions du deuxième contrôle ci-après définies. Pour les autres jeux, un premier contrôle des cartes doit être assuré par un cartier de la Direction des jeux. À table, en début de séance, un deuxième contrôle a lieu : les cartes sont alors étalées sur la table, les figures en dessus, et le croupier procède à leur contrôle et à leur vérification dans l'ordre de classement dit « du fabricant ».

Les cartes sont ensuite brassées sur le tapis, figures en dessous en un seul tas. Cette opération, qui s'effectue les doigts écartés, porte le nom de « salade ».

Aux jeux de Baccara (Banque ouverte et Chemin de fer), le croupier remonte le jeu en prélevant des petits paquets de cartes du tas de la salade en ayant soin de ne pas les détacher du tapis et de ne pas modifier l'ordre résultant du mélange, aucune carte ne pouvant être déplacée ou piquée.

Aux autres jeux, une seconde opération est effectuée après la salade. Le croupier remonte le jeu en mélangeant des petits paquets de cartes qu'il prélève du tas de la salade.

Les jeux et les sabots ne sont extraits des dépôts de cartes qu'au moment où il en est fait usage. Les jeux neufs doivent être décachetés à table et vérifiés dans les conditions du deuxième contrôle ci-après définies. Pour les autres jeux, un premier contrôle des cartes doit être assuré par un cartier de la Direction des jeux. À table, en début de séance, un deuxième contrôle a lieu : les cartes sont alors étalées sur la table, les figures en dessus, et le croupier procède à leur contrôle et à leur vérification dans l'ordre de classement dit « du fabricant ».

Les cartes sont ensuite brassées sur le tapis, figures en dessous en un seul tas. Cette opération, qui s'effectue les doigts écartés, porte le nom de « salade ».

Aux jeux de Baccara (Banque ouverte et Chemin de fer), le croupier remonte le jeu en prélevant des petits paquets de cartes du tas de la salade en ayant soin de ne pas les détacher du tapis et de ne pas modifier l'ordre résultant du mélange, aucune carte ne pouvant être déplacée ou piquée.

Au jeu de punto banco, l'utilisation des jeux de 52 cartes - « prêts à l'emploi » - est autorisée uniquement sur les tables exploitées dans les salons dits « super privés » ou aménagés comme tels. Au Dépôt Central des Cartes, avant leur usage, les cartes sont vérifiées dans l'ordre dit « du fabricant », brassées et mélangées par les personnels de ce service, sous surveillance vidéo. À leur arrivée aux tables de jeu, un deuxième brassage - figure en dessous- et un deuxième mélange sont opérés par les employés de jeux. L'utilisation d'un mélangeur de cartes ou d'un mélangeur distributeur de cartes, d'un modèle agréé, est autorisée.

Aux autres jeux, une seconde opération est effectuée après la salade. Le croupier remonte le jeu en mélangeant des petits paquets de cartes qu'il prélève du tas de la salade.

L'utilisation de jeux de 52 cartes « prêts à l'emploi » (cartes pré-mélangées) est autorisée. Leur préparation est assurée au Dépôt Central des Cartes, sous couverture vidéo, où ils sont vérifiés dans l'ordre dit « du fabricant » par les personnels de ce service avant qu'ils ne soient pré-mélangés à la main ou à l'aide d'un mélangeur. À leur arrivée aux tables de jeux, un deuxième brassage -figure en dessous- et un deuxième mélange sont opérés par les employés de jeux. L'utilisation d'un mélangeur de cartes ou d'un mélangeur distributeur de cartes, d'un modèle agréé, est autorisée.

1.3 - En cours de séance, à la fin de chaque taille, les cartes sont à nouveau mélangées selon les modalités en usage pour chaque jeu.

Aux jeux de Black-jack et de Punto-Banco, lorsque la partie s'interrompt avant la fin de la taille, un nouveau mélange est effectué pour la reprise de celle-ci.

Aux tables réservés à un seul joueur, la Direction des jeux peut, dans certaines circonstances exceptionnelles, notamment liées à la sécurité des jeux, faire procéder à un nouveau mélange des cartes en cours de taille.

Chaque fois qu'une carte est détériorée, le croupier la montre ostensiblement (recto et verso) et demande son remplacement par échange, auquel il est procédé immédiatement par un inspecteur au moyen d'une carte prélevée sur un sixain prévu à cet effet.

1.4 - Lorsque la partie est terminée, les employés, sous la surveillance de l'inspecteur de service, rangent les cartes dans l'un des « dépôts de cartes » visés à l'article 1.1. ci-dessus. Il en va de même pour les sabots.

Dès que la séance est terminée, et avant tout nouvel usage, les jeux sont contrôlés par les cartiers qui les remettent dans l'ordre indiqué à l'article 1.2. Les jeux sont examinés pour déceler d'éventuelles marques. Toute disparition de carte parmi les jeux contrôlés, constatée à quelque moment que ce soit, doit être immédiatement signalée, avec toutes indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue, à l'inspecteur de service et au directeur des jeux, qui en informe le service de contrôle des jeux ; il en est de même lorsqu'une ou plusieurs cartes sont trouvées en trop ou lorsque sont découvertes des cartes marquées ou paraissant étrangères au jeu d'origine.

1.5. - Il ne doit être fait usage que de cartes en parfait état. Les jeux hors d'usage, marqués ou détériorés. doivent être placés dans le dépôt de cartes principal visé à l'article 1.1. en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ou neutralisation ultérieure. Il en va de même pour les sabots.

1.6. - Lorsqu'il est fait usage de l'appareil mélangeur. les opérations de contrôle et de reconnaissance des cartes sont effectuées selon les modalités prévues par l'article 1.2.

1.7. - Lorsqu'il est fait usage du mélangeur distributeur de cartes, les opérations de contrôle « et de reconnaissance des cartes sont effectuées selon les modalités prévues à l'article 1.2.

Article 2 - Dés

Le jeu de craps se pratique au moyen de dés auxquels s'appliquent les règles ci-après. Il s'agit de dés, en matière transparente, de surface polie, dont 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 au Casino doivent apparaître sur une face du dé sans nuire à son équilibre.

Ce numéro d'ordre doit être reporté par le cartier au moment de la réception sur un registre de prise en charge. Ce registre, coté et paraphé par le commissaire du Gouvernement, enregistre tous les mouvements d'entrée et de sortie définitifs des dés utilisés. Une comptabilité annexe retrace quotidiennement les mouvements entre un dépôt principal et des dépôts annexes.

Les stocks de dés dégagés de ces opérations, contrôlés sous la responsabilité de la direction des jeux, peuvent être vérifiés à tout moment par les agents du service de contrôle des jeux qui viseront les registres concernés ainsi que les bons de commande.

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

Les dés sont enfermés dans l'un des dépôts de cartes principaux et annexes prévus à l'article 1.1 ci-dessus.

Les dés usagés ou abîmés sont détruits ou neutralisés. La destruction ou la neutralisation des dés s'effectue selon une périodicité fonction de l'activité des salles de jeux, sous la responsabilité de la direction des jeux en présence d'un inspecteur et peuvent être vérifiées par un agent du service de contrôle des jeux, qui est obligatoirement tenu informé préalablement du déroulement de ces opérations.

À chaque séance, cinq dés neufs et différents de ceux utilisés lors de la précédente séance sont mis à la disposition de chaque table.

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

Le sous-directeur décide, à chaque séance, sous sa responsabilité, de la dotation des tables en dés et signe face à l'inscription portée sur le registre ci-dessus.

À la fin de chaque séance, les dés sont contrôlés.

Mention de cette vérification est portée sur le registre prévu à cet effet, accompagnée du nom et de la signature du sous-directeur qui y aura procédé ainsi, éventuellement, que de ses observations.

Article 3 - Roulettes - Boule - Grande Roue

3.1 - Pour la roulette dite « européenne », les seuls appareils autorisés sont les roulettes à 36 numéros et un zéro.

Le matériel de la roulette se compose d'un cylindre en bois, à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile soutenu par un pivot métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons en cuivre et comporte sept obstacles métalliques. Les cases, alternativement rouges et noires, sont munies, chacune, d'un des numéros compris entre le 1 et le 36, et d'un zéro qui n'est ni rouge ni noir.

À chaque fin de partie, le cylindre doit être recouvert d'un couvercle fermé à clé.

3.2 - Le matériel de la roulette, dite « américaine », se compose d'un cylindre à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile pivotant sur un axe métallique.

Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 38 cases, séparées par de petites cloisons en cuivre, et comporte sept obstacles métalliques au minimum. 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 rouges ni noires, diamétralement opposées et où figurent un zéro et un double zéro.

3.3 - Au jeu de la boule, sont seuls autorisés les appareils à 9 numéros, baptisés « plateaux » ; il s'agit d'un matériel carré présentant en son milieu une « cuvette » circulaire. Au centre de cette cuvette se trouve une éminence autour de laquelle sont réparties deux (ou quatre) rangées de neuf trous, numérotés de 1 à 9. Les trous portant les numéros 1, 3, 6 et 8 sont de couleur noire, ceux portant les numéros 2, 4, 7 et 9 sont de couleur rouge et le trou portant le numéro cinq est de couleur jaune.

3.4 - La grande roue se joue avec un appareil composé de deux roues doubles identiques, en métal, tournant sur un axe qui les traverse.

Le cercle de la roue est divisé en 54 cases, portant chacune des chiffres et des couleurs : un indicateur détermine la chance gagnante.

3.5 - Les matériels visés aux articles 3.1 à 3.4 ci-dessus font l'objet d'une vérification avant chaque séance de jeu par le personnel d'entretien, en présence d'un inspecteur.

Titre II - Dispositions relatives aux règles des différents jeux autorisés

Section I - Jeux dits « américains » La roulette dite « américaine »

Article 4

Modifié par l'arrêté ministériel n° 99-354 du 5 août 1999 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2011-558 du 13 octobre 2011 ; par l'arrêté ministériel n° 2020-618 du 15 septembre 2020

4.1 - Les enjeux peuvent être représentés :

- soit par des jetons à valeur faciale ;
- soit par des jetons particuliers, sans valeur faciale, de couleur différente pour chaque joueur, et portant un sigle qui les affecte à une table de roulette et à elle seule. La valeur de ces jetons est déterminée par le joueur lui-même, dans le respect des règles afférentes aux maxima et minima des mises ; cette valeur est indiquée au moyen de « marqueurs » disposés par le chef de table, d'une manière visible, sur des dispositifs ou matériels agréés.

4.2 - Le personnel affecté à chaque appareil comprend : une personne qualifiée et habilitée à occuper la fonction de chef de table assistée soit de deux croupiers, soit d'un croupier disposant d'une machine trieuse.

La personne qualifiée est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table.

Lorsque plusieurs tables sont ouvertes, la Direction des Jeux affecte à celles-ci un nombre suffisant de personnes qualifiées pour assurer une parfaite sécurité des opérations de jeu.

Le croupier, responsable de la manœuvre de l'appareil, actionne le cylindre et doit lancer la bille dans le sens opposé à celui de la rotation du cylindre précité. La bille doit accomplir au moins sept tours de cylindre. Dans le cas où un jeton, ou tout autre objet, vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit, après avoir annoncé « rien ne va », arrêter le jeu, puis reprendre la bille, la replacer dans la case du numéro sorti au coup précédent, 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.

À chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons avant de lancer la bille.

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

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, rectangle, carré, chevaux et, en dernier lieu, le numéro plein

4.3 - 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 (ou transversale pleine) qui rapporte onze fois la mise,
- mise sur un carré (quatre numéros) qui rapporte huit fois la mise,
- mise sur « les cinq premiers » (rectangle 0,00,1,2,3) qui rapporte six fois la mise,
- mise sur un sixain ou transversale simple 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 et toutes les chances multiples qui ne comprennent pas le numéro zéro ou le numéro double zéro sont perdantes.

Article 5 - Le black-jack

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2002-597 du 22 octobre 2002 ; par l'arrêté ministériel n° 2008-475 du 1er septembre 2008 ; par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009 ; par l'arrêté ministériel n° 2011-558 du 13 octobre 2011 ; par l'arrêté ministériel n° 2012-271 du 3 mai 2012 ; par l'arrêté ministériel n° 2015-432 du 8 juillet 2015 ; par l'arrêté ministériel n° 2019-818 du 24 septembre 2019 ; par l'arrêté ministériel n° 2020-618 du 15 septembre 2020

5.1 - Le personnel affecté à chaque table ne comprend qu'un seul croupier, placé sous le contrôle d'une personne qualifiée et habilitée à occuper la fonction de chef de table pouvant surveiller plusieurs tables.

Le black-jack se joue avec des jeux de 52 cartes dont le nombre est fixé par la Direction.

Les cartes du 2 au 9 ont leur valeur faciale, le 10 et les figures comptent pour dix, l'as, au choix du joueur, vaut un ou onze.

En début de séance et en présence de la clientèle, les jeux à utiliser sont comptés et vérifiés, avant que le croupier procède au mélange des cartes, ce, conformément aux dispositions prévues par l'article 1.2. ci-dessus.

Une fois mélangées, les cartes sont coupées à l'aide d'une carte de coupe, une première fois par le croupier et une fois par un joueur. Après cette coupe, le croupier place dans le paquet une carte d'arrêt, afin de laisser un talon de l'importance d'un jeu de 52 cartes au minimum. Le paquet ainsi préparé est introduit dans le sabot.

Avant de distribuer les cartes, le croupier élimine 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 apparaît, le croupier termine le coup en cours, reprend l'ensemble des cartes et procède à nouveau aux opérations de mélange des cartes, de coupe et de préparation du paquet à introduire dans le sabot.

Lorsqu'il est fait usage du mélangeur distributeur de cartes il n'y a ni coupe ni carte d'arrêt.

Le croupier après avoir procédé aux vérifications prévues à l'article 1.2, introduit les cartes dans l'appareil. Les cinq premières cartes extraites du mélangeur distributeur de cartes sont éliminées et placées dans le réceptacle à cartes. Les autres cartes sont alors distribuées à chaque main selon les modalités du jeu.

Lorsque la situation des mains des joueurs et celle du croupier sont déterminées, le retrait des mises perdantes et le paiement des mises gagnantes sont effectués, le croupier ramasse les cartes sur la table, prend celles qui peuvent se trouver dans le réceptacle à cartes et les introduit dans le mélangeur distributeur de cartes.

Si la partie est interrompue par l'absence de joueurs, la totalité des cartes reste dans le mélangeur distributeur de cartes, un couvercle de protection obturant l'orifice d'introduction des cartes en étant déposé sur celui-ci. Pour reprendre la partie le croupier élimine les cinq premières cartes extraites, les dispose dans le réceptacle à cartes et procède ensuite à la distribution.

La fin de la partie est fixée par la Direction. Toutefois celle-ci est tenue d'aviser les joueurs en annonçant la dernière demi-heure puis les trois dernières donnes.

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. Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier.

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.

5.2 - Les joueurs peuvent user des possibilités de jeux suivantes :

1° *Jeu simple et black-jack :*

Le croupier distribue une carte pour chaque main en commençant à sa gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. À l'issue de ce tour, il se donne une carte, puis distribue une seconde carte, toujours dans le même ordre, à chaque main. Les cartes sont données figures en dessus. On ne peut plus miser après que la première carte soit sortie du sabot et retournée sur la table.

Le croupier 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 la mise puis les cartes, 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 valeur, il atteint 17 ou 21 points.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé son 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 et les dispose figures 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 nombre de points 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 un éventuel « black-jack » du croupier.

Le croupier propose cette assurance lorsqu'il a donné deux cartes aux joueurs, qui ne peuvent s'assurer qu'à ce moment de la partie et avant que le croupier n'ait sorti la carte suivante.

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

Après que la situation de chaque joueur ait été déterminée, si le croupier tire un dix ou une figure, 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° *La mise à égalité :*

Lorsque, sur deux cartes, un joueur fait « black jack » et que le croupier tire un as, un dix ou une figure pour sa première carte, ce joueur peut demander la « mise à égalité » : il est payé à égalité.

4° Les paires ou « split-pair » :

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. Après avoir reçu une deuxième carte, 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 distribution qui suit la seconde mise, 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 doit 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 des jeux peut limiter les paires aux cartes similaires, excluant ainsi les cartes différentes mais de valeur identique. Le nombre de jeux, à partir de cartes de même valeur, que peut constituer un même joueur est limité à trois, et à deux dans le cas d'une paire d'as.

5° La double mise ou « double down » :

Un joueur a la possibilité de doubler sa mise quel que soit le total obtenu avec ses deux premières cartes. 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.

Dans le cas où le joueur s'est assuré contre un « black-jack » du croupier et qu'il double sa mise ou qu'il forme plusieurs mains, seule la mise initiale est assurée.

6° Le jeu des paires ou « Perfect pairs » :

Le joueur a la possibilité d'engager, avant la distribution des cartes, une mise « Perfect Pairs » sur chaque case où il a engagé une mise pour le jeu de black jack.

Le pari « Perfect Pairs » gagne uniquement si les deux premières cartes distribuées au joueur constituent une paire.

