

Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR

Arrêté du 30 décembre 2014 modifiant les dispositions de l'arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos

NOR : INTD1425903A

Le ministre des finances et des comptes publics, le ministre de l'intérieur et le secrétaire d'Etat chargé du budget,
Vu le code de la sécurité intérieure ;
Vu l'arrêté du 14 mai 2007 modifié relatif à la réglementation des jeux dans les casinos,

Arrêtent :

Art. 1^{er}. – L'arrêté du 14 mai 2007 susvisé est modifié conformément aux dispositions des articles 2 à 36 du présent arrêté.

Art. 2. – L'article 1^{er} est ainsi modifié :

1° Le septième alinéa est ainsi rédigé : « Un casino est un établissement comportant trois activités distinctes : l'animation, la restauration et le jeu, réunies sous une direction unique sans que le jeu et l'animation puissent être affirmés. » ;

2° Au huitième alinéa, les mots : « la loi du 15 juin 1907 susvisée » sont remplacés par les mots : « l'article L.321- 1 du code de la sécurité intérieure ».

Art. 3. – Au deuxième alinéa de l'article 3, les mots : « la loi du 15 juin 1907 susvisée » sont remplacés par les mots : « l'article L.321- 1 du code de la sécurité intérieure ».

Art. 4. – L'article 6 est ainsi modifié :

1° Au 2°, les mots : « de jeux et » sont remplacés par les mots : « sollicitées et installées pour chaque type de jeu de table exploité, » et après les mots : « les minimums des mises, », sont insérés les mots : « le nombre de machines à sous installées, les jeux sous forme électronique, » ;

2° A la fin de l'article, il est ajouté un alinéa ainsi rédigé :

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

Art. 5. – Au 1° de l'article 7, les mots : « de jeux et » sont remplacés par les mots : « sollicitées et installées pour chaque type de jeu de table exploité, » et après les mots : « les minimums des mises, », sont insérés les mots : « le nombre de machines à sous installées, les jeux sous forme électronique, ».

Art. 6. – L'article 9 est ainsi modifié :

1° Au premier alinéa :

a) Les mots : « , demandes d'extension à de nouveaux jeux de tables, à leurs formes électroniques, » sont supprimés ;

b) Après le mot : « nombre », il est inséré le mot : « total » ;

2° Au deuxième alinéa :

a) Les mots : « , une extension à de nouveaux jeux de tables ou à leurs formes électroniques » sont supprimés ;

b) Après le mot : « nombre » il est inséré le mot : « total » ;

3° Au 1°, les mots : « ou les nouveaux jeux de table supplémentaires sollicités et du » sont remplacés par les mots : « , les nouveaux jeux de table sollicités ou les tables supplémentaires d'un jeu déjà autorisé et le ».

Art. 7. – L'article 9 *bis* est ainsi modifié :

1° Le premier alinéa est ainsi modifié :

a) Après les mots : « au ministère de l'intérieur » sont insérés les mots : « , à la direction des libertés publiques et des affaires juridiques, au chef du service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire et au chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, quinze jours à l'avance, » ;

b) Les mots : « en double exemplaire une demande détaillée » sont remplacés par les mots : « une déclaration préalable détaillée indiquant, dans tous les cas, la date de mise en œuvre de l'opération envisagée » ;

2° Au 2°, les mots : « un nouveau jeu de table à un jeu de table autorisé, à condition que le nombre total de tables de jeux installées ne soit pas diminué ; » sont remplacés par les mots : « une ou plusieurs tables d'un nouveau jeu de table à une ou plusieurs tables d'un jeu autorisé, dans la limite du nombre total de tables autorisées par le ministre ; »

3° Le 3° devient 4° ;

4° Le 3° est ainsi rédigé :

« 3° Exploiter un nouveau jeu de table, dans la limite du nombre total de tables de jeux autorisées ; »

5° Les 4° et 5° sont remplacés par un 6° ainsi rédigé :

« 6° Modifier la répartition des tables de jeux autorisées ou le minimum des mises ou les horaires limites d'ouverture des jeux » ;

6° Le 5° est ainsi rédigé :

« 5° Exploiter une forme électronique autorisée des jeux de table ; »

7° Il est ajouté un 7° ainsi rédigé :

« 7° Augmenter le nombre de tables de poker autorisées aux seules fins de permettre le déroulement d'un tournoi régulièrement déclaré ; »

8° Au dernier alinéa, le mot : « demandes » est remplacé par le mot « opérations » ;

9° Après le dernier alinéa, il est ajouté un alinéa ainsi rédigé :

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

Art. 8. – Au dernier alinéa de l'article 10, les mots : « 6 à 8 » sont remplacés par les mots : « 6, 7 et 9 ».

