

Arrêté ministériel n° 2006-369 du 24 juillet 2006 portant réglementation d'un jeu de hasard (Sun War Game)

Type	Texte réglementaire
Nature	Arrêté ministériel
Date du texte	24 juillet 2006
Publication	<u>Journal de Monaco du 4 août 2006</u> ^[1 p.4]
Thématique	Jeux d'argent (casino)

Lien vers le document : <https://legimonaco.mc/tnc/arrete-ministeriel/2006/07-24-2006-369@2009.11.21>

LEGIMONACO

www.legimonaco.mc

Vu la loi n° 1.103 du 12 juin 1987 relative aux jeux de hasard ;

Vu l'ordonnance n° 8.929 du 15 juillet 1987, modifiée, fixant les modalités d'application de la loi n° 1.103 du 12 juin 1987, susvisée ;

Vu l'arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 portant réglementation des jeux de hasard, modifié ;

Article 1er

Modifié par l'arrêté ministériel n° 2009-591 du 12 novembre 2009

Le Sun War Game ou jeu dit de «LA BATAILLE» est régi par les dispositions suivantes :

Le personnel affecté à chaque table comprend un croupier placé sous l'autorité d'un cadre chargé de la surveillance d'une ou de plusieurs tables.

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

Le Sun War Game se joue avec six jeux de 52 cartes.

Il peut être fait usage :

- d'un sabot traditionnel,
- d'un mélangeur de cartes,
- d'un mélangeur distributeur.

Les jeux peuvent servir plusieurs fois mais ils doivent être remplacés dès qu'ils ne sont plus en parfait état ou sur décision de la Direction des Jeux.

Les dispositions de l'article premier de l'arrêté ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 relatives au dépôt, à la conservation, au contrôle et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés au jeu du Sun War Game ainsi que celles relatives à l'utilisation des différents mélangeurs.

S'il est fait usage d'un sabot traditionnel :

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 en les plaçant dans le réceptacle. Les cartes sont distribuées face ouverte. Lorsque la carte d'arrêt apparaît, le croupier termine le coup, 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.

S'il est fait usage d'un mélangeur de cartes : la procédure ci-dessus décrite s'applique.

S'il est fait usage du mélangeur distributeur : il n'y a ni coupe ni carte d'arrêt. Le croupier, après avoir procédé aux vérifications prévues par l'article 1.2 de l'arrêté ministériel susvisé, introduit les cartes dans l'appareil. Les cinq premières cartes extraites du mélangeur distributeur sont éliminées et placées dans le réceptacle à cartes. Les autres cartes sont distribuées selon les modalités du jeu. Si la partie est interrompue par l'absence de joueurs, la totalité des cartes reste dans l'appareil. Un couvercle de protection obturant l'orifice d'introduction des cartes est 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 partie est fixée par la Direction. Toutefois, celle-ci est tenue d'aviser les joueurs en annonçant le dernier sabot ou 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 de mises. Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier.

Les joueurs, après avoir misé, ont la possibilité de jouer sur la chance «égalité», payée 10 pour 1.

Le croupier vérifie que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que le montant par joueur est compris entre le minimum et le maximum autorisé.

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 ladite main. Ils ne peuvent toutefois lui donner des instructions ou des conseils et subissent ses initiatives.

Le croupier annonce «rien ne va plus» et distribue une carte face ouverte pour chaque main en commençant par sa gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, puis se donne une carte.

En partant de sa droite, il compare sa carte avec celle de chaque joueur et les hypothèses suivantes sont possibles (valeur des cartes : As, Roi, Dame, Valet, Dix, etc...).

Si la valeur de la carte d'un joueur est inférieure à celle du croupier, le joueur perd.

Si la valeur de la carte d'un joueur est supérieure à celle du croupier, le joueur gagne.

Si la valeur de la carte d'un joueur est identique à celle du croupier, le joueur a deux options : soit abandonner la moitié de sa mise soit «livrer bataille» avec le croupier.

Pour «livrer bataille» :

Le joueur puis le croupier engagent chacun une mise égale à la mise initiale, toutes deux placées à côté de l'enjeu primitif.

Le croupier brûle une carte et donne la suivante au joueur, puis brûle une autre carte et se donne la suivante.

Si la carte du joueur a une valeur supérieure à celle du croupier, il gagne, sinon il perd. Si la carte du croupier et celle du joueur sont équivalentes, le joueur gagne.

Si plusieurs joueurs sont à la Bataille, le croupier brûle une carte, puis donne la carte suivante au premier joueur, brûle une nouvelle carte puis donne la carte suivante au deuxième joueur puis brûle une autre carte puis se donne la carte suivante.

Lorsqu'un joueur qui «livre bataille» reçoit un As, il est automatiquement gagnant et il n'est pas nécessaire de donner une carte au croupier sauf s'il y a plus d'un joueur en bataille.

Si un joueur décide de «livrer bataille», il peut rejouer sur la chance égalité.

Notes

Liens

1. Journal de Monaco du 4 août 2006

^ [p.1] <https://journaldemonaco.gouv.mc/Journaux/2006/Journal-7859>