Les trois combinaisons gagnantes et leurs paiements respectifs sont les suivants :

- « Perfect pairs » (ou la paire « idéale » constituée par exemple de deux rois de cœur) payée 25 fois la mise ;
- « Coloured pairs » (ou la paire à la couleur constituée par exemple d'un roi de cœur et d'un roi de carreau) payée 12 fois la mise ;
- « Mixed pairs » (ou la paire mixte constituée par exemple d'un roi de cœur et d'un roi de trèfle) payée 6 fois la mise.

Après la distribution de deux cartes, à chaque joueur, le croupier procède au ramassage des mises perdantes sur « Perfect pairs » et au paiement des mises gagnantes sur cette même chance.

Ensuite, la partie se poursuit selon les règles en vigueur au Black Jack.

7° Le jeu du « 21+3 » :

Le joueur a la possibilité d'engager, avant la distribution des cartes, une mise dénommée « 21+3 » sur chaque case où il a engagé une mise pour le jeu de black-jack.

Le pari « 21+3 » gagne uniquement si la combinaison de ses deux premières cartes avec la carte initiale de la banque présente une des figures suivantes :

- Couleur
- Suite
- Breton
- Suite à la couleur

Chacune de ces combinaisons est payée neuf fois la mise.

Après la distribution des cartes (deux pour chaque joueur et une pour la banque), le croupier procède au ramassage des mises perdantes sur « 21+3 » puis au paiement des mises gagnantes sur cette même chance.

Ensuite, la partie se poursuit selon les règles en vigueur au black-jack.

8°) - Le jeu du « Split Aces Jackpot progressif » :

Le jeu du « Split Aces Jackpot progressif » permet au joueur d'engager, avant la distribution des cartes, un pari optionnel indépendant du résultat de la main à laquelle il est associé, matérialisé par le dépôt par le joueur d'une mise supplémentaire, d'un montant prédéterminé, pour chaque case où il en a préalablement engagé une pour le jeu du Black-Jack.

Le dispositif qui fonctionne connecté à un terminal informatique peut être rattaché à une seule table ou à plusieurs pouvant être exploitées sur des sites différents.

Chaque table est dotée de capteurs, disposés devant chacune des cases sur lesquels seront déposées les mises, et d'un afficheur récapitulatif des progressifs en cours à ladite table et leur montant.

Les combinaisons gagnantes, les gains afférents à chacune d'entre elles, le montant des mises et les pourcentages des enjeux affectés pour celles « en progressif » sont fixés par l'exploitant.

La partie se poursuit ensuite selon les règles du Black-Jack.

Article 6 - Le craps

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009 ; par l'arrêté ministériel n° 2011-558 du 13 octobre 2011 ; par l'arrêté ministériel n° 2020-618 du 15 septembre 2020

6.1 - Le personnel à chaque table de craps comprend une personne qualifiée et habilitée à occuper la fonction de chef de table, trois croupiers dont un préposé aux dés ou « stickman ».

La personne qualifiée est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table.

Les croupiers sont chargés de placer, s'il y a lieu, les mises sur les cases représentant les différentes chances, de ramasser les mises perdantes, et de payer les mises gagnantes. Ils effectuent également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons, sous le contrôle du chef de table.

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 ; il est habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

6.2 - Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche du stickman, 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. Une fois toutes les mises placées, le stickman passe les dés au joueur au moyen de son stick et doit éviter de les toucher, sauf pour les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table ; les dés sont alors vérifiés par le chef de table.

Le joueur qui lance les dés, ou tireur, doit les jeter immédiatement après que le « stickman » les lui ait passés et ne doit ni les froter ni les garder dans la main, ni les lancer sur les miroirs latéraux.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant d'effectuer un lancer.

Les dés sont lancés dans le sens de la longueur de la table. Ils doivent rouler et non glisser et, pour être valables, s'immobiliser sur le tapis. En cas de dés superposés, de dés tombés dans le plateau à dés, dans le porte-jetons, sur les jetons servant de banque, ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le stickman annonce « coup nul » ou « no dice ». 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, la direction peut décider de changer les dés.

Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la ligne dite « pass », soit sur la ligne dite « don't pass » avant de jeter les dés ; il peut, en outre, jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles.

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

A - *Les chances simples* qui, mises à part le « field », se paient à égalité, à savoir :

1° Le « pass-line » au premier jet se joue de la manière suivante :

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 « palais » sur la case portant ce numéro. La mise sur « pass » 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.

Une fois le point connu, on peut miser sur « pass-line » tant que le 7 ou le point ne sont pas sortis.

Les mises placées sur « pass-line » ne peuvent être ni retirées, ni diminuées.

2° Le « don't pass » 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 pass » est ensuite gagnante si le 7 sort et perdante si le point se répète.

Lorsque le point est connu, on ne peut plus miser sur « don't pass ».

Les mises placées sur « don't pass » ne peuvent être augmentées. Elles peuvent être diminuées ou retirées. Le tireur doit laisser le minimum de la table et terminer le coup.

3° Le « come » qui se joue à n'importe quel moment de la série lorsque le point est connu.

Cette chance gagne si le 7 ou le 11 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd, dans les mêmes conditions, avec le 2, le 3 ou le 12.

Pour tout autre total, la mise est placée sur une case qui porte le numéro sorti et, à partir du jet suivant, gagne si ce numéro sort, perd avec le 7 et 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 lorsque le point est connu.

Cette chance gagne si le 2 ou le 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd avec le 7 ou le 11 et fait coup nul avec le 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 et perd si le point sur lequel elle est placée sort.

Les mises placées sur « don't come » ne peuvent être augmentées.

Toutefois, le joueur qui joue « don't come » peut laisser sa mise en suspens (en « no action »), pendant un ou plusieurs jets : cette mise joue selon la règle du « don't come »

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.

Les numéros 3, 4, 9, 10 et 11 sont payés une fois la mise ; le 2 et le 12 sont payés deux fois la mise.

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 ou 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.

B - *Les chances multiples* qui, toutes, peuvent se jouer à n'importe quel moment de la partie. À l'exception des « hard ways », elles se jouent sur un unique jet de dés.

Les paiements doivent s'entendre « mise comprise » du 1° au 7° ci-dessous, et « mise non comprise » du 8° au 17° ci-dessous, pour lesquels on utilise des mises égales.

1° Les « hard ways » qui se jouent sur les totaux de 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 huit fois la mise ; le double 3 et le double 4 sont payés dix fois la mise.

2° Le jeu du 7 qui se paie cinq fois la mise.

Cette chance gagne si le 7 sort et perd avec tout autre total.

3° Le jeu du 11 qui se paie quinze fois la mise.

Cette chance gagne si le 11 sort et perd avec tout autre total.

4° L' « any craps » qui se paie huit 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 trente fois la mise.

Cette chance gagne si le 2 sort et perd avec tout autre total.

6° Le « craps 3 » qui se paie quinze fois la mise.

Cette chance gagne si le 3 sort et perd avec tout autre total.

7° Le « craps 12 » qui se paie trente fois la mise.

Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total.

8° Le « horn bet ».

Cette chance gagne si le 2, le 3, le 11 ou le 12 sort et perd avec tout autre total.

Le 12 et le 2 sont payés 6,5 fois la mise ; le 3 et le 11 sont payés 2,75 fois la mise.

9° Le « jeu du 7 et du 11 » se paie trois pour deux si le 7 sort, 6,5 fois la mise si le 11 sort, et perd avec tout autre total ; la mise doit être placée à cheval sur la case du 7.

10° Le « craps et 11 » où l'on joue les numéros 2, 3, 11 et 12 en plaçant sa mise sur les cases « c » et « e ». Le 2, le 3 et le 12 sont payés trois fois la mise ; le 11 est payé 6,5 fois la mise.

11° Le « three way craps » où l'on joue le 2, le 3 et le 12 en plaçant sa mise à l'extérieur de la bande où se trouvent ces trois numéros. Le 3 est payé quatre fois la mise ; le 2 et le 12 sont payés neuf fois la mise.

12° Le « high low », où l'on parie sur le 2 et le 12 en plaçant la mise à cheval sur ces deux numéros, se paie quinze fois la mise.

13° Le « horn high eleven », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 11. Le 3 est payé deux fois la mise ; les autres numéros cinq fois la mise.

14° Le « horn high ace duce », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 3. Le 11 est payé deux fois la mise ; les autres numéros cinq fois la mise.

15° Le « horn high twelve », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12 avec une mise double sur le 12. Le 2 est payé cinq fois la mise ; le 3 et le 11 sont payés deux fois la mise ; le 12 est payé onze fois la mise.

16° Le « horn high aces », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 2. Le 2 est payé onze fois la mise : le 3 et le 11 sont payés deux fois la mise ; le 12 est payé cinq fois la mise.