Art. 9. – Le dernier alinéa de l'article 11 est remplacé par les dispositions suivantes :

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

Art. 10. – Au V de l'article 12, la deuxième phrase du neuvième alinéa est supprimée.

Art. 11. – A l'article 15, les dixième, onzième et douzième alinéas ainsi que la seconde phrase du treizième alinéa sont supprimés.

Art. 12. – Au 1° de l'article 19, les mots : « préfet, par l'intermédiaire du » sont supprimés et les mots : « deux exemplaires » sont remplacés par les mots « un exemplaire ».

Art. 13. – La dernière phrase de l'avant-dernier alinéa et le dernier alinéa de l'article 21 sont supprimés.

Art. 14. – La dernière phrase de l'article 32 est supprimée.

Art. 15. – L'article 35 est ainsi modifié :

1° Au dix-septième alinéa, les mots : « et du vingt-trois : » sont remplacés par les mots : « , du vingt-trois et de la roue de la chance : » ;

2° Au vingt et unième alinéa, les mots : « et au vingt-trois » sont remplacés par les mots : « , au vingt-trois et à la roue de la chance » ;

3° Au A, après les dispositions d'affichage reproduisant les règles de fonctionnement du jeu du vingt-trois, sont insérés les vingt-trois alinéas ainsi rédigés :

« Fonctionnement du jeu de la roue de la chance.

Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou plaques fournis par l'établissement. Le dispositif se compose d'une roue, en position verticale, et d'une table de jeu où les joueurs disposent leur mise. Au maximum, douze joueurs peuvent jouer simultanément au jeu de la roue de la chance.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4° Au C, après le *b* du 7 *ter*, sont ajoutés les trois alinéas suivants :

« *c*) Reproduisant les dispositions des articles 55-20 et 55-20-1 du présent arrêté concernant le jeu de l'ultimate hold'em poker ;

d) Reproduisant les dispositions des articles 55-21 et 55-21-1 du présent arrêté concernant le jeu du poker trois cartes ;

e) Reproduisant les dispositions des articles 55-22, 55-22-1, 55-22-2 du présent arrêté concernant le jeu du rampo ; ».

Art. 16. – L'article 40-1 est ainsi modifié :

1° Au deuxième alinéa, les mots : « et la bataille. » sont remplacés par les mots : « , la bataille et l'ultimate hold'em poker. »

2° Au cinquième alinéa, les mots : « et le texas hold'em poker » sont remplacés par les mots : « , texas hold'em poker et l'ultimate hold'em poker ».

Art. 17. – L'article 42 est ainsi modifié :

1° Au deuxième alinéa, après les mots : « de chaque chef de table » sont insérés les mots : « ou à défaut, de l'employé de jeu chargé de cette responsabilité » ;

2° Au quatrième alinéa, les mots : « Les avances à la boule et au vingt-trois » sont remplacés par les mots : « Les avances à la boule, au vingt-trois et à la roue de la chance ».

Art. 18. – L'article 43 est ainsi modifié :

1° A la dernière phrase du deuxième alinéa, les mots : « et au vingt-trois » sont remplacés par les mots : « , au vingt-trois et à la roue de la chance » ;

2° Après le deuxième alinéa, il est inséré un alinéa ainsi rédigé :

« A la fin de la séance, l'encaisse est vérifiée, comptée, appelée à haute voix et inscrite sur le carnet d'avances en présence des employés de la table, d'un caissier et du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction qui certifie exactes les inscriptions portées sur ledit carnet d'avances ».

Art. 19. – L'intitulé de la section 1 du chapitre II relatif aux règles applicables aux jeux de contrepartie du titre III est ainsi rédigé :

« Section 1 : Règles spéciales à la boule, au vingt-trois et à la roue de la chance. »

Art. 20. – Après l'article 46, il est inséré un article 46-1 ainsi rédigé :

« *Art. 46-1.* – Fonctionnement du jeu de la roue de la chance.

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

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

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

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

1 segment de couleur noire.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 21. – Au troisième alinéa de l'article 47, après les mots : « A la boule », sont insérés les mots : « et à la roue de la chance ».

Art. 22. – Au troisième alinéa de l'article 48, après les mots : « à la boule », il est inséré les mots : « et à la roue de la chance ».

Art. 23. – A l'article 49, le tableau détaillant le montant de l'avance de chaque jeu de contrepartie est remplacé par le tableau ci-dessous :

MONTANT DE L'AVANCE EN JETONS (nombre de fois la mise minimum pratiquée)															
Roulette	Trente et quarante	Roulette américaine	Black-Jack	Craps	Roulette anglaise	Punto banco	Stud poker	Hold'em Poker	Boule	Vingt-trois	Bataille	Roue de la chance	Ultimate hold'em poker	Poker trois cartes	Rampo
15000	20000	15000	3000	15000	15000	3000	3000	3000	4000	10000	3000	5000	5000	3000	15000

Art. 24. – Au 5° de l'article 55-4, au tableau relatif aux tables de paiement des combinaisons gagnantes, les mots : « Paire totalisant 20 » sont remplacés par les mots : « Paire de même couleur totalisant 20 ».

Art. 25. – Au quatrième alinéa de l'article 55-15, le mot « Euros » est remplacé par le mot « euro ».

Art. 26. – L'article 55-16 est ainsi modifié :

1° Au quarante-neuvième alinéa, les mots : « 57-17 de l'arrêté du 23 décembre 1959 » sont remplacés par les mots « 55-17 de l'arrêté du 14 mai 2007 » ;

2° A la dernière phrase du cinquante-troisième alinéa, les mots : « 0,20 Euros » et : « 1 Euros » sont remplacés par les mots : « 0,20 euro » et : « 1 euro ».

Art. 27. – Au quatrième alinéa de l'article 55-18, le mot : « Euros » est remplacé par le mot : « euro ».

Art. 28. – Après l'article 55-19-2, sont ajoutées trois sections ainsi rédigées :

« Section 13

Règles particulières applicables à l'ultimate hold'em poker

« Art. 55-20. – Fonctionnement de l'ultimate hold'em poker.

Le jeu de l'ultimate hold'em poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables au jeu de l'ultimate hold'em poker.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un mélangeur automatique de cartes peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté. Dans ce cas, l'utilisation de deux jeux de cartes de format américain et de couleurs différentes est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement. Il invite les joueurs à miser et assure également la distribution des cartes.

Le montant minimum de l'avance de la table est déterminé, en fonction du minimum des mises pratiqué, par le tableau figurant à l'article 49 du présent arrêté.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup. Un chef de table, qui ne peut être affecté au maximum qu'au contrôle de deux tables, est responsable de la clarté et la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

Un joueur suffit pour assister à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de sept.

Le joueur ne dispose que d'une seule main et ne peut pas miser sur des emplacements vacants.

Pour commencer la partie, le joueur place des mises d'un montant équivalent sur les cases Ante et Blind. Il peut également miser sur la case bonus Trips.

Une fois toutes les mises disposées devant les joueurs, le croupier distribue les cartes. De gauche à droite, il donne deux cartes faces cachées à chaque joueur, puis à lui-même.

A l'issue de la donne, après avoir pris connaissance de sa main, le joueur peut soit ne rien faire, soit mettre une mise sur la case Play égale à 3 ou 4 fois sa mise Ante.

Le croupier retourne ensuite les trois premières cartes qui déterminent le Flop. Si le joueur n'a pas déjà misé sur Play, il peut maintenant miser 2 fois sa mise Ante ou passer à nouveau.

Le croupier découvre ensuite les deux dernières cartes communes du Board. Si le joueur n'a pas encore misé sur Play, soit il renonce, et place ses cartes, faces cachées, à hauteur de la case Ante, soit il mise une fois sa mise Ante.

Le croupier retourne ensuite ses deux cartes et annonce sa meilleure combinaison.

1) Si les cartes du joueur battent celles du croupier, ses mises Ante et Play sont payées une fois la mise. La mise de Blind est payée seulement si la combinaison gagnante du joueur est au moins une quinte. Si le joueur bat le croupier avec moins d'une quinte, la mise Blind n'est ni gagnante, ni perdante.

2) Si le croupier a une combinaison supérieure à celle du joueur, le joueur perd les mises de Blind, Ante et Play.

En cas d'égalité, les mises restent au joueur sans gain ni perte.

Le croupier doit avoir au moins une paire pour être qualifié. Si la banque n'est pas qualifiée, la mise Ante est redonnée au joueur et les mises Trips, Play et Blind jouent.

Tableaux de paiement :

TRIPS

Quinte Flush Royale : 50 pour 1.

Quinte Flush : 40 pour 1.

Carré : 30 pour 1.

Full : 8 pour 1.

Couleur : 7 pour 1.

Quinte : 4 pour 1.

Brelan : 3 pour 1.

BLIND

Quinte Flush Royale : 500 pour 1.

Quinte Flush : 50 pour 1.

Carré : 10 pour 1.
Full : 3 pour 1.
Couleur : 3 pour 2.
Quinte : 1 pour 1.

« Art. 55-20-1. – Maxima et minima des enjeux au jeu de l'ultimate hold'em poker.

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

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

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de l'ultimate hold'em poker.

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

« Section 14

Règles applicables au poker trois cartes

« Art. 55-21. – Fonctionnement du poker trois cartes.

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

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

Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le poker trois cartes. Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont rassemblées en un seul tas, lequel est mélangé cinq fois et coupé deux fois. Le jeu est ensuite présenté au joueur situé à l'extérieur gauche du croupier pour une nouvelle et dernière coupe. Le joueur place sa coupe sur la carte de coupe de couleur bleue disposée devant lui sur le tapis, afin de dissimuler la dernière carte du jeu.

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

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

Le personnel affecté à la table comprend : un chef de table, qui ne peut être affecté au maximum qu'au contrôle de deux tables et un croupier-tailleur.

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

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

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

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

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

Les joueurs ne disposent que d'une seule main. Aucune personne debout ne peut miser sur la main d'un joueur assis.

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

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

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

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

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

Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le réceptacle.

Le coup est nul quand :

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

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

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

As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois deux.

C'est seulement à l'issue de la donne que les joueurs prennent connaissance de leur main et décident de renoncer ou de relancer.

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

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

En cas de relance, le joueur place le même montant que sa mise initiale sur la case JOUER et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case afin que le croupier les dispose ensuite devant la case.

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

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

Si la main du croupier ne possède pas la combinaison Dame ou mieux, il annonce « pas de jeu » et procède au paiement des seules mises initiales avant d'étaler, compter et brûler les cartes. Les mises initiales sont toujours payées à égalité. La mise JOUER est conservée par le joueur.

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

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

La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes. En cas d'égalité entre les combinaisons composées de moins de trois cartes, la main gagnante est celle qui comporte en complément la ou les cartes les plus fortes.

En cas d'égalité parfaite, la mise initiale et la mise de relance sont conservées par le joueur.

En cas de main gagnante, la mise initiale est payée à égalité sauf pour les combinaisons :

Brelan : payé 4 fois la mise.

Suite couleur : payé 5 fois la mise.

La relance est toujours payée à égalité quelle que soit la combinaison du joueur.

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

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

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

Bonus :

Le bonus permet au joueur qui a relancé de percevoir un gain, à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à la « suite ». Ce gain lui est acquis même si le croupier n'est pas qualifié. Le paiement du bonus s'effectue selon un barème affiché, après, le cas échéant, le paiement de la relance, le croupier annonçant « bonus payé ».

Si le croupier est qualifié, le joueur qui a une main inférieure à la banque, tout en ayant dans son jeu une combinaison au moins égale à la « suite », perçoit le bonus.

Le barème de paiement du bonus est le suivant :

Suite : 1 fois la mise du bonus ; Brelan : 4 fois la mise du bonus ; Suite couleur : 5 fois la mise du bonus ;

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

Paire Plus :

Le Paire Plus est un jeu de bonus, facultatif, qui permet au joueur, moyennant une mise supplémentaire, d'être payé à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à une paire. Ce gain lui est acquis quelle que soit la combinaison du croupier, et indépendamment du fait qu'il soit payé ou non de sa mise initiale.

Le paiement est effectué selon le barème suivant : 1 paire : 1 fois la mise ;

Couleur : 3 fois la mise ; Suite : 6 fois la mise ; Brelan : 30 fois la mise ; Suite couleur : 40 fois la mise.

La mise Paire Plus est placée par le joueur dans la case prévue à cet effet au-dessus de la case de la mise initiale, et avant le début de la donne par le croupier. Elle est ramassée, ou payée, par le croupier en même temps que la mise initiale et la relance.

A noter que lorsque le croupier n'est pas qualifié, le joueur ayant misé sur paire Plus et qui estime avoir une combinaison gagnante, l'annonce à haute voix. Ses cartes sont alors retournées par le croupier pour vérification, et sa mise payée s'il y a lieu.

« Section 15

Règles particulières applicables au rampo

« Art. 55-21-1. – Minima et maxima des enjeux au poker trois cartes :

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

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

Il ne saurait être inférieur à 1 euro.

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

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20, 25, 50 ou 100 fois le minimum des mises et peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant de l'avance en jetons est fixé par l'article 49.

« Art. 55-22. – Installation du rampo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Une paire est utilisée en cours de partie, l'autre étant en réserve dans la cavité prévue à cet effet dans la table pour être substituée à la première, en cas de besoin.

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

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

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

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

Le personnel affecté à chaque table de rampo comprend un chef de table et un croupier.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements, il veille à l'affichage du numéro sortant.

Le croupier est chargé de ramasser les mises perdantes, de placer, s'il y a lieu, les mises sur la zone rampo (entre la courbe blanche et le sigle rampo) et de payer les mises gagnantes. Il effectue également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons.

Il est aussi chargé de vérifier les dés, de les passer aux joueurs et de procéder aux différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

« Art. 55-22-1. – Fonctionnement du rampo.

Le nombre des joueurs pouvant prendre place à chaque table est limité à huit.

Chaque joueur utilise les jetons de l'une des huit couleurs dédiées.

Les couleurs sont attribuées aux joueurs dans leur ordre d'arrivée à la table. Un marqueur vertical permet, pour les clients qui le désirent, d'attribuer au jeton de couleur, une valeur supérieure au minimum de la table.

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

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

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant de tenter un lancer ; dans ce cas, le croupier annonce "les dés changent". Toutefois, les dés ne peuvent pas être changés lors d'une tentative de rampo.

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

On dit qu'il y a "rampo" lorsque le tireur réalise le même numéro qu'au coup précédent. Le paiement de chaque numéro dépend du lancer suivant, sauf pour le numéro 7 pour lequel il n'y a pas de "rampo" et fera perdre la main au lanceur.

Le croupier annoncera "les dés changent de main" et proposera les dés au joueur situé à la gauche de ce dernier.

Aucune mise ne peut être déposée après le "Rien ne va plus". Le tireur doit avoir déposé une mise avant de jeter les dés.

Les joueurs peuvent faire usage des deux catégories de chances suivantes :

Couleurs :

Rouge, noir, vert, jaune 4 fois la mise

Blanc 3 fois la mise

Les numéros :

2 & 12 30 fois la mise (170 fois en cas de rampo).

3 & 11 15 fois la mise (40 fois en cas de rampo).

4 & 10 9 fois la mise (30 fois en cas de rampo).

5 & 9 6 fois la mise (22 fois en cas de rampo).

6 & 8 5 fois la mise (12 fois en cas de rampo).

7 4 fois la mise.

Aucune mise ne peut être déposée à cheval sur deux chances.

Les mises sur les couleurs et sur le numéro 7 seront payées immédiatement, les mises gagnantes sur les autres numéros seront réservées et payées en fonction du lancer suivant.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise et peut la retirer. Dans le cas où un joueur voudrait retirer une mise avant le "rampo", celle-ci lui serait payée au minimum prévu.

A l'annonce du numéro et de la couleur gagnants, le croupier ramasse les mises perdantes et procède au paiement des chances gagnantes en commençant par la zone rampo, puis par les couleurs et enfin, il déplace les éventuelles chances gagnantes sur la zone rampo.

En fin de partie, le chef de table annonce les trois derniers lancers.

« Art. 55-22-2. – Minimum et maximum des mises au rampo.

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

Le maximum des mises est fixé à 40 fois ce minimum sur les numéros, 200 fois ce minimum sur les couleurs. »

Art. 29. – Le 10^e alinéa de l'article 56-3-1 est remplacé par quatre alinéas ainsi rédigés :

« En fin de partie, la comptée de la cagnotte spécifique du bad beat jackpot est effectuée par table, en présence des employés de la table, du caissier et d'un membre du comité de direction. Après rapprochement avec un état informatique certifié par le membre du comité de direction, le montant de la retenue collectée en cours de séance est immédiatement inscrit par le caissier sur le « registre du bad beat jackpot », modèle 8 *quater*, sous le contrôle du membre du comité de direction.

En cas de différence en plus dans la cagnotte, le croupier saisit un montant supplémentaire de retenue de façon à ajuster le montant des retenues tel qu'il figure sur la machine automatique. En cas de différence en moins, celle-ci est supportée par la caisse du casino. Dans tous les cas, c'est le montant le plus élevé, de celui de la cagnotte ou de l'état informatique, qui est retenu.

Sur le même registre, à chaque fin de séance de jeux, le montant affiché par le bad beat jackpot est renseigné et validé par le membre du comité de direction.

Le registre peut être établi par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations ».

Art. 30. – L'article 57-2 est ainsi rédigé :

« Retenue au profit de la cagnotte au jeu du texas hold'em poker.

Chaque table de texas hold'em poker possède une cagnotte distincte portant le même numéro que la table. Cette cagnotte est destinée à recevoir le montant des prélèvements opérés au profit de l'établissement.

Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 4 %. Toutefois, le montant de la retenue est plafonné comme suit :

– à partir d'un montant de cave initiale de 500 euros, la retenue est plafonnée à 15% du montant de la cave initiale pratiquée ;

– à partir des montants de cave initiale de 1 000 euros, 5 000 euros, 10 000 euros et 50 000 euros, la retenue est respectivement plafonnée à 10 %, 5 %, 3 % et 1 % de la cave initiale pratiquée.

Le montant de la retenue est arrondi au demi-euro supérieur.

Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu. Les dispositions des articles 56-1 et 56-2 sont applicables au jeu du texas hold'em poker. »

Art. 31. – L'article 57-4-3 est ainsi rédigé :

« Retenue au profit de la cagnotte au jeu d'omaha poker 4 high.

Chaque table d'omaha poker 4 high possède une cagnotte distincte portant le même numéro que la table. Cette cagnotte est destinée à recevoir le montant des retenues opérées au profit de l'établissement.

Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 2 %. Toutefois, le montant de la retenue est plafonné comme suit :

– à partir d'un montant de cave initiale de 500 euros, la retenue est plafonnée à 15 % du montant de la cave initiale pratiquée ;

– à partir des montants de cave initiale de 1 000 euros, 5 000 euros, 10 000 euros et 50 000 euros, la retenue est respectivement plafonnée à 10 %, 5 %, 3 % et 1 % de la cave initiale pratiquée.

Le montant de la retenue est arrondi au demi-euro supérieur.

Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu. Les dispositions des articles 56-1 et 56-2 sont applicables au jeu d'omaha poker 4 high. »

Art. 32. – L'article 67-16-1 est ainsi modifié :

1° Au 3^e alinéa, les mots : « 67-6 » sont remplacés par les mots : « 67-5 » ;

2° Au 6^e alinéa, les mots : « et dispose d'une seule main » sont supprimés.

Art. 33. – Le 6^e alinéa de l'article 68-1 ainsi rédigé :

« Le montant de la limite d'insertion des sommes permettant l'achat de crédits sur l'appareil ne doit pas être supérieur à la limite de paiement automatique de la machine. Le montant de la limite de paiement ne peut dépasser le montant à partir duquel la contribution sociale est prélevée sur les gains réglés aux joueurs par des bons de paiement manuels définis à l'article 68-20 ».

Art. 34. – L'article 68-15 est ainsi modifié :

1° Au 2^e alinéa, le mot « propre » est remplacé par le mot : « propres » ;

2° Le 3^e alinéa est supprimé.

Art. 35. – A l'article 68-17, les mots : « 35 % du parc installé » sont remplacés par les mots : « 50 % du parc autorisé. »

Art. 36. – Après le quatrième alinéa de l'article 68-26, sont insérés deux alinéas ainsi rédigés :

« Sous les mêmes conditions, une caisse commune peut également être mise en place dans les casinos de plus de 75 machines à sous, dès lors que l'ensemble de ces appareils automatiques fonctionnent avec des tickets entrants/sortants ou tout autre système monétique similaire agréé.

Dans tous les cas, l'installation d'une caisse commune est soumise à la validation préalable du chef du service de police judiciaire territorialement compétent. »

Art. 37. – Le directeur général des finances publiques, le directeur des libertés publiques et des affaires juridiques et le directeur général de la police nationale sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait le 30 décembre 2014.

Le ministre de l'intérieur,
BERNARD CAZENEUVE

*Le ministre des finances
et des comptes publics,*
MICHEL SAPIN

*Le secrétaire d'Etat
chargé du budget,*
CHRISTIAN ECKERT