

Arrêté ministériel n° 95-306 du 13 juillet 1995 portant réglementation d'un jeu de hasard

Type	Texte réglementaire
Nature	Arrêté ministériel
Date du texte	13 juillet 1995
Publication	<u>Journal de Monaco du 21 juillet 1995</u> ^[1 p.4]
Thématique	Jeux d'argent (casino)

Lien vers le document : <https://legimonaco.mc/tnc/arrete-ministeriel/1995/07-13-95-306@2009.11.21>

LEGIMONACO

www.legimonaco.mc

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 modifiée par l'ordonnance souveraine n° 10.390 du 10 décembre 1991 fixant les modalités d'application de la loi n° 1.103 précitée ;

Vu l'arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988, modifié par l'arrêté ministériel n° 91-644 du 12 décembre 1991 portant réglementation des jeux de hasard ;

Article 1er

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-588 du 12 novembre 2009

Le jeu « CARRIBEAN GOLD POKER » est régi par les dispositions suivantes :

1.1. - Le jeu de caribbean gold poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes.

1.2. - Le personnel affecté à la table comprend : un croupier-tailleur par table et un responsable (un inspecteur ou un chef de table) pour un maximum de trois tables. Tous deux sont responsables de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table.

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

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

1.3 - Un jeu peut servir plusieurs fois mais il doit être remplacé par un jeu neuf dès qu'il n'est plus en parfait état ou sur décision de la Direction des Jeux.

En tout état de cause, les jeux utilisés lors d'une même séance sont remplacés toutes les heures, soit par un jeu neuf, soit par un jeu en parfait état.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Une carte exposée ne constitue pas maldonne. Elle est retournée et la donne se poursuit.

Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le réceptacle.

Le coup est nul quand :

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

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

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

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

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

En cas de renonce, le joueur annonce «passe» et pose ses cartes, face cachée.

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

En cas de relance, le joueur pose ses cartes face cachée sur la case «relance» et place dessus le double de la mise initiale. Le croupier les dispose ensuite devant la case.

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

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

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

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

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

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

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

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

1.7 - Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- 1 paire :	1 fois la mise
- 2 paires :	2 fois la mise
- Brellan :	3 fois la mise
- Quinte :	4 fois la mise
- Couleur :	6 fois la mise
- Full :	8 fois la mise
- Carré :	20 fois la mise
- Quinte flush :	50 fois la mise

Article 2

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-588 du 12 novembre 2009

Sont applicables au « CARRIBEAN GOLD POKER » les dispositions de l'arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 portant réglementation des jeux de hasard.

1 - Les articles 1 et 2 en ce qui concerne les opérations de stockage et de contrôle des cartes et des dés.

2 - Les articles 14 à 17 concernant les procédures de change.

3 - L'article 24 relatif aux dispositions diverses.

Notes

Liens

1. Journal de Monaco du 21 juillet 1995

^ [p.1] <https://journaldemonaco.gouv.mc/Journaux/1995/Journal-7191>