17° Le « world bet », où l'on mise sur le 12, le 2, le 3, le 7 et le 11. Si le 7 sort, la mise déposée sur ce numéro y reste ; le 3 et le 11 sont payés deux fois ; le 2 et le 12 sont payés cinq fois.

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

1° La chance associée du « pass » dont la mise se place derrière 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 deux pour un si le point est 4 ou 10, trois pour deux s'il est 5 ou 9, et six pour cinq s'il est 6 ou 8.

2° La chance associée du « don't pass » 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 un pour deux si le point est 4 ou 10, deux pour trois s'il est 5 ou 9 et cinq pour six s'il est 6 ou 8.

3° La chance associée du « come » dont la mise se place en porte-à-faux sur la mise principale de la chance simple correspondante.

Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le « come » et est payée comme la chance associée du « pass ».

Après un point gagnant, la chance associée du « come » ne joue pas sauf sur demande expresse du client.

4° La chance associée du « don't come » dont la mise est placée 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 pass ».

D - Le « *place bet* » qui peut se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8,9 ou 10 et dont la mise peut être retirée en cas de coup non décisif. La mise en place, selon la position du joueur, à cheval sur les lignes avant ou arrière du numéro choisi.

Cette chance gagne si le point sort, perd avec le 7 ou fait coup nul avec tout autre numéro. Elle ne joue que lorsque le point est connu, sauf demande expresse du joueur.

La mise est payée sept pour six si le point est 6 ou 8, sept pour cinq s'il est 5 ou 9 et neuf pour cinq s'il est 4 ou 10.

E - Le « *buy bet* » qui consiste, pour le joueur pariant sur le 4, le 5, le 6, le 8, le 9 ou le 10, à payer 5 % en sus du montant de sa mise initiale. La mise, qui peut être retirée en cas de coup non décisif, est payée deux pour un si le 4 et le 10 sortent, trois pour deux si le 5 et le 9 sortent, six pour cinq si le 6 et le 8 sortent. Elle perd avec le 7 et gagne avec le point sur lequel elle est placée.

F - Le « *lay bet* » où le joueur pariant sur le 4, le 5, le 6, le 7, le 8, le 9 ou le 10, doit payer 5 % en sus du gain escompté. La mise peut être retirée en cas de coup non décisif. Le 4 et le 10 sont payés 0,5 fois la mise ; le 5 et le 9 sont payés deux pour trois ; le 6 et le 8 sont payés cinq pour six. La mise est placée sur la case arrière du numéro sorti. Elle gagne avec le 7 et perd avec le point sur lequel elle est placée.

G - Les « *composants* » où le joueur parie sur un numéro et la façon dont les dès vont composer ce numéro. Cette chance est payée quinze fois la mise, mise comprise, et trente fois si le numéro choisi est composé par les doubles (à l'exception des double un, des double six, du onze et du trois) ; elle se joue sur un coup unique.

Article 7 - La grande roue ou « big wheel »

Le personnel ne comprend qu'un seul croupier qui effectue toutes les opérations.

Les mises, en jetons ou plaques, doivent être placées sur la table de jeu avant que le croupier fasse tourner la roue. Les chances sur lesquelles il est possible de parier sont les suivantes :

- 1 jocker noir payé 40 fois la mise
- 1 jocker jaune payé 40 fois la mise
- 2 cases à 20 payées 20 fois la mise
- 4 cases à 10 payées 10 fois la mise
- 7 cases à 5 payées 5 fois la mise
- 15 cases à 2 payées 2 fois la mise
- 24 cases à 1 payées 1 fois la mise.

Elles correspondent aux 54 cases de la grande roue.

Le croupier doit actionner la roue suffisamment fort pour que celle-ci fasse trois tours au minimum ; lorsqu'elle s'arrête, l'indicateur détermine la chance gagnante et le croupier procède au paiement.

Section II - Jeux dits « européens »

Chapitre 1 - Les jeux de contrepartie

Article 8 - La roulette dite « européenne »

Arrêté ministériel n° 98-265 du 23 juin 1998 : modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009

8.1. - Le personnel affecté à chaque table comprend :

- un chef de table qui se place à l'extrémité de la table, côté du cylindre ;
- deux croupiers placés respectivement de part et d'autre du cylindre ;
- un employé dit « bout de table » placé à l'autre extrémité de la table.

Tous les croupiers affectés au jeu de la roulette doivent être chargés successivement du lancement de la bille, sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi. Les chefs de table et les sous-chefs se remplacent mutuellement, les croupiers avec les sous-chefs de tables assurent les relèves de table suivant un ordre de roulement établi par la Direction des Jeux. 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 ou tout autre objet vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit, après avoir annoncé « rien ne va plus », arrêter le jeu, puis reprendre la bille, la replacer dans la case du numéro sorti au coup précédent, et la lancer à nouveau.

Les croupiers et les bouts de table placent les mises à la demande des clients qui ne désirent pas le faire eux-mêmes ; ils surveillent particulièrement les enjeux pour éviter toute erreur, contestation ou fraude.

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.

8.2. - 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 pleine (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) ou transversale simple 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 un manque (numéro 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.

Le paiement s'entend mise non comprise. Lorsque le zéro sort, les autres chances multiples perdent, et l'une des deux solutions suivantes 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 au coup suivant 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.

8.3 - Lorsque le croupier envoie la bille dans le cylindre, celle-ci doit accomplir au minimum sept tours et la vitesse de rotation du cylindre doit rendre impossible la lecture des numéros par les joueurs.

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 et intelligible voix le numéro et les chances simples gagnants, en frappant de son rateau, sur la table, ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public.

Les paiements aux joueurs gagnants et l'encaissement des mises perdantes sont effectués par les croupiers se trouvant près du cylindre.

Seules sont considérées comme ayant participé au jeu, les mises effectivement placées sur le tableau ainsi que les annonces « marquées » et répétées à haute et intelligible voix par le chef de table, avant le « rien ne va plus ».

Toutefois, les annonces marquées complexes devront être communiquées par écrit.

La direction des jeux pourra, après en avoir informé les chefs de table et le service de contrôle des jeux dans les meilleurs délais, en autoriser le jeu en visant cet écrit.

Ces jeux ne pourront être pratiqués qu'en présence d'un inspecteur.

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.

8.4 - Le dernier coup d'une partie de roulette est fixé par la direction ; toutefois, celle-ci est tenue d'aviser les joueurs avant les trois derniers coups.

Article 9 - Le 30 et 40

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2002-597 du 22 octobre 2002 ; par l'arrêté ministériel n° 2006-368 du 24 juillet 2006 ; par l'arrêté ministériel n° 2008-475 du 1er septembre 2008

Le jeu du Trente et Quarante se joue avec six jeux de 52 cartes. En début de partie et en présence de la clientèle, les cartes sont comptées et vérifiées par le croupier tailleur conformément aux dispositions visées à l'article 1.2.

Le personnel à la table comprend :

- un chef de table, responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes opérations effectuées à sa table,
- un employé dit « bout de table » (selon les besoins du jeu),
- deux croupiers dénommés l'un « contrôleur » et l'autre « tailleur ».

L'usage d'une mini-table est autorisé. Dans ce cas, un croupier chargé des deux fonctions de « tailleur » et de « contrôleur » est affecté à chaque table, placée sous la responsabilité d'un chef de table.

Une fois les cartes comptées et vérifiées, le « contrôleur » les mélange figures en dessous. Le « tailleur » reforme alors le sixain en procédant à un autre mélange par petits paquets de cartes ; puis il prend les cinq ou six premières cartes du sixain et les intercales une après l'autre dans le paquet, à intervalles réguliers.

Le mélange terminé, le « tailleur » coupe une première fois, à l'aide d'une carte de coupe ; il offre ensuite la coupe, au moyen d'une autre carte particulière, aux clients de la table, en commençant par le premier assis à sa droite. Par l'usage des cartes de coupe, la figure de la dernière carte du sixain demeure toujours invisible aux croupiers et aux joueurs ; après la coupe, le croupier place une carte d'arrêt avant les cinq dernières cartes du sixain. Cette carte marque la fin de la partie et annule le coup dès qu'elle apparaît, lorsque le point n'est pas connu ; les cinq cartes du talon sont ensuite étalées, figures contre le tapis, et comptées à haute et intelligible voix.

Immédiatement après la mise en place de cette carte d'arrêt, toutes les cartes sont mises au talon.

Lorsqu'il est fait usage du mélangeur distributeur de cartes, il n'y a ni coupe ni carte d'arrêt.

Après les vérifications prévues à l'article 1.2 le « tailleur » introduit les cartes dans l'appareil. Celles-ci sont ensuite extraites du mélangeur distributeur de cartes et alignées selon les modalités du jeu

Lorsque la détermination des chances gagnantes, le retrait des mises perdantes et le paiement des mises gagnantes sont effectués, le « tailleur » ramasse les cartes et les introduit dans le mélangeur distributeur de cartes.

Si la partie est interrompue par l'absence de joueurs, la totalité des cartes reste dans le mélangeur distributeur de cartes, un couvercle de protection obturant l'orifice d'introduction des cartes en étant déposé sur celui-ci.

Le dernier coup de la partie est fixé par la Direction, toutefois celle-ci est tenue d'aviser les joueurs en annonçant la dernière demi-heure puis les trois dernières donnes.

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 valent 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 déterminés 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.

C'est le « tailleur » qui abat les cartes jusqu'au point, d'abord la rangée « noire » puis la rangée « rouge ».

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier tailleur annonce à haute et intelligible voix le résultat du jeu.

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 mise la plus éloignée du croupier.

Pendant la durée des opérations de paiements, 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 chacune de ces rangées il est de 31. Dans ce cas appelé « refait », les dispositions de l'article 8.2 ci-dessus relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux, égaux ou supérieurs à un montant fixé par la direction des jeux, peuvent être assurés contre le « refait » moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu. Cette assurance est une recette de la table.

Article 10 - La boule

10.1 - Les employés affectés à ce jeu, à l'exception des chefs de partie, doivent être chargés successivement de lancer la boule, 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 se tient en face du lanceur et non à côté de lui.

10.2 - 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 sort, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

À la boule, le joueur gagnant conserve, dans tous les cas, sa mise et peut la retirer du jeu.

Le minimum et le maximum des mises sont fixés par la direction des jeux en accord avec l'Administration.

Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément. La direction des jeux n'est pas admise 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.

Chapitre 2 - Les jeux de cercle

Article 11 - Le chemin de fer

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2002-33 du 14 janvier 2002 ; par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009

11.1 - Le jeu du « chemin de fer » se joue avec six jeux de 52 cartes, trois jeux d'une couleur et trois d'une autre. En début de partie, et en présence de la clientèle, le sixain est compté, vérifié et mélangé par le croupier, dans les conditions prévues à l'article 1.2 ci-dessus. Une partie ne peut commencer que si quatre joueurs au moins sont assis à la table.

11.2 - Le joueur placé à la gauche du croupier a le droit de couper ; en cas de refus, la coupe échoit au joueur précédent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur accepte de couper ; dans la négative, la coupe sera faite par un inspecteur ou un changeur.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée par le croupier avant les six ou sept dernières cartes du sixain. Lorsque cette carte d'arrêt sort au cours d'un coup, le croupier annonce « dernier coup de la taille » et plus aucun coup ne peut être donné après.

Ensuite, les cartes sont placées dans un sabot disposé de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une.

11.3 - Le personnel à la table comprend :

- un inspecteur responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table ;
- un croupier qui prépare la partie, mène le jeu, annonce les mises, passe les cartes et les récupère.

Une fois le point connu il paye ou encaisse pour le compte du banquier les masses jouées. En cas de gain pour le banquier, il effectue également le prélèvement de 5 % sur les enjeux gagnés.

- un ou deux changeurs dont la fonction est d'effectuer toutes les opérations de change nécessitées par la partie, et certaines avances consenties aux clients par la Société Financière d'Encaissement.

11.4 - La main est prise par le premier joueur assis à la droite du croupier ; ce joueur va tenir le rôle du banquier jusqu'à ce qu'il perde ou décide de passer la main au joueur placé immédiatement après lui. Nul ne peut refuser la main ou, ayant la main, refuser de miser.

Le banquier dépose sa mise qui est annoncée par le croupier ; le joueur à droite du banquier (ou le suivant à sa droite et ainsi de suite) a priorité pour « tenir le banco », c'est-à-dire engager une somme égale à celle mise par le banquier. Toutefois, tout joueur ayant tenu et perdu le banco au coup précédent peut le tenir à nouveau au coup suivant nonobstant l'ordre de priorité précité : c'est le « banco suivi ».

Le banco peut être tenu par les joueurs assis ou, à défaut, par un joueur debout.

Pour obtenir les cartes, il est permis de ne tenir qu'une partie du banco, à condition que la somme proposée soit au moins égale à la moitié de celle mise par le banquier. Toutefois, le joueur bénéficie, au coup suivant, du « banco suivi », pour la totalité de la mise :

- si le joueur tient la moitié du banco, il joue « avec la table » ;
- s'il tient plus de la moitié du banco, il joue « avec la table » et « jeu marqué ».

Dans les deux cas, le croupier invite les autres joueurs à compléter la mise à hauteur du banco ; si le total des enjeux ne couvre pas le banco, celui-ci est réduit d'autant. Le croupier annonce alors « rien ne va plus, partie pour les jeux marqués », après quoi toute mise est interdite, sauf accord du banquier.

11.5 - Les cartes sont sorties du sabot par le banquier et passées par le croupier ; il en est distribué deux alternativement au banquier et au ponton, en commençant par ce dernier : c'est le joueur qui a tenu seul le banco ou déposé la plus forte mise qui reçoit les cartes.

11.6 - Le but du jeu est d'obtenir un point se rapprochant le plus possible du neuf ; les figures comptent pour dix, l'as pour un et les autres cartes pour leur valeur : le compte du point se fait en additionnant les valeurs des cartes et en déduisant dix ou les multiples de dix.

11.7 - Si le banquier a gagné, les mises sont ramassées par le croupier qui prélève 5 % de leur montant à placer dans la « cagnotte ». Le reste vient s'ajouter à la mise du banquier.

À chaque coup gagnant du banquier, les tickets représentant la valeur des prélèvements sont détachés par le croupier d'un carnet affecté à la table et portant sur la couverture un numéro d'identification.

Le croupier annonce la somme prélevée, l'isole bien en vue à proximité de la cagnotte, détache les tickets correspondants et 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 et doivent être déchirés avant le coup suivant.

Aucune cagnotte ne peut être ouverte avant qu'ait été vérifié, en présence, le cas échéant, d'un agent du service de contrôle des jeux, le carnet de tickets afférent à la table.

En cas d'égalité, les pontons sont maîtres de leur enjeu, pour le coup suivant.

Si le banquier a perdu, les joueurs sont payés à égalité et dans l'ordre des places.

11.8 - Après chaque coup gagnant, le banquier doit doubler son banco précédent, déduction faite du prélèvement de 5 %, et dans la limite d'un maximum fixé pour chaque table par la Direction.

Lorsque ce maximum est dépassé par le jeu du doublement précité, le banquier peut limiter sa mise à ce maximum et laisser le surplus au « garage », sur la table. Lorsqu'il passe la main, la somme mise au « garage » lui est restituée par le croupier.

11.9 - La Direction des Jeux peut seule autoriser la constitution d'un « garage » avant que le maximum fixé pour la table ne soit atteint. Dans ce cas, elle est tenue de préciser à l'autorité concédante le montant du « banco » à partir duquel le joueur aura la possibilité de constituer un « garage ».

11.10 - Au Chemin de Fer la partie peut se poursuivre au-delà de l'heure de fermeture fixée par la maison de jeux, sous réserve que le nombre des joueurs présents et l'activité de la partie soient de nature à justifier cette tolérance. Cette prolongation est laissée à l'appréciation de la Direction des Jeux.

Article 12 - La banque à tout va

Modifié par l'Arrêté ministériel n° 2000-88 du 25 février 2000 ; par l'arrêté ministériel n° 2008-475 du 1er septembre 2008

12.1 - Il y a deux séances de banque à tout va, appelée aussi baccara à deux tableaux, chaque jour, l'une l'après-midi, l'autre en soirée. Chaque séance comporte deux tailles. Lors de chaque séance, il est utilisé un sixain complet de cartes neuves, non numérotées, trois jeux d'une couleur, trois jeux d'une autre.

12.2 - Le personnel à la table comprend :

- un ou deux inspecteurs responsables de la clarté et de la régularité des jeux, des paiements et de toutes opérations effectuées à sa table ;
- un croupier qui prépare la partie avec le banquier, effectue les diverses opérations de jeu, paye et encaisse les mises jouées ;
- un ou deux changeurs qui procèdent aux opérations de change ;
- un cartier détaché par la Direction des jeux.

12.3 - Un banquier, agréé par la Direction, participe à la préparation des parties et joue contre les joueurs ou « pontes ».

12.4 - Au début de chaque séance, le sixain est compté et vérifié en présence de la clientèle, dans les conditions de l'article 1.2 ci-dessus.

Le mélange, qui se fait selon les dispositions du même article, est effectué une première fois par le croupier qui présente alors les cartes aux joueurs assis à la table : dans l'ordre de priorité (en commençant par le premier joueur du premier tableau), un ponte peut alors mélanger les cartes ; dans ce cas, le croupier mélangera une nouvelle fois les cartes, puis le banquier fera de même. Les trois derniers mélanges précités sont effectués conformément au 2° de l'article 1.2 ci-dessus.

12.5 - Le croupier procède alors à la coupe ; si un ponte le souhaite, il peut lui aussi laisser couper les cartes, avec l'accord du banquier. Puis le croupier place une carte d'arrêt laissant neuf ou dix cartes au talon du sixain et introduit ce dernier dans un sabot ; ce dernier est alors remis au banquier qui distribue les cartes.

12.6 - Le banquier joue contre chacun des deux tableaux, les ayants main étant pris, dans l'ordre de priorité du tableau, parmi les joueurs assis ; le but du jeu est d'obtenir un point se rapprochant le plus possible de neuf ; les figures comptent pour dix, l'as pour un et les autres cartes pour leur valeur. Le compte du point de chaque main se fait en additionnant les points des cartes et en déduisant dix ou les multiples de dix : à points égaux le coup est nul.

12.7 - Les pontes, assis ou debout, ainsi que les ayants main misent contre le banquier, soit sur leur tableau, soit sur l'autre tableau, ou encore sur les deux tableaux à la fois, c'est-à-dire « à cheval ».

12.8 - Le déroulement du jeu est le suivant :

12.81 - après que le croupier ait annoncé « faites vos jeux », les pontes placent leurs mises ;

12.82 - le croupier annonce alors « rien ne va plus » ; aucun joueur ne peut plus miser et le banquier donne les cartes, figures en dessous de la manière suivante : une au joueur du tableau de droite, une au joueur du tableau de gauche, une à lui-même et, dans cet ordre, encore une carte à chacun ;

12.83 - les ayants main doivent alors se prononcer selon le tableau de tirage ci-après :

- à huit ou neuf, on abat ses cartes figures en dessus, en annonçant le point ;
- à plus de cinq, on ne peut demander de cartes ;
- à cinq le tirage est facultatif ;
- à moins de cinq, on doit demander une carte supplémentaire et jeter les deux autres, figures en dessous, au centre du tableau.

12.84 - Le banquier retourne ensuite ses deux cartes et donne, le cas échéant, aux pontes la troisième carte demandée ; il se donne éventuellement une troisième carte selon un tableau de tirage qui lui est propre.

12.85 - Le croupier retourne les cartes jetées par les pontes au centre du tableau, annonce le point, paie les gagnants et ramasse les mises perdantes.

12.9 - Les mises gagnantes jouées sur un tableau sont payées à égalité ; les mises placées « à cheval » sur les deux tableaux sont payées :

- à égalité si les deux tableaux gagnent ;
- la moitié si un tableau gagne et l'autre fait égalité.

Elles perdent :

- la moitié si un tableau perd et l'autre fait égalité ;
- la totalité si les deux tableaux perdent.

12.10 - Lorsque la carte d'arrêt apparaît, et que neuf cartes au moins restent disponibles au sabot pour le dernier coup de la taille, celui-ci est annoncé par le banquier ; s'il reste entre six et sept cartes disponibles, le banquier peut, s'il le souhaite, jouer le dernier coup dit « du chemin de fer » selon les règles applicables à ce jeu.

Article 13 - Le Punto banco

Arrêté ministériel n° 91-644 du 12 décembre 1991 ; Arrêté ministériel n° 95-289 du 3 juillet 1995 ; Arrêté ministériel n° 98-265 du 23 juin 1998 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2002-597 du 22 octobre 2002 ; par l'arrêté ministériel n° 2008-475

du 1er septembre 2008 ; par l'arrêté ministériel n° 2009-586 du 12 novembre 2009 ; par l'arrêté ministériel n° 2016-842 du 23 décembre 2016 ; par l'arrêté ministériel n° 2019-817 du 24 septembre 2019 ; par l'arrêté ministériel n° 2020-618 du 15 septembre 2020

13.1 - Le jeu du « punto banco » se joue avec des jeux de 52 cartes dont le nombre est fixé par la Direction des Jeux.

13.2 - Le personnel aux grandes tables comprend :

- un chef de table, ou éventuellement deux, lesquels sous la surveillance d'un inspecteur, sont responsables de la régularité et de la sincérité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table ;
- un croupier « tailleur » qui 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 de tirage, « table » les points et les annonces en précisant la chance gagnante ;
- deux croupiers « payeurs » chargés de procéder au ramassage des mises et d'effectuer les paiements.

13.3 - Le croupier est seul autorisé à sortir les cartes du sabot. Des joueurs debout peuvent participer au jeu.

L'usage de table de « punto banco » ne comportant que sept ou neuf emplacements réservés à autant de joueurs assis est autorisé. Dans ce cas, le personnel affecté à la table comprend un croupier chargé des deux fonctions de « tailleur » et de « payeur » et une personne qualifiée et habilitée à occuper la fonction de chef de table, responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table.

Lorsque plusieurs tables sont ouvertes, la Direction des Jeux affecte à celles-ci un nombre suffisant de personnes qualifiées pour assurer une parfaite sécurité des opérations de jeu.

Le croupier extrait les cartes du sabot et les dispose alternativement sur les emplacements marqués « punto » et « banco ».

13.4 - En début de partie et en présence de la clientèle, les jeux sont comptés, vérifiés et mélangés par le croupier « tailleur » dans les conditions prévues au 1.2 de l'article premier de l'arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988.

Le joueur placé à la gauche du croupier « tailleur » a le droit de couper ; en cas de refus, la coupe échoit au joueur assis à sa gauche ; dans la négative, la coupe sera faite par un employé.

Le joueur placé à la droite du croupier, à la place n° 1, est appelé « le banquier ». Lorsqu'il perd le coup, le joueur assis immédiatement à sa droite devient le « banquier », sauf s'il le refuse. C'est alors celui à sa droite qui devient « le banquier ». Il le reste tant que le « Banco » gagne.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée par le croupier « tailleur » de manière à laisser un talon de l'importance d'environ deux jeux. Les cartes sont alors placées dans un sabot.

Au début de chaque taille, le croupier tire une carte et la retourne figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant dix pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront éliminées avant de commercer le jeu.

Lorsque la carte d'arrêt sort au cours d'un coup, le croupier « tailleur » annonce « dernier coup de la taille » et termine le coup : plus aucun coup ne peut être donné après.

Lorsqu'il est fait usage du mélangeur distributeur de cartes le jeu de « Punto banco » peut se jouer avec six jeux de 52 cartes et il n'y a ni coupe ni carte d'arrêt.

Le croupier après avoir procédé aux vérifications prévues à l'article 1.2 introduit les cartes dans l'appareil. Avant de commencer la distribution proprement dite, il extrait une carte et la retourne, figure apparente.

La valeur de celle-ci (les figures valent dix pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront éliminées. Elles sont extraites du mélangeur distributeur de cartes et déposées dans le réceptacle à cartes,

Lorsque la détermination des chances gagnantes, le retrait des mises perdantes et le paiement des mises gagnantes sont effectués, le croupier ramasse les cartes de la table, prend celles qui se trouvent éventuellement dans le réceptacle à cartes et les introduit dans l'appareil.

Si la partie est interrompue par l'absence de joueurs, la totalité des cartes reste dans le mélangeur distributeur de cartes, un couvercle de protection obturant l'orifice « d'introduction des cartes » en étant disposé sur celui-ci.

Pour reprendre la partie, le croupier procède d'abord à l'élimination d'un certain nombre de cartes selon les modalités fixées ci-dessus.

La fin de la partie est fixée par la Direction. Toutefois, celle-ci est tenue d'aviser les joueurs en annonçant la dernière demi-heure puis les trois dernières donnes.

13.5 - Les cartes ont leur valeur nominale, l'as vaut un, les figures et les dix valent zéro. La chance gagnante est celle qui réalise le point neuf ou celui qui s'approche le plus de neuf.

Les joueurs ne peuvent faire usage que de trois combinaisons : « punto », « banco » et « égalité ». Ils peuvent jouer indifféremment sur chacune des combinaisons précitées.

13.6 - 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 croupier « tailleur » peut donc annoncer « rien ne va plus » ; dès lors, aucune mise n'est acceptée. Il sort les cartes, figures en dessous, à la droite du sabot. La première et la troisième cartes reviennent à « punto », la deuxième et la quatrième à « banco ».

Le croupier tailleur prend les cartes jouant pour « Punto » et les passe au joueur qui a exposé la mise la plus élevée sur cette chance. Ce dernier prend connaissance de ses cartes et se prononce pour « carte » ou « non » ou fait un « abattage ». Si le joueur refuse de prendre la main ou si aucune mise n'a été exposée sur « Punto », c'est le croupier tailleur qui prend les cartes et « table » le point devant lui en appliquant le tableau de tirage.

Le croupier « tailleur » prend les cartes jouant pour « banco » et les passe au banquier qui ne les retourne qu'après que le joueur jouant pour punto se soit prononcé. Le croupier tailleur annonce également les points en déterminant en premier lieu celui de punto.

Si les joueurs ne demandent pas les cartes, c'est le croupier « tailleur » qui retourne les cartes, annonce les points et tire éventuellement une troisième carte, le point de « Punto » étant déterminé en premier.

La Direction des Jeux se réserve le droit de refuser le passage des cartes aux clients si elle l'estime nécessaire.

Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirages suivants, que le « tailleur » est chargé de faire appliquer. Il n'y a pas de tirage facultatif.

TABLEAU DE TIRAGE DE PUNTO

Point avec deux cartes	
0-1-2-3-4-5	tirer
6-7	rester
8-9	Abattage « banco » ne peut tirer

TABLEAU DE TIRAGE DE BANCO

Avec deux cartes, lorsqu'il a 0, 1 ou 2, « banco » tire sauf si « punto » fait un abattage.

Inversement, si « banco » à 8 ou 9, il fait un abattage et « punto » ne peut tirer.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Refus	
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
7	R	R	R	R	R	R	R	R	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.

13.7 - 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 qui, sur les grandes tables, est dénommé « polochon », et 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 croupier 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.

13.8 - Variante du jeu du Punto Banco dénommée Punto 2000 :

Le Punto 2000 se joue selon les règles régissant le Punto Banco, édictées dans les paragraphes 1 à 7, à l'exception du paiement des mises gagnantes sur la chance « banco ».

Les gains sur « banco » sont payés à égalité, sauf si « banco » gagne avec le point « 6 » pour lequel le paiement est alors d'une demi fois la mise.

13.9 - Le pari « Dragon Bonus » :

Le pari « Dragon Bonus » est un pari facultatif associé au jeu du Punto Banco et à ses variantes.

Avant la distribution des cartes, le joueur a la possibilité d'engager une mise sur la chance « Dragon Bonus » en face, à son choix, des emplacements marqués « punto » ou « banco ».

Le joueur peut miser sur la chance « Dragon Bonus » sans avoir engagé d'enjeu sur « punto », « banco » ou « égalité ».

Le joueur a deux manières de gagner le « Dragon Bonus » :

- sur une main gagnante dite « naturelle » (point de « 8 » ou « 9 » obtenu avec deux cartes) :

la mise « Dragon Bonus » est payée à égalité.

Si la main « naturelle » fait « égalité », la mise « Dragon Bonus » est rendue au joueur.

- sur une main gagnante « non naturelle » (point obtenu avec trois cartes) :

la mise « Dragon Bonus » est payée selon les cotes définies ci-dessous, à la condition que la main gagne avec un écart de quatre points minimum :

Écart de points sur une main gagnante « non gagnante »	Cote de paiement de la mise « Dragon Bonus »
9 points d'écart	20 fois la mise
8 points d'écart	8 fois la mise
7 points d'écart	7 fois la mise
6 points d'écart	4 fois la mise
5 points d'écart	3 fois la mise
4 points d'écart	1 fois la mise

Si la main du joueur est une main gagnante « non naturelle », avec un écart inférieur à quatre points, la mise « Dragon Bonus » est perdue.

Si la main du joueur perd, la mise « Dragon Bonus » est perdue.

Après la détermination de la chance gagnante, le croupier ramasse les mises perdantes et paie les mises gagnantes avant de procéder aux mêmes opérations sur les paris du « Dragon Bonus ».

13.10 - Le pari « Paire Baccara » :

Le pari « Paire Baccara » est un pari facultatif, indépendant du résultat final, associé au jeu du Punto Banco qui offre aux joueurs la possibilité d'engager, avant la distribution des cartes, une mise soit sur la case « Paire-Ponte », soit sur la case « Paire-Banque » ou « à cheval ».

Le pari est gagnant si les 2 premières cartes distribuées sur la chance choisie constituent, quelle qu'en soit la couleur, une paire. Le joueur est alors payé 11 fois la mise avec, pour les mises « à cheval », la prise en compte de la moitié de la mise.

La partie se poursuit ensuite selon les règles en vigueur au Punto Banco.

Section III - Les procédures de change

Article 14

La somme mise en banque à chaque table de jeu, en début de séance, est représentée par des jetons et des plaques, pour un montant fixé par la Direction des jeux.

Article 15

Sous réserve des dispositions prévues à l'article 4-1 ci-dessus, les mises ne peuvent être représentées que par des plaques ou des jetons à valeur faciale. Toutefois, aux jeux européens dits « de cercle », les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque qui sont changés immédiatement par le croupier.

Article 16

Remplacé par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005

Le change ne peut s'effectuer qu'à des comptoirs ou guichets spéciaux et aux tables de jeux. Le change par l'intermédiaire d'employés circulant parmi les joueurs est interdit.

Aucun change ne peut être effectué aux tables qui ne travaillent pas, de même qu'aucune opération de change n'est autorisée pendant le dégagement du tableau et le paiement des chances gagnantes.

Pour les salles où sont exploités les appareils automatiques, le change peut s'effectuer soit à une caisse particulière disposée à l'intérieur desdites salles, soit par l'intermédiaire d'appareils distributeurs de monnaie ou encore auprès de changeurs itinérants spécialement affectés à cette tâche.

Article 17

Arrêté ministériel n° 2000-88 du 25 février 2000

À table, en cours de partie, il peut être procédé aux opérations de change suivantes :

17.1. - Si une opération de change portant sur des jetons ou des plaques doit être opérée entre la table de jeu et la caisse, un bon est rédigé à cet effet par le chef de table qui y inscrit la nomenclature des jetons ou plaques désirés. Ce bon est contrôlé et signé par l'inspecteur de service. Un employé le remet à la caisse et, en échange, reçoit les jetons et plaques demandés qui sont portés à la table de jeu ; un croupier, en échange, remet des jetons et des plaques pour un montant équivalent afin qu'ils soient remis à la caisse. À chaque fois, pendant l'opération de change, les jetons et plaques reçus ou échangés sont comptés ostensiblement sur la table de jeu en présence de l'inspecteur de service.

17.2. - Lorsqu'un client, à la table de jeu, demande à changer un billet de banque ou une plaque, il le signale au croupier qui place le billet déplié ou la plaque devant lui et annonce à haute et intelligible voix le montant du change. Le croupier aligne ostensiblement les jetons à donner en échange du billet ou de la plaque devant lui dans le rectangle tracé sur le tapis à cet effet, pour le montant correspondant, et les comptes ; il les dispose en pile et les remet au client. Les billets échangés sont ostensiblement introduits dans une caisse spéciale, d'où ils ne ressortiront qu'en fin de séance, au moment de la comptée. La même procédure est applicable, pour la roulette dite « américaine » à l'échange de jetons sans valeur faciale contre des jetons à valeur faciale, lorsqu'un client quitte la table.

Toutefois, aux jeux européens dits « de cercle », cette procédure de change est effectuée, pour les joueurs assis à table par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction appelé « changeur ».

Lorsque le changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et plaques, il fait appel au cartier détaché par la Direction des jeux à qui il donne en billets ou en plaques, la somme dont il désire recevoir la contrepartie en jetons et plaques, la nomenclature de ces derniers étant précisée par ses soins sur un bon prévu à cet effet signé et vérifié par l'Inspecteur de Service. Le cartier se rend à la caisse principale et se fait remettre par le caissier les plaques ou jetons réclamés. Il revient auprès du changeur auquel il remet ces jetons et plaques sous le contrôle de l'Inspecteur.

Section IV - Les jeux dits « automatiques »

Article 18

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2001-506 du 19 septembre 2001 ; remplacé par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005

Les jeux dits « automatiques » sont pratiqués au moyen d'appareils électromécaniques ou électroniques, comportant un ou plusieurs postes de jeu, fonctionnant avec des pièces ou des billets de banque ayant cours légal en Principauté, ou encore avec des jetons ou des cartes (ou tout autre support sécurisé tel que le « ticket in - ticket out ») fournis par la maison de jeux.

Article 19 - Les appareils

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2000-88 du 25 février 2000 ; par l'arrêté ministériel n° 2003-45 du 23 janvier 2003 ; par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005 ; remplacé par l'arrêté ministériel n° 2008-784 du 24 novembre 2008

19.1 - Chaque appareil installé sur un socle doit comporter :

- un numéro de série du fabricant sur une plaque fixée à l'extérieur de l'appareil ;
- un numéro d'identification SBM clairement indiqué à l'extérieur de la machine sur une partie visible.

19.2 - La numérotation des socles de support est déterminée une fois pour toutes.

Un fichier sera tenu à jour par la Direction.

19.3 - Tous les appareils sont inventoriés dans un fichier tenu à jour par :

- type de machine ;
- numéro d'identification de série ;
- numéro d'identification S.B.M. ;
- localisation (salle d'exploitation, magasin, atelier, etc.) ;

- photographie ;
- rendement théorique certifié par le fabricant, avec mention de la date de mise à jour ou, pour

les appareils sur lesquels les clients jouent les uns contre les autres, le pourcentage du prélèvement.

19.4 - Chaque poste de jeu doit être équipé par le fabricant des compteurs suivants :

- compteur « in » qui automatiquement enregistre le nombre des crédits joués sur la machine par les clients ;
- compteur « cash box » qui, sur les appareils fonctionnant avec des pièces ou des jetons, enregistre le nombre de ceux tombant directement dans le seau ou « cash box » ;
- compteur « out » qui automatiquement enregistre le nombre de crédits payés par la machine aux clients ;
- compteur des « jackpots et lots cumulés » qui automatiquement enregistre le nombre des crédits payés manuellement aux clients.

L'exploitant devra, pour chacun des appareils mis en exploitation, enregistrer l'ensemble des compteurs, y compris ceux non énumérés ci-dessus, qui sont nécessaires pour la reconstitution et le contrôle de leur fonctionnement.

Pour chaque machine, une fiche technique indiquant ses caractéristiques et le pourcentage théorique de gain ou, le cas échéant, du prélèvement sera tenue à jour.

Le fichier sera conservé chez le Directeur de l'exploitation avec un double de ce fichier qui devra être déposé au Secrétariat Général de la société. Il pourra leur être substitué un fichier informatisé.

19.5 - Les appareils fonctionnant avec des pièces ou des jetons pourront être dotés d'une réserve de pièces, appelée «hopper», placée à l'intérieur même de l'appareil retenant des pièces (ou des jetons) en vue du paiement direct aux clients.

Tous les « hoppers » des machines en service sont impérativement munis d'un couvercle fixé.

Les pièces de monnaie ou jetons non orientés vers le « hopper » tombent dans un seau ou cash box situé dans le socle de la machine. Un système de convoyage pneumatique destiné à la récupération des pièces ou des jetons peut être utilisé. Il assure le transport des pièces et (ou) jetons, du socle de chaque machine à sous jusqu'à la salle de comptée, par aspiration, dans des tubes réputés inviolables.

Les pièces et (ou) jetons seront comptés électroniquement au départ de chaque appareil automatique et seront ensuite comptabilisés à leur extraction des containers installés dans la salle de comptée. Ce système de convoyage sera relié à un ordinateur sur lequel seront instantanément enregistrées les données de comptage

19.6 - Les appareils pourront être équipés d'un dispositif permettant le jeu au moyen de billets de banque. Dès lors, ils devront être dotés :

- d'un lecteur de billets solidarisé avec une boîte à billets dotée d'une fermeture de sécurité ;
- d'un compteur totalisant les crédits achetés par les clients au moyen de billets.

19.7 - Un dispositif permettant le jeu au moyen de cartes fournies par la maison de jeux (ou tout autre support sécurisé tel que le « ticket in - ticket out ») pourra être adjoint. Sa mise en œuvre devra être associée à un système assurant la centralisation des informations et leur conservation.

Chaque appareil qui en sera équipé devra être doté de compteurs enregistrant les mouvements opérés.

Article 20 - Utilisation et contrôle des appareils

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2003-45 du 23 janvier 2003 ; par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005 ; par l'arrêté ministériel n° 2015-242 du 2 avril 2015

20.1. - L'appareil, le socle, et, le cas échéant, le bloc du système lecteur de billets et les boîtes à billets sont fermés par des clés distinctes :

- les clés ouvrant les socles et désolidarisant les boîtes à billets sont déposées à la caisse centrale ; leur ouverture n'intervient que lors des relèves des appareils ;
- les clés ouvrant les boîtes à billets sont détenues à la comptabilité générale ;
- les clés ouvrant les appareils sont disposées dans un coffre d'exploitation prévu à cet effet.

20.2. - Lors de la sortie de l'exploitation d'un « socle », pour des raisons techniques, sa serrure et sa clé doivent être remises au caissier principal de la caisse centrale.

20.3. - L'ouverture des portes des appareils peut être effectuée par le mécanicien intervenant seul après qu'il se soit identifié sur le système informatique de suivi en temps réel.

Une fiche d'intervention est tenue à jour par le mécanicien. Sur cette fiche sont indiquées les informations suivantes :

- heure d'arrêt de la machine,

- motif,
- numéro de la machine,
- signature du mécanicien.

À la fermeture de chaque établissement, le superviseur collecte les originaux des feuilles d'intervention de la journée, sur les machines. Il remet ensuite ces feuilles sous enveloppe à la Direction de l'exploitation.

Article 21 - Paiements aux clients

Modifié par l'Arrêté ministériel n° 2006-368 du 24 juillet 2006 ; par l'arrêté ministériel n° 2015-242 du 2 avril 2015

21.1 - Le paiement d'un gain ou « jackpot » supérieur à un montant fixé par la Direction ne se fait que sur présentation d'une pièce d'identité par le joueur gagnant.

Avant de procéder au règlement d'un « jackpot », la Direction se réserve la faculté de contrôler le fonctionnement de l'appareil.

Le règlement des jackpots se fera, aux seules convenances de la direction, au moyen d'espèces, chèques ou virements bancaires.

21.2 - Si un client conteste un paiement sur un appareil, le superviseur est habilité à trancher cet incident, après avoir entendu le mécanicien.

21.3 - Les masses affichées au crédit des compteurs des appareils automatiques et les jackpots non réclamés par la clientèle sont dénommés « orphelins » ainsi que les montants des crédits supportés par des cartes (ou tout autre support sécurisé tel que le « ticket in - ticket out ») trouvées sur les machines ou à terre dans la salle de jeux.

Il est formellement interdit à un joueur ou à un membre du personnel de s'approprier des masses affichées au crédit des compteurs, ainsi que des jackpots non réclamés ne lui appartenant pas.

Tout client qui se permettrait de telles actions serait exclu immédiatement de la salle

21.4 - Si un client fait constater une différence entre une combinaison gagnante et le paiement effectué par l'appareil, il peut demander au superviseur de lui payer cette différence ou « complément de paiement ». Les compléments de paiement sont enregistrés sur un cahier prévu à cet effet.

Article 22 - Change

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2002-48 du 14 janvier 2002 ; remplacé par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005

Le change à la clientèle peut s'effectuer en monnaie ayant cours légal en Principauté, en jetons de machine ou par le chargement de crédits sur des cartes fournies par la maison de jeux.

Article 23 - Personnel

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2003-45 du 23 janvier 2003 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2005-274 du 7 juin 2005 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2006-368 du 24 juillet 2006 ; modifié par l'arrêté ministériel n° 2011-558 du 13 octobre 2011 ; remplacé par l'arrêté ministériel n° 2015-242 du 2 avril 2015

Le personnel concourant à l'exploitation des jeux dits automatiques comprend :

- Des agents d'exploitation placés sous l'autorité de la Direction des Appareils Automatiques ;
- Des personnels chargés du contrôle relevant de l'autorité de la Direction des Casinos.

23-1 Le personnel d'exploitation comprend :

- Des superviseurs chargés de contrôler l'exploitation des appareils, d'en remettre les clés d'ouverture aux mécaniciens, d'appliquer les procédures comptables, de diriger les opérations de relève, de surveiller les changes et les paiements manuels et d'assurer les relations avec la clientèle ;
- Des mécaniciens dépannant et vérifiant le fonctionnement des appareils ;
- Des changeurs qui assurent le change.

23-2 Le personnel de surveillance est composé d'agents assermentés ayant une mission de surveillance générale, dans le cadre de laquelle ils assurent la sécurité des opérations de relève lorsque celles-ci sont exécutées en exploitation.

Ils doivent rendre compte à leur hiérarchie de tout incident ainsi qu'au superviseur responsable de l'exploitation.

Section V - Dispositions diverses

Article 24

Les incidents de jeux sont soumis à l'appréciation de la direction des jeux qui informe, dans les meilleurs délais, le service de contrôle des jeux et prend une décision sans appel.

Notes

Liens

1. Journal de Monaco du 29 juillet 1988

^{^ [p.1]} <https://journaldemonaco.gouv.mc/Journaux/1988/Journal-6827>