

Arrêté ministériel n° 2007-668 du 20 décembre 2007 portant réglementation d'un jeu de hasard (Poker Texas Hold'Hem Ultimate)

Type	Texte réglementaire
Nature	Arrêté ministériel
Date du texte	20 décembre 2007
Publication	Journal de Monaco du 28 décembre 2007 ^[1 p.4]
Thématique	Jeux d'argent (casino)

Lien vers le document : <https://legimonaco.mc/tnc/arrete-ministeriel/2007/12-20-2007-668@2020.09.19>

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° 2008-479 du 1er septembre 2008 ; par l'arrêté ministériel n° 2009-594 du 12 novembre 2009 ; par l'arrêté ministériel n° 2020-616 du 15 septembre 2020

Le jeu dénommé «Poker Texas Hold'Hem Ultimate» est régi par les dispositions suivantes :

Le personnel affecté à chaque table comprend un croupier placé sous le contrôle d'une personne qualifiée remplissant la fonction de chef de table chargée de la surveillance d'une ou plusieurs tables.

Le croupier anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle le placement des mises avant la distribution des cartes.

Il ne peut être relevé en cours de donne, de déroulement du jeu ou des paiements.

Le jeu dénommé « Poker Texas Hold'Hem Ultimate » se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes.

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.

Après leur comptée et leur vérification par le croupier, les cartes sont mélangées et coupées selon la procédure établie par 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 et au contrôle des cartes sont applicables aux jeux employés pour le «Poker Texas Hold'Hem Ultimate», ainsi que celles relatives à l'utilisation d'un mélangeur ou d'un mélangeur distributeur.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur.

Les joueurs ne disposent que d'une seule main et ne peuvent miser sur les emplacements vacants ; la Direction des Jeux se réserve la possibilité, d'accorder à un joueur, sur une table privée, le droit de miser sur plusieurs mains, sans toutefois excéder trois cases.

Aucun joueur debout ne peut participer au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de six.

Aucun enjeu sur parole n'est accepté.

Avant la distribution des cartes, le joueur doit effectuer deux paris, d'un montant obligatoirement égal, sur les chances ANTE et BLIND, dans la limite du minimum et du maximum de la table, fixés par la Direction des Jeux.

Le joueur a la possibilité d'engager une troisième mise sur la chance TRIPS, d'un montant compris entre le minimum et le maximum des mises autorisées à la table, qu'elle soit inférieure ou supérieure à celles placées sur ANTE et BLIND. Cette chance est gagnante uniquement si la main du joueur est égale à un brelan ou plus, et ce indépendamment de la main du croupier. La détermination de la combinaison n'intervient qu'à la fin du coup, selon la procédure établie par la Direction des Jeux.

La distribution des cartes, de manière manuelle ou à l'aide du mélangeur ou du mélangeur distributeur, est définie dans la procédure de travail établie par la Direction des Jeux.

Les cas de mauvaise donne, de carte (s) retournée (s) tant pour le ou les joueurs, le croupier ou les cinq cartes communes font l'objet d'un règlement établi par la Direction des Jeux.

Ce n'est qu'à l'issue de la donne que les joueurs prennent connaissance de leur main, sans décoller les cartes du tapis.

Chaque joueur, en commençant par celui assis à la gauche du croupier, a alors deux possibilités :

- «ne rien faire» ou «check»
- engager une mise égale à trois ou quatre fois celle placée sur ANTE en la déposant sur les deux cartes, faces cachées, positionnées sur la case PLAY.

Après que chaque joueur se soit déterminé, les trois premières cartes communes appelées «Flop» sont découvertes.

Les joueurs n'ayant pas engagé de mises au tour précédent ont deux possibilités :

- «ne rien faire» ou «check»
- engager une mise égale à deux fois celle placée sur ANTE en la déposant sur les deux cartes, faces cachées, positionnées sur la case PLAY.

Après que chaque joueur se soit déterminé, les deux dernières cartes communes appelées «Turn» (Tournant) et «River» (Rivière) sont découvertes.

Les joueurs n'ayant pas engagé de mises aux deux tours précédents ont deux possibilités :

- passer ou «fold»
- engager une mise égale à celle placée sur ANTE en la déposant sur les deux cartes, faces cachées, positionnées sur la case PLAY.

Le croupier découvre alors ses cartes et annonce sa main ; pour être qualifié, il doit posséder une paire ou mieux.

Les mains des joueurs sont alors découvertes par le croupier de droite à gauche. Il procède, main par main, à la détermination de la meilleure combinaison, aux paiements éventuels et au ramassage des cartes (qu'il brûle dans le réceptacle) et des mises perdantes.

La fin de la partie est fixée par la Direction des Jeux. Toutefois, celle-ci est tenue d'aviser les joueurs en annonçant les trois dernières mains.

Dispositions diverses

1/ La banque se qualifie avec au moins une paire :

- si la banque gagne : PLAY, ANTE et BLIND perdent.
- si la banque est à égalité : PLAY, ANTE et BLIND ne jouent pas, c'est une égalité.
- si la banque perd : PLAY et ANTE sont payés à égalité.
- BLIND est payé si le joueur gagne avec une suite (straight) ou mieux
- BLIND est une égalité, si le joueur gagne avec moins d'une suite (straight)
- TRIPS est payé, si le joueur détient un brelan ou mieux, indépendamment de la main du croupier, sinon TRIPS est perdu.

2/ La banque ne se qualifie pas :

- ANTE ne joue pas, c'est une égalité : le croupier rend les mises de ANTE à chaque joueur.
- PLAY est payé à égalité si le joueur gagne.
- BLIND est payé si le joueur gagne avec une suite (straight) ou mieux
- BLIND est une égalité, si le joueur gagne avec moins d'une suite (straight)
- TRIPS est payé, si le joueur détient un brelan ou mieux, indépendamment de la main du croupier, sinon TRIPS est perdu.

Différentes combinaisons et paiements

TRIPS	BLIND	
ROYAL FLUSH	50 POUR 1	500 POUR 1
STRAIGHT FLUSH (suite couleur)	40 POUR 1	50 POUR 1
4 OF A KIND (carré)	30 POUR 1	10 POUR 1
FULL HOUSE (une paire et un brelan)	8 POUR 1	3 POUR 1
FLUSH (couleur)	7 POUR 1	3 POUR 2
STRAIGHT (suite)	4 POUR 1	1 POUR 1
3 OF A KIND (brelan)	3 POUR 1	/

Toute modification des combinaisons et (ou) des paiements doit être immédiatement notifiée à l'autorité concédante.

Notes

Liens

1. Journal de Monaco du 28 décembre 2007

^ [p.1] <https://journaldemonaco.gouv.mc/Journaux/2007/Journal-7840>