

Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR ET DE L'AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

Arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos

NOR : INTD0754510A

Le ministre de l'intérieur et de l'aménagement du territoire et le ministre délégué au budget et à la réforme de l'Etat, porte-parole du Gouvernement,

Vu la loi du 15 juin 1907 modifiée réglementant les jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques et dans les casinos installés à bord des navires de commerce immatriculés au registre international français ;

Vu le décret n° 59-1489 du 23 décembre 1959 modifié portant réglementation des jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques,

Arrêtent :

Art. 1^{er}. – Le présent arrêté détermine :

- les conditions d'établissement et d'instruction des demandes d'autorisation de jeux ;
- les modalités d'administration et de fonctionnement des casinos ;
- les règles de fonctionnement des jeux ;
- les règles d'exploitation et de fonctionnement des appareils mentionnés au *d* de l'article 1^{er} du décret n° 87-684 du 20 août 1987 dits « machines à sous » ;
- les principes de surveillance et de contrôle.

Un casino est un établissement comportant trois activités distinctes : l'animation, la restauration et le jeu, réunies sous une direction unique sans qu'aucune d'elles puisse être affermée.

L'autorisation d'exploiter les jeux est accordée par le ministre de l'intérieur aux casinos implantés dans les communes visées par la loi du 15 juin 1907 susvisée.

Cette autorisation est temporaire. Elle est accordée en prenant en compte, notamment, les impératifs liés à une politique contrôlée du jeu et la répartition équilibrée de l'offre de jeux de casino sur le territoire.

Art. 2. – Durée de la saison des jeux.

L'activité des casinos s'exerce dans le cadre de la période prévue par l'arrêté d'autorisation.

TITRE I^{er}

CONDITIONS D'ÉTABLISSEMENT ET D'INSTRUCTION DES DEMANDES D'AUTORISATION DE JEUX

Art. 3. – Procédure de désignation d'un exploitant de casino.

Pour la désignation de l'exploitant d'un casino, les communes qui entrent dans le champ de la loi du 15 juin 1907 susvisée sont soumises, en cas d'ouverture et de réouverture d'un casino ainsi que lors du renouvellement du cahier des charges, aux dispositions des articles L. 1411-1 et suivants du code général des collectivités territoriales.

1. Avis de l'assemblée délibérante :

En vertu de l'article L. 1411-4 du code général des collectivités territoriales, le conseil municipal doit se prononcer sur le principe même de la concession au vu d'un rapport présentant le document contenant les caractéristiques des prestations que doit assurer le concessionnaire.

Cette assemblée doit également faire connaître si elle estime que les jeux peuvent être autorisés dans la commune.

Lorsque les sources, établissements de bains, casinos, etc., appartiennent à un syndicat de communes, cette procédure est diligentée par son assemblée délibérante.

2. La publicité :

Après le vote indiqué ci-dessus, l'autorité habilitée procède à une publicité dans les conditions prévues aux articles L. 1411-1 et R. 1411-1 du même code.

3. Sélection des candidats admis à présenter une offre :

Les candidatures reçues par la collectivité publique sont transmises à la commission prévue à l'article L. 1411-5 du même code ; celle-ci ouvre les plis et vérifie les dates de réception et l'existence des pièces éventuellement exigées par l'appel de candidatures.

Elle dresse la liste des candidats qu'elle admet à présenter une offre et auxquels est alors adressé un document définissant les caractéristiques des prestations demandées.

4. Réception des offres :

La réception et l'ouverture des plis sont effectuées par la commission mentionnée ci-dessus.

5. Choix du délégataire :

Au vu de l'avis de la commission, le maire engage librement toute discussion utile avec une ou les entreprises ayant présenté une offre. Il saisit ensuite le conseil municipal ou l'assemblée délibérante du choix de l'entreprise auquel il a procédé. Il lui transmet le rapport de la commission ainsi que les motifs de son choix et l'économie générale du contrat.

A l'issue de son vote, le conseil municipal ou l'assemblée délibérante ratifie ou non la proposition du maire et l'autorise à signer le contrat de délégation, en l'occurrence le cahier des charges et, le cas échéant, la convention portant sur les locaux. Lorsque l'immeuble où fonctionne le casino appartient à la commune, le bail intervenu entre la municipalité et l'exploitant doit être distinct du cahier des charges. La durée du cahier des charges ne peut excéder 20 ans.

Le prélèvement stipulé par le cahier des charges au profit de la commune doit avoir la même assiette que le prélèvement de l'Etat et supporter en particulier les abattements supplémentaires prévus pour le calcul de ce dernier ; son taux ne doit, en aucun cas, être supérieur au maximum prévu à l'article L. 2333-54 du code général des collectivités territoriales.

Art. 4. – Présentation de la demande d'autorisation.

Le délégataire retenu par la commune adresse son dossier de demande d'autorisation de jeux au sous-préfet qui en délivre récépissé sur papier libre. La demande est rédigée dans la forme du modèle prévu. Le dossier comprend à ce stade de la procédure les pièces énumérées aux alinéas 1 à 10 de l'article 6 ci-après.

Art. 5. – Enquête.

Pour toutes les demandes d'ouverture et pour les demandes de transfert lorsque l'enquête n'a pas porté sur le site définitif d'implantation, le dossier, lorsqu'il est complet, est soumis à une enquête administrative à laquelle il est procédé dans les conditions suivantes :

L'enquête est ordonnée par le sous-préfet qui désigne un commissaire enquêteur et fixe la date à laquelle l'enquête sera ouverte et celle à laquelle le commissaire enquêteur recevra les déclarations des habitants. Son arrêté est publié dans la commune par voie d'affiches et dans un journal d'annonces légales. Il est justifié de l'accomplissement de ces mesures de publicité par un certificat du maire.

La demande d'autorisation de jeu et le cahier des charges sont déposés à la mairie, où ils restent pendant huit jours à la disposition des personnes qui désirent en prendre connaissance. Ce délai ne peut courir qu'à dater de l'avertissement donné par voie de publication et d'affiches.

A l'expiration de ce délai, le commissaire enquêteur reçoit à la mairie, durant un jour, les déclarations des habitants et de tous intéressés. Celles-ci sont reçues et consignées sur un registre qui est clos et signé par le commissaire enquêteur.

Ce dernier rédige ensuite le procès-verbal, donne son avis motivé et remet le dossier au maire.

Le maire transmet immédiatement le dossier au sous-préfet. Toutefois, dans le cas où le registre d'enquête contient une ou plusieurs déclarations contraires à l'adoption du projet ou lorsque le commissaire enquêteur émet un avis défavorable, le conseil municipal est appelé, au préalable, à les examiner et à émettre un avis définitif par une délibération motivée, dont copie doit être jointe au dossier.

Quand il s'agit d'un syndicat de communes, l'enquête est ouverte dans les bureaux de la mairie de la commune d'implantation du casino ; elle est, en outre, publiée et affichée dans toutes les communes composant le syndicat. Si le registre d'enquête contient une ou plusieurs déclarations contraires à l'adoption du projet ou si l'avis du commissaire enquêteur est défavorable, c'est le comité du syndicat qui est appelé à les examiner et à émettre un avis dont copie doit être jointe au dossier.

Art. 6. – Demandes d'ouverture d'un casino et demandes d'autorisation ou de renouvellement d'autorisation de jeux après adoption d'un nouveau cahier des charges.

Dès qu'il a reçu les pièces de l'enquête citée à l'article précédent, le sous-préfet communique le dossier au préfet, qui le transmet, avec son avis motivé, au ministre en charge de l'intérieur (direction des libertés publiques et des affaires juridiques).

Le dossier comprend les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La copie de la délibération par laquelle le conseil municipal ou l'assemblée délibérante a émis un avis de principe favorable à l'ouverture d'un établissement de jeux dans la commune (art. L. 1411-4 du code général des collectivités territoriales) ;

2° La demande d'autorisation précisant les jeux demandés, leurs horaires limites d'ouverture, le nombre de tables de jeux et les minimums des mises, ainsi que les prévisions initiales d'exploitation hebdomadaire des jeux ;

3° Pour les demandes d'ouverture, une étude d'impact économique montrant l'existence d'une demande de jeux non satisfaite et permettant de mesurer les conséquences de l'ouverture d'un nouvel établissement de jeux sur les casinos voisins existants, ainsi qu'un bilan prévisionnel d'activité sur 5 ans montrant la viabilité économique du projet ;

4° Le programme de prévention à l'abus de jeux, comprenant notamment la formation des personnels et les mesures envisagées à l'égard des joueurs ;

5° Deux exemplaires du cahier des charges, avec la copie de la délibération du conseil municipal adoptant ce document et autorisant le maire à le signer ;

6° Le permis de construire accompagné du plan de l'établissement ;

7° Les copies soit des titres de propriété, soit des baux ou conventions en vertu desquels le concessionnaire jouit de l'immeuble d'implantation du casino, ainsi que l'état civil complet, la profession et le domicile des personnes propriétaires ou copropriétaires de cet immeuble, ou des associés et actionnaires de la société avec laquelle le concessionnaire a souscrit un bail de location de l'immeuble ;

8° En cas de personne morale demanderesse, un *K bis* et une copie de ses statuts, accompagnés, pour les sociétés à responsabilité limitée, en commandite ou en nom collectif, de la liste des associés comportant le nombre de leurs parts d'intérêts respectives, pour les sociétés pas actions, un état indiquant la composition soit du conseil d'administration, soit du directoire et du conseil de surveillance, ainsi que l'état civil complet et le domicile des personnes qui, directement ou indirectement, notamment par l'intermédiaire d'une société qu'elles contrôlent, détiennent 34 % du capital de la société demanderesse.

En cas de personne physique demanderesse, une fiche d'état civil accompagnée d'une notice biographique et d'un extrait K ;

9° Un récapitulatif indiquant l'état civil complet, la profession et le domicile du directeur responsable et des membres du comité de direction, accompagné de leurs dossiers individuels comprenant une notice individuelle et les pièces mentionnées par l'article 15 ;

10° Dans l'hypothèse où l'exploitant est inchangé, pour les demandes d'autorisation après adoption d'un nouveau cahier des charges, une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L. 1411-3 du code général des collectivités territoriales) et un état détaillé, pour la saison en cours, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires) ;

11° Pour les demandes d'ouverture, les pièces de l'enquête commodo et incommodo (procès-verbal de l'enquête, certificat du maire constatant l'apposition des affiches ainsi que le dépôt à la mairie pendant la durée réglementaire des pièces soumises à l'enquête, registre d'observations et avis du commissaire enquêteur) ;

12° Le cas échéant, la copie de la délibération du conseil municipal adoptée après l'enquête ;

13° L'avis motivé du préfet sur la suite à réserver à la demande, accompagné des pièces relatives au déroulement de l'appel d'offres.

Art. 7. – Demandes de renouvellement d'autorisation de jeux en cours de concession et demandes de transfert d'implantation géographique.

Pour les demandes de renouvellement d'autorisation de jeux en cours de concession, ainsi que pour les demandes de transfert d'implantation géographique, le dossier à transmettre doit comporter les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La demande de renouvellement précisant les jeux demandés, leurs horaires d'ouverture, le nombre de tables de jeux et les minimums des mises, ainsi que, pour la demande de transfert géographique, la localisation dans la commune du nouvel immeuble d'implantation ;

2° L'avis du conseil municipal sur la demande de renouvellement ou de transfert ;

3° Un état détaillé, pour la saison en cours, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires) ;

4° Pour les demandes de transfert, lorsque l'enquête initiale n'a pas porté sur le site définitif d'implantation, les pièces de l'enquête commodo et incommodo (procès-verbal de l'enquête, certificat du maire constatant l'apposition des affiches ainsi que le dépôt à la mairie pendant la durée réglementaire des pièces soumises à l'enquête, registre d'observations et avis du commissaire enquêteur), accompagnées, le cas échéant, d'une copie de la nouvelle délibération du conseil municipal adoptée après enquête ;

5° Un état des mesures prises dans le cadre de la prévention de l'abus de jeu ;

6° Une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L. 1411-3 du code général des collectivités territoriales) ;

7° La composition du comité de direction ;

8° L'avis motivé du préfet.

En cas de changement de situation depuis la délivrance de la dernière autorisation de jeux, doivent être également fournis :

- avenant(s) au cahier des charges ;
- nouveau plan de l'établissement ;
- modificatif au titre de propriété ;
- nouveaux statuts de la société exploitante ou nouveau *K bis* ;
- dossiers des nouveaux membres du comité de direction.

Art. 8. – Demandes d'augmentation du parc de machines à sous et demandes d'extension à de nouveaux jeux de table.

Lorsque la demande concerne une augmentation du parc de machines à sous ou une extension à de nouveaux jeux de table, le dossier à transmettre doit comporter les pièces suivantes, en double exemplaire :

1° La demande motivée de l'exploitant, faisant référence, le cas échéant, aux prévisions initiales, précisant le nombre de machines à sous ou les nouveaux jeux de table supplémentaires sollicités, accompagnée du plan d'implantation de ces machines ou jeux ;

2° L'avis du conseil municipal sur la demande d'extension ;

3° Un état détaillé, pour la saison en cours, des dépenses consacrées à l'animation (interne et externe) ainsi que des données économiques sur le secteur restauration (nombre de couverts, chiffre d'affaires) ;

4° Un état des mesures prises dans le cadre de la prévention de l'abus de jeu ;

5° Une copie du dernier rapport d'exécution de la délégation de service public remis à la commune (art. L. 1411-3 du code général des collectivités territoriales) ;

6° L'avis motivé du préfet.

Art. 9. – Modifications simplifiées de l'autorisation de jeux.

L'exploitant, pour modifier le nombre de tables de jeux autorisées, le minimum des mises ou les horaires limites d'ouverture des jeux, doit adresser une demande d'autorisation en ce sens au ministère de l'intérieur.

Il en fait de même lorsqu'il souhaite substituer un jeu de table à un autre jeu de table, à la condition que le nombre total de tables de jeux installées reste inchangé, ou ne plus exploiter un jeu de table.

Ces modifications ne font pas l'objet d'un examen par la commission instituée par le décret du 6 novembre 1934 précité.

Art. 10. – Délais dans lesquels les demandes doivent être introduites et instruites.

Les demandes de renouvellement d'autorisation de jeux sont déposées et enregistrées à la sous-préfecture, sous peine de forclusion, quatre mois au moins avant la date d'expiration de l'autorisation de jeux.

Les dossiers régulièrement constitués conformément aux articles 6 à 8 sont adressés par le préfet au ministre de l'intérieur, six semaines au moins avant la même date.

Art. 11. – Notification de l'arrêté d'autorisation.

L'arrêté d'autorisation de jeux du ministre de l'intérieur est notifié par le préfet au directeur responsable, à charge pour l'intéressé d'en informer chacun des membres du comité de direction du casino.

Le préfet en adresse, en outre, une ampliation au maire.

Une ampliation est également adressée par le ministre de l'intérieur au ministre chargé du budget, qui la transmet au trésorier-payeur général du département concerné.

TITRE II

MODALITÉS D'ADMINISTRATION ET FONCTIONNEMENT DES CASINOS

CHAPITRE I^{er}

Administration des casinos

Art. 12. – Directeur responsable et membres du comité de direction.

I. – Le comité de direction de tout casino autorisé à pratiquer les jeux se compose de quatre membres au moins, y compris le directeur responsable. Deux de ses membres au moins, dont le directeur responsable ou le membre du comité de direction qui le remplace momentanément, doivent demeurer en permanence dans la commune d'implantation du casino ou dans un rayon de 50 kilomètres pendant toute la période de fonctionnement des jeux.

Lorsque le casino exploite des machines à sous, un des membres du comité de direction est plus spécialement chargé de leur contrôle.

II. – Si l'établissement de jeux n'est pas exploité par une société, la personne à qui a été accordée l'autorisation de jeux remplit les fonctions de directeur responsable. Elle doit s'adjoindre comme membres du comité de direction au moins trois personnes.

III. – Si le casino est exploité par une société, celle-ci doit être constituée conformément à la loi française et son siège doit être fixé dans la commune où se trouve le casino.

S'il s'agit d'une société en commandite, c'est le commandité dans la commandite simple ou le gérant dans la commandite par actions qui remplit les fonctions de directeur responsable. Les commanditaires ne pouvant légalement prendre une part active dans la direction de la société, il s'adjoit comme membres du comité de direction au moins trois personnes.

S'il s'agit d'une société en nom collectif ou d'une société à responsabilité limitée, les fonctions de directeur responsable doivent être assurées par un gérant obligatoirement choisi parmi les associés. Trois au moins des membres du comité de direction doivent être choisis parmi les associés, les autres pouvant être étrangers à la société. Le directeur responsable et les membres du comité de direction doivent, à eux tous, être titulaires d'un nombre de parts d'intérêt représentant au moins la majorité du capital social.

S'il s'agit d'une société anonyme, le directeur responsable doit être, selon le cas, soit le directeur général ou un directeur général délégué obligatoirement choisi parmi les administrateurs, soit le président du directoire ou le directeur général unique. Le comité de direction doit comprendre, en plus du directeur responsable, au moins un membre appartenant au conseil d'administration ou au directoire, qui sera le membre du comité de direction appelé à suppléer le directeur, auquel peuvent être adjointes des personnes prises au dehors.

S'il s'agit d'une société par actions simplifiée, le directeur responsable doit être le président ou un directeur général mentionné au registre du commerce. Le comité de direction doit comprendre, en plus du directeur responsable, au moins un membre appartenant à l'organe collégial de direction statutaire, qui sera le membre appelé à suppléer le directeur responsable, auquel peuvent être adjointes des personnes prises au dehors.

IV. – Les membres du comité de direction agréés par le ministre de l'intérieur ne peuvent ni recevoir un pourcentage sur le produit brut ou le bénéfice des jeux, ni participer de façon quelconque à la répartition des pourboires, ni cumuler leurs fonctions avec celles d'employé de jeux.

Pour la direction du service des jeux, le directeur responsable a la faculté, tout en conservant la direction de l'ensemble de tous les services du casino, de se faire suppléer par un membre du comité de direction agréé à ce titre par le ministre de l'intérieur.

Le directeur responsable du casino conserve, lorsqu'il en est ainsi, la pleine responsabilité du fonctionnement de l'établissement.

V. – Le directeur responsable et les membres du comité de direction sont agréés par le ministre de l'intérieur sous réserve de ne point remplir des fonctions électives dans la commune siège de l'établissement.

S'agissant du directeur responsable, l'agrément demeure propre à chaque établissement. En cas de changement de directeur responsable, le titulaire ne peut quitter son poste tant qu'un nouveau directeur responsable agréé, ou qu'un directeur responsable par intérim choisi obligatoirement parmi les membres du comité de direction du même casino détenant un mandat social, n'a pas été désigné. Dans ce dernier cas, la proposition d'un titulaire doit intervenir dans les trois mois.

S'agissant des seuls membres du comité de direction, cet agrément est national. Une carte d'agrément peut leur être délivrée, à leur demande, s'ils souhaitent être agréés dans plusieurs établissements. Lors de l'agrément initial, chaque membre du comité de direction doit faire connaître au ministre de l'intérieur le ou les casinos où il souhaite être agréé en cette qualité et préciser l'établissement où il exercera réellement ses fonctions. S'il souhaite compléter ou modifier ces données, il devra en informer préalablement le ministère de l'intérieur pour pouvoir, le cas échéant, exercer ses fonctions dans un nouvel établissement.

Le ministre de l'intérieur peut donner un avertissement, suspendre ou révoquer le directeur responsable ou les membres du comité de direction, soit en cas d'observation du cahier des charges ou des prescriptions des arrêtés ministériels, soit pour des motifs d'ordre public.

La suspension ou la révocation impliquent, pour les intéressés, incapacité d'accomplir aucun acte de leur fonction. La révocation entraîne interdiction de pénétrer dans les salles de jeux.

Les décisions du ministre de l'intérieur comportant agrément, retrait d'agrément, avertissement, suspension ou révocation du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction sont notifiées en toute hypothèse au directeur responsable et, le cas échéant, aux intéressés.

Lorsqu'un ou plusieurs décès ou démissions se produisent au sein du comité de direction ou lorsqu'un ou plusieurs membres ne sont plus en mesure d'exercer leurs fonctions, avis doit en être donné dans les huit jours par le directeur responsable au ministre de l'intérieur, par l'intermédiaire du préfet. La responsabilité du ou des membres démissionnaires ne cesse qu'après notification aux intéressés de l'accusé de réception ministériel.

En attendant la reconstitution du comité de direction, le ou les membres non révoqués ou non démissionnaires ou, à défaut, un administrateur provisoire spécialement désigné à cet effet et agréé par le ministre de l'intérieur, signe les documents qui doivent, en temps normal, être revêtus de la double signature du directeur et d'un membre du comité de direction. La décision du ministre de l'intérieur impartit aux membres non révoqués ou non démissionnaires ou à l'administrateur provisoire un délai pour présenter à l'agrément un nouveau comité de direction.

Art. 13. – Obligations du directeur responsable et des membres du comité de direction.

Le directeur et les membres du comité de direction sont tenus de se conformer tant aux clauses du cahier des charges qu'à toutes les prescriptions de la loi du 15 juin 1907 modifiée, de l'arrêté d'autorisation, du décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 modifié et du présent arrêté.

Le directeur responsable est tenu d'être présent dans l'établissement pendant les heures de fonctionnement des jeux. En son absence, il est remplacé par un membre du comité de direction chargé de remplir en ses lieux et place toutes ses obligations.

Le directeur responsable lorsqu'il s'absente plus de trois jours est tenu d'en aviser le chef du service des renseignements généraux chargé de la surveillance de l'établissement et de lui communiquer son adresse personnelle et celle du membre du comité de direction chargé de le remplacer, en vue de répondre à toute demande formulée par les agents de surveillance ou de contrôle.

Le membre du comité de direction qui remplace momentanément le directeur responsable absent doit, dans un délai raisonnable, pouvoir disposer de la totalité des documents qui constituent la comptabilité spéciale des jeux et de la comptabilité commerciale et être en mesure de donner suite aux demandes ou observations des agents de surveillance ou de contrôle.

En cas de fermeture saisonnière, le directeur responsable, s'il quitte la commune, est tenu de laisser son adresse personnelle et celle du membre du comité de direction chargé de le remplacer au commissaire de police chargé de la surveillance de l'établissement et au comptable du Trésor, chef de poste, en vue de répondre à toute demande formulée par les agents de surveillance ou de contrôle.

En cas de cessation de fonction, le directeur responsable est tenu de laisser soit au siège de son établissement, soit au service de police chargé de la surveillance les documents relatifs à la comptabilité spéciale des jeux.

Le fichier administratif des exclus de jeux, les cartes à jouer, les sabots et les dés doivent être soit détruits, soit remis au successeur, en présence d'un fonctionnaire de police qui dresse procès-verbal. Ils peuvent être cédés à un autre établissement de jeux après accord du ministre de l'intérieur.

Art. 14. – Le directeur responsable et les membres du comité de direction agréés par le ministre de l'intérieur ont seuls qualité, dans le cadre de leurs attributions respectives, pour s'occuper de l'exploitation des jeux et pour donner des ordres au personnel des salles de jeux.

Il appartient au directeur responsable de s'assurer que les membres du comité de direction suivent ou ont suivi une formation préalable leur permettant de disposer d'une bonne connaissance de la technique et de la gestion des jeux ainsi que d'être en mesure de détecter les personnes en difficulté avec le jeu.

Art. 15. – Personnel des jeux.

Préalablement à leur entrée en fonction, les employés de jeux, les personnes en charge du contrôle aux entrées, le contrôleur chargé de sécurité et les opérateurs de vidéosurveillance doivent avoir été agréés.

L'agrément est accordé par le ministre de l'intérieur au vu d'un dossier transmis par le casino, comprenant :

- une notice individuelle ;
- une photographie d'identité récente ;
- une carte électorale récente ou une attestation du maire établissant qu'il est inscrit sur la liste électorale ou en a fait la demande, ou tout autre document établissant que le postulant jouit de ses droits civiques si le postulant est de nationalité française ; dans le cas où il est ressortissant d'un Etat de l'Union européenne, tout document permettant d'établir qu'il jouit de ses droits civiques et politiques ;
- un extrait de son casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

La décision d'agrément est communiquée directement, par tous moyens, au directeur responsable du casino.

Une carte d'employé de casinos autorisant à travailler dans tous les casinos français est délivrée à chaque employé agréé conformément aux dispositions de l'alinéa 1 du présent article.

En cas de changement d'établissement, la carte est validée par le service de police chargé du contrôle du nouvel établissement.

En cas de cessation d'activité, la carte est restituée au service de police chargé du contrôle de l'établissement.

Outre l'avertissement, l'agrément peut être suspendu ou retiré. En ce cas, il est procédé au retrait immédiat de la carte par le fonctionnaire qui procède à la notification de la décision.

Tout employé de jeux nouvellement agréé devra dans les quatre-vingt-dix jours de sa prise de fonction bénéficier d'une formation à la détection des personnes en difficulté avec le jeu.

Art. 16. – Il est interdit aux employés du casino de demeurer ou de pénétrer dans les salles de jeux en dehors de leur temps de travail dans l'établissement.

Art. 17. – Les employés des salles de jeux sont tenus de fournir aux agents de surveillance ou de contrôle du ministère chargé de l'économie et des finances, du budget et du ministère de l'intérieur tous les renseignements qu'ils doivent posséder en raison de leur emploi et qui leur sont demandés par ces agents pour l'exercice de leur mission.

Art. 18. – Il est interdit aux personnels du casino autres que ceux visés à l'article 10 du décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 susvisé de participer aux jeux soit directement, soit par personne interposée. Le ministre de l'intérieur peut interdire aux personnes ayant des intérêts dans le casino de prendre part aux jeux, sous peine d'exclusion.

Art. 19. – Documents à fournir à l'autorité administrative.

Le directeur responsable du casino est tenu :

1° D'adresser au préfet, par l'intermédiaire du commissaire de police chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino, avant le 5 de chaque mois, deux exemplaires de la situation mensuelle (modèle n° 5) ;

2° De remettre au chef de service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino, avant leur prise de fonction, la liste nominative précisant le ou les emplois des personnes employées dans les salles de jeux.

3° D'adresser directement au ministre de l'intérieur (service central des courses et jeux) :

Avant le 5 de chaque mois, un exemplaire de la situation mensuelle (modèle n° 5) ;

Dans les huit jours de la clôture de la saison, l'état de répartition des pourboires (modèle n° 4) ;

Au commencement de chaque saison et huit jours au moins à l'avance, une note indiquant la date exacte où les jeux commenceront ;

Huit jours au moins à l'avance, une note indiquant la date exacte à laquelle les jeux cesseront lorsque cette date sera antérieure à celle fixée par l'arrêté d'autorisation.

Le directeur responsable doit conserver par devers lui une copie des documents énumérés au présent article afin de pouvoir la mettre à la disposition des fonctionnaires chargés du contrôle de l'établissement.

Art. 20. – Communications à faire et documents à fournir au trésorier-payeur général ou son représentant et au comptable du Trésor chef de poste.

Le directeur responsable du casino est tenu :

1° De porter à la connaissance du trésorier-payeur général ou de son représentant ainsi qu'à celle du comptable du Trésor, chef de poste, dans les quarante-huit heures de la notification de l'arrêté d'autorisation du ministre de l'intérieur, les heures d'ouverture et de fermeture des salles de jeux telles qu'elles sont fixées par cet arrêté ;

2° De préciser au comptable du Trésor, chef de poste, avant le début de la saison, les heures auxquelles commencera effectivement, dans les limites de celles fixées par l'arrêté, chacune des séances de jeux autorisés et d'aviser le même comptable, vingt-quatre heures au moins à l'avance, de toute modification ou modulation apportée aux heures précédemment indiquées ;

3° D'informer le trésorier-payeur général ou son représentant ainsi que le comptable du Trésor, chef de poste, au commencement de chaque saison et quarante-huit heures au moins à l'avance, du jour exact où les jeux commenceront à fonctionner ;

4° De transmettre aux mêmes fonctionnaires, et au commencement de chaque saison, le spécimen de sa signature et de celles des membres du comité de direction agréés ;

5° De remettre au comptable du Trésor, chef de poste, le jour même de sa vérification mensuelle sur place, deux photocopies certifiées conformes des feuillets numérotés du carnet des prélèvements, valant décompte contradictoire des prélèvements à verser au Trésor au titre du mois qui vient de prendre fin, et conformément aux prescriptions de l'article 75 du présent arrêté ;

6° De donner au trésorier-payeur général ou à son représentant ainsi qu'au comptable du Trésor, chef de poste, huit jours au moins à l'avance, la date à laquelle les jeux cesseront de fonctionner, lorsque cette date sera antérieure à celle fixée par l'arrêté d'autorisation ;

7° De transmettre au trésorier-payeur général ou à son représentant, au début de chaque saison, une note relative au mode de partage des pourboires (modèle n° 3) et dans les huit jours qui suivent la clôture de la saison et en double expédition l'état d'attribution des pourboires (modèle n° 4) appuyé d'une copie certifiée du compte du grand livre intitulé « pourboires » ;

8° D'adresser au trésorier-payeur général ou à son représentant, dans les huit jours qui suivent la clôture de la saison, un exemplaire de la situation mensuelle du dernier mois de la saison (modèle n° 5).

CHAPITRE II

Fonctionnement des casinos

Art. 21. – Dans les locaux où l'accès du public est libre, aucun jeu d'argent ne pourra être exploité.

Tous les jeux autorisés peuvent être exploités dans une ou plusieurs salles de l'établissement, à la seule condition que l'identité de toutes les personnes ayant pénétré dans cette ou ces salles ait été vérifiée au préalable.

Les salles de jeux doivent comporter un second dispositif d'éclairage fonctionnant automatiquement en cas de panne et permettant la poursuite normale des opérations de jeux.

Sous réserve des dispositions de l'article 10 de la loi n° 95-73 du 21 janvier 1995 d'orientation et de programmation relative à la sécurité, toutes les salles de jeux doivent être équipées d'un système de vidéosurveillance. Le système de vidéosurveillance doit couvrir les tables, les machines à sous, les caisses, la salle des coffres, la salle de comptée et, pour les entrées, permettre la reconnaissance des personnes. En outre, un dispositif d'enregistrement du son doit couvrir les entrées, les tables et les caisses.

Les enregistrements sont conservés une semaine au minimum et 28 jours pour ceux concernant les entrées des salles de jeux, les caisses, les salles de coffre et de comptée.

Les casinos disposeront d'un délai de dix-huit mois à la parution du présent arrêté pour se mettre en conformité avec les présentes dispositions.

Art. 22. – Le ministre de l'intérieur prononce l'exclusion des salles de jeux :

1° Des personnes qui ont volontairement sollicité cette mesure, pour une durée de trois années, renouvelable tacitement ;

2° Des incapables sur la demande de leur représentant légal ou de leur conseil judiciaire ;

3° Des condamnés bénéficiant de sursis avec mise à l'épreuve à l'égard desquels a été prononcée l'interdiction d'accès aux casinos et maisons de jeux prévue par l'article R. 59 du code de procédure pénale, sur la demande du juge de l'application des peines ;

4° Des condamnés admis au bénéfice de la libération conditionnelle sous condition de ne pas fréquenter les casinos et maisons de jeux, sur la demande du juge de l'application des peines ;

5° Des personnes dont la présence dans les salles serait de nature à troubler l'ordre, la tranquillité ou le déroulement normal des jeux.

Ces mesures sont susceptibles d'être révisées périodiquement.

Les décisions d'exclusion ou de radiation de la liste des personnes exclues sont communiquées par le ministère de l'intérieur, tous les mois, par voie électronique sous forme d'un fichier sécurisé et répliquable informatiquement au directeur responsable de chaque casino. Le directeur responsable doit faire tenir un fichier des exclus de jeu. Ce fichier peut être informatisé dans des conditions conformes à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Art. 23. – La direction du casino doit refuser l'entrée des salles aux mineurs, même émancipés, et aux personnes qui font l'objet d'une interdiction par le ministre de l'intérieur.

Elle peut de même refuser l'entrée aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement.

Art. 24. – La direction du casino peut refuser l'accès à son établissement à toute personne qu'elle estime susceptible de troubler l'ordre, la tranquillité ou la régularité des jeux.

Avis en est donné dans les meilleurs délais, avec les motifs, au commissaire de police, chef du service des renseignements généraux, chef de la circonscription où se trouve le casino.

Art. 25. – Admission dans les salles de jeux de hasard :

L'accès aux salles où fonctionnent les jeux de hasard est subordonné à un contrôle systématique permettant d'identifier et de refuser l'admission des mineurs et des personnes exclues des salles de jeux par décision du ministre de l'intérieur.

A l'entrée des salles de jeux, la permanence de ce contrôle est assurée par des personnels agréés par le ministre de l'intérieur.

Toute personne se trouvant dans ces salles est tenue, sous peine d'expulsion, de justifier de son identité à toute réquisition soit des employés du casino, soit des agents de contrôle.

Par ailleurs, les prestataires extérieurs intervenant dans le casino peuvent disposer d'un moyen apparent de reconnaissance ne leur conférant pas le droit de jouer.

Art. 26. – Les pièces permettant de justifier l'identité sont :

Pour les nationaux, la carte nationale d'identité ou, à défaut, une autre pièce délivrée par l'autorité administrative, comportant une photographie, l'état civil et la signature du titulaire.

Une pièce nominative émise par le casino sur présentation desdits documents peut également être présentée, dans la mesure où la reconnaissance de l'intéressé est systématiquement opérée à chaque entrée.

Dans les mêmes conditions, un dispositif de contrôle par biométrie ou par tout autre moyen de reconnaissance de la personne peut être mis en place dans le respect des dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Pour les étrangers, toute pièce établissant qu'ils sont en règle avec les lois françaises et communautaires, c'est-à-dire tout document qui, aux termes de la réglementation en vigueur, leur permet, compte tenu de leur nationalité, de séjourner en France (carte de séjour ou récépissé de demande, carte diplomatique ou consulaire, passeport ou titre de voyage en tenant lieu, carte d'identité nationale pour les ressortissants des pays ayant passé avec la France une convention aux termes de laquelle ce document est suffisant pour le passage de la frontière).

Art. 27. – Le directeur responsable du casino doit faire tenir un ou des fichiers des exclus des jeux.

Ces fichiers peuvent être informatisés dans des conditions conformes à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 précitée.

Art. 28. – Le directeur a toute latitude pour subordonner l'entrée, payante ou non, de salles déterminées à des conditions particulières de tenue et pour décider, notamment, que la tenue de soirée, à partir d'une heure fixée à l'avance, est de rigueur pour pouvoir y pénétrer.

Art. 29. – Admission libre de certains fonctionnaires et magistrats.

Sont admis de droit dans les salles de jeux les divers fonctionnaires de l'ordre administratif ou judiciaire appelés, en vertu de leurs attributions, à exercer une surveillance ou un contrôle dans les salles de jeux, et qui sont :

1° Le préfet du département, le sous-préfet de l'arrondissement, le maire et les adjoints de la commune où est situé le casino ;

2° Le directeur général de la police nationale, le directeur, le sous-directeur et le chef de bureau qui ont, dans leurs attributions, le service des jeux ;

3° Les membres de l'inspection générale de l'administration ;

4° Les fonctionnaires du service des courses et des jeux de la direction générale de la police nationale ;

5° Les fonctionnaires de police chargés spécialement de la surveillance du casino ;

6° Les magistrats du parquet et les juges d'instruction appartenant aux cours ou tribunaux ayant dans leur ressort la commune où est situé le casino ;

7° Le directeur général de la comptabilité publique, la mission d'audit chargée spécialement du contrôle des casinos ainsi que le sous-directeur et le chef de bureau qui ont, dans leurs attributions, le service des jeux ;

8° Les inspecteurs généraux et les inspecteurs des finances ;

9° Le trésorier-payeur général du département, son représentant, le comptable du Trésor, chef de poste, chargé du contrôle et de l'encaissement des prélèvements, le comptable municipal de la commune où est situé le casino ;

10° Tous autres fonctionnaires spécialement désignés par le ministre de l'intérieur et le ministre chargé de l'économie, des finances et du budget ;

11° Les membres de la commission chargée d'examiner les demandes d'autorisation et de renouvellement d'autorisation de jeux ;

12° Les agents du service à compétence nationale TRACFIN dans le cadre de l'exercice du droit de communication des opérations de change prévus à l'article 564.2 du code monétaire et financier.

13° Les fonctionnaires et militaires en uniforme dans le cadre de l'exercice de leurs missions.

Art. 30. – Ces différents fonctionnaires ou magistrats justifient de leur qualité au moyen soit de la commission ou de la carte d'identité dont ils sont porteurs, soit d'une carte spéciale revêtue du timbre sec du ministère dont ils relèvent et signée du ministre, ou par autorisation du ministre, d'un chef de service qualifié.

Le directeur responsable du casino et les membres du comité de direction sont tenus de donner, à tous les employés de n'importe laquelle des salles dont l'entrée est soumise à des conditions particulières, les instructions nécessaires pour que le libre accès de tous les locaux dépendant de l'établissement soit accordé, immédiatement et sans qu'il y ait lieu d'en référer à personne, aux fonctionnaires ou magistrats qui justifient de leur droit à cet égard par la présentation de l'une ou l'autre des pièces indiquées plus haut.

Art. 31. – Heures des séances de jeux.

Les heures limites d'ouverture et de fermeture des salles de jeux sont fixées par l'arrêté d'autorisation.

Le directeur responsable a la faculté de fixer, dans les limites prévues par l'arrêté d'autorisation et dans le respect du cahier des charges, les heures d'ouverture et de fermeture des salles de jeux et des jeux. Les horaires de fermeture des machines à sous sont ceux prévus pour les autres jeux par l'arrêté d'autorisation.

Pour les jeux dits de cercle, les salles de jeux peuvent rester ouvertes au-delà des heures fixées par l'arrêté d'autorisation, toutes les fois que le nombre des joueurs présents et l'activité de la partie sont de nature à justifier cette tolérance mais sans toutefois que ces jeux puissent rester ouvertes plus de vingt heures sans interruption.

Le préfet peut, à l'occasion de soirées exceptionnelles, autoriser par arrêté le directeur responsable à reporter les heures limites d'ouverture.

Le directeur responsable du casino est tenu de préciser, en respectant un préavis de huit jours, sauf cas exceptionnel autorisant un préavis de vingt-quatre heures, au commissaire de police, chef du service des renseignements généraux, chef de la circonscription où se trouve le casino, et au comptable du Trésor, chef de poste, l'heure à laquelle chaque séance de jeux de contrepartie ou de cercle commencera effectivement.

Lorsque l'avance de chaque caisse a été vérifiée dans les conditions prévues à l'article 43, le casino est tenu de commencer la partie dès qu'un seul joueur sollicite l'ouverture d'une table de jeu. La partie ne peut être arrêtée ou interrompue que lorsque les joueurs se sont retirés ou, des joueurs étant encore présents, il s'est passé trois coups de suite sans qu'aucune mise n'ait été placée sur aucun tableau.

Dans le cas où un casino exploite plusieurs tables ou tableaux de l'un des jeux de contrepartie et où la partie a perdu toute animation à certains de ces tables ou tableaux, le directeur responsable ou un membre du comité de direction peut décider d'y suspendre ou d'y arrêter la partie.

Aux tables de jeux, le chef de partie ou le chef de table doit annoncer, en temps utile, à la boule, au vingt-trois, à la roulette, à la roulette américaine, à la roulette anglaise, les trois derniers coups, au black-jack, au

punto-banco, au stud poker, au hold'em poker et au texas hold'em poker, la dernière donne et au craps les trois dernières séries. Au trente et quarante, quand une taille est terminée trente minutes avant l'heure de la fermeture, le jeu doit être arrêté, une nouvelle taille ne peut être donnée.

L'organisation des séances d'initiation destinée à la clientèle aux jeux de table est autorisée, avec information préalable du service local des renseignements généraux au moins huit jours avant l'opération.

La séance d'initiation peut être organisée dans tous les locaux du casino. Toutefois, lorsqu'elle est organisée dans une salle de jeux, elle doit se terminer une heure avant l'ouverture des jeux de table au public.

En toute hypothèse, elle ne peut être ouverte qu'après un contrôle de la clientèle visant à interdire les mineurs et les interdits.

La séance est animée par des employés de jeux du casino en présence constante d'un membre du comité de direction.

L'initiation aux jeux se fait uniquement à l'aide de jetons déclassés et il ne peut y avoir aucun gain sous quelque forme que ce soit.

Art. 32. – Effets de l'autorisation de jeux et modalités d'adaptation de l'offre de jeux.

L'offre de jeux prenant en compte la saisonnalité pourra être modifiée aux conditions fixées ci-après :

1° Adaptations soumises à autorisation :

Le directeur responsable peut solliciter des dispositions particulières d'ouverture des salles ou tables de jeux différentes de celles prévues par l'article 31. La demande dûment motivée doit être adressée au ministre de l'intérieur, au plus tard un mois avant la date d'effet envisagée.

2° Adaptations soumises à déclaration préalable :

A condition d'en informer le sous-directeur des courses et jeux au ministère de l'intérieur, le chef du service des renseignements généraux locaux et le comptable du Trésor chef de poste huit jours à l'avance, le directeur responsable peut, dans la limite de l'arrêté d'autorisation, augmenter ou diminuer le nombre de tables installées pour chaque type de jeux.

Art. 33. – Chèques.

Un chèque de paiement ne pourra être délivré aux joueurs de machines à sous par le casino que contre un ou des bons de paiement et pour une valeur maximale égale à leur montant.

Les chèques tirés par les joueurs et acceptés par les casinos qui demeurent impayés ne peuvent être passés en charges exceptionnelles avant un délai d'un an à compter de la réception du certificat de non-paiement.

Art. 34. – Opérations de banque autorisées dans les casinos.

A la condition de ne retenir aucune commission, les casinos peuvent prendre les bons du Trésor pour leur valeur nominale, déduction faite, le cas échéant, du montant des intérêts restant à courir. Ils sont autorisés à installer dans leurs locaux, pour les louer à leurs clients, des coffres-forts à compartiments analogues à ceux que possèdent les banques ou les grands hôtels.

Les casinos peuvent également faire effectuer ces opérations par la banque chargée de la négociation des chèques. Sous réserve de se conformer à la réglementation en vigueur, cette banque peut ouvrir à cet effet, dans les locaux du casino, un bureau annexe. L'installation de ce bureau est subordonnée à la souscription par la banque d'un engagement écrit de se conformer aux règlements administratifs et à l'agrément du ministre de l'économie, des finances et du budget.

Art. 35. – Affichage.

Le directeur responsable est tenu d'afficher, de manière visible, à l'entrée de toutes les salles de jeux :

1° L'avis suivant :

« Ne peuvent être admis dans les salles de jeux des casinos :

- les mineurs, même émancipés ;
- les fonctionnaires ou militaires en uniforme en dehors de l'exercice de leur mission ;
- les personnes en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents ;
- les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion. »

2° Une affiche indiquant que :

- les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant ;
- tout enjeu sur parole est interdit ;
- toute association de joueurs est interdite ;
- toute utilisation d'artifices dans le cours du jeu est interdite.

3° Les heures d'ouverture et de fermeture et, le cas échéant, le montant du droit d'entrée.

4° Une information à l'intention des clients sur les risques d'abus de jeu et sur les dispositions légales permettant à toute personne de solliciter volontairement son exclusion des salles de jeux.

Par ailleurs, le directeur responsable est tenu d'apposer :

Dans les salles de jeux où sont exploités les jeux de la boule et du vingt-trois :

A. – Une affiche :

1° Indiquant que :

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

Le change des espèces contre des jetons ou des plaques à la boule et au vingt-trois peut être effectué aux tables de jeux par les soins du croupier.

2° Reproduisant les dispositions suivantes :

« Fonctionnement du jeu de la boule.

Les seuls appareils autorisés sont les appareils de boule à neuf numéros. 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, impair, pair, passe ou manque) qui rapporte une fois la mise. Lorsque le numéro 5 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise.

Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément.

Fonctionnement du jeu du vingt-trois.

Les seuls appareils autorisés sont les appareils à quatorze numéros reportés sur un plateau de vingt-sept cases.

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent. Il annonce « Rien ne va plus » avant d'effectuer cette manœuvre. Dès lors, les enjeux ne sont plus admis et les croupiers doivent repousser toutes les mises qui pourraient être déposées contrairement à cette règle.

Il peut être fait usage des combinaisons suivantes :

Miser en plein sur un des numéros 1, 2, 3 ou 4 qui rapporte vingt-trois fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 qui rapporte onze fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 12, 13 ou 14 qui rapporte sept fois la mise.

Miser sur une chance simple (rouge ou noir) qui rapporte une fois la mise.

Lorsque le numéro 13 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

Dans tous les cas, le joueur gagnant conserve sa mise.

Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément. »

B. – Un avis précisant le taux minimal et maximal des mises et le montant des avances, et indiquant :

« Les avances de caisse, de même que l'encaisse, restant en fin de partie sont comptées ostensiblement devant le public et assez lentement pour que les assistants puissent suivre l'opération dans tous ses détails et qu'elles soient clairement identifiables sur les enregistrements du système de vidéosurveillance. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite immédiatement au carnet d'avances. Toute personne présente peut demander communication de ce carnet pour s'assurer que les sommes portées correspondent exactement aux sommes appelées. »

Dans les salles affectées aux jeux de cercle et aux jeux de contrepartie :

A. – L'avis suivant :

« Les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant. Tout enjeu sur parole est interdit. Les sommes sont représentées :

Par des billets de banque et des pièces de monnaie ayant cours légal en France ;

Par des jetons ou plaques ou titres de valeur fournis par l'établissement à ses risques et périls (décret du 22 décembre 1959). »

B. – Une affiche portant les prescriptions suivantes :

« Jeux de cercles :

Aux jeux dits de cercle, la somme en banque ne doit comprendre que des jetons ou plaques. Les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque, mais l'échange en devient obligatoire en cas de perte. Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table. Le change s'effectue soit à la caisse, soit, pour les joueurs assis à table, par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction, possesseur d'une caisse contenant une somme fixée à l'avance par la direction, et qui se tient debout devant le croupier, et reproduisant l'article 58 et l'article 57 relatifs au texas hold'em poker du présent arrêté. »

C. – Une affiche :

1. Portant les prescriptions suivantes :

Jeux de contrepartie : mention du nom de chaque jeu de contrepartie proposé dans le casino et reproduisant les deux premiers paragraphes de l'article 38 du présent arrêté.

2. Reproduisant les dispositions de l'article 51 du présent arrêté et les extraits suivants de l'article 54 : « Le jeu du trente-et-quarante se joue avec six jeux de 52 cartes. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes qui rapportent l'équivalent de la mise :

a) Rouge ou noir ;

b) Couleur ou inverse.

Le point se compte entre 30 et 40, les figures valant dix points, les autres cartes étant comptées pour leur valeur.

La première rangée est invariablement pour noir.

La seconde rangée pour rouge. Le point le plus rapproché de 30 gagne. Couleur et inverse sont déterminées 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.

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier tailleur annonce à haute voix les chances gagnantes. Les enjeux exposés sur les chances perdantes sont aussitôt enlevés et ce n'est qu'ensuite que les paiements ont lieu, ceux-ci s'effectuent obligatoirement chance par chance en commençant toujours par inverse ou noir, rouge et couleur et par les masses les plus éloignées du croupier.

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.

Lorsque les deux rangées de cartes forment le même point, le coup est nul, sauf lorsqu'à ces deux rangées il est de 31. Dans ce cas (refait) les dispositions de l'article 52 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 10 € peuvent être assurés contre le « refait » moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu.

3. Reproduisant les dispositions de l'article 55-1 du présent arrêté.

4. Reproduisant les dispositions suivantes :

Le jeu du black-jack se joue avec six jeux de 52 cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé deux fois.

Les cartes sont ensuite coupées et enfin présentées à un joueur pour une nouvelle et dernière coupe. Après cette coupe, le croupier place une carte d'arrêt rouge dans les cartes afin de laisser un talon de la valeur approximative d'au moins un jeu. Les cartes sont ensuite introduites dans un sabot présentant les caractéristiques définies à l'article 58 et utilisé dans les mêmes conditions.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle 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 rouge apparaît, le croupier termine le coup en cours. Après règlement aux joueurs, le croupier sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus, puis reprend le jeu où il était resté.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de sept par tables. Si des places ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les cases vacantes.

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 autorisée 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. Reproduisant, outre les règlements particuliers à l'établissement pour l'entrée des joueurs ou tireurs dans le jeu, les extraits suivants des articles 55-6 et 55-7 du présent arrêté :

« Le jeu du craps se joue avec deux dés de couleurs différentes. A chaque séance, trois paires de dés en parfait état et différentes de celles utilisées lors de la précédente séance sont mises à la disposition de chaque table. Le stickman préposé aux dés est chargé d'en vérifier le bon état en tant que de besoin en cours de partie, de les passer aux joueurs et est seul habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu. Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche des croupiers, 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 stickman 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 froter ni les garder dans la main. Un cornet transparent peut être utilisé pour le lancer. 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 joueur. 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 à chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le manieur de canne 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. Aucune mise ne peut être déposée après le « Rien ne va plus ». Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la ligne gagnante, soit sur la ligne perdante avant de jeter les dés ; il peut en outre jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles. Les joueurs ne peuvent faire usage que des quatre chances suivantes :

- chances simples ;
- chances multiples ;
- chances associées ;
- paris définis. »

6. Reproduisant les dispositions des deux premiers paragraphes de l'article 51 et les articles 55-10, 55-11 et 55-12 du présent arrêté concernant le jeu de la roulette anglaise ;

7. Reproduisant les dispositions de l'article 55-14 du présent arrêté concernant le jeu du punto banco ;

7 bis. Reproduisant les dispositions des articles 55-16, 55-17 et 55-18 du présent arrêté concernant le jeu de stud poker de casino.

7 ter. Reproduisant les dispositions des articles 55-18-1, 55-18-2 et 55-18-3 du présent arrêté concernant le jeu du hold'em poker de casino.

7 quater. Reproduisant les dispositions des articles 57 et suivants du présent arrêté concernant le jeu du Texas hold'em poker.

7 quinquies. Reproduisant les dispositions des articles 57-5 et suivants du présent arrêté concernant l'organisation de tournois de poker avec la mise en jeu de lots.

8. Reproduisant l'avis suivant :

« Aux jeux de contrepartie, les avances de caisse, de même que l'encaisse restant en fin de partie, sont comptées assez lentement pour que ceux-ci soient clairement identifiables sur les enregistrements effectués par le système de vidéosurveillance. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite immédiatement dans le carnet d'avances. Toute personne présente peut demander communication de ce carnet pour s'assurer que les sommes portées correspondent exactement aux sommes appelées. »

D. – Une affiche de grande dimension portant le texte suivant :

« Avis au public :

Sous peine de renvoi immédiat, il est interdit aux employés du casino, de marquer des places à l'avance aux tables de jeu.

En principe, les places assises sont réservées aux joueurs présents au moment du commencement de la partie. Ce n'est qu'à titre exceptionnel que le casino est en droit de décider que les joueurs pourront, en dehors de toute intervention de tout employé, se faire inscrire, soit à la caisse, soit à un guichet spécial, pour avoir une place réservée à certaines tables déterminées. Dans ce cas, la liste des places retenues est remise au changeur de la table, qui marque les places par des morceaux de carton portant le nom du joueur intéressé. Les places non occupées un quart d'heure au plus tard après le commencement de la partie seront attribuées, dans l'ordre d'inscription, aux joueurs présents figurant à la suite sur la liste.

Le directeur responsable est tenu d'indiquer à chaque table de jeu de contrepartie autre que la boule ou le vingt-trois le numéro de la table et d'apposer un avis précisant, sous forme de tableau, le montant de l'encaisse, le taux minimal des mises et leur taux maximal aux différentes chances. De plus, pour chaque table de punto banco, il est tenu de préciser le minimum et le maximum des mises ainsi que les tableaux de tirage. »

Dans toutes les salles où sont exploitées les machines à sous :

Une affiche reproduisant les dispositions suivantes :

« Tous les modèles de machines à sous sont agréés par le ministre de l'intérieur.

Les règles du jeu et tableaux de paiement traduits en langue française sont disponibles sur demande à la caisse. »

Toute machine à sous comporte une plaque d'identification visible de l'extérieur où sont inscrits le numéro de série du constructeur et le numéro d'emplacement dans le casino.

Les machines à sous peuvent être installées dans les salles de jeux existantes, ou dans des locaux spécialement aménagés permettant d'assurer la sécurité de ces jeux et dont les conditions d'accès sont celles prévues à l'article 14 du décret du 22 décembre 1959 modifié.

Elles doivent être équipées de monnayeurs comparateurs électroniques susceptibles d'accueillir en mises simples ou en mises multiples soit des pièces ayant cours en France, soit des jetons. Elles peuvent également être équipées d'un ou plusieurs dispositifs permettant de recevoir en mises simples ou multiples des billets, des tickets ou des cartes de paiement précréditées.

La valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements s'y rapportant sont affichés sur la façade de la machine.

Les gains sont délivrés soit directement, en pièces de monnaies, en jetons ou en crédits cumulés sur des cartes de paiement ou enregistrés sur des tickets, par la machine, soit indirectement en espèces lorsqu'il s'agit de gros lots dits « jack pots » ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine. Lorsqu'un joueur gagne un lot ou plusieurs lots qui ne sont pas directement et totalement payés par la machine, le paiement s'effectue en caisse, sous le contrôle d'un membre du comité de direction.

Les opérations de change s'effectuent soit en caisse, soit auprès de changeurs itinérants spécialement affectés à cette tâche. Aucune opération de change de fausses pièces ou de monnaies étrangères provenant de la machine ne peut être effectuée à la demande du joueur par les changeurs ou caissiers.

Les fonctionnaires de la sous-direction des courses et des jeux du ministère de l'Intérieur ou ses représentants dans les départements, ainsi que les fonctionnaires du ministère chargé de l'économie, des finances et du budget ou leurs représentants sont chargés du contrôle et de la sincérité du fonctionnement de ces jeux.

TITRE III

RÈGLES DE FONCTIONNEMENT DES JEUX

CHAPITRE I^{er}

Règles générales. – Enjeux et change

Art. 36. – Les changes de plaques, jetons, espèces, tickets et cartes de paiement doivent être enregistrés dans les conditions prévues par l'article D. 564-2 du code monétaire et financier. Cotés et paraphés, avant tout usage, par le comptable du Trésor, chef de poste, les registres de change ne doivent présenter ni grattages ni surcharges. En cas d'erreur, les rectifications sont faites à l'encre rouge et approuvées en toutes lettres par le directeur responsable ou un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre de change peut-être établi par procédé informatique, garantissant la traçabilité des opérations.

Il est tenu autant de registres de change distincts qu'il y a de caisses de jeux. Les registres de change sont détenus à chacune des caisses de jeux de contrepartie, jeux de cercles, formes électronique de ces jeux, jeux de machines à sous.

Chaque registre reçoit un numéro d'ordre correspondant à la caisse à laquelle il est affecté.

Art. 37. – Aux jeux dits de cercle, la somme en banque ne doit comprendre que des jetons ou plaques.

Les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque mais l'échange en devient obligatoire en cas de perte.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change de devises étrangères à table.

Le change doit s'effectuer soit à des comptoirs, à des guichets spéciaux ou à des caisses, soit, pour les joueurs assis à table, par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction et qui se tient debout devant le croupier, possesseur d'une caisse contenant une somme fixée par le directeur responsable. Le montant de cette somme est inscrit sur le carnet modèle n° 11 affecté à la table.

Lorsqu'un changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et plaques, il établit un bon indiquant, d'une part, les jetons et plaques réclamés, d'autre part, les plaques ou billets à changer. Le bon est signé par lui et par un membre du comité de direction ou le chef de partie ou le chef de table. Le ravitailleur, porteur du bon, se rend à une caisse et se fait remettre, par un caissier qui signe le bon, les plaques ou jetons réclamés. Il revient auprès du changeur auquel il remet les jetons et plaques réclamés en échange des plaques ou billets à changer. Le bon est conservé à la caisse où l'opération a été effectuée puis centralisé en fin de séance dans une caisse unique.

Art. 38. – Aux jeux de contrepartie énumérés à l'alinéa *a* du décret du 22 décembre 1959 précité, les enjeux sont constitués par des jetons ou des plaques.

Aux jeux de contrepartie informatisés énumérés à l'alinéa *c* du même décret, les enjeux sont représentés par des billets, par des jetons, des tickets, des unités de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé.

En ce qui concerne les machines à sous, les mises introduites sont représentées par des pièces de monnaie fiduciaire ayant cours en France, par des billets, par des jetons, des tickets, des unités de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé.

Le change ne peut s'effectuer qu'en caisse, qu'aux tables de jeu et qu'aux appareils automatiques de change.

Le croupier place le billet de banque déplié ou la plaque sur l'étage supérieur du « marbre ». Il annonce à haute voix « monnaie de 20 € ». Il aligne ostensiblement les jetons devant lui et les compte. Il place le billet ou la plaque sur l'étage inférieur du « marbre ». Il passe avec son rateau la monnaie devant le client. Il place ensuite ostensiblement le billet dans une boîte fermée à clé ou la plaque dans la caisse.

Les billets échangés ne doivent ressortir qu'à la fin de la partie au moment de la comptée.

Les changes de plaques éventuellement nécessaires en cours de partie sont effectués dans les conditions prévues au dernier paragraphe de l'article précédent.

Art. 39. – Cartes à jouer.

Les jeux de cartes utilisés dans les casinos sont groupés en sixains et doivent être d'un tarotage à teinte unie.

Les casinos peuvent faire insérer un logo ou une marque indécélabale à l'œil nu permettant de distinguer les jeux de cartes utilisés.

Chaque jeu de cartes porte un numéro d'ordre qui lui est attribué par le fabricant. Ce numéro d'ordre doit être reporté au moment de la réception sur le carnet de prise en charge (modèle n° 19). Ce carnet, visé par un des fonctionnaires de police chargé de la surveillance, est conservé avec les jeux de cartes ou sixains neufs ou usagés, dont l'établissement est détenteur, dans une armoire de dimension suffisante pour les contenir, tous portant en gros caractères la mention « dépôt des cartes », placée en évidence dans la salle de jeux et fermant à clé. L'unique clé reste entre les mains du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction. Les fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle peuvent à tout moment en requérir l'ouverture pour vérification. Les jeux de cartes ou sixains usagés ou déclarés hors d'usage par le casino doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction.

Cette opération est effectuée en présence d'un fonctionnaire de police qui vérifie que les jeux de cartes sont complets et ne comportent pas de cartes marquées ou détériorées. Il vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge.

Les casinos ne peuvent se procurer des jeux ou sixains que chez des fabricants qui sont agréés par le ministre de l'intérieur et qui s'engagent à ne délivrer des cartes de casinos qu'aux casinos et dans les conditions prévues par le présent article. Leurs bons de commandes, extraits d'un carnet modèle n° 21, doivent être visés par un des fonctionnaires de police chargés de la surveillance de l'établissement.

Art. 40. – Les sixains ou les jeux de cartes ne sont extraits du dépôt de cartes qu'au moment où il en est fait usage. S'ils sont neufs, ils ne sont décachetés qu'à la table de jeu. Le système de vidéosurveillance enregistre l'opération et doit permettre de vérifier si la bande de contrôle est intacte. Dans tous les cas, les cartes sont aussitôt après étalées sur la table, les figures en dessus, afin de permettre de constater que l'ordre suivant lequel elles sont classées par le fabricant n'a subi aucun changement. Le croupier procède à leur comptée et à leur vérification. Elles sont ensuite retournées sur le tapis et mélangées à plat, les figures en dessous.

Les cartes qui ont servi à une séance précédente sont mélangées de la même manière.

Dans l'un ou l'autre cas, le mélange est effectué en un seul tas, les doigts écartés, et les cartes sont ramassées par petits paquets, en ayant soin de ne pas les détacher du tapis et de ne pas modifier l'ordre résultant du mélange, aucune carte ne devant être ni déplacée ni piquée.

En cours de partie, à la fin de chaque taille, avant d'effectuer le mélange, le croupier sépare les cartes en deux tas. Il retourne ensuite en une seule fois le premier tas sur le second et procède au mélange ainsi qu'il est dit au paragraphe précédent.

Lorsque la partie est terminée, les jeux doivent être remis immédiatement dans l'ordre du fabricant. Ils doivent faire l'objet d'un examen afin de déceler les marques qu'ils pourraient comporter. Toute disparition de cartes parmi les jeux en compte, constatée à quelquel moment que ce soit, doit être immédiatement signalée, avec toutes indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue, au fonctionnaire de police chargé de la surveillance présent dans l'établissement ou à défaut au commissaire de police chef de la circonscription des renseignements généraux où se trouve le casino. Il en est de même lorsqu'une ou plusieurs cartes sont trouvées en trop ou lorsque sont découvertes des cartes portant des marques ou paraissant étrangères au jeu d'origine.

Le casino ne doit utiliser que des cartes en parfait état. Les jeux hors d'usage, marqués ou détériorés, doivent être placés dans l'armoire à cartes en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ultérieure.

Art. 40-1. – Mélangeur-distributeur automatique de cartes de jeux.

Les casinos peuvent utiliser un mélangeur automatique de cartes de jeu pour le stud poker, le black jack, le punto banco, le hold'em poker et le Texas hold'em poker.

L'utilisation du mélangeur est optionnelle et peut, au choix de l'exploitant, n'être adoptée que sur une partie seulement des tables de jeu du casino.

A. – Pour le stud poker, le hold'em poker et le texas hold'em poker, le mélangeur automatique de cartes agréé est utilisé parallèlement au déroulement habituel du jeu.

L'utilisation de deux jeux de cartes est requise, l'un est rouge, l'autre est bleu et les cartes, soumises à agrément préalable, sont plastifiées.

En début de séance, la présentation aux joueurs et le contrôle des deux jeux de cartes s'effectuent conformément à l'article 55-16 du présent arrêté.

Les opérations de mélange et de coupe du jeu de cartes ne sont plus nécessaires.

A la demande d'un joueur, le capot de la machine est ouvert pour constater qu'aucune carte ne s'y trouve.

Une fois la présentation et le contrôle des cartes effectués, le premier jeu est introduit dans l'appareil qui procède au mélange, puis la carte bleue est placée dans le réceptacle de sortie.

Le deuxième jeu est alors introduit dans l'appareil, provoquant la sortie du premier jeu.

Le retrait du premier jeu du réceptacle de sortie de l'appareil entraîne le mélange du second jeu.

Le jeu peut alors commencer sans qu'il soit nécessaire de pratiquer une coupe supplémentaire.

A la fin d'une partie, la carte bleue est à nouveau placée dans le réceptacle de sortie et les 52 cartes du jeu installé sont introduites dans le mélangeur. Le jeu qui se trouve dans l'appareil sort dans le réceptacle. Le croupier s'en saisit pour engager la partie suivante.

En fin de séance, les deux jeux de cartes sont récupérés par le croupier ; le capot du mélangeur est ouvert par le croupier pour que les joueurs puissent vérifier qu'aucune carte ne s'y trouve.

Après respect des procédures visées à l'article 40 du présent arrêté, les jeux de cartes sont remisés dans l'armoire à cartes.

B. – Pour le black jack, le mélangeur automatique de cartes doit être muni de l'embout distributeur prévu pour ce jeu.

Avant le début du jeu, le croupier doit soulever le capot de l'appareil couvrant la roue qui reçoit les cartes afin de presser le bouton de mise en marche.

Sur sollicitation d'un joueur, il doit montrer l'absence de carte dans la machine. L'employé règle, par pression sur les touches de contrôle, le jeu de black jack afin d'afficher sur l'écran « black jack 6 jeux ».

Une fois le capot refermé, l'appareil est prêt à son utilisation.

Le croupier peut alors préparer les cartes conformément à l'article précédent, en comptant et en vérifiant les cartes des six jeux.

Celles-ci sont ensuite introduites dans le mélangeur, figures apparentes, par paquets de 52 environ.

Une fois la totalité des six jeux insérés et après le mélange automatique opéré par l'appareil, la première carte apparaît, face cachée, dans l'embout distributeur.

La partie se déroule comme avec un sabot manuel, les cinq premières cartes étant brûlées.

A la fin de la première main, les cartes utilisées pour le jeu, ainsi que les cartes brûlées, demeurent dans le réceptacle.

Ces cartes ne sont réintroduites dans l'appareil qu'à l'issue de la donne suivante, et avant de proposer des cartes supplémentaires. Le jeu se poursuit de la même manière, le décalage ainsi créé permettant de répondre à toute demande tardive de vérification émise par un joueur.

En fin de séance, les cartes sont retirées manuellement de l'appareil, le mélangeur est déconnecté et les jeux de cartes sont remisés dans l'armoire à cartes.

C. – Pour le punto banco, le mélangeur automatique de cartes est utilisé parallèlement au déroulement habituel du jeu.

Avant le début du jeu, le croupier doit soulever le capot de l'appareil couvrant la roue qui reçoit les cartes afin d'appuyer sur le bouton de mise en marche.

Sur sollicitation d'un joueur, il doit montrer l'absence de carte dans la machine. L'employé règle, par pression sur les touches de contrôle afin d'afficher sur l'écran « 6 jeux ». Une fois le capot refermé, l'appareil est prêt à son utilisation.

Le croupier peut alors préparer les cartes conformément à l'article précédent, en comptant et en vérifiant les cartes des six jeux.

Une fois la totalité des six jeux insérés et après le mélange automatique opéré par l'appareil, la première carte apparaît, face cachée, dans l'embout distributeur.

La partie se déroule comme avec un sabot manuel, la première carte retournée figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant 10 pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront « brûlées » avant de commencer le jeu.

A la fin de la première main, les cartes utilisées pour le jeu et les cartes « brûlées » sont réintroduites dans l'appareil. Le jeu se poursuit de la même manière avec les cartes utilisées, qui sont réintroduites dans l'appareil avant le début de chaque nouvelle donne.

En fin de séance, les cartes sont retirées manuellement de l'appareil, le mélangeur est déconnecté et les jeux de cartes sont remisés dans l'armoire à cartes après vérification.

Art. 41. – Orphelins.

Les sommes et enjeux, ainsi que le montant du crédit des cartes de paiement ou des tickets prévus à l'article 7 du décret du 22 décembre 1959 modifié, trouvés à terre, laissés sur les tables de jeux ou abandonnés en cours de partie sans que l'on sache à qui ils appartiennent sont dénommés « orphelins ». Pour la dernière catégorie, le montant en est déterminé par le total de la mise initialement oubliée et de ses gains cumulés jusqu'au moment où, cherchant à en individualiser le propriétaire, il est constaté effectivement que ces sommes sont abandonnées.

Les orphelins sont versés immédiatement dans la caisse du casino ou placés dans une tirelire prévue à cet effet en attendant l'ouverture de celle-ci. Leur versement est constaté au carnet d'enregistrement des « orphelins » (modèle 11 *bis*). Leur montant est imputé dans la comptabilité commerciale de l'établissement, au compte « orphelins », dont le solde créditeur, en fin de saison, représente une somme égale au total général donné par le carnet 11 *bis*.

Dans le cas où le propriétaire légitime de la somme trouvée se fait connaître et peut établir son droit sans contestation possible, rien ne s'oppose à ce que cette somme lui soit restituée.

Le montant des sommes restituées est porté au débit du compte « orphelins ». L'opération est également constatée au carnet 11 *bis* en arrêtant la colonne 7 à la date du remboursement pour déduire du total le montant de ce remboursement et en ayant soin d'indiquer dans la colonne 9 le nom et l'adresse de l'intéressé, les justifications produites, ainsi qu'une référence à l'inscription primitive.

Les sommes encaissées par le casino au titre des « orphelins » sont attribuées au centre communal d'action sociale de la commune siège du casino. Le versement est fait en fin de saison au comptable du Trésor chargé du contrôle et de l'encaissement des prélèvements, qui délivre au casino une quittance à souches valant décharge.

Le compte « orphelins » se trouve ainsi intégralement soldé à la fin de chaque saison.

Le directeur responsable du casino donne immédiatement avis du versement effectué au préfet, au sous-préfet et au trésorier-payeur général ou son représentant.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des orphelins peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

CHAPITRE II

Règles applicables aux jeux de contrepartie

Art. 42. – Avance à faire à chaque caisse.

Aux jeux de contrepartie, une caisse distincte est mise à la disposition de chaque chef de table. Cette caisse porte le même numéro d'ordre que la table ou le tableau correspondant et elle reçoit au commencement de la partie une avance en jetons, également distincte, dont le montant, fixé à l'ouverture de la table ou du tableau, ne peut varier au cours d'une même journée, sous réserve des dispositions de l'article 53. Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu, en cours de séance, est égal à celui de l'avance primitive.

Les avances doivent être pourvues, en quantité suffisante, en jetons et plaques de petite valeur, afin d'éviter de recourir à des opérations de change.

Les avances à la boule et au vingt-trois sont fixées à un chiffre uniforme pour toutes les caisses d'un même établissement. Ce chiffre est précisé à l'article 49 et le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation.

Aux autres jeux de contrepartie, les avances sont calculées en fonction du minimum des mises comme il est précisé à l'article 49.

Un carnet d'avances spécial, tenu dans les conditions prévues à l'article 69, est affecté à chaque caisse et porte le même numéro que cette caisse.

Art. 43. – Formalités à remplir pour reconnaître l'exactitude des avances et de l'encaisse restant en fin de partie.

Au moment de la mise en service effective de chaque tableau ou table des jeux de contrepartie, les jetons et plaques constituant l'avance de la caisse correspondante sont apportés de la caisse centrale de l'établissement à ce tableau ou à cette table dans une boîte spécialement prévue à cet effet et ne pouvant contenir que le nombre de jetons et de plaques correspondant à l'encaisse. Les jetons et plaques sont alors étalés sur la table puis comptés et vérifiés par le croupier. La somme reconnue est appelée à haute voix et inscrite séance tenante sur le carnet d'avances, en présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction qui signe le carnet d'avances. Il est procédé de la même manière s'il devient nécessaire d'alimenter à nouveau la caisse au cours de la partie. A la boule et au vingt-trois, le ou les carnets d'avances doivent rester sur la table devant le chef de partie ou le chef de table.

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.

Ces différentes formalités doivent être accomplies assez lentement pour que les assistants puissent les suivre dans tous leurs détails ou de telle sorte que ces détails soient clairement identifiables sur les enregistrements effectués par le système de vidéosurveillance.

Toute personne présente peut demander communication du carnet d'avances pour s'assurer que les sommes portées correspondent exactement aux sommes appelées à haute voix.

Art. 44. – Fonctionnement des jeux.

Dans le cas où le casino n'est plus en mesure d'assurer la contrepartie, le fonctionnement des jeux dits de contrepartie est arrêté séance tenante. L'autorisation de pratiquer ces jeux est suspendue de ce fait. Le directeur responsable du casino en avise immédiatement le préfet et le fonctionnaire de police présent dans l'établissement ou, à défaut, le commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino ainsi que le trésorier-payeur général ou son représentant et le comptable du Trésor, chef de poste.

La suspension de l'autorisation de pratiquer les jeux dits de contrepartie est levée lorsque le casino est à nouveau en mesure d'assurer la contrepartie.

Le directeur responsable du casino en avise immédiatement les personnes visées à l'alinéa 1 du présent article.

Section 1

Règles spéciales à la boule et au vingt-trois

Art. 45. – Installation des jeux de la boule et du vingt-trois.

Chacune des tables disposées autour de l'appareil porte un numéro d'ordre si elle ne comporte qu'un seul tableau. Dans le cas contraire, le numéro d'ordre est attribué non à la table elle-même mais à chaque tableau desservi par un croupier différent.

Tous les employés affectés à ces jeux, à l'exception des seuls chefs de partie, doivent être chargés successivement soit de lancer la boule au jeu de la boule, soit d'actionner le cylindre au jeu du vingt-trois, 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 ou le chef de table se tient en face du lanceur et non à côté de lui.

Art. 46. – Fonctionnement des jeux de la boule et du vingt-trois.

Les seuls appareils autorisés sont, au jeu de la boule, les appareils à neuf numéros et, au jeu du vingt-trois, les appareils à quatorze numéros reportés sur un plateau de vingt-sept cases.

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 est sortant, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

Au jeu du vingt-trois, l'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent. Il annonce « Rien ne va plus » avant d'effectuer cette manœuvre. Dès lors, les enjeux ne sont plus admis et les croupiers doivent repousser toutes les mises qui pourraient être déposées contrairement à cette règle.

Il peut être fait usage des combinaisons suivantes :

Miser en plein sur un des numéros 1, 2, 3, ou 4 qui rapporte vingt-trois fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou 11 qui rapporte onze fois la mise.

Miser en plein sur un des numéros 12, 13 ou 14 qui rapporte sept fois la mise.

Miser sur une chance simple (rouge ou noir) qui rapporte une fois la mise.

Lorsque le numéro 13 sort, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

A la boule comme au vingt-trois, le joueur gagnant conserve dans tous les cas sa mise et peut la retirer du jeu.

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

Toutefois, aux jeux de la boule et du vingt-trois, 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.

Pour les mises sur les numéros pleins, il ne peut être inférieur à quarante fois à la boule ou vingt fois au vingt-trois, ni supérieur à cent fois à la boule ou cinquante fois au vingt-trois, au montant du minimum fixé au début de séance.

Pour les mises sur les chances simples, il ne peut être inférieur à deux cents fois à la boule ou cent fois au vingt-trois, ni supérieur à cinq cents fois à la boule ou à deux cent cinquante fois au vingt-trois, au montant du minimum fixé au début de séance.

Le maximum des mises s'applique, par cylindre, à chaque joueur considéré isolément. Le casino n'est pas admis 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, sauf présomption d'association entre joueurs.

Art. 47. – Installation des caisses de chaque tableau.

Pendant toute la durée de la partie, aucune valeur ne peut être distraite de la table de jeu, en dehors de ce qui est payé aux gagnants.

A la boule, il est interdit de renfermer tout ou partie de l'encaisse dans des caisses encastrées dans les tables. Seul est autorisé l'usage de boîtes mobiles, découvertes et assez peu profondes pour que les jetons restent entièrement visibles.

Au vingt-trois, chaque tableau est muni d'une caisse destinée à recevoir le montant de l'avance initiale et la recette. Cette caisse, amovible, est encastrée dans la table entre le croupier et la sphère et pourvue d'un système de fermeture à rideau ou à glissière fermant à clé.

Art. 48. – Interruption des séances.

Aucune somme ne doit être laissée dans les caisses des tables de jeux entre les séances. L'encaisse est comptée et les inscriptions réglementaires faites au carnet d'avances toutes les fois que la partie est interrompue.

Néanmoins, quand il s'agit d'une interruption momentanée en cours de séance, ces opérations peuvent être remplacées par le dépôt de la totalité de l'encaisse : à la boule, dans une boîte spéciale pour chaque tableau, disposée comme il est dit à l'article précédent, munie d'un couvercle composé d'un grillage ou d'une plaque de verre et fermant à clé et, au vingt-trois, dans la caisse décrite à l'article précédent.

L'unique clé reste entre les mains du directeur responsable, d'un membre du comité de direction ou du chef de partie ou du chef de table chargé de fermer les boîtes ou les caisses au moment où la partie s'interrompt et de les ouvrir lorsqu'elle reprend.

Cette manière de procéder n'est admise qu'à la triple condition :

1° Qu'il s'agisse d'une interruption de courte durée : dans le cas, par exemple, où les jeux ne fonctionneraient que pendant les entractes du spectacle ;

2° Que les boîtes ou les caisses demeurent à la table ;

3° Que les appareils ne soient pas recouverts et qu'un employé au minimum reste à son poste.

Toutes les formalités réglementaires prévues à l'article 43 doivent toujours être remplies à la fin de chacune des séances.

Section 2

Règles spéciales communes aux jeux de contrepartie

Art. 49. – Avances à la caisse.

Le montant minimum de l'avance de la caisse mise à la disposition de chaque chef de table est déterminé, en fonction du minimum des mises, par le tableau suivant. Il ne pourra être modifié en cours d'exercice.

MONTANT DE L'AVANCE EN JETONS (NOMBRE DE FOIS LA MISE MINIMUM PRATIQUÉE)										
Roulette	Trente-et-quarante	Roulette américaine	Blackjack	Craps	Roulette anglaise	Punto Banco	Stud Poker	Hold'em Poker	Boule	23
15 000	20 000	15 000	3 000	15 000	15 000	3 000	3 000	3 000	4 000	10 000

Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu en cours de séance, est égal à celui de l'avance initiale.

La totalité de l'encaisse de chaque table est contenue dans une caisse à jetons et à billets métallique, encastrée dans la table et pourvue d'un système de fermeture à rideau ou à glissière fermant à clé.

A l'intérieur de cette caisse, et si l'établissement accepte les billets aux tables, est placé un coffret à billets amovible et fermant à clé.

Art. 50. – Interruption des séances.

Le casino peut, en cas d'interruption de séance :

- soit vérifier, compter et inscrire l'encaisse ainsi qu'il est procédé en fin de partie ;
- soit déposer la totalité de l'encaisse dans les caisses à jetons et à billets, dont les clés respectives sont conservées, après fermeture, par le directeur responsable, un membre du comité de direction ou le chef de partie ou le chef de table chargé de les ouvrir lorsque la séance reprend.

La première procédure est obligatoire lorsque l'interruption de séance porte sur la totalité des tables de l'établissement.

Section 3

Règles particulières applicables à la roulette.

Art. 51. – Fonctionnement de la roulette française.

Les seuls appareils autorisés sont les roulettes à trente-six numéros et un zéro.

Le matériel de la roulette se compose d'un cylindre agréé à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons. Les cases alternativement rouges et noires sont munies chacune d'un des numéros compris entre 1 et 36 et d'un zéro qui n'est ni rouge, ni noir. A chaque fin de partie, le cylindre doit être enfermé au moyen d'un couvercle fermant à clé.

Le personnel affecté à chaque appareil comprend :

- un chef de table, un sous-chef de table, quatre croupiers et deux bouts de table, pour les roulettes à deux tableaux ;

– un chef de table, deux croupiers et un bout de table, pour les roulettes à un tableau.

Le chef et le sous-chef de table doivent se placer vis-à-vis et en face du cylindre. Les croupiers se placent au centre de la table, respectivement à droite et à gauche du chef et du sous-chef de table. Les bouts de table s'installent aux extrémités de la table.

Tous les croupiers affectés au jeu de la roulette française doivent être chargés successivement du lancement de la bille sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi. Les croupiers doivent se remplacer mutuellement, suivant un ordre de roulement établi par la direction du casino.

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 vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu puis reprendre la bille 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.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 37 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants, et frappe de son râteau sur la table ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public. Les paiements aux joueurs gagnants et l'encaissement des masses perdues sont effectués par les croupiers du centre. Deux de ceux-ci, un pour chaque tableau, enlèvent les enjeux perdus par les joueurs, les deux croupiers du centre paient les mises qui ont gagné, seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du « Rien ne va plus ». 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.

Les bouts de tables ont pour mission de placer les mises à la demande des joueurs présents à la table et d'exercer une surveillance toute particulière sur les enjeux en vue d'éviter les erreurs, contestations ou fraudes.

Il est interdit aux chefs et sous-chefs de table de manipuler, pour quelque cause que ce soit, des espèces, des plaques ou des jetons, pendant qu'ils occupent ces fonctions.

Art. 52. – Combinaisons autorisées au jeu de la roulette française.

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 (trois numéros), qui rapporte 11 fois la mise ;

Mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro), qui rapporte 8 fois la mise ;

Mise sur un sixain (six numéros), qui rapporte 5 fois la mise ;

Mise sur une douzaine ou une colonne, qui rapporte 2 fois la mise ;

Mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros), qui rapporte 1/2 fois la mise ;

B. – Chances simples :

Mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte 1 fois la mise ;

Mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36), qui rapporte 1 fois la mise ;

Mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs), qui rapporte 1 fois la mise ;

Que ce soit en chances simples ou multiples, le joueur conserve sa mise.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, deux solutions 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 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.

Art. 53. – Maxima et minima des enjeux à la roulette française.

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

Le maximum est fixé :

1° Sur les chances simples à mille fois le minimum des mises ;

2° Sur les chances multiples à :

Numéro plein : 30 fois le minimum des mises ;

Cheval : 60 fois le minimum des mises ;
Transversale : 100 fois le minimum des mises ;
Carré : 120 fois le minimum des mises ;
Sixain : 200 fois le minimum des mises ;
Douze numéros : 500 fois le minimum des mises ;
Vingt-quatre numéros : 2 000 fois le minimum des mises.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation ; il peut également l'augmenter si le minimum des mises pratiqué est supérieur au minimum fixé par l'arrêté d'autorisation.

Il est alors tenu d'augmenter les maxima des mises, le montant en jetons de l'encaisse et dans les proportions respectivement fixées par le présent article ainsi que par l'article 49.

Le minimum peut être modifié en cours de séance sous réserve de fermer la table et de l'ouvrir à nouveau, avec une nouvelle encaisse qui sera mentionnée sur le carnet d'avances.

Section 4

Règles particulières applicables au trente-et-quarante

Art. 54. – Fonctionnement du trente-et-quarante.

Le jeu du trente-et-quarante se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Les cartes doivent être d'un tarotage à teinte unie et de même couleur. Les dispositions des articles 39 et 40 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables aux jeux employés pour le trente-et-quarante.

Le mélange a lieu dans les conditions fixées par l'article 40 sous cette réserve qu'il est effectué successivement et exclusivement par les croupiers affectés à chaque table, le croupier « tailleur » mêlant les cartes en dernier lieu. En cours de partie, il ne doit jamais y avoir plus de quatre cartes de coupe sur la table de jeu ; après la coupe, le croupier place une carte rouge avant les cinq dernières cartes du sixain. Cette carte marque la fin de la partie et annule le coup dès qu'elle apparaît ; les cinq cartes du talon sont ensuite étalées figure contre le tapis et comptées à haute voix.

Toute carte détachée et découverte par erreur doit être immédiatement « brûlée ».

La taille s'effectue à la main.

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 valant 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 déterminées 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.

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier « tailleur » annonce à haute voix les chances gagnantes. 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 masse la plus éloignée du croupier. 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.

Lorsque deux rangées de cartes forment le même point, le coup est nul, sauf lorsqu'à ces deux rangées il est de 31. Dans ce cas, (refait), les dispositions de l'article 52 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 10 € peuvent être assurés contre le « refait » moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu.

Art. 55. – Maxima et minima des enjeux au trente-et-quarante.

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

Le maximum est égal à mille fois le minimum des mises.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de trente-et-quarante.

Section 5

Règles particulières applicables à la roulette dite américaine

Art. 55-1. – Fonctionnement de la roulette « dite américaine ».

Le matériel de la roulette dite américaine se compose d'un cylindre agrégé à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse, est divisé en 38 cases séparées par de petites cloisons. 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 rouge ni noire, diamétralement opposées, et où figure un zéro et un double zéro.

Dix boîtes ou compartiments transparents, nettement séparés les uns des autres et destinés à recevoir un jeton sans valeur déterminée sur lequel est placé le marqueur indiquant la valeur donnée aux jetons de cette couleur par le joueur, seront fixés sur le rebord du cylindre. Ils pourront également être placés sur un socle épousant l'arc extérieur du cylindre de bois, de façon à ce que leur base soit à hauteur du rebord de ce cylindre.

De dimensions restreintes, la table ne permet l'installation que de sept joueurs, l'usage de la double table peut être autorisé.

Le personnel affecté à chaque appareil comprend un chef de table, un croupier et, éventuellement, un employé.

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. Il dispose des marqueurs qu'il remet au croupier à la demande de celui-ci, mais ne manipule ni jetons ni plaques en cours de partie.

Le croupier responsable de la manœuvre de l'appareil doit, obligatoirement, actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent et lancer la bille en sens inverse. Dans le cas où le jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu, puis reprendre la bille 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. A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons de couleur avant de lancer la bille.

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

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, carré, chevaux et, en dernier lieu, le numéro plein, et se font avec des jetons de couleur à valeur indéterminée propres au joueur gagnant.

Art. 55-2. – Combinaisons autorisées au jeu de la roulette américaine.

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 qui rapporte onze fois la mise ;
- Mise sur un carré (quatre numéros) qui rapporte huit fois la mise ;
- Mise sur cinq numéros (0, 00, 1, 2, 3) qui rapporte six fois la mise ;
- Mise sur un sixain (six numéros) 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 sont perdantes.

Art. 55-3. – Maxima et minima des enjeux à la roulette américaine.

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

Le joueur peut, au moment où lui est attribuée une série, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein. S'il n'use pas de cette faculté chacun de ses jetons représente le minimum de mise de la table.

Le maximum des mises est fixé :

- 1° Sur les chances simples à 360 fois le minimum des mises ;
- 2° Sur les chances multiples :
 - Numéro plein : 20 fois le minimum des mises ;
 - Cheval : 40 fois le minimum des mises ;
 - Transversale : 60 fois le minimum des mises ;

Carré : 80 fois le minimum des mises ;
Cinq numéros : 100 fois le minimum des mises ;
Sixain : 120 fois le minimum des mises ;
Douze numéros : 240 fois le minimum des mises.

Pour les combinaisons d'un numéro ou pour les combinaisons qui peuvent être associées entre elles par un ou plusieurs numéros sur le tapis, le joueur ne peut placer qu'un nombre égal de pièces sur chacune d'elles, dans les limites du minimum et du maximum des mises sur le numéro plein.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu de la roulette américaine.

Section 6

Règles particulières applicables au black-jack

Art. 55-4. – Fonctionnement du black-jack.

Le jeu du black-jack se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. 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 aux jeux employés pour le black-jack.

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 divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé deux fois. Le sixain est ensuite coupé, et enfin présenté à un joueur pour une nouvelle et dernière coupe. Après cette coupe, le croupier place une carte d'arrêt rouge dans le sixain afin de laisser un talon de la valeur approximative d'au moins un jeu. Les cartes sont ensuite introduites dans un sabot présentant les caractéristiques définies à l'article 58 et utilisé dans les mêmes conditions.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie. Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure en dessus. Lorsque la carte d'arrêt rouge apparaît, le croupier finit le coup, puis sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus et reprend le jeu.

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. Il est au maximum de sept. Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier, selon les règles de l'établissement.

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.

Les joueurs peuvent user des possibilités de jeu suivantes :

1° Jeu simple et black-jack :

Lorsque toutes les mises ont été déposées, le croupier distribue une carte pour chaque main en commençant à sa gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce tour, il se donne une carte, puis distribue une seconde carte, toujours dans le même ordre, à chaque main.

La direction du casino peut, dans son règlement intérieur :

- imposer lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à table, de jouer sur deux cases au minimum ;
- autoriser un joueur à abandonner la partie, après distribution des deux premières cartes et avant tout tirage supplémentaire à la table, ce qui entraînera la perte de la moitié de sa mise ;
- limiter le nombre de cases qui puissent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu ;
- interdire à tout joueur de tirer une nouvelle carte à 21.

Il 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 les cartes et la mise 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 cette valeur il atteint 17 ou plus.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé un 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 au fur et à mesure et les dispose figure 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 point 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 le « black-jack » de la banque.

Le croupier propose cette assurance lorsqu'il a donné la deuxième carte à tous les joueurs, qui ne peuvent plus s'assurer dès qu'ils ont tiré une autre carte.

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

Après que la situation de chaque joueur a été déterminée, si le croupier tire un 10, 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° Les paires :

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. 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 première distribution 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 lui est permis de 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 du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur affiché, de limiter les paires aux cartes similaires, excluant ainsi les cartes différentes mais de valeur identique. Elle peut également limiter le nombre des paires que peut constituer un même joueur.

4° La double mise ou « down for double » :

Quel que soit le nombre de points obtenu avec ses deux premières cartes, il peut doubler sa mise. 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. Toutefois, la direction du casino peut, dans son règlement intérieur, en exclure la possibilité en ce qui concerne les paires.

Art. 55-5. – Maxima et minima des enjeux au black-jack.

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

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

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du black-jack.

Le maximum des mises par case est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Ce maximum s'entend par main et peut être dépassé dans le cas d'un joueur assis, titulaire de plusieurs mains dans les conditions prévues à l'article 55-4 ci-dessus, dans celui des paires et dans celui des doubles mises ou « down for double ».

Section 7

Règles particulières applicables au craps

Art. 55-6. – Installation du craps.

Le jeu de craps 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 craps 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 le jeu.

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, trois 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, les deux autres étant en réserve dans la cavité prévue à cet effet dans la table pour être substituées à la première, en cas de besoin.

Les numéros et les sigles des dés en service à une table de craps 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 craps comprend un chef de table, deux croupiers et un préposé aux dés ou stickman.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements.

Les croupiers sont chargés de ramasser les mises perdantes, de placer, s'il y a lieu, les mises sur la case représentant le point et de payer les mises gagnantes. Ils effectuent également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons.

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 et est seul habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

Art. 55-7. – Fonctionnement du craps.

Le nombre des joueurs pouvant prendre place à chaque table n'est pas limité.

Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche des croupiers, 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 stickman 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 froter ni les garder dans la main.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant de tenter un lancer. Il ne peut toutefois le faire dans la série des coups joués pour retrouver le nombre désigné comme point.

Les dés sont lancés dans le sens de la longueur de la table et 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 a 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 stickman 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.

Après un certain nombre de séries, le chef de partie ou le chef de table peut décider de changer les dés. Le stickman annonce alors « Les dés changent » et pousse devant le tireur avec la canne les six dés mis en service. Le tireur en prend deux pour les lancer et les quatre autres sont remis à la vue des joueurs dans la boîte prévue à cet effet.

Aucune mise ne peut être déposée après le « Rien ne va plus ». Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la mise ligne dite win soit sur la ligne dite don't win avant de jeter les dés ; il peut en outre jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles.

Art. 55-8. – Les joueurs ne peuvent faire usage que des quatre catégories de chances suivantes :

A. – Les chances simples qui, toutes, se paient à égalité, à savoir :

1° Le win qui se joue au premier jet. 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 cabochon sur la case portant ce numéro. La mise sur win 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 ;

2° Le don't win 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 win est ensuite gagnante si le 7 sort et perdante si le point se répète ;

3° Le come qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet. Cette chance gagne si le 7 ou le 11 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise et perd, dans les mêmes conditions, avec 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, elle gagne si le point où elle est déposée sort, perd avec le 7 ou 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. Cette chance gagne si le 2 ou 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd, dans les mêmes conditions, avec le 7 ou 11 et fait coup nul avec 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 ou perd si le point sur lequel elle est placée sort ;

Les mises placées sur win, don't win, come ou don't come ne peuvent être retirées et doivent jouer jusqu'à ce qu'elles aient gagné ou perdu ;

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. Elle se paie double si le 2 ou le 12 sort et à égalité pour les autres points ;

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 et 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 ;

8° Under 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total des points formé par les dés est inférieur à 7 et perd si ce total est égal ou supérieur à 7 ;

9° Over 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total formé par les dés est supérieur à 7 et perd si ce total est égal ou inférieur à 7.

B. – Les chances multiples qui toutes peuvent se jouer à n'importe quel moment de la partie, à savoir :

1° Les hard ways qui se jouent sur les totaux 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 7 fois la mise, le double 3 et le double 4, 9 fois la mise ;

2° Le jeu du 7 qui se paie 4 fois la mise. Cette chance gagne si le 7 sort et perd avec tout autre total ;

3° Le jeu du 11 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 11 sort et perd avec tout autre total ;

4° L'any craps qui se paie 7 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 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 2 sort et perd avec tout autre total ;

6° Le craps 3 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 3 sort et perd avec tout autre total ;

7° Le craps 12 qui se paie 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total ;

8° Le horn qui se paie 4 fois la mise. Cette chance qui associe les craps et le jeu du 11, gagne si 2, 3, 12 ou 11 sort et perd avec tout autre total.

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

1° La chance associée du win dont la mise se place à proximité et à l'extérieur de 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 2 pour 1 si le point est 4 ou 10, 3 pour 2 s'il est 5 ou 9 et 6 pour 5 s'il est 6 ou 8 ;

2° La chance associée du don't win 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 1 pour 2 si le point est 4 ou 10, 2 pour 3 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 6 s'il est 6 ou 8.

3° La chance associée du come 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, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le come et est payée comme la chance associée du win.

4° La chance associée du don't come 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, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le don't come et est payée comme la chance associée du don't win.

D. – Les place bets qui peuvent se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et peuvent être retirés en cas de coup non décisif, à savoir :

1° Le right bet dont la mise se place, selon la position du joueur, à cheval sur les lignes avant ou arrière du numéro choisi. Cette chance gagne si le point correspondant sort avant un 7, perd avec le 7 ou fait coup nul. La mise est payée 7 pour 6 si le point est 6 ou 8, 7 pour 5 s'il est 5 ou 9 et 9 pour 5 s'il est 4 ou 10.

2° Le wrong bet dont la mise se place dans la case arrière du numéro choisi et est différenciée par l'employé à l'aide d'une contremarque portant « Wrong Bet ». Cette chance gagne si le 7 sort avant le point correspondant, perd si c'est ce point qui sort ou fait coup nul. La mise est payée 4 pour 5 si le point est 6 ou 8,5 pour 8 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 11 s'il est 4 ou 10.

Art. 55-9. – Minimum et maximum des mises au craps.

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

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Sur les chances simples, le maximum des mises ne peut être inférieur à cent fois, ni supérieur à mille fois le minimum de chaque table.

Sur les chances multiples, le maximum des mises est calculé de telle sorte que le gain possible est au moins égal à celui permis par le maximum sur les chances simples et au plus égal à trois fois ce gain.

Sur les chances associées du win et du come, le maximum des mises est déterminé par le montant des mises effectivement placées sur les chances simples correspondantes.

Sur les chances associées du don't win et don't come, le maximum des mises est fixé en fonction du point joué, à savoir pour 4 et 10 à 200 % du montant de la mise effectivement placée sur la chance simple correspondante, pour 5 et 9 à 150 % de ce montant et pour 6 ou 8 à 120 % de ce montant.

Sur les right bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal au maximum des mises sur les chances simples pour 4, 5, 9 et 10, ou à 120 % de ce maximum pour 6 et 8.

Sur les wrong bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal à 125 % du maximum des mises sur les chances simples pour 6 et 8, à 160 % de ce maximum pour 5 et 9 et à 220 % de ce maximum pour 4 et 10.

Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du craps.

Section 8

Règles particulières applicables à la roulette dite anglaise

Art. 55-10. – Fonctionnement de la roulette anglaise :

Les dispositions des deux premiers alinéas de l'article 51 s'appliquent à la roulette anglaise.

Un bloc de sept compartiments transparents, nettement séparés les uns des autres, et destinés à recevoir un jeton de couleur sans valeur déterminée sur lequel est placé le marqueur indiquant la valeur donnée aux jetons de cette couleur par le joueur est fixé en position surélevée à hauteur du rebord du cylindre.

Une série de jetons sans valeur déterminée et subdivisée en sept couleurs différentes est mise à la disposition des joueurs sur chaque table. La série de jetons d'une même table comporte la même marque distinctive qui lui est propre. Le casino a la possibilité d'utiliser des plaques d'une valeur de vingt jetons.

De dimension restreinte, la table ne permet l'installation que de sept joueurs assis. L'usage de la double table peut être autorisé.

Le personnel affecté à la table comprend un croupier et éventuellement un employé supplémentaire. Des triuses automatiques de jetons peuvent être utilisées.

Un chef de table, affecté au contrôle de deux tables au plus, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables. Il dispose des marqueurs qu'il remet aux croupiers à la demande de ceux-ci, mais ne manipule ni plaques, ni jetons, ni espèces, en cours de partie. Au début de la partie, il vérifie si toutes les séries de jetons de couleur sont complètes.

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le plateau mobile dans un sens opposé au précédent et lancer la bille dans le sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu, puis reprendre la bille 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 sur le cylindre, le croupier annonce « rien ne va plus ». Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau. A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons de couleur avant de lancer la bille.

Quand la bille est définitivement arrêtée dans l'une des trente-sept cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnantes et le désigne ostensiblement au public.

Le croupier a la faculté de placer les mises à la demande des joueurs titulaires d'une couleur.

Les mises en plaques ou jetons de valeur ne sont acceptées que sur les chances simples.

Lorsque les tapis sont dotés d'un « hippodrome », la présence d'un chef de table par table de jeu est obligatoire.

Seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du « rien ne va plus ». Exceptionnellement, un enjeu peut être représenté par des plaques et jetons de valeur si le change en jetons de couleur n'a pu se faire avant le « rien ne va plus ».

Le croupier 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, à hauteur et dans l'ordre suivant :

Colonnes, passe, impair, noir, rouge, pair, manque, douzaines, sixains, transversale, carrés, chevaux et pleins ; ils se font avec des jetons de couleur propres au joueur gagnant.

Le paiement à hauteur s'effectue à l'aide de piles de jetons que le croupier sépare par comparaison à une pile étalon de vingt jetons.

Avec l'autorisation du chef de partie ou du chef de table, le paiement d'une combinaison gagnante peut comporter des plaques et jetons de valeur.

Les jetons de couleur reçus en pourboire par les employés de jeu sont immédiatement changés au marbre selon la procédure décrite à l'article 38 du présent arrêté en jetons de valeur correspondante.

Art. 55-11. – Fonctionnement de la roulette « anglaise » électronique (*en attente du résultat des expérimentations en cours*).

Art. 55-12. – Combinaisons autorisées au jeu de la roulette « anglaise ».

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 une transversale (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) 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 manque (numéros 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.

Dans tous ces cas, le joueur gagnant conserve sa mise et peut la retirer.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, les mises placées sur les chances simples perdent de moitié. Elles sont ramassées par le croupier, un change est effectué, et chaque joueur ayant joué sur ces chances est payé de la moitié de sa mise.

Art. 55-13. – Maxima et minima des enjeux à la roulette « anglaise ».

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 la roulette « anglaise ».

Le joueur peut, au moment où lui est attribuée une série, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein.

S'il n'use pas de cette faculté, chacun de ses jetons représente le minimum de mise de la table.

Le joueur a également la possibilité en cours de partie de donner une autre valeur à ses jetons de couleur. Une nouvelle couleur lui sera attribuée après qu'aura été effectué le change des jetons de couleur reçus précédemment. A la fin de la séance ou lorsqu'il quitte la table, le joueur doit convertir ses jetons de couleur en jetons de valeur.

Le maximum des mises est fixé :

1° Sur les chances simples à 360 fois le minimum des mises ;

2° Sur les chances multiples à :

– numéro plein : 20 fois le minimum des mises ;

– cheval : 40 fois le minimum des mises ;

– transversale : 60 fois le minimum des mises ;

– carré : 80 fois le minimum des mises ;

– sixain : 120 fois le minimum des mises ;

– 12 numéros : 240 fois le minimum des mises ;

– 24 numéros : 480 fois le minimum des mises.

Section 9

Règles particulières applicables au punto banco

Art. 55-14. – Fonctionnement du punto banco.

Le jeu du punto banco se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes d'un tarotage à teinte unie, trois d'une couleur et trois de l'autre, de même format que les cartes de baccara et de black-jack.

Les jeux peuvent servir plusieurs fois, mais ils doivent être remplacés par des jeux neufs dès qu'ils ne sont 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 punto banco.

Au commencement de la partie, la coupe, faite à l'aide d'une carte de couleur bleue, est proposée au joueur assis immédiatement à la gauche du croupier, puis elle passe au joueur suivant et ainsi de suite, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après la coupe, une carte d'arrêt de couleur rouge est placée à la fin du sixain, entre les dixième et onzième cartes. Lorsque cette carte apparaît, le coup en cours doit être terminé, mais aucun autre coup ne peut être donné.

Les cartes sont ensuite placées dans un distributeur ou sabot, d'un modèle agréé par le ministre de l'intérieur, et disposées de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une. Au début de chaque taille, le croupier tire une carte et la retourne figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant 10 pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront « brûlées » avant de commencer le jeu.

L'affectation des sabots aux différentes tables est faite par le directeur responsable, un membre du comité de direction ou par un employé responsable, en évitant que, d'une manière systématique, les mêmes sabots soient toujours affectés aux mêmes tables. Cette affectation sera constatée par une mention portée sur le carnet d'avances.

Le personnel affecté à chaque table comprend :

Un chef de table, un croupier dit « tailleur » et deux croupiers dits « payeurs ». Ces deux croupiers qui travaillent debout doivent se placer face au croupier « tailleur », qui est assis. Sous la surveillance d'un chef de partie, 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.

Les deux croupiers « payeurs » sont chargés de procéder, l'un sur le tableau n° 1, l'autre sur le tableau n° 2, au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes. Ils effectuent également les changes de monnaie à table. L'usage du marbre est obligatoire.

Le croupier « tailleur » 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 du tirage, fait « tabler » les points et les annonce en précisant la chance gagnante. Enfin, lorsque cela est nécessaire, il aide le ou les croupiers à placer certains enjeux. Il est muni d'une palette.

Le nombre de valets de pied ne doit, en aucun cas, dépasser un pour deux tables. Il est interdit aux valets de s'immiscer dans tout ce qui a trait au déroulement du jeu proprement dit. Parmi le personnel, seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'extraire les cartes du sabot, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de seize. La numérotation se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Des joueurs debout peuvent participer au jeu.

L'usage de tables de punto banco ne comportant que sept cases réservées au maximum à trois joueurs par case est autorisé. Dans ce cas, un croupier chargé des deux fonctions de « tailleur » et de « payeur » est affecté à chacune de ces tables. Il extrait les cartes du sabot et les dispose alternativement sur les emplacements marqués punto et banco.

Les cartes ont leur valeur nominale. L'as vaut un, les valets, dames, rois, dits « bûches » et les dix valent zéro.

Le point est déterminé en additionnant, selon le cas, la valeur de chacune des deux ou trois cartes jouant pour chaque chance. Il n'est pas tenu compte du chiffre des dizaines, seul est pris en considération le chiffre des unités.

La chance gagnante est celle qui réalise le point « neuf » ou celui qui se rapproche le plus de neuf avec deux cartes au minimum et trois au maximum.

Au début de la partie, le sabot revient de droit au joueur assis à la place n° 1. Lorsque ce dernier perd le coup, le sabot est confié au joueur assis immédiatement à sa droite, l'attribution se faisant toujours suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui prend ainsi « la main » devient « le banquier » ou « l'ayant main » ; il est tenu de donner au moins un coup.

Les joueurs ne peuvent faire usage que de trois combinaisons punto, banco et égalité.

Le joueur « banquier » peut jouer indifféremment sur punto ou banco ; il conserve le sabot tant que banco gagne. Toutefois, il peut passer la main avant, sans enchère, au joueur placé à sa droite qui a la faculté de la refuser ; le sabot est alors offert au joueur suivant et ainsi de suite. Lorsque banco perd, la main passe obligatoirement. Si tous les joueurs refusent la main, le croupier « tailleur » fait office de banquier, mais dès que la main tombe, le sabot est proposé au joueur assis immédiatement à sa droite, et ainsi de suite.

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 « tailleur » annonce « Rien ne va plus » ; dès lors, aucune mise n'est acceptée. Il fait signe ensuite au joueur, qui détient momentanément le sabot, de sortir les cartes, figure en dessous à la droite du sabot. La première et la troisième cartes reviennent à punto, la deuxième et la quatrième à banco.

Le « tailleur » prend à l'aide de sa palette les cartes jouant pour punto et les passe au joueur qui a exposé la mise la plus élevée sur cette chance. Ce dernier retourne les cartes. Le « tailleur » annonce le point.

Si le joueur refuse de prendre la main et si aucune mise n'a été exposée sur punto, c'est le croupier « tailleur » qui prend les cartes et « table » le point devant lui.

Le joueur « banquier » retourne ensuite les cartes jouant pour banco. Le tailleur annonce également le point et fait éventuellement tirer une troisième carte, figure en dessus, pour punto ou banco, le point de punto étant déterminé en premier. Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirage suivants, que le « tailleur » est chargé de faire appliquer. Le joueur « banquier » ne peut pas prendre les cartes pour punto, même s'il a exposé la mise la plus élevée sur cette chance.

Tableau de tirage de punto

POINT AVEC 2 CARTES	
0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5	TIRER.
6 - 7	RESTER.
8 - 9	ABATTAGE BANCO NE PEUT TIRER.

Avec deux cartes, lorsqu'il a 0, 1 ou 2, banco tire sauf si punto fait un abattage. Inversement, si banco a 8 ou 9, il fait un abattage et punto ne peut tirer.

Valeur de la 3^e carte donnée à punto

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Refus
POINTS DE BANCO.	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

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.

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 dénommé « polochon », qui 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 banquier 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. La carte sortie par erreur doit alors être brûlée, elle ne peut être utilisée pour le coup suivant.

Tout « banquier » qui fait un faux tirage est tenu de passer la main.

Art. 55-15. – Maxima et minima des enjeux au punto banco.

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

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

Il ne saurait être inférieur à 1 €. Les dispositions du dernier alinéa de l'article 53 sont applicables au jeu du punto banco.

Ce minimum ne peut être qu'un multiple de 20. Il en est de même des mises exposées par les joueurs, jusqu'à concurrence du maximum appliqué à la table.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Le coefficient choisi peut être changé en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Section 10

Règles applicables au stud poker de casino

Art. 55-16. – Fonctionnement du stud poker de casino.

Le jeu du stud poker de casino 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 stud poker de casino.

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 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 débiter 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 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 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 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. L'as vaut un dans les seules combinaisons de la quinte et de la quinte flush.

C'est seulement à l'issue de la donne que 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, à hauteur de la case ante.

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

En cas de relance, le joueur place le double de la mise initiale dans la case marquée relance et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case ante 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 as/roi 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.

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.

Achat de carte :

Pour améliorer son jeu, le joueur peut décider d'acheter une carte, pour le montant de sa mise initiale.

Pour cela, en même temps qu'il « relance », le joueur place la carte dont il veut se défausser sur la « bande de paiement », espace du tapis entre le croupier et le joueur, souvent matérialisé par une bande en demi-lune (portant l'inscription : la banque joue avec as/roi ou mieux), la mise étant placée sur la carte. Dès cet instant, le joueur ne peut plus toucher ses cartes.

Le croupier, dans l'ordre de distribution, distribue au joueur une carte ouverte, qu'il place devant la carte défaussée, avant de ramasser celle-ci ainsi que la mise. Le joueur ne touche à aucun moment la carte achetée.

A noter que l'achat d'une carte entraîne la perte du bénéfice du bonus dont la mise est aussitôt récupérée par le croupier.

La comparaison du jeu du croupier avec le jeu des joueurs et le paiement s'effectuent ensuite selon les règles habituelles du jeu du stud poker de casino.

Le barème de paiement des combinaisons gagnantes demeure celui prévu à l'article 57-17 de l'arrêté du 23 décembre 1959.

Bonus :

Le bonus permet au joueur, moyennant une mise supplémentaire, de percevoir un gain en plus du paiement de sa relance gagnante, à condition d'avoir dans son jeu une combinaison au moins égale à la « couleur ». 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 ».

Il en résulte que si le croupier est qualifié et que le joueur a une main inférieure, il ne perçoit pas le bonus et perd sa mise.

Le bonus doit être joué avant la fin de la donne. Dans la pratique, le joueur mise sur le bonus en même temps qu'il place sa mise initiale. Le montant de la mise pour y participer est égal à 1/5 du minimum pratiqué (0,20 €, 2 × 0,20 €, 1 €, 2 €, 4 €...).

Le barème de paiement du bonus est le suivant :

Couleur : 100 fois la mise du bonus ;

Full : 150 fois la mise du bonus ;

Carré : 1 000 fois la mise du bonus ;

Quinte flush : 2 000 fois la mise du bonus ;

Quinte royale : 5 000 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.

Art. 55-17. – Combinaisons autorisées au jeu du stud poker.

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- 1 paire : 1 fois la mise ;
- 2 paires : 2 fois la mise ;
- Brelan : 3 fois la mise ;
- Quinte : 5 fois la mise ;
- Couleur : 8 fois la mise ;
- Full : 10 fois la mise ;
- Carré : 20 fois la mise ;
- Quinte flush : 50 fois la mise ;
- Quinte royale : 100 fois la mise.

Art. 55-18. – Minima et maxima des enjeux au stud poker :

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 €.

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

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.

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

Section 11

Règles applicables au hold'em poker de casino

Art. 55-18-1. – Fonctionnement du hold'em poker de casino.

Le jeu du hold'em poker de contrepartie se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes. Le jeu doit être neuf et peut servir plusieurs fois.

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

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un mélangeur 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, invite les joueurs à miser. Il assure également la distribution des cartes.

Le montant minimum de l'avance de la table est déterminé en fonction du minimum des mises, par le tableau présent 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 2 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.

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

Pour commencer la partie, les joueurs doivent mettre des mises équivalentes sur la première mise (Ante) et sur la case SUPER ANTE. Ils peuvent également miser sur la case BONUS.

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

Les joueurs, sans les montrer, regardent leurs cartes et ont maintenant le choix de :

- a) Ne rien faire ;
- b) Mettre une mise sur la case A 3 ou A 4, égale à 3 ou 4 fois leur première mise (Ante).

Une fois leur mise effectuée, les joueurs ne peuvent ni miser à nouveau, ni changer leur mise.

Le croupier procède alors à la donne des cartes collectives au centre de la table.

Il « brûle » une carte, puis retourne les trois cartes suivantes (le flop).

Les joueurs qui n'ont pas encore misé sur les cases A 3 ou A 4 ont le choix :

- a) Ne rien faire ou

b) Miser sur la case A 2, égale à 2 fois la valeur de leur première mise (Ante).

Ensuite, le croupier « brûle » une carte, puis retourne une quatrième carte (« le Turn ») sur le tapis.

Les joueurs qui n'ont pas misé sur les cases A 2, A 3 ou A 4 ont le choix de :

a) Abandonner ;

b) Mettre une mise sur A0,5 T (Turn) égale à la moitié de leur première mise.

Ensuite, le croupier « brûle » une carte, puis retourne la cinquième et dernière carte (« le River ») sur le tapis.

Les joueurs qui ont misé sur la case A0,5 T (Turn) ont le choix de :

a) Ne rien faire ;

b) Miser sur la carte A0,5 R (River) avec une mise égale à la moitié de leur première mise.

La banque retourne ses 2 cartes et annonce sa meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les 5 cartes ouvertes en commun au centre de la table.

La banque a besoin d'au moins une paire pour être qualifiée.

Quand la banque se qualifie :

Partant de droite à gauche, la banque combine les 2 cartes de chaque joueur avec les 5 cartes en commun pour obtenir le meilleur jeu de 5 cartes.

a) Si la main du joueur est meilleure que la banque, les cases premières mises (Ante) et les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R gagnent l'équivalent des mises respectives.

La mise sur la case Super Ante est payée selon le tableau des paiements ci-dessous, repris sur le tapis à partir de la combinaison Quinte :

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.

Pour toutes combinaisons inférieures, la mise reste sans être ni payée ni ramassée.

b) Si la main du joueur perd contre la banque, la mise sur Ante est perdue, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R ainsi que la case Super Ante sont perdues.

c) Quand les mains sont équivalentes, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R, Ante et la case Super Ante restent au joueur sans gain ni perte.

Quand la banque ne se qualifie pas :

La banque, partant de droite à gauche, paie l'équivalent de la 1^{re} mise (Ante) à chaque joueur. Il effectue ce paiement avant de regarder la combinaison de chaque joueur.

Toutes les autres mises, à l'exception du bonus (voir ci-après) ne sont ni payées ni ramassées.

Jeu et paiement du Bonus :

La case Bonus est facultative et indépendante du reste du jeu. Les mises qui y sont placées doivent être comprises entre le minimum et le maximum des mises autorisées à la table, qu'elles soient inférieures ou supérieures à celles placées sur Ante et Super Ante.

La case Bonus est payée à partir du brelan, et selon le tableau de paiements ci-dessous et repris sur le tapis, dans tous les cas, banque qualifiée ou non, main du joueur supérieure à la banque ou non :

Quinte Flush Royale : 50 pour 1 ;

Quinte Flush : 40 pour 1 ;

Carré : 20 pour 1 ;

Full : 7 pour 1 ;

Couleur : 6 pour 1 ;

Quinte : 5 pour 1 ;

Brelan : 3 pour 1.

Aussi, si la banque ne se qualifie pas, le croupier, pour les clients ayant misé sur la case Bonus, ouvre leur jeu et paye ou ramasse la mise selon que la main du joueur est supérieure ou non au brelan.

Le coup est nul quand les joueurs échangent des informations sur le contenu de leurs mains respectives. Par ailleurs, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ; seul l'usage des termes anglais employés au Hold'em poker de contrepartie est autorisé.

Les cartes des joueurs sont, dans tous les cas, distribuées figures cachées.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main.

Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées est considéré comme abandon de jeu.

Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention qu'à leur tour.

L'engagement d'un joueur est effectif dès lors que ses jetons sont déposés au-delà de la ligne qui est devant lui.

Fin de la partie :

Une demi-heure avant la fermeture réglementaire, les trois dernières donnes sont annoncées.

Art. 55-18-2. – Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

La carte la plus haute :

1 paire ;

2 paires ;

Brelan ;

Quinte ;

Couleur ;

Full ;

Carré ;

Quinte flush ;

Quinte flush royale.

Art. 55-18-3. – Minima et maxima des enjeux au hold'em poker de casino.

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

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum des mises par case est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant et la composition de l'encaisse sont fixés à l'article 49 du présent arrêté.

Toutes ces informations font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

CHAPITRE III

Règles applicables aux jeux de cercle

Art. 56-1. – Utilisation des carnets de tickets.

Les prélèvements opérés au profit de la cagnotte à tous les jeux dits de cercle donnent lieu à l'annulation par détachement d'un carnet à souches de tickets d'égale somme. Toute souche n'ayant plus son ticket attaché représente ainsi un prélèvement d'égale valeur entré dans la cagnotte et il suffit de totaliser les souches dont les tickets ont été détachés au cours d'une même séance pour connaître immédiatement le produit de la cagnotte.

Les tickets sont détachés du carnet séance tenante et ostensiblement par le croupier. Les règles de détail relatives à la proclamation à haute voix du montant des tickets détachés, à l'annulation des tickets de leurs souches, etc., varient selon la nature du jeu et sont indiquées aux articles suivants.

Chaque table de baccara ou d'écarté porte un numéro d'ordre distinct ; les numéros des tables des différents jeux de cartes forment une série unique et ininterrompue et ne doivent jamais être changés en cours de saison. Les carnets de tickets, remis aux casinos comme il est dit à l'article 82, restent affectés à des tables déterminées, dont ils portent ostensiblement le numéro sur la couverture.

Un timbre à date est apposé de manière très lisible sur la souche du premier ticket de chaque carnet au moment même où ce carnet est mis en service et il est apposé de nouveau et avant l'ouverture de la cagnotte, au dos de la souche de la page précédente qui correspond au premier ticket à détacher au commencement de chaque séance suivante, en ayant soin de bien marquer la séparation entre les tickets détachés à une séance et ceux détachés à la séance suivante, par un trait au crayon bleu portant tant sur le recto des souches que sur le verso précédent. La seule mention à porter sur la couverture du carnet est la date à laquelle il a été terminé. Ces opérations sont effectuées, en dehors de la table de jeu, par l'employé chargé de conserver les carnets de tickets dans l'intervalle des séances et de les remettre à la disposition des croupiers. Même quand il y a eu interruption dans la partie, toutes les opérations d'une même journée sont considérées comme afférentes à une seule séance si la cagnotte n'a pas été comptée en cours de journée.

Il peut aussi être fait usage pour chaque table de jeux d'une machine automatique agréée qui permet au croupier de procéder à l'enregistrement automatisé du prélèvement au profit de la cagnotte. Cet appareil relié

au réseau informatique du casino fonctionne selon une procédure d'accès restreint et sécurisé et garantit la traçabilité des opérations. Il retrace, par table de jeux et par partie, l'heure, le montant du pot, du prélèvement à opérer et du gain versé au joueur gagnant. La somme prélevée est introduite dans la cagnotte par le croupier. Une sommation des prélèvements est effectuée en fin de séance par l'édition d'un historique.

Le comptage et l'enregistrement de la cagnotte sont réalisés dans les conditions prévues aux articles 56-2 et 70 du présent arrêté.

Chaque table de baccara ou d'écarté 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.

Art. 56-2. – Comptage des cagnottes.

En aucun cas, les cagnottes des jeux de cercle ne peuvent être ouvertes et comptées en dehors de la présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction agissant pour le compte du directeur responsable.

L'opération est effectuée sous le contrôle et la responsabilité du directeur responsable ou du membre du comité de direction, qui porte dans la colonne d'observation du carnet d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11) la mention « certifié exact » suivie de sa signature.

Section 1

Règles applicables au texas hold'em poker

Art. 57. – Fonctionnement du texas hold'em poker.

Le jeu du texas hold'em poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Le jeu doit être en parfait état et peut servir plusieurs fois.

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

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs.

Un mélangeur 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, à teinte unie et de couleurs différentes est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser et opère le prélèvement au profit de la cagnotte. Il assure également la distribution des cartes.

Il lui est remis, à chaque début de séance, une caisse de change qui doit être encastrée dans la table de jeu. Cette caisse doit être pourvue en jetons et plaques de valeurs en quantité suffisante pour assurer un bon déroulement du jeu en relation avec le minimum de la table.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup.

Le chef de partie, ou le chef de table placé sous sa surveillance, est affecté au contrôle de deux tables au plus pour assurer la clarté et la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

A défaut d'une salle consacrée uniquement au texas hold'em poker dont l'accès est soumis à l'enregistrement de l'identité des joueurs, les casinos exploitant ce jeu doivent agencer un espace qui lui est dédié spécifiquement et dont l'accès est soumis au même enregistrement.

Les dispositions de l'article 31 relatives aux heures des séances pour les jeux dits de cercle sont applicables aux tables de texas hold'em poker.

Le directeur responsable ou le membre du comité de direction a la possibilité d'organiser plusieurs parties par table dans les limites horaires prévues ci-dessus.

La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Ceux-ci, installés à la table, assistent à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. La partie se poursuit tant que deux joueurs participent encore au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis ou au nombre de places assises numérotées. Il est au maximum de dix.

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

En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places aux tables de jeu sont attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente qui est placée sous la responsabilité du chef de partie.

Ce dernier procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont inscrits à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, celui-ci continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde et prenne place à la table de jeu. L'attribution des places assises est effectuée par le chef de partie de façon aléatoire.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter en laissant ses mises à la table de jeu sous la surveillance du croupier. La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de fixer la durée maximale de cette absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table.

Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques. Aucun enjeu sur parole n'est toléré.

Les joueurs doivent se présenter à la table de jeu avec une mise initiale dite *cave* constituée de plaques et jetons dont le change est effectué en caisse. Le montant minimum de la *cave* initiale est déterminé par la direction de l'établissement, à chaque début de séance, et ne peut plus être modifié avant la séance suivante.

A leur installation à la table de jeu, les joueurs disposent leur *cave* bien en évidence sur le *tapis*, à la vue du croupier et des autres joueurs. Seules sont considérées comme participant au jeu les mises de chaque joueur disposées sur le *tapis*, à la vue du croupier et des autres joueurs. La somme totale de ces mises constitue le *tapis* du joueur.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se *recaver*. Aucune *recave* n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la *recave* est fixé par le règlement intérieur.

La partie débute par le placement d'un marqueur appelé « bouton ». Pour déterminer la place du « bouton », le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte (as, roi, dame, etc.) détermine l'emplacement du « bouton ». Une fois le joueur au « bouton » désigné, le croupier ramasse les cartes de trèfle, les joint au reste du paquet et brasse les cartes. La partie peut commencer.

Avant chaque donne, les deux joueurs placés immédiatement à gauche du bouton sont tenus de déposer, devant leur emplacement marqué sur le *tapis*, une mise initiale obligatoire.

Le premier joueur dépose une mise dite *small blind* égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une mise dite *big blind* dont le montant est au minimum égal à celui de la *small blind* et au maximum le double.

La direction de l'établissement peut, dans son règlement intérieur, autoriser l'utilisation d'une troisième mise initiale facultative dite *option*. Le troisième joueur situé à gauche du bouton peut alors déposer une *option* dont le montant est le double de celui de la *big blind*.

Après avoir vérifié que toutes les mises initiales sont conformes, le croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées, en commençant par le joueur assis à la gauche du bouton et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit deux cartes qu'il est tenu de protéger.

Pendant le coup, quelles que soient leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français, seul l'usage des termes anglais employés au texas hold'em poker est autorisé.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main. Le croupier procède alors au premier tour d'enchères. Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la *big blind* prend la parole en premier :

- il peut *passer* : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle ;
- il peut *suivre* : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut *relancer* : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Les joueurs suivants, jusqu'au joueur ayant misé la *small blind*, se déterminent de la même façon.

Le joueur ayant misé la *small blind* prend alors la parole :

- il peut *passer* : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut *suivre* : le joueur complète sa *small blind* afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut *relancer* : le joueur complète sa *small blind* afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Le joueur ayant misé la *big blind* prend ensuite la parole :

- il peut *passer* : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise. Le croupier, ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut *suivre* : le joueur complète sa *big blind* afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut *relancer* : le joueur complète sa *big blind* afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la *big blind* peut annoncer *parole* ou *check*. Cette annonce met fin au premier tour d'enchères.

En cas de relance du joueur ayant misé la *big blind*, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé. Quand le premier tour

d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces enjeux ramassés sont placés au centre de la table et constituent le *pot*.

A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose trois cartes, figures en dessus, qui déterminent le *flop*. Ces trois cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu.

Le croupier procède à un deuxième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Le premier joueur encore en jeu à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du bouton :

- il peut annoncer *parole* ou *check* : il laisse la parole au joueur suivant ;
- il peut *ouvrir* : il dépose une mise au moins égale à la *big blind* de la table ;
- il peut *passer* : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

- il peut annoncer *parole* ou *check* mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé ;
- il peut *ouvrir* : il dépose une mise au moins égale à la *big blind* de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou a s'il a *passé* ;
- il peut *suivre* : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut *relancer* : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée ;
- il peut *passer* : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon.

Le tour d'enchères prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont annoncé *parole* ou *check* ;
- tous les joueurs ont *passé* ;
- tous les joueurs ont *suivi* ou lorsque leur relance a été suivie.

Quand le second tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au *pot* situé au centre de la table.

A l'issue de ce deuxième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le *turn*. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du *flop*.

Le croupier procède à un troisième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'au second tour d'enchères.

Quand le troisième tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au *pot*.

A l'issue de ce troisième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le *river*. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du *flop* et de la carte du *turn*. L'ensemble de ces cinq cartes constitue le *board*.

Le croupier procède au dernier tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'aux deux tours d'enchères précédents.

Quand le dernier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au *pot*.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité d'engager la totalité de son *tapis* en enjeu sans dépassement des maxima de relance établis selon la version de hold'em pratiquée. Si tous les autres joueurs *passent*, le joueur ayant engagé son *tapis* remporte la totalité du *pot*.

Dans le cas où le montant total du *tapis* engagé par le joueur est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de deux *pots* distincts :

- un *pot principal* constitué du *tapis* engagé par le joueur et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son *tapis*, le croupier lui remettra le seul *pot principal* ;
- un *pot extérieur* constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son *tapis*, le croupier remettra le seul *pot extérieur* à la deuxième main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son *tapis*, le croupier lui remettra tous les *pots*.

Le croupier est en charge de la constitution et de l'agencement des différents pots au centre de la table. Il peut être constitué autant de *pots extérieurs* que la partie le nécessite du moment que chaque *pot* est clairement identifiable.

Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses deux cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères.

Dans tous les cas, la meilleure main est déterminée par une combinaison de cinq cartes à partir des sept cartes à disposition des joueurs. 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 de deux joueurs ou plus, faisant appel à moins de cinq cartes, la main la plus forte sera celle comportant la carte du joueur la plus élevée en dehors de ces combinaisons.

En cas d'égalité parfaite, le *pot* sera partagé entre toutes les mains *ex aequo*. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes issues de leurs deux cartes ou de l'une de leurs deux cartes et du board, ou seulement du board.

Le croupier soumet le *pot* au prélèvement opéré au profit de l'établissement. Le montant du prélèvement est immédiatement versé dans la cagnotte encastrée dans la table de jeu.

A l'issue de l'opération de prélèvement, le croupier remet au gagnant la totalité du *pot* minorée du prélèvement.

Pour arrêter la partie, les trois dernières mains devront être annoncées préalablement.

Art. 57-1. – Combinaisons autorisées au jeu du texas hold'em poker.

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- la carte la plus haute ;
- 1 paire ;
- 2 paires ;
- Breton ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

Art. 57-2. – Prélèvement 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 du prélèvement opéré au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 4 %.

Le montant du prélèvement est arrondi à la dizaine de centimes d'euro la plus voisine.

Le taux du prélèvement 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. 57-3. – Minima des enjeux au texas hold'em poker.

Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation. Il ne saurait être inférieur à 1 €.

Le directeur responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation. Le nouveau minimum ne peut plus être modifié avant la prochaine séance.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table par le directeur responsable du casino et ne peut plus être modifié avant la prochaine séance.

Le montant et la composition de la caisse de change sont fixés à l'ouverture de la table par le directeur responsable du casino et ne peuvent plus être modifiés avant la prochaine séance.

Toutes ces informations font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

Art. 57-4. – Versions de jeu autorisées au texas hold'em poker.

Trois versions de jeu du texas hold'em poker peuvent être pratiquées dans les casinos :

- le texas hold'em limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant maximum nommé le *cap* ;
- le texas hold'em pot limit : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du *pot*. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance ;
- le texas hold'em no limit : le montant de chaque relance est limité à la hauteur du *tapis* de chaque joueur. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance (sauf dans le cas d'un « tapis »).

Le directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version de texas hold'em pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance.

La version du hold'em pratiquée et ses modalités spécifiques font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public.

Section 2

Règles application à l'organisation des tournois de texas hold'em poker

Art. 57-5. – Organisation de tournois de texas hold'em poker avec mise en jeu de lots.

Les casinos peuvent organiser des tournois de texas hold'em poker, avec mise en jeux de lots, dans leurs salles de jeux ou des locaux annexes situés dans leur enceinte.

Lorsque les tournois sont organisés dans les locaux annexes aux salles de jeux, les garanties de sécurité et de sincérité des jeux doivent être les mêmes que celles offertes dans les salles de jeux.

Les conditions d'organisation du tournoi doivent être portées à la connaissance du ministre de l'intérieur et du trésorier-payeur général ou de son représentant et du comptable du Trésor, chef de poste, au moins deux mois à l'avance par le directeur responsable qui leur en communique les modalités du règlement dans le même délai.

Pour les tournois, du personnel supplémentaire peut être recruté temporairement par le casino, à la condition d'en informer le correspondant local du service des courses et jeux dans le délai précité en tenant à sa disposition un dossier conforme à celui prévu à l'article 15 du présent arrêté pour chaque employé.

Le directeur responsable est le garant de la régularité du tournoi et de la sincérité des jeux. Il a seul, ainsi que les membres du comité de direction, qualité pour garantir cette régularité et cette sincérité.

Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le ministre de l'intérieur a requis l'exclusion des salles de jeux ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ces tournois.

Art. 57-6. – Constitution des lots.

Les lots attribués aux gagnants sont obligatoirement en espèces et, au minimum, d'une valeur égale au total des sommes engagées par les participants pour l'achat de leurs caves, sous déduction du prélèvement au profit de la cagnotte.

A titre promotionnel, les casinos organisateurs peuvent apporter une participation complémentaire à la constitution des lots, également en espèces.

En aucun cas la participation complémentaire apportée par les casinos organisateurs ne peut dépasser un montant de 250 000 €.

Au terme d'un an à compter de la publication du présent arrêté, ce montant pourra être adapté en fonction des conclusions d'un bilan de l'activité des tournois de texas hold'em poker dans la période écoulée. Ce bilan, établi par le ministre chargé de l'intérieur et le ministre chargé du budget notamment sur la base d'un rapport commun des syndicats professionnels représentatifs des casinos remis au ministre chargé de l'intérieur et au ministre chargé du budget, relèvera notamment les risques éventuels ou constatés au regard de l'ordre public et de l'ordre social engendrés par ces tournois et en particulier par le niveau des lots et participations complémentaires.

Art. 57-7. – Un tournoi de texas hold'em poker, jeu défini par l'article 57 du présent arrêté, est organisé sous la forme d'une compétition dans laquelle tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons.

Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé de la compétition.

Le tournoi s'achève lorsqu'un joueur a gagné tous les jetons.

Le tournoi peut consister en :

- un tournoi multitable sans rachat de cave ;
- un tournoi multitable à « rachat » qui permet aux joueurs de se recaver pour un montant limité. Ces rachats ne peuvent être effectués qu'en première partie de tournoi selon les modalités fixées par le règlement du tournoi.
- un tournoi à table unique auquel ne peuvent participer que 10 joueurs au maximum par séance.

Ce tournoi peut porter sur une ou sur plusieurs séances.

Lorsque le tournoi à table unique porte sur une séance, le directeur responsable est tenu d'en aviser le chef du service local des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino et le comptable du Trésor chef de poste au moins soixante-douze heures à l'avance.

Le tournoi échelonné sur plusieurs séances fait l'objet d'un calendrier joint au règlement mentionné à l'article 57-5, alinéa 3.

Avant le commencement de la saison des jeux, le directeur responsable adresse au chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino et au comptable du Trésor chef de poste une note précisant le numéro de la table de jeu affectée aux tournois de texas hold'em poker à table unique.

Ces tournois peuvent être organisés dans la limite de 100 par année. Cette limite pourra être revue au terme d'un délai d'un an à compter de la publication du présent arrêté au vu du bilan visé à l'article 57-6 du présent arrêté, établi par le ministre de l'intérieur et le ministre chargé du budget.

Les dates et modalités d'inscription au tournoi sont fixées par le règlement.

L'inscription à un tournoi de texas hold'em poker est strictement réservée aux personnes majeures et non interdites de jeu. La direction du casino organisateur peut de même refuser l'inscription au tournoi aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement. L'inscription à un tournoi de texas hold'em poker impose l'achat de la cave initiale.

Une seule préinscription ou inscription est admise par personne et par tournoi. Elle ne peut être cédée à un tiers, même à titre gracieux.

Les demandes d'inscription sont formalisées par un bulletin comportant au minimum les renseignements relatifs à l'état civil et l'adresse de la personne.

Les inscriptions sont validées par le casino qui procède aux vérifications d'usage avant de les enregistrer. Un récépissé valant admission à participer au tournoi est ensuite remis au joueur.

En remettant ou en transmettant leur formulaire d'inscription au tournoi dûment signé et approuvé au casino, les candidats en acceptent sans réserve les présentes règles.

Les bulletins d'inscription sont conservés par l'établissement organisateur à des fins d'archivage.

Au début de chaque tournoi, les participants doivent confirmer leur inscription sur le site organisateur et justifier de leur identité.

De même, les gagnants doivent présenter un document d'identité valide pour percevoir leur prix.

Le jeu en équipe, les remplacements et le jeu assisté par un tiers ou un artifice technique sont interdits.

Les salariés du casino et les personnels agréés ne peuvent pas participer en tant que joueurs aux tournois.

Art. 57-8. – Programmation du tournoi.

Les dates et horaires des tournois peuvent être modifiés ou annulés par le directeur responsable qui en informe le chef du service local des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino et le comptable du Trésor chef de poste au minimum 72 heures à l'avance.

En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave dans les conditions de l'article 57-9 du présent arrêté, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

Art. 57-9. – Sécurité et sincérité du jeu durant le tournoi.

Le directeur responsable du casino hôte désigne un responsable du tournoi choisi parmi les membres du comité de direction. Ce responsable prend le titre de « directeur du tournoi ».

Le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale. Dans cette dernière hypothèse les droits d'inscription ou les caves mises hors jeu, ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Le directeur du tournoi peut suspendre ou arrêter un tournoi lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs encore en lice.

Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du tournoi et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur du tournoi.

Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur.

Les règles du tournoi et la description de son déroulement sont tenus à la disposition des participants.

Art. 57-10. – Attribution des places-prix.

Les tables ainsi que les places d'origine et celles durant tout le tournoi sont attribuées par le casino aux joueurs inscrits, par sélection aléatoire effectuée manuellement ou par ordinateur, sans recours d'aucune sorte, la décision du casino étant souveraine.

La composition des prix est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Ces prix ne peuvent pas être cédés à un tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés.

La structure des prix est établie au début de chaque tournoi ou à la fin de la période de rachat s'il s'agit d'un tournoi à rachats de caves.

Art. 57-11. – Prélèvement sur les lots au profit de la cagnotte.

Un prélèvement de 4 % au profit de la cagnotte est opéré sur le montant des achats de caves.

L'enregistrement du prélèvement au profit de la cagnotte est effectué sur un carnet prévu à cet effet (modèle n° 11 *ter*) lors de l'attribution définitive des lots. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou un membre du comité de direction et contresignée par le caissier des jeux.

Art. 57-12. – Matériels de jeu.

Les jetons utilisés dans un tournoi de texas hold'em poker sont des jetons non négociables dédiés exclusivement aux tournois et réputés sans valeur en dehors des tables du tournoi et au terme de celui-ci.

Les cartes utilisées dans les tournois de texas hold'em poker pourront être personnalisées. Les dispositions des articles 39, 40 et 40-1 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes y sont applicables. Toutefois, lorsque les tournois ont lieu dans des locaux annexes, le décachetage des sixains est effectué en présence du public qui est appelé à vérifier si la bande de contrôle est intacte.

Art. 57-13. – Les règles du jeu applicables aux tournois de texas hold'em poker.

Les règles du texas hold'em poker, jeu défini par l'article 57 du présent arrêté, s'appliquent aux tournois de texas hold'em poker sous réserve de variantes et précisions figurant dans un règlement intérieur tenu à la disposition des joueurs.

Section 3

Règles applicables aux divers jeux de baccara**Art. 58.** – Fonctionnement du baccara.

Au baccara chemin de fer, il est fait usage de six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Les jeux peuvent servir plusieurs fois, mais ils doivent être remplacés par des jeux neufs dès qu'ils ne sont plus en parfait état.

Au baccara à deux tableaux, il doit être obligatoirement fait usage de cartes neuves à chaque séance. On emploie trois jeux de cinquante-deux cartes, deux d'une couleur et un de l'autre pour la banque dite « limitée » et six jeux, trois d'une couleur et trois de l'autre pour la banque dite « ouverte ». Les cartes sont mélangées ainsi qu'il est dit à l'article 40.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée à la fin du jeu avant les sept dernières cartes au baccara chemin de fer et avant les dix dernières cartes au baccara à deux tableaux. Lorsque cette carte apparaît, aucun autre coup ne doit être donné.

Les cartes sont ensuite placées dans un distributeur ou sabot, d'un modèle agréé par le ministre de l'intérieur et disposées de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une.

Les sabots détenus par chaque casino doivent être déposés soit dans l'armoire servant de dépôt de cartes si ses dimensions le permettent, soit dans une armoire spéciale répondant aux mêmes conditions ; ils doivent être numérotés par l'établissement. Un inventaire constamment à jour en est tenu sur un carnet de prises en charge des jeux de cartes dont un certain nombre de pages est réservé à cet effet. L'affectation des sabots aux différentes tables est faite par le directeur ou un employé responsable au début de chaque séance en évitant que d'une manière systématique les mêmes sabots soient toujours affectés aux mêmes tables. Cette affectation sera constatée par une mention portée à la colonne 3 du carnet d'enregistrement des cagnottes.

Il est interdit en toute circonstance de détacher des cartes (c'est-à-dire de les extraire des sabots) avant l'arrêt des enjeux par le croupier. Les cartes détachées ne peuvent, sous quelque prétexte que ce soit, être réintégrées dans le sabot, le joueur est tenu de donner le coup dès qu'il a détaché une seule carte. Si, dans un cas particulier, le directeur responsable du casino ne croit pas devoir appliquer la règle ainsi posée dans toute sa rigueur, la carte ou les cartes détachées doivent obligatoirement être « brûlées », le joueur prenant la suite n'étant pas admis à les utiliser.

Au baccara à deux tableaux, comme au baccara chemin de fer, le minimum des enjeux est fixé par l'établissement et peut varier pour les différentes tables, suivant les convenances particulières des casinos, mais il ne saurait, en aucun cas, être inférieur à 1 €. Le casino a également toute latitude pour fixer, au baccara à deux tableaux à banque limitée, le minimum et le maximum des banques et, au baccara chemin de fer, le minimum et le maximum soit de la mise initiale, soit des bancos.

Un seul croupier et un seul changeur doivent être affectés à chaque table déterminée. Le nombre des valets de pied ne doit, en aucun cas, dépasser un, par quatre tables ou fraction de quatre tables. Il est interdit aux valets de s'immiscer dans tout ce qui a trait aux jeux, aux cartes, aux jetons ou aux carnets de tickets.

Sous peine de renvoi immédiat, il est interdit aux valets de pied et à tous autres employés de marquer des places à l'avance aux tables de jeu et d'intervenir pour l'attribution des places assises. Il n'est fait d'exception à cette règle que pour le chef de partie ou le chef de table et pour le changeur d'une table où les joueurs ont la faculté de se faire inscrire à l'avance.

Art. 59. – Emploi des carnets de tickets au baccara.

Les tickets représentant la valeur du prélèvement opéré au profit de la cagnotte sont détachés à chaque coup gagnant du banquier par le croupier lui-même.

Ces opérations sont effectuées dans l'ordre suivant :

- 1° Le croupier annonce la somme prélevée et l'isole bien en vue, à proximité de l'ouverture de la cagnotte ;
- 2° Il détache les tickets correspondants ;

3° Il 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 mais, dès ce moment, ils n'ont plus aucune valeur et ils doivent être déchirés avant le coup suivant.

Le montant du prélèvement est arrondi à la dizaine de centimes d'euro la plus voisine. Il ne peut jamais y avoir simultanément en service à la même table des carnets de tickets de plus de trois valeurs différentes.

Il peut être fait usage de la machine automatique visée à l'article 56-1 du présent arrêté.

Art. 60. – Taux de la cagnotte au baccara.

Le prélèvement est, au baccara chemin de fer, fixé à 5 % des sommes gagnées à chaque coup par le banquier.

Au baccara à deux tableaux, il est fixé à 2 % des sommes gagnées à chaque coup par le banquier, si la banque est limitée, et 1,25 % si elle est ouverte.

Aucune pénalité pécuniaire ne peut être appliquée aux joueurs qui ont fait un faux tirage ou commis une infraction à la règle du jeu ; la seule sanction que le casino puisse appliquer à l'égard du joueur fautif est de ne plus lui permettre de tenir les cartes.

Section 4

Règles applicables à la banque ouverte

Art. 61. – Fonctionnement de la banque ouverte.

Le baccara à banque ouverte ne peut être pratiqué dans les casinos spécialement autorisés qu'à une seule table, dont le fonctionnement est limité à deux séances par jour, séparées par le dîner. A chacune des séances, le nombre des tailles est de deux maximum. L'heure exacte du début de chaque séance doit être indiquée au commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circulation, où se trouve le casino et au trésorier-payeur général ou son représentant ainsi qu'au comptable du Trésor, chef de poste.

Il est interdit de monopoliser le jeu de baccara à banque ouverte au profit de tel ou tel banquier. A la seule condition d'avoir préalablement justifié, par un dépôt soit dans les caisses du casino, soit dans celles d'une banque agréée à l'avance par l'administration du casino, de la possession d'une somme liquide suffisante pour pouvoir payer tous les enjeux sans que la responsabilité pécuniaire du casino puisse, en aucun cas, se trouver engagée, tous les joueurs peuvent tailler au baccara à banque ouverte. En cas de concurrence, la banque est adjudgée par tirage au sort.

Les casinos peuvent adjuger la banque par tailles ou par séances.

Il est interdit de fixer un maximum aux mises des pontes.

Ces dernières ne peuvent être constituées que par des sommes égales à 1 € ou des multiples de 1 €.

Demeure interdit tout procédé qui consisterait à pratiquer le baccara à banque ouverte en dehors des dispositions réglementaires auxquelles ce jeu est soumis.

Art. 62. – Prélèvement au profit de la cagnotte au baccara à banque ouverte.

1° Le prélèvement au profit de la cagnotte est déterminé à raison de 1,25 % :

a) Du montant total des sommes mises par les pontes toutes les fois que le banquier gagne sur les deux tableaux ;

b) De la différence entre le montant des sommes mises sur le tableau gagnant et le montant des sommes mises sur le tableau perdant lorsque le banquier gagne sur un tableau et perd sur l'autre ;

c) Du montant des sommes mises sur le tableau gagnant lorsque le banquier gagne sur un tableau et est en carte sur l'autre.

2° Le prélèvement doit obligatoirement être effectué avant que les mises gagnantes ne soient versées à la masse que le croupier détient pour le compte du banquier.

Dès que les cartes ont été abattues, le croupier fait le compte des sommes exposées sur chaque tableau : il annonce à haute voix :

1^{er} tableau, X € (gagnant ou perdant ou égalité) ;

2^e tableau, X € (gagnant ou perdant ou égalité).

Quand le coup est gagné sur les deux tableaux par le banquier, il annonce le total des mises.

Quand un tableau est gagnant pour le banquier et l'autre perdant, il annonce la différence entre les mises du tableau gagnant et les mises du tableau perdant, si ces dernières sont plus faibles.

Puis il annonce le montant de la somme à verser à la cagnotte ; il détache des tickets pour une valeur égale et il effectue le prélèvement de ladite somme qu'il verse ostensiblement dans la cagnotte.

Section 5

Règles spéciales applicables à l'écarté

Art. 63. – Fonctionnement de l'écarté.

Pour la partie d'écarté, on fait usage de trois jeux de trente-deux cartes d'un tarotage à teinte unie. Chacun de ces trois jeux, de couleur différente, est employé alternativement par les joueurs après chaque donne.

Il doit être obligatoirement fait usage de jeux neufs à chaque séance nouvelle.

Les mises doivent être des multiples de 10 centimes d'euro avec minimum d'enjeu de 10 centimes d'euro.

Il est délivré à chaque personne désirant prendre part au jeu de l'écarté avec paris une fiche portant un numéro d'ordre, la date du jour et le numéro de la séance. Les joueurs munis d'une de ces fiches sont seuls admis à pointer et à s'inscrire pour tenir les cartes.

Au début de la séance, il est procédé à l'appel, par ordre d'inscription, des numéros portés sur les fiches de chacune des personnes, qui se sont fait inscrire pour tenir les cartes. Si l'une ou plusieurs de ces personnes ne répondent pas à l'appel de leur numéro, l'appel continue jusqu'à ce que l'une d'entre elles y réponde et prenne place à la table de jeu. Il est procédé de même pour son vis-à-vis.

Après chaque partie, le joueur perdant quitte sa place et est remplacé par un autre joueur désigné comme il est dit plus haut. Il en est de même au cas où le joueur gagnant renonce à tenir plus longtemps les cartes.

Art. 64. – Rôle des employés affectés aux tables d'écarté.

A chaque table sont affectés deux employés chargés :

L'un de battre les cartes, d'inscrire les joueurs qui ont demandé à prendre la main et de procéder à l'appel prévu à l'article précédent ;

L'autre de tenir la comptabilité des enjeux, d'opérer le prélèvement au profit de la cagnotte, de détacher les tickets de contrôle et de payer le côté gagnant.

Les joueurs étant en face l'un de l'autre et avant le commencement de la partie, les personnes désirant pointer désignent à l'employé chargé de la comptabilité des enjeux le joueur sur lequel elles entendent parier. Elles remettent à cet employé le montant de leur mise en lui présentant en même temps leur fiche. L'employé reçoit les mises, les inscrit au fur et à mesure de leur réception sur un carnet spécial où il mentionne le numéro de la fiche et, en regard, le montant de l'enjeu. Les mises déposées sur chacun des deux côtés sont réunies en une seule masse. Si les deux masses sont inégales, l'employé les égalise en retirant du côté le plus chargé la somme en excédent, laquelle est restituée aux derniers inscrits ayant parié de ce côté.

Bien qu'il ne constitue pas à proprement parler un document de la comptabilité spéciale des jeux, le carnet dont il est question à l'alinéa précédent doit être tenu très régulièrement et présenter sur la couverture le numéro de la table d'écarté à laquelle il est affecté, ainsi que la date du jour où il a été commencé.

Avant l'ouverture de chaque séance, le timbre à date est apposé sur ledit carnet à la suite des opérations de la séance précédente et l'employé chargé de le tenir porte ensuite pour chaque coup, en dehors du détail des enjeux, les indications suivantes :

1° Le numéro du coup (série ininterrompue de numéros par séance) ;

2° Le total des sommes tenues de chaque côté et, s'il s'agit de la partie dite « chouette », le montant de la chouette ainsi que le total des sommes tenues en dehors ;

3° Le montant du prélèvement opéré au profit de la cagnotte ainsi que les numéros des tickets détachés pour représenter la valeur de ce prélèvement.

Afin de ne pas retarder la marche de la partie, l'employé attend, pour porter ces différentes indications sur le carnet, que les cartes soient données.

Le carnet spécial à l'écarté rentre dans la catégorie des documents qui doivent être tenus à tout moment à la disposition des agents chargés de la surveillance ou du contrôle.

Art. 65. – Fonctionnement de la chouette.

Les articles précédents sont applicables à la partie dite « chouette », où seul un joueur à qui la chouette a été adjugée, dans les mêmes conditions que la banque au baccara à deux tableaux, joue contre tous les autres. Cependant, les dispositions finales de l'article 63 ne conservent leur effet qu'à l'égard du joueur prenant place en face du chouetteur.

Si la totalité des mises venait à dépasser le montant de la chouette, les joueurs pourraient pointer du côté chouette et il sera procédé, pour égaliser les masses, comme il est dit à l'article 64.

Même dans ce dernier cas, la table doit être disposée de telle sorte que personne ne soit placé derrière le chouetteur et ne puisse voir son jeu.

Le chouetteur est admis à remettre une fois le montant de la chouette, moyennant le paiement d'un prélèvement au profit de la cagnotte égal au prélèvement primitif, mais si la chouette saute une seconde fois, elle doit être mise de nouveau aux enchères.

Art. 66. – Taux de la cagnotte à l'écarté.

Le prélèvement au profit de la cagnotte est fixé à 5 % sur les enjeux du côté gagnant.

A la chouette, le prélèvement est de 5 % sur le montant de la chouette adjugée sans que le chouetteur ait aucun droit nouveau à acquitter tant que la chouette n'a pas sauté. Toutefois, le tarif de 5 % sur les enjeux du côté gagnant reste applicable aux autres joueurs, qu'ils aient ponté de l'un ou de l'autre côté, et au chouetteur lui-même s'il tient quelque chose en dehors du montant de la chouette.

Art. 66-1. – Emploi des carnets de tickets à l'écarté.

Dès que le total des enjeux tenus de chaque côté a été déterminé, l'employé chargé de tenir le carnet spécial prévu à l'article 64 détache le nombre de tickets nécessaires pour représenter 5 % de ce total, comme il est dit à l'article 59 pour le baccara et avant que les cartes n'aient été données.

Toutefois, à la partie dite « chouette », ces opérations sont effectuées d'une manière différente selon qu'il s'agit du premier coup de la chouette ou des coups suivants.

Au premier coup, l'employé détache, avant que les cartes n'aient été données, le nombre de tickets nécessaires pour représenter la valeur du prélèvement à opérer sur le montant de la chouette adjugée et, s'il y a lieu, le prélèvement de 5 % sur les sommes tenues en dehors de la chouette.

Aux coups suivants il ne détache, dans les mêmes conditions, que les tickets représentant 5 % de ces dernières sommes et il attend le résultat du coup pour détacher en cas de gain du côté des pontes 5 % des sommes tenues sur la chouette par ces derniers. Si c'est le chouetteur qui a gagné, il n'y a aucun prélèvement à opérer sur ces mêmes sommes.

D'autre part, et ainsi qu'il est dit à l'article 64, l'employé inscrit à son carnet, dès que les cartes ont été données, les numéros des tickets qu'il vient de détacher.

Il peut être fait usage de la machine automatique à l'article 56-1 du présent arrêté.

CHAPITRE IV

**Règles d'exploitation et de fonctionnement
des appareils dits « machines à sous »****Art. 67-1.** – Définition.

Les appareils mentionnés au *d* de l'article 1^{er} du décret n° 87-684 du 20 août 1987, dits « machines à sous », sont des appareils automatiques de jeux de hasard. Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un billet de banque, d'un jeton, d'un ticket, d'une carte de paiement, ou de tout autre système monétique agréé prévus à l'article 7 du décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 modifié, la mise en œuvre d'un système entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire.

Lorsque ces appareils acceptent des billets de banque ils doivent être exploités dans des conditions permettant de satisfaire aux obligations relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent par la mise en place d'un dispositif de vigilance selon les modalités suivantes :

Sur les machines à sous de dénomination inférieure ou égale à 0,50 €, et jusqu'à la date de transposition par décret de la directive européenne relative à la lutte contre le blanchiment d'argent, date à laquelle une évaluation sera effectuée, par la fixation d'un plafond de 50 € de mise unitaire ;

Sur les autres machines à sous, par la mise en place d'un dispositif de contrôle répondant aux obligations fixées par l'article D. 564-2 du code monétaire et financier.

Ces appareils ne peuvent être exploités que si les autres jeux autorisés par l'arrêté d'autorisation sont ouverts à la clientèle.

La combinaison est gagnante dans tous les cas où elle est conforme à une combinaison préétablie à cette fin. Le gain est délivré soit directement, en pièces de monnaie, en jetons, par l'émission d'un ticket faisant apparaître le montant du gain, en unités électroniques créditant la carte de paiement ou tout autre système monétique agréé, par la machine, soit indirectement en caisse, lorsqu'il s'agit de gros lots dits « jackpots » ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine.

Plusieurs machines peuvent être connectées entre elles afin d'alimenter un jackpot progressif dont le montant sera affiché et pourra faire l'objet de publicité à l'extérieur de l'établissement.

Des machines situées dans plusieurs casinos peuvent être connectées entre elles pour alimenter un jackpot progressif multisites. Ce dispositif technique sera soumis à agrément.

Section 1

Conditions de mise en service et de maintenance**Art. 67-2.** – Agréments ministériels.

Sont soumis à agrément du ministre :

1° Les marques dénominatives de constructeurs sous lesquelles sont produites et commercialisées les machines définies à l'article 67-1 ci-dessus ;

2° Les sociétés qui auront la charge de leur commercialisation, de leur mise en service et de leur maintenance ;

3° Les organismes chargés par les casinos de gérer des tâches d'intérêt commun comme la gestion de jackpots multisites ou la centralisation des commandes et le financement groupé d'appareils dont les marques sont agréées.

Art. 67-3. – Agrément des marques.

L'agrément prévu par le paragraphe 1^{er} de l'article 67-2 ci-dessus est sollicité par le constructeur.

Le dossier de demande d'agrément adressé au ministre de l'Intérieur comporte :

- la présentation de la société demanderesse précisant son statut juridique et celui du groupe auquel elle appartient éventuellement ainsi que sa situation financière ;
- le *curriculum vitae* des principaux dirigeants de la société demanderesse et, éventuellement, de la société mère ;
- la présentation technique de chacun des modèles de machines dont la commercialisation et la mise en service sont envisagées ;
- le texte de l'engagement ou du contrat de concession conclu avec un ou plusieurs distributeurs ou un ou plusieurs concessionnaires par ailleurs assujettis aux dispositions de l'article 67-4 ci-dessous.

Art. 67-4. – Statut des établissements de fourniture et de maintenance.

L'agrément prévu par le paragraphe 2 de l'article 67-2 ci-dessus est sollicité par des sociétés de droit français disposant d'une expérience en matière d'électronique ayant pour objet exclusif la fourniture, la mise en service et la maintenance des marques de machines agréées ou y consacrant une part de leurs activités au sein d'un département spécifique.

Elles sont dénommées sociétés de fourniture et de maintenance (SFM).

Art. 67-5. – Agrément des SFM, de leurs dirigeants et de leurs collaborateurs.

Le dossier de demande d'agrément de SFM adressé au ministre de l'intérieur comporte :

1° La demande d'agrément présentée par le président, les directeurs généraux ou les gérants de la société demanderesse ;

2° La présentation de la société demanderesse précisant son statut juridique et éventuellement celle du groupe auquel elle appartient, son organisation administrative et technique et sa situation financière.

Cette présentation doit comprendre obligatoirement :

- un état indiquant la composition du ou des organes de direction ;
- une déclaration souscrite par le représentant qualifié de la société certifiant que celle-ci a été constituée et fonctionne conformément aux dispositions légales et réglementaires qui lui sont applicables ;
- la balance ou la situation des comptes de la comptabilité commerciale, accompagnée du procès-verbal de la dernière assemblée générale ordinaire des actionnaires ;
- un certificat attestant que la société a acquitté la totalité des impôts et taxes exigibles à son nom ;
- une fiche signalétique de chaque correspondant local de la société de fourniture et de maintenance ;

3° La présentation succincte des modèles de machines dont la commercialisation, la mise en service et la maintenance sont assurées ;

4° Un bordereau récapitulatif de toutes les pièces constituant le dossier.

Le dossier de demande d'agrément des dirigeants et de leurs collaborateurs comporte :

- une notice individuelle ;
- un extrait de son casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

Aucun dirigeant ou collaborateur d'une société de fourniture et de maintenance ne peut prendre son service avant l'obtention de cet agrément.

Les demandes d'agrément, déposées et enregistrées à la préfecture, sous peine de forclusion, quatre mois au moins avant la première opération de la société ou du département spécifique.

L'arrêté d'agrément du ministre de l'intérieur est notifié par le préfet au représentant qualifié de la société.

La société de fourniture et de maintenance qui a obtenu l'agrément ministériel est seule titulaire de cet agrément qui est incessible et qui ne peut pas être exploité directement ou indirectement par des tiers.

Art. 67-6. – Charges et obligations incombant aux SFM.

Les SFM agréées ont pour mission de fournir les machines à sous et ont l'exclusivité des prestations suivantes :

- prise en charge des opérations de dédouanement ;
- contrôle des expéditions, prise en charge et transport des machines sur le territoire français ;
- livraison, installation dans les casinos des machines et exécution de tests préalables à leur mise en service ;
- vérifications systématiques lors de la mise en service et mise au point des systèmes de contrôle existant sur les machines ;
- modification du taux de redistribution des machines et de la valeur unitaire des mises ;
- visites techniques périodiques prévues à l'article 67-30 ;

- fourniture des pièces détachées ;
- intervention concernant la réparation des compteurs ;
- maintenance et réparation des machines sous réserve des dispositions de l'article 67-28 prévoyant pour les casinos la possibilité d'assurer par leur personnel agréé les opérations d'entretien et de dépannage courant.

Le registre de contrôle technique est annoté du compte rendu des réparations affectant les machines ; il comporte, outre les informations mentionnées à l'article 67-19, l'indication des nombres affichés par les compteurs avant le début de l'intervention lorsque celle-ci porte sur cette partie de l'appareil.

Art. 67-7. – Nature des transactions.

Les SFM ne peuvent fournir aux casinos que des machines à l'état neuf.

Les machines doivent faire l'objet d'une vente ferme et définitive à l'exclusion de toute autre forme de cession.

Art. 67-8. – Document à établir par les SFM lors de la mise en service des machines.

Lors de la livraison des machines, les SFM adressent au ministre de l'intérieur un document indiquant :

- la provenance, le moyen de transport utilisé, le lieu d'arrivée ;
- le nombre, le type, le modèle des machines prises en charge ;
- le numéro de série de chaque machine ;
- le nom du transporteur ;
- les noms des destinataires ;
- les taux de redistribution ainsi que les valeurs unitaires des mises des machines au moment de leur mise en service.

Art. 67-9. – Revente, destruction des machines usagées.

Les casinos ne désirant plus utiliser leurs machines usagées doivent soit les faire exporter, soit les faire détruire par l'intermédiaire des seules SFM.

Ces dernières doivent informer par écrit le ministre de l'intérieur en précisant la date, les modalités, les lieux d'exportation ou de destruction des machines ainsi que les références de celles-ci (numéro casino, numéro de série).

En cas de destruction, l'opération doit être effectuée en présence d'un fonctionnaire du service de police compétent qui en dressera procès-verbal.

Section 2

Fonctionnement des machines à sous dans les casinos

Art. 67-10. – Plaque d'identification.

Toute machine à sous détenue par un casino doit comporter une plaque d'identification visible de l'extérieur où sera inscrit par la SFM le numéro de série du constructeur.

En outre, son numéro d'emplacement dans le casino tel qu'il figure sur le plan visé à l'article 8 du présent arrêté doit être gravé ou imprimé en caractères d'au moins 4 centimètres de hauteur.

Art. 67-11. – Dispositifs obligatoires équipant les machines à sous.

Toute machine en service dans un casino doit comporter au minimum :

- un système d'affichage lumineux situé de façon très visible sur le front de la machine qui se déclenche quand un joueur a gagné un jackpot non payé directement et en totalité par la machine ;
- un système électronique qui empêche un joueur d'actionner la machine après délivrance d'un jackpot nécessitant un paiement manuel et qui oblige l'intervention d'un préposé pour mettre la machine à nouveau en service ;
- un voyant lumineux situé au-dessus de la machine qui s'allume automatiquement lorsque la porte de celle-ci est ouverte ;
- huit compteurs au minimum de contrôle automatique, à sept chiffres minimum, énumérés ci-après et situés à l'intérieur de la machine :
 - deux compteurs des entrées, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits joués. Ces compteurs ne peuvent être remis à zéro ou voir modifier leur affichage par intervention manuelle. La remise à zéro se fait automatiquement lorsque le nombre cumulé de crédits joués dépasse la capacité numérique du compteur ;
 - deux compteurs de recette, l'un électronique, l'autre électromécanique. Ces compteurs enregistrent soit le nombre de pièces ou de jetons sortant de la machine pour tomber dans la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons ou pour être acheminés directement dans les locaux techniques par un système de convoyage, soit le nombre de pièces ou de jetons sortant de la machine pour tomber dans la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons ou pour être acheminés directement dans les locaux techniques par un système de convoyage et les crédits générés par l'insertion des billets ;

- deux compteurs des sorties, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent soit le nombre de pièces ou de jetons payés directement par la machine à la clientèle, soit le nombre de crédits gagnés. Dans le cas où la machine est équipée d'un système monétique autre que celui destiné à recevoir ou émettre des pièces ou jetons, les compteurs des sorties doivent enregistrer le nombre de crédits gagnés ;
- deux compteurs des gains manuels des jackpots et éventuellement de lots cumulés, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui figurent sur les machines ne payant pas totalement et directement tous les gains et dont la fonction est d'enregistrer le nombre de pièces, de jetons ou d'unités de la carte de paiement payés manuellement par la caisse spéciale au titre des gains de jackpots et de lots cumulés.

Ce nombre peut être obtenu par l'addition des données affichées par le compteur électronique des jackpots, d'une part, et des compteurs des lots cumulés, d'autre part.

Le cas échéant, lorsqu'un accepteur de billets est en place :

- deux compteurs de billets supplémentaires, l'un électronique, l'autre électromécanique, qui enregistrent le nombre de crédits générés par l'insertion des billets.

En outre, chaque machine à sous équipée pour recevoir des cartes de paiement devra être dotée :

- d'un afficheur visible indiquant, lors de l'introduction d'une carte dans le lecteur, le montant du crédit de cette carte et le nombre d'unités électroniques correspondant ;
- d'un compteur électronique des entrées totalisant le nombre d'unités électroniques crédités sur la machine depuis la carte ;
- d'un compteur électronique des sorties totalisant le nombre d'unités électroniques crédités par la machine sur la carte.

Enfin, chaque machine équipée d'un système de tickets agréé ou de tout autre système monétique agréé devra être dotée :

- d'un compteur électronique des entrées totalisant le nombre de crédits insérés par le biais d'un ticket ou d'un système monétique ;
- d'un compteur électronique des sorties totalisant le nombre de crédits payés par la machine par le biais d'un ticket ou d'un système monétique ;

Les règles du jeu énoncées en français, la valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements qui s'y rapportent doivent être mis à la disposition de la clientèle.

Art. 67-12. – Monnayeurs, mises.

Les machines à sous doivent être équipées de monnayeurs comparateurs électroniques susceptibles d'accueillir des pièces de monnaie fiduciaire ayant cours en France ou des jetons de valeur équivalente. Ces jetons sont spécifiques aux machines à sous et individualisés en fonction de leur valeur unitaire. Les machines à sous peuvent aussi être équipées de monnayeurs comparateurs électroniques susceptibles d'accueillir des billets, d'un dispositif susceptible de recevoir une carte de paiement précréditée prévue à l'article 7 du décret du 22 décembre 1959 susvisé, d'un dispositif susceptible de recevoir un ticket crédité ou tout autre système monétique agréé. La comptabilité des jetons et des cartes de paiement précréditées est tenue dans les conditions fixées à l'article 81 ci-dessous.

Toute modification des valeurs unitaires des mises, effectuées par un technicien agréé d'une SFM, est certifiée par une mention portée sur le registre de contrôle technique, qu'il signe.

Cette opération entraîne la modification de l'affichage de la valeur unitaire apposée sur la façade de l'appareil.

La machine peut accepter des pièces ou jetons d'une valeur supérieure à sa dénomination. Dans ce cas, les pièces ou les jetons introduits seront convertis en crédit.

Art. 67-13. – Réception des pièces de monnaie ou des jetons, de billets et de tickets.

Toute machine à sous installée dans un casino peut disposer de différents systèmes, destinés à recevoir notamment les pièces de monnaies, les billets, les jetons, les tickets ou tout autre système monétique agréé :

- une trémie qui se trouve à l'intérieur même de la machine et dans laquelle les pièces ou les jetons sont retenus automatiquement de façon à pouvoir payer les gains distribués directement par la machine ;
- une boîte située dans le socle de support de la machine, qui reçoit les pièces ou jetons introduites et non redistribuées aux joueurs. Chaque boîte doit être identifiée par un numéro correspondant à celui de la machine. Les pièces et jetons destinés à cette boîte peuvent, grâce à un système de convoyage hermétique agréé par le ministre de l'intérieur, être acheminés directement dans les locaux techniques.
- une boîte qui reçoit les billets et/ou les tickets introduits doit être identifiée par un numéro correspondant à celui de la machine.

Art. 67-14. – Dispositif d'ouverture, de fermeture et de réinitialisation d'une machine.

Toute machine à sous doit être dotée de deux dispositifs de fermeture au moins, le premier donnant accès à la partie supérieure de l'appareil, le second donnant accès à la partie inférieure où se trouve la boîte qui reçoit les pièces ou les jetons, et de tout dispositif de fermeture supplémentaire justifié par l'installation d'un dispositif particulier (accepteurs de billets, ticket-in, ticket-out).

Toute ouverture de la partie supérieure de l'appareil demande la présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction, et de l'employé chargé de l'opération à effectuer.

Les clés des dispositifs d'ouverture de la partie supérieure et inférieure de l'appareil sont détenues par le membre du comité ou le directeur responsable.

Le dispositif d'ouverture de la boîte à billets et/ou tickets est détenu par le caissier.

Les clés de réinitialisation sont obligatoirement détenues et utilisées par le ou les membres du comité de direction.

Les clés d'accès à la carte logique ne peuvent être détenues que par les SFM et les fonctionnaires du ministère de l'intérieur chargés de la police des jeux.

Art. 67-15. – Modification du taux de redistribution, des mises et des éléments modulables.

Les casinos ont la possibilité d'appliquer un taux de redistribution des mises propre à chaque machine. Toute modification du taux est effectuée par un technicien agréé d'une SFM, qui certifie l'opération en portant mention sur le registre de contrôle technique qu'il signe.

Les casinos peuvent procéder à la modification des éléments modulables des machines à sous à hauteur de 50 % du parc par année. Sont exclus de la définition des éléments modulables les changements de taux et ou dénominations, et ne seront par conséquent pas pris en compte dans le calcul du quota autorisé de modification.

Les taux et valeurs unitaires des mises ne peuvent être modifiés pour chaque appareil qu'au terme d'une période de trois mois consécutifs d'exploitation.

Les modifications de taux ou de valeur unitaire des mises et d'éléments modulables peuvent ensuite entrer en vigueur à tout moment dans le mois.

Elles doivent faire l'objet d'une information préalable du ministre de l'intérieur et du comptable du Trésor, chef de poste, quinze jours au moins avant la transformation effective.

Art. 67-16. – Autorisation d'exploitation.

Chaque casino est autorisé à exploiter des machines à sous, dans les limites définies par l'arrêté d'autorisation de jeux, conformément aux dispositions du décret du 22 décembre 1959.

Pour toute augmentation du parc de machines à sous, le casino présente une demande d'autorisation simplifiée définie à l'article 8 du présent arrêté.

Cette autorisation peut être retirée totalement ou partiellement à un casino en cas de non-application délibérée des dispositions de l'article 31.

Art. 67-17. – Réserve.

Les casinos peuvent détenir, dans un local offrant toutes les garanties de protection, une réserve réglementaire de machines à sous s'élevant au maximum à 10 % de la dotation autorisée. Une machine à sous de réserve ne peut être utilisée qu'en lieu et place d'une autre machine.

Art. 67-18. – Emplacements, locaux.

Les machines à sous peuvent être installées dans les salles de jeux existantes, ou dans des locaux spécialement aménagés permettant d'assurer la sécurité de ces jeux et dont les conditions d'accès sont celles prévues à l'article 14 du décret du 22 décembre 1959 modifié.

Art. 67-19. – Déplacements de machines.

Aucune machine à sous ne peut, sauf panne ou incident technique, être déplacée de son emplacement initial avant que le service de police compétent n'en soit informé. Tout remplacement d'une machine en exploitation par une machine de la réserve et tout retrait de machine pour réparation font l'objet d'une mention au registre de contrôle technique où sont consignés les numéros fabricant et casino de la machine déplacée et de la machine de remplacement, le motif du déplacement de la machine, la date et l'heure du mouvement. Le retour de la machine après réparation est également mentionné dans les mêmes conditions sur ce registre. Ces opérations sont contresignées par le membre du comité spécialisé, le mécanicien du casino et le technicien de la SFM s'il y a lieu.

Art. 67-20. – Gains de jackpots ou de lots cumulés.

Lorsqu'un joueur gagne un gros lot dit jackpot ou des lots cumulés dépassant les limites de paiement automatique de la machine, un membre du comité de direction en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit un bon de paiement ; il y porte ainsi que sur le registre des jackpots et gains cumulés les mentions suivantes :

- numéro casino de la machine sur laquelle le jackpot ou les lots cumulés ont été gagnés ;
- combinaison des figures constituant le jackpot ;
- date, heure, montant du gain.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre du comité.

En outre, le carnet de comptabilité de la machine concernée prévu à l'article 73 du présent arrêté sera annoté du paiement effectué.

Un registre des jackpots progressifs (modèle n° 28 S) est tenu. Il est renseigné chaque jour à la clôture des jeux du montant affiché des différents jackpots progressifs.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre des jackpots et gains cumulés et le registre des jackpots progressifs peuvent être établis par procédé informatique.

Art. 67-20-1. – Jackpots progressifs.

Lorsque plusieurs appareils sont connectés entre eux afin d'alimenter un jackpot progressif, celui-ci ne peut-être arrêté en cours d'exploitation qu'au terme d'une période de trois mois consécutifs d'exploitation.

Un arrêt volontaire du jackpot progressif peut ensuite intervenir à tout moment sous réserve d'en informer le ministre de l'intérieur et le comptable du Trésor, chef de poste, dans les huit jours qui précèdent.

En cas de suppression d'un jackpot progressif dans un même établissement, et sans constitution d'un nouveau, le casino doit affecter immédiatement la somme incrémentée au registre des orphelins.

Le casino a la possibilité de récupérer l'incrément d'un progressif jusqu'au 31 octobre de l'année en cours ; passé ce délai, la somme ne peut plus être récupérée.

Dans le cas où le casino souhaite récupérer l'incrément d'un progressif versé temporairement au registre des orphelins, l'opération peut être réalisée sur un jackpot progressif existant ou à créer dans une dénomination égale de même type et sur une ou des machines ayant des programmes de paiement de même type. La somme incrémentée sera ainsi ajoutée à la valeur de départ du nouveau jackpot progressif ou d'un jackpot existant.

Le registre des orphelins sera renseigné à cette occasion en rouge de la valeur de l'incrément du progressif ainsi récupéré en faisant apparaître la référence de l'inscription primitive et sera signé du membre du comité et du caissier.

En cas de jackpot mis en place entre plusieurs machines à sous situées dans différents établissements, les registres correspondants (registre des jackpots et gains cumulés et registre des jackpots progressifs) doivent impérativement être établis par procédé informatique sécurisé, de telle sorte qu'ils soient partagés en ligne entre les casinos concernés.

Art. 67-21. – Avances.

Une avance est nécessaire sur une machine si la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un jackpot ou des lots cumulés ou si une machine est nouvellement mise en service.

L'employé qui constate que la trémie est vide, informe le membre du comité et le caissier. Ce dernier remplit un bon d'avance machine en indiquant le numéro d'emplacement et le numéro constructeur de la machine, la date et l'heure, la dénomination des pièces ou des jetons nécessaires, le montant de l'avance. Ce bon est signé au minimum par le caissier et le membre du comité de direction.

Il est possible en cours de séance d'effectuer des avances préventives pour les machines dont le niveau de trémie est faible.

L'employé réapprovisionne en pièces ou en jetons la machine sous le contrôle du membre du comité de direction.

En outre, le carnet de comptabilité de la machine concernée prévu à l'article 73 du présent arrêté sera annoté de l'avance effectuée en caisse.

Art. 67-22. – Gains non réclamés.

Les dispositions générales relatives aux orphelins prévues à l'article 41 s'appliquent aux machines à sous.

En outre, lors du relevé des compteurs, les indications chiffrées fournies par les compteurs des gains manuels de jackpots et de lots cumulés pour la période écoulée depuis le dernier relevé, sont rapprochées, pour chaque machine, des paiements effectués à ce titre par la caisse pendant la même période et enregistrés sur le carnet de comptabilité de la machine.

Lorsque les paiements effectifs par caisse s'avèrent inférieurs aux jackpots et aux lots cumulés évalués à partir du compteur, la différence est réputée correspondre à des gains non réclamés. Elle entre dans la catégorie des orphelins.

Dans la comptabilité générale du casino, le compte de tiers orphelins est crédité par le débit du compte de tiers produit brut des jeux.

Le carnet de comptabilité, visé à l'article 73 du présent arrêté, est servi à cette occasion.

Art. 67-23. – Fausses pièces et monnaies étrangères.

Toutes les fausses pièces et monnaies étrangères trouvées durant les différentes opérations de comptée, conditionnement, dépannage, doivent être versées dans un coffret spécial détenu à la caisse et fermé à clé. Aucune opération de change de fausses pièces et de monnaies étrangères ne peut être effectuée, à la demande d'un joueur, par les changeurs ou caissiers.

Les fausses pièces et fausses monnaies étrangères peuvent être détruites, en fin d'exercice, sous le contrôle du comptable du Trésor.

Art. 67-24. – Comptées.

En tant que de besoin et toujours le dernier jour du mois, il est procédé à la comptée des boîtes qui reçoivent les pièces ou les jetons, les billets ou les tickets ou tout titre de valeur dans les machines à sous. Lorsqu'elles sont équipées d'un dispositif acceptant les cartes de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé, il sera procédé au relevé des compteurs des unités électroniques entrées et sorties.

Les opérations de comptée concernent obligatoirement l'ensemble des appareils ayant fonctionné depuis la dernière comptée. Des comptées en cours de séance sur des machines à sous d'une dénomination sont autorisées sous réserve d'une comptée générale de cette dénomination en fin de séance.

Elles sont retracées dans un carnet de comptabilité tenu pour chaque machine et visé à l'article 73 du présent arrêté.

Le dernier jour de la saison, il est procédé à la comptée de toutes les recettes, y compris les fonds de caisse et les trémies, et aux enregistrements comptables et techniques qui en découlent.

Art. 67-25. – Relevé des compteurs.

Les montants affichés par les compteurs sont relevés par un employé de jeux, sous la responsabilité d'un membre du comité de direction lors de la comptée effectuée le dernier jour du mois.

Ces résultats sont consignés sur un état mensuel du relevé des compteurs (modèles 32), certifié par le membre du comité et l'employé de jeux qui a effectué l'opération. Cet état fait apparaître en une ligne par machine :

- le numéro d'emplacement dans le casino ;
- le numéro constructeur de la machine ;
- les montants affichés par les huit compteurs ;
- les montants des deux compteurs supplémentaires pour les machines équipées pour les cartes de paiement précréditées ou tout autre système monétique agréé ;
- les montants des deux compteurs supplémentaires pour les machines équipées pour les tickets ou tout autre système monétique ;
- les montants des deux compteurs supplémentaires pour les machines équipées pour les accepteurs de billets.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, cet état mensuel du relevé des compteurs peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

L'état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous, visé à l'article 74 du présent arrêté, est établi à cette occasion.

Art. 67-26. – Caisses, changes.

Une caisse destinée à l'exploitation des machines à sous centralise toutes les opérations financières s'y rapportant. Elle permet aux joueurs d'effectuer dans les meilleures conditions les opérations de change. Elle fonctionne sous la responsabilité du caissier spécialement affecté à cette tâche.

Des caisses secondaires et des changeurs itinérants disposant d'une somme fixe peuvent également procéder à des opérations de change.

Dans les casinos qui exploitent cinquante machines et moins, dans des lieux contigus où se trouve un, ou plusieurs jeux de tables, une caisse commune peut inclure la caisse des jeux de table, tout en conservant une comptabilité distincte. Cette caisse commune fonctionne sous la responsabilité d'un caissier habilité à effectuer à la fois les opérations financières relatives aux jeux de tables et aux machines à sous.

A l'ouverture, l'encaisse de la caisse est constituée d'espèces et de jetons, les jetons étant considérés comme valeurs de caisse.

L'encaisse attribuée à la caisse peut être justifiée à tout moment par la présentation d'espèces, de jetons, de bons d'avance ou de paiement par caisse, de tickets ou tout autre système monétique ainsi que d'un état récapitulatif du montant des opérations par cartes de paiement pour les casinos disposant d'un tel système.

Après chaque séance, l'encaisse est reconstituée dans sa composition, ou dans son montant en cas de comptée, par dépôt ou retrait d'espèces ou de jetons enregistrés en comptabilité entre la caisse et la caisse centrale ou le compte de dépôt de plaques et jetons.

Le paiement par la caisse d'avances aux machines ou de gains aux joueurs ne donne pas lieu à mouvement immédiat en comptabilité générale. Les bons établis à ces occasions sont considérés, entre deux comptées, comme valeurs de caisse.

Art. 67-27. – Personnel.

Tout casino qui exploite les machines à sous dans un local distinct doit au moins employer dans cette salle un caissier et affecter un membre du comité de direction au contrôle de ces jeux. Il pourra également employer un mécanicien pour effectuer les opérations courantes d'entretien et de dépannage.

Dans tout casino où fonctionnent plus de cinquante machines doivent être présents au minimum :

- un membre du comité de direction spécialisé ;
- un caissier ;

– un mécanicien chargé des opérations de dépannage courant.

Tous ces personnels doivent être agréés par le ministre de l'intérieur.

Section 3

Surveillance, contrôle, taxes

Art. 67-28. – Personnes responsables de la surveillance et du fonctionnement des machines à sous.

Le fonctionnement des machines à sous est placé sous la responsabilité du directeur responsable et des membres du comité de direction, et en particulier, tous les mouvements de fonds, les paiements des gains ainsi que les déplacements de machines, les incidents techniques et toutes opérations de maintenance.

Art. 67-29. – Documents de contrôle technique à utiliser.

Les dirigeants de l'établissement doivent utiliser les documents suivants :

1. Un registre des jackpots et, éventuellement, des gains cumulés, tenu au jour le jour conformément aux dispositions de l'article 67-20 ;

2. Un registre de contrôle technique des machines indiquant au jour le jour les mouvements d'appareils, les incidents techniques, les opérations de dépannage et de maintenance, conformément aux précisions données aux articles 67-6, 67-12, 67-15 et 67-19 ;

3. Un inventaire technique des machines constitué à partir d'une fiche par machine portant le numéro de l'emplacement, le numéro constructeur de la machine et, le cas échéant, le numéro de série du lecteur de cartes de paiement, et retraçant toutes les opérations qui ont affecté l'appareil de la date de sa mise en service dans le casino à celle de la cessation de fonctionnement. Ce document doit être mis à jour régulièrement et signé du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, ces différents documents peuvent être établis par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Art. 67-30. – Interventions techniques exercées sur les machines à sous.

Les employés des SFM agissant dans le cadre de l'article 67-6 ci-dessus rendent compte obligatoirement de leurs interventions en remplissant les bons d'intervention technique et le registre de contrôle technique. Ces obligations incombent également au personnel des casinos lorsqu'il effectue des opérations de dépannage et d'entretien courant sur les machines à sous.

Les dirigeants des SFM seuls détiennent un double du programme de paiement des appareils. Ils ne peuvent le communiquer à quiconque hormis les services administratifs compétents.

Tous les quatre-vingt-dix jours d'exploitation au moins, et en tout cas une fois par saison, les SFM effectuent obligatoirement une visite de révision et de contrôle. Les techniciens concernés inscrivent les remarques et conclusions sur le registre de contrôle technique.

Les dirigeants et salariés des SFM ont une obligation générale d'informer le service de police compétent de toute anomalie constatée dans le fonctionnement des machines à sous. L'information doit être transmise sans délai s'il y a urgence ou par rapport écrit dans les autres cas.

Tout manquement aux dispositions qui précèdent constitue un motif de retrait d'agrément provisoire ou définitif.

Art. 67-31. – Surveillance et contrôle spécifiques aux machines à sous.

Les fonctionnaires de la sous-direction des courses et des jeux du ministère de l'intérieur ainsi que ceux du ministère de l'économie, des finances et du budget concernés exercent les prérogatives suivantes :

- ils ont libre accès à tous les locaux des casinos et des SFM où sont déposées les machines à sous ou toutes pièces et documents s'y rapportant ;
- ils peuvent faire ouvrir à tout moment une machine en exploitation ;
- ils disposent d'un accès libre à tous les systèmes de contrôle électronique, informatique, vidéo des machines ;
- ils peuvent requérir à tout moment et sans frais l'assistance des techniciens agréés des SFM.

Les fonctionnaires de la sous-direction des courses et des jeux peuvent, en outre, requérir, aux frais de la personne morale contrôlée, l'assistance de bureaux de vérification indépendants.

Art. 67-32. – Frais de contrôle.

Des frais de contrôle, dont le montant forfaitaire par appareil autorisé est fixé par arrêté conjoint du ministre du budget et du ministre de l'intérieur, sont versés par les casinos en fin d'exercice.

TITRE IV
COMPTABILITÉ DES JEUX ET PRÉLÈVEMENTS

CHAPITRE I^{er}

Comptabilité spéciale des jeux

Art. 68. – Généralités.

Pour les jeux de tables, des carnets spéciaux sont tenus par table ou tableau.

Ils décrivent par séance :

a) Pour les jeux de contrepartie, le montant de l'avance initiale et des avances complémentaires éventuelles et le montant de l'encaisse constatée en fin de séance (carnets d'avances modèle n° 10) ;

b) Pour les jeux de cercle, le montant intégral de la cagnotte sans aucune déduction (carnets d'enregistrement des cagnottes modèles n° 11 et 11 *ter*).

Les résultats figurant sur ces carnets sont récapitulés par table ou tableau et par journée sur un registre de contrôle (modèle n° 12) qui doit être totalisé, arrêté et visé à la fin de chaque journée.

c) Pour les jeux des machines à sous sont tenus :

- un carnet de comptabilité (modèle n° 29) par machine à sous sur lequel sont retracés les éléments servant à déterminer le produit brut réel des jeux de chaque appareil ;
- un relevé mensuel des compteurs des machines à sous, visé à l'article 67-25 du présent arrêté, qui permet de fixer le produit brut théorique des jeux des machines à sous (modèle n° 32) ;
- un état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous (modèle n° 35) établi à partir des documents visés aux deux alinéas précédents.

Les résultats de ce dernier état et du registre de contrôle susvisé sont ensuite reportés sur un carnet des prélèvements (modèle n° 13) qui sert à déterminer le montant des différents prélèvements auxquels le casino est assujéti.

Cotés et paraphés avant tout usage par le comptable du Trésor, chef de poste, les différents registres et carnets (modèles n° 10, 11, 11 *ter*, 12, 13 et 29) sont tenus dans les conditions de régularité exigées pour les livres de commerce. Ils ne doivent présenter ni grattages ni surcharges. En cas d'erreurs, les rectifications sont faites à l'encre rouge et elles sont approuvées en toutes lettres par le directeur ou le membre du comité de direction qui le remplace.

Il est établi, en outre, une fois par mois, un bordereau de versement du prélèvement revenant à la commune en vertu du cahier des charges (modèle n° 14) et un décompte contradictoire des prélèvements visé à l'article 75 du présent arrêté.

Lorsque la gestion comptable est informatisée, les carnets d'avance de la comptabilité peuvent être établis par informatique garantissant la traçabilité des opérations et validés par signature électronique.

Art. 69. – Jeux de contrepartie, carnets d'avances et de comptabilité.

Carnets d'avances :

Pour les jeux de contrepartie, il est tenu autant de carnets d'avances distincts qu'il y a de tables ou de tableaux alimentés chacun par une caisse recevant une avance distincte.

Ces carnets doivent être établis conformément au modèle n° 10 et chacun d'eux reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la caisse, de la table ou du tableau auxquels il est affecté.

Après inscription des résultats de la séance sur le carnet afférent à chaque tableau, le directeur responsable ou un membre du comité de direction est tenu de vérifier l'exactitude de cette inscription et de la certifier du mot « exact » suivi de sa signature.

Les carnets d'avances sont arrêtés par séance et totalisés par journée. A la fin de chaque journée, les résultats obtenus sont reportés par caisse au registre de contrôle (modèle n° 12) visé à l'article 72 du présent arrêté.

L'usage du carnet d'avances est obligatoire et l'inscription directe au registre de contrôle des opérations concernant les jeux de contrepartie n'est admise sous aucun prétexte.

Lorsque le casino utilise une table réversible au cours d'une même séance, il doit ouvrir un nouveau carnet d'avances.

A la boule et au vingt-trois, les avances initiales enregistrées sur chaque carnet comportent toutes, pour un même jeu, le même montant.

Aux autres jeux de contrepartie, les carnets d'avances peuvent être visés par les fonctionnaires de contrôle.

Carnets de comptabilité :

Pour les jeux électroniques, il est tenu un registre de comptabilité selon le modèle correspondant pour chaque poste de jeux destiné à comptabiliser les résultats de la séance.

Art. 70. – Jeux de cercle, carnet d'enregistrement des cagnottes.

Pour les jeux de cercle et leur forme électronique, il est tenu autant de carnets d'enregistrement des cagnottes distincts qu'il y a de tables de jeux. Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet.

Ces carnets doivent être établis conformément au modèle n° 11 et chacun d'eux reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la table à laquelle il est affecté.

Au début de la journée (ou de la séance si la cagnotte est comptée plusieurs fois dans la même journée), sont inscrits sur le carnet la date (et s'il y a lieu le numéro de la séance) dans la colonne 1, l'heure d'ouverture dans la colonne 2, les noms des croupiers et changeurs dans la colonne 3, la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque carnet dans les colonnes 4 et 5.

En cours de partie, sont portées successivement les heures d'interruption et de reprise des séances, ainsi que la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque nouveau carnet mis en service.

A la fin de la partie, est apposé le timbre à date sur la souche du dernier ticket détaché de chaque carnet et sont servies les colonnes 6, 7 et 8 du carnet pour déterminer la somme qui doit être trouvée dans la cagnotte d'après le nombre et la valeur des tickets détachés.

Lorsqu'il est fait usage d'un appareil automatique, le montant calculé de la cagnotte enregistrée en fin de séance est inscrit dans la colonne 8.

Toutes ces opérations doivent être faites avant l'ouverture de la cagnotte, sur le carnet lui-même et sans qu'il soit permis de faire un brouillon sur une feuille volante ou sur un carnet auxiliaire. Toutefois, dans les casinos possédant de nombreuses tables de baccara, les deux opérations, détermination d'après le carnet de la somme qui doit être trouvée dans la cagnotte, d'une part, ouverture et comptage de la cagnotte, d'autre part, peuvent être faites simultanément et contradictoirement par des employés différents. Lesdites opérations ont toujours lieu en présence du directeur responsable ou d'un membre du comité de direction.

Si la cagnotte, dont le montant est inscrit dans la colonne 9 du carnet, représente exactement la somme inscrite dans la colonne 8, il n'y a plus qu'à remplir les colonnes 12 à 15 dudit carnet, qui donnent les chiffres à reporter au registre de contrôle (modèle n° 12).

Dans le cas contraire, la différence est inscrite, selon son sens, dans la colonne 10 ou la colonne 11 du carnet :

- si la différence est en plus, les tickets nécessaires pour rétablir l'équilibre sont détachés, le numéro du dernier de ces tickets étant indiqué dans la colonne 13 du carnet ; le timbre à date est apposé immédiatement sur la souche du dernier ticket détaché pour combler cette différence ;
- si la différence est en moins, elle est supportée par la caisse du casino.

Aucune compensation n'est admise entre les erreurs constatées en sens inverse à des tables différentes.

Lorsqu'il est fait usage d'un appareil automatique et qu'une différence en plus dans la cagnotte est constatée, le croupier saisit un montant supplémentaire de pot de façon à ajuster le montant des prélèvements tel qu'il figure sur la machine avec le montant de la cagnotte.

En cas de différence en moins, celle-ci est supportée par la caisse du casino.

Dans tous les cas, c'est le plus élevé des deux chiffres figurant l'un dans la colonne 8, l'autre dans la colonne 9 du carnet, qui doit être inscrit dans la colonne 15 pour être reporté au registre de contrôle susvisé.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet d'enregistrement des cagnottes peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Art. 71. – Jeux de baccara, carnet d'enregistrement des cagnottes.

Les carnets d'enregistrement des cagnottes (modèle n° 11) mis en service aux tables de baccara à deux tableaux (banque limitée ou banque ouverte) reçoivent le numéro d'ordre correspondant au numéro de la table auquel ils sont affectés ainsi que la mention « Baccara à banque limitée » ou « Baccara à banque ouverte ».

Ils sont tenus dans les conditions prévues par l'article 70 du présent arrêté sous les réserves suivantes :

- au début de chaque séance le nom du banquier est inscrit sur le carnet d'enregistrement des cagnottes.
Dans le cas où la banque ne serait pas tenue par le même banquier durant toute la séance, les opérations intéressant chacun des banquiers successifs seront décrites distinctement, le nom de chacun de ceux-ci étant inscrit en tête ;
- la colonne 3 des carnets d'enregistrement des cagnottes est subdivisée en colonne 3 et 3 bis, la première étant destinée à recevoir le nom du ou des banquiers, la seconde celui des croupiers et changeurs.

Art. 72. – Jeux de tables, registre de contrôle.

Les comptes des jeux sont tenus par séance et, pour chaque séance, par table pour les jeux de cercle, par caisse pour les jeux de contrepartie et par poste de jeux pour leur forme électronique et totalisés par journée.

L'administration du casino décrit ces comptes sans interligne sur un registre de contrôle conforme au modèle n° 12.

Le registre de contrôle retrace les résultats donnés par :

a) Les carnets d'enregistrement des cagnottes aux jeux de cercle (modèle n° 11) ainsi que le carnet servi à l'occasion des tournois de Texas hold'em poker (modèle 11 ter) ;

- b) Les carnets d'avances aux jeux de contrepartie (modèle n° 10) ;
- c) Le carnet de comptabilité pour les jeux électroniques (modèle 10 bis) ;
- d) Le montant des frais de contrôle des jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois.

Dès que les résultats d'une journée sont connus et ont été vérifiés, ils sont portés, avant le commencement de la journée suivante, au registre de contrôle. A la fin de chaque journée, le registre est totalisé, arrêté en toutes lettres et visé par le directeur responsable du casino ou celui des membres du comité de direction qui le remplace momentanément et par un autre membre du comité de direction.

Les chiffres qui ressortent avant totalisation avec les résultats des journées précédentes sont reportés, en fin de journée, au livre journal en recette pour les jeux de cercle et en recette ou en dépense pour les jeux de contrepartie selon que ces jeux ont été en bénéfice ou en perte. En aucun cas, il ne peut être fait compensation dans la comptabilité commerciale du casino entre les bénéfices des jeux de cercle et les pertes des jeux de contrepartie.

Art. 73. – Jeux des machines à sous, carnets de comptabilité des machines à sous.

Un carnet de comptabilité (modèle n° 29) est ouvert pour chaque machine.

Il sert à enregistrer :

- au jour le jour, les avances à la machine et les gains payés en caisse. Les paiements, par caisse, d'avances à la machine à sous ou de gains aux joueurs ne sont pas comptabilisés au jour le jour, mais retranscrits sur des bons traités comme valeurs de caisse, jusqu'au jour de la comptée, conformément aux dispositions des articles 67-20 et 67-21 du présent arrêté ;
- à chaque comptée, le montant distinct de la comptée physique des jetons, pièces, billets et tickets et de la comptée électronique (différence entre les unités électroniques entrées et sorties multipliée par la mise unitaire) ainsi que le montant des gains non réclamés.

Il permet d'établir, par machine, lors de chaque comptée, le montant du produit réel des jeux réalisé de la période écoulée depuis la dernière comptée. Ce dernier montant est égal à la somme des comptées physique et électronique, diminué des avances à la machine, des paiements des gains aux joueurs en caisse, des gains non réclamés et des tickets émis par la machine.

Chaque carnet de comptabilité est signé par un membre du comité de direction.

Art. 74. – Jeux des machines à sous, état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous.

Le dernier jour du mois, un état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous (modèle n° 35) est établi.

Il reprend, à raison d'une ligne par machine, chacune d'elles étant repérée par son numéro d'emplacement et son numéro-constructeur, les données relatives :

- d'une part, au produit théorique des jeux figurant sur l'état mensuel du relevé des compteurs (modèle n° 32) décrit à l'article 67-25 du présent arrêté. Ce produit théorique est constitué par le produit du montant des mises, obtenu par multiplication du nombre de crédits joués enregistré par le compteur des entrées, par la valeur de l'unité de mise de la machine et du complément à 100 du taux de redistribution de la machine. Pour le calcul, le nombre le plus élevé des entrées affiché par le premier ou le deuxième compteur des entrées est retenu ;
- d'autre part, au produit réel des jeux figurant sur chaque carnet de comptabilité (modèle n° 29).

La comptabilité générale du casino est établie à partir de cet état, le compte de tiers « produit brut des jeux » étant crédité par le débit du compte « caisse jeux-machines à sous » pour le montant du produit réel des jeux.

L'état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous sera dûment certifié et signé par le directeur du casino et un membre du comité de direction.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, l'état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Le dernier jour du mois, les montants totaux du produit théorique et du produit réel des jeux sont reportés sur le carnet de prélèvements (modèle n° 13).

Art. 75. – Prélèvements, carnets des prélèvements.

Sur un carnet de prélèvements (modèle n° 13) dont chaque feuillet est numéroté pour chaque mois (novembre, feuillet n° 1, décembre, feuillet n° 2...), sont reportés :

- par journée, les résultats généraux du registre de contrôle (modèle n° 12) visé à l'article 72 du présent arrêté (bénéfices ou pertes des jeux de contrepartie, produit des jeux de cercle) ;
- le dernier jour du mois, les montants totaux de l'état mensuel de détermination des produits, théorique et réel, des jeux des machines à sous (modèle n° 35), visé à l'article 74 du précédent arrêté.

Le carnet des prélèvements établi par le casino est tenu à livre ouvert et comporte, pour chaque mois d'activité, les indications suivantes :

- le montant, par journée, des produits enregistrés au titre des jeux de contrepartie, des jeux dits de cercle, du premier au dernier jour du mois, ainsi que le montant total des produits, réel et théorique, des machines à sous réalisés au cours du mois considéré. Il est complété, après inscription des opérations du dernier jour du mois, par le report des résultats antérieurs, de manière à déterminer le produit brut des jeux depuis le début de la saison (1^{er} novembre de l'année N-31 octobre de l'année N + 1) ;
- l'assiette des différents prélèvements et leurs éléments de calcul.

Le premier jour ouvrable de chaque mois, le comptable du Trésor, chef de poste, doit vérifier le montant des différents prélèvements auxquels le casino est assujéti sur le carnet de prélèvements par rapprochement avec le registre de contrôle et les autres documents de comptabilité, notamment ceux visés à l'article 68 du présent arrêté.

Ce montant est arrêté en toutes lettres et certifié par la signature du comptable du Trésor, chef de poste, le directeur et un membre du comité de direction.

En ce qui concerne les appareils mentionnés à l'article 2 de la loi n° 83-628 du 12 juillet 1983, les prélèvements sont assis sur le produit brut réel des jeux constaté pour l'ensemble des appareils et défini de la manière suivante :

Ce produit est calculé en appliquant le coefficient visé au 3° de l'article 15 du décret du 22 décembre 1959 modifié susvisé à la sommation du produit réel de chaque appareil, lui-même correspondant au montant de la comptée afférente à l'appareil, diminué des avances faites, des gains payés en caisse, du montant des gains non réclamés et des tickets émis par la machine.

Toutefois, s'il est constaté, lors de la dernière liquidation mensuelle de la saison, que la sommation du produit théorique des jeux de chaque appareil, lui-même égal au montant des mises par le complément à 100 du taux de redistribution de l'appareil, est supérieur au produit réel des jeux, le calcul des prélèvements est directement effectué à partir du produit théorique des jeux sur les feuillets du carnet de prélèvements du dernier mois de la saison considérée.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le carnet de prélèvements peut être établi par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

CHAPITRE II

Prélèvements

Art. 76. – Décompte contradictoire des prélèvements.

Après certification par le comptable du Trésor du carnet de prélèvements (modèle n° 13) dans les conditions prévues à l'article 75 du présent arrêté, le directeur responsable du casino établit deux photocopies de chaque feuillet numéroté du carnet des prélèvements, pour le mois considéré.

Ces photocopies doivent être certifiées conformes au carnet de prélèvements (modèle n° 13) et de nouveau contresignées, sur chaque page, par le directeur de l'établissement de jeux, un membre du comité de direction et le comptable du Trésor, chef de poste, pour valoir décompte contradictoire des prélèvements dus sur le produit brut des jeux.

Elles sont remises au comptable du Trésor, chef de poste, le jour même de leur établissement.

Elles sont produites régulièrement chaque mois, dès que la saison est commencée, même s'il n'y a pas lieu à prélèvement.

Le dernier mois de la saison des jeux, la liquidation des prélèvements donne lieu à la délivrance de trois photocopies certifiées et contresignées selon les mêmes modalités.

Art. 77. – Versement des prélèvements.

Bien qu'elles ne soient pas immédiatement exigibles, les sommes représentant le montant des prélèvements sont la propriété de leurs bénéficiaires :

- dès leur entrée dans la cagnotte pour les jeux de cercle et la forme électronique de ces jeux ;
- dès leur inscription sur les carnets de prélèvements (modèle n° 13) pour les jeux de contrepartie et la forme électronique de ces jeux ainsi que les appareils mentionnés à l'article 2 de la loi n° 83-628 du 12 juillet 1983.

Le directeur est constitué comptable de ces fonds à partir de ce moment. Ils sont mis en réserve pour être exactement versés au comptable du Trésor, chef de poste, le jour même de la vérification, ou le lendemain, si le casino se trouve dans la même localité que le poste comptable et, dans le cas contraire, dans un délai maximum de trois jours.

Ces délais sont de rigueur et ne peuvent être dépassés sous aucun prétexte. L'emploi, même momentané, de ces fonds à un autre usage constitue un détournement au détriment de leurs bénéficiaires et entraîne le retrait immédiat de l'autorisation de jeux.

Le directeur responsable peut en lieu et place de cette mise en réserve lui substituer une garantie bancaire permettant d'assurer le versement des fonds au comptable du Trésor, chef de poste, dans les délais visés ci-après.

Cette garantie doit être constituée avant le commencement de la saison des jeux auprès d'un établissement bancaire établi en France. Son montant revu annuellement doit correspondre à un douzième du montant des prélèvements versés au titre de l'année précédente, majoré de 5 %.

L'attestation bancaire de garantie doit être communiquée au comptable du Trésor, chef de poste, par le casino au plus tard à la date d'ouverture de la saison des jeux.

Dès lors que le comptable du Trésor, chef de poste, constate, le jour de son contrôle sur place, que le casino n'est pas en mesure de s'acquitter de ses prélèvements, il demande sans délai à l'établissement bancaire la mise en œuvre immédiate de la garantie par lettre recommandée avec accusé de réception.

En l'absence de règlement du montant des prélèvements garantis par l'établissement bancaire dans les quarante-huit heures ouvrables suivant la réception de la demande visée à l'alinéa précédent, le ministre chargé du budget peut demander au ministère de l'intérieur le retrait de l'autorisation de jeux.

Tout incident dans le versement des fonds intervenant au cours du même exercice et postérieurement à la mise en œuvre de la garantie bancaire entraîne le retrait immédiat de l'autorisation de jeux.

Art. 78. – Modalités de calcul des prélèvements.

Les prélèvements sont liquidés par saison des jeux, à savoir la période allant du 1^{er} novembre d'une année au 31 octobre de l'année suivante.

A la saison des jeux suivante, les prélèvements sont calculés au premier euro de produit brut des jeux.

Aucune compensation n'est admise entre le montant dû des prélèvements au titre d'une saison des jeux en cours et celui dont le casino est redevable pour une saison de jeux antérieure.

En cas d'erreur portant sur le calcul des prélèvements, constatée en cours de saison des jeux, les rectifications nécessaires, la restitution au casino des sommes payées en trop ou le complément de prélèvements à réclamer à l'établissement de jeux ne peuvent se faire que par compensation, à l'occasion de l'établissement du prochain carnet de prélèvements (modèle n° 13) qui suit la constatation de l'erreur.

En cas d'erreur portant sur le calcul des prélèvements, constatée après clôture de saison des jeux concernée, il n'y a pas lieu de procéder à la rectification du carnet de prélèvements (modèle n° 13) du dernier mois de la saison en cause. Le comptable du Trésor chef de poste établit un décompte de fin de saison valant pièce justificative du remboursement à opérer au profit du casino ou du versement complémentaire à réclamer auprès de celui-ci.

L'excédent de versement, constaté en fin de saison des jeux au titre des prélèvements résultant de pertes excédentaires subies aux jeux de contrepartie durant le dernier mois de la saison, donne lieu à un remboursement par le trésorier payeur général. Il est alors procédé par voie de l'établissement d'un décompte de fin de saison.

Il en est de même pour l'excédent de versement autre que celui visé à l'alinéa précédent, quel qu'en soit l'origine, constaté au titre d'une saison de jeux clôturée.

CHAPITRE III

Comptabilité commerciale des casinos

Art. 79. – Tenue d'une comptabilité particulière.

La tenue d'une comptabilité régulière spéciale à chaque société commerciale exploitante d'un casino ou au titulaire de l'autorisation de jeux si l'établissement de jeux n'est pas exploité par une société est obligatoire. Le titulaire de l'autorisation de jeux ne peut s'en dispenser sous aucun prétexte.

Cette comptabilité est tenue conformément aux prescriptions du plan comptable particulier fixé par arrêté interministériel des ministres chargés de l'intérieur et du budget.

Les établissements peuvent, à leur gré, adopter le système et le procédé comptables les mieux adaptés à leur organisation propre à condition que ceux-ci respectent en tout point les règles générales du plan comptable visé à l'alinéa précédent.

Le directeur est tenu, à toute réquisition, de donner communication sur place et sur pièces, dans les meilleurs délais, des documents de la comptabilité générale et de la comptabilité spéciale des jeux aux agents chargés de la surveillance mentionnés à l'article 88.

Art. 80. – L'exercice comptable a la même durée que la saison des jeux telle qu'elle est définie à l'article 78.

Si le comptable supérieur du Trésor ou le comptable chef de poste estime que les opérations ne peuvent pas être décrites d'une façon satisfaisante à l'aide de ces registres et documents, il peut prescrire la tenue de tels autres registres ou documents « usités dans le commerce » ou visés au plan comptable général (cf. titre I^{er}, Dispositions générales, Livres obligatoires).

Chaque écriture doit être appuyée par une pièce justificative établie, datée, conformément aux prescriptions du plan comptable général et susceptible d'être présentée à toute demande.

Tous les documents de comptabilité de l'année courante et des dix années précédentes ainsi que les pièces justificatives des opérations doivent, sans exception aucune, être mis à la disposition des agents vérificateurs.

Ces agents peuvent se faire justifier de l'existence des fonds qui, d'après les écritures, doivent se trouver en caisse. Ils peuvent exiger la présentation de tous les documents détenus par l'établissement et établis par les banques ou établissements de crédit avec lesquels le casino est en rapport.

Art. 81. – Comptabilité des plaques, jetons.

Les casinos doivent ouvrir, parmi leurs comptes de tiers, un compte particulier intitulé « plaques et jetons » afin de retracer globalement chaque jour les opérations d'achat et de vente par la clientèle des plaques et jetons utilisés aux tables de jeux. Le compte est crédité du montant des achats de la clientèle et débité du montant des plaques et jetons dont celle-ci demande le remboursement. Ce compte ne joue qu'avec le compte-caisse.

Le montant des plaques et jetons constituant les cagnottes ou les caisses des jeux en fin de partie fait l'objet de débits au compte particulier indiqué ci-dessus en même temps que le compte « Produit brut des jeux » est crédité du montant des versements dont se sont accrues les cagnottes ou les caisses. Aux jeux de contrepartie, cette double opération n'est passée qu'en cas de gain du casino ; en cas de perte, le montant des plaques et jetons perdus fait aux deux comptes ci-dessus l'objet d'écritures inverses.

S'agissant de jetons ou cartes de paiement utilisés pour les machines à sous, les opérations d'alimentation en jetons et cartes de paiement de la caisse ou de dépôt, par cette caisse, des jetons et cartes de paiement excédentaires figurant dans son encaisse, font l'objet d'écritures réciproques entre les comptes « caisse des jeux-machines à sous » et « jetons, plaques et cartes de paiement en dépôt ».

La caisse est débitée des entrées de jetons et des cartes de paiement par le crédit du compte « jetons, plaques et cartes de paiement en dépôt » et elle est créditée des sorties par le débit du même compte.

Par contre et à l'inverse des procédures suivies pour les jeux de cercle et de contrepartie, aucune, aucune écriture n'est constatée en comptabilité générale lors des opérations de change avec la clientèle, celles-ci étant exclusivement effectuées par la caisse des jeux-machines à sous et ses démembrements.

D'autre part, les casinos constatent sur un « registre des plaques jetons et cartes de paiement » (modèle n° 16) les séries mises en service. Le registre comporte une description sommaire des plaques, jetons et cartes de paiement, l'indication du fabricant, le nombre de séries. Pour les plaques et jetons, il indique également les différentes valeurs dans chaque série et le nombre de ces plaques et jetons par valeur. Le registre mentionne également le nombre de séries conservées à la réserve générale des jetons, plaques et cartes de paiement et le nombre de celles effectivement en service aux guichets de change et aux tables de jeux.

Au début et à la mi-saison des jeux, les casinos procèdent à un recensement des plaques, jetons et cartes de paiement en service. Ils en portent le résultat sur le registre prévu à l'alinéa précédent.

La différence entre le montant des prises en charge consignées au registre des plaques, jetons et cartes de paiement et le montant des plaques, jetons et cartes de paiement recensés permet de dégager le montant total des plaques, jetons et cartes de paiement momentanément conservés par les joueurs. Ce dernier montant doit correspondre au solde créditeur du compte « plaques, jetons et cartes de paiement. »

CHAPITRE IV

Questions particulières**Art. 82.** – Fourniture des carnets de tickets.

Les tickets à souche pourront avoir quatre valeurs différentes : 10 centimes d'euro, 1 euro, 10 euros et 100 euros.

La couleur des carnets de tickets varie suivant leur valeur.

Ils sont réunis par carnets de 200 tickets et portent un numéro d'ordre pris, pour chaque valeur, dans la série ininterrompue des nombres depuis le n° 1 jusqu'au n° 1 000 000.

Le casino ne peut détenir, simultanément et pour la même valeur faciale, deux tickets portant le même numéro de série.

Le numéro du ticket commençant chaque carnet est reproduit sur la couverture du carnet.

Les casinos adressent à l'imprimeur la commande de carnets de tickets qu'ils ont, au préalable, fait viser par le comptable du Trésor chef de poste.

L'imprimeur choisi par le casino doit avoir reçu au préalable un agrément du ministre chargé du budget, qui porte sur les modalités techniques de fabrication, de stockage et de livraison des carnets de tickets et l'engagement d'informer systématiquement et semestriellement le ministre chargé du budget des livraisons effectuées.

Il expédie les carnets de tickets conformément à la commande et adresse au comptable du Trésor chef de poste ayant visé la commande la déclaration de livraison ; celle-ci, établie selon le modèle approuvé par le ministère chargé du budget (modèle n° 15) mentionne le numéro, la date de visa de la commande et les quantités livrées par valeur.

Le comptable du Trésor établit, lors du plus prochain contrôle sur place, la conformité des carnets de tickets reçus avec la déclaration de livraison.

Il paraphe et revêt la couverture de chaque carnet de tickets du cachet du poste comptable selon les besoins prévisibles de l'établissement pour assurer le service des différentes tables de jeux pendant un mois. Les carnets de tickets non paraphés sont stockés de manière sécurisée par le casino en attendant leur emploi.

L'imprimeur établit, dans le mois qui suit la fin de chaque semestre, le récapitulatif des livraisons par quotité, date et casino, qu'il adresse au ministre chargé du budget et au ministre de l'intérieur.

Art. 83. – Les carnets de tickets ne peuvent être utilisés par le casino que s'ils sont revêtus du paraphe et du cachet du comptable du Trésor chef de poste.

Lors de la mise en service de carnets de tickets, le directeur responsable du casino délivre au comptable du Trésor chef de poste un reçu qui détaille le contenu de la remise.

Au fur et à mesure qu'ils sont terminés, les carnets ne comprenant plus que leurs souches sont remis au comptable du Trésor chef de poste.

En cas de perte ou de détournement de tickets, le casino est tenu de payer le montant des prélèvements sur le produit des jeux correspondant à la valeur nominale des tickets non représentés.

Section 2

Frais de contrôle des jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois et des machines à sous

Art. 84. – Contrôle du produit brut des jeux.

Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur et du ministère chargé du budget sont chargés, conformément aux articles 89 et 90 du présent arrêté, d'assurer le contrôle du produit brut des jeux de contrepartie, des jeux de cercles, des formes électroniques des jeux de contrepartie et des jeux de cercle ainsi que celui des jeux des machines à sous.

Des fonctionnaires du ministère de l'intérieur sont spécialement désignés pour la surveillance des jeux de contrepartie, autres que la boule et le vingt-trois, de la forme électronique de ces jeux ainsi que celle des machines à sous.

Art. 85. – Frais de contrôle.

Le directeur responsable du casino verse au comptable du Trésor chef de poste le montant des frais afférents au contrôle spécial dont il est question à l'article précédent. Le tarif de ces frais est fixé par arrêté des ministres chargés de l'intérieur et du budget.

Le décompte des frais autres que ceux relatifs au contrôle des machines à sous doit apparaître sur le registre de contrôle dont il est question à l'article 72, en face des résultats de caisse.

Art. 86. – Remboursement des frais de contrôle.

Pour les jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois, les frais de contrôle sont liquidés, par type de jeux de contrepartie, par jour et par table en fonction du nombre de tables de chacun de jeux de contrepartie ayant effectivement été ouvertes, c'est-à-dire dont les encaisses ont été reconnues et consignées dans le carnet d'avances.

L'exigibilité des frais de contrôle autres que ceux afférents aux machines à sous est exclusivement liée à la présence dans le casino d'un des agents visés à l'article 88 du présent arrêté qui matérialisera sa surveillance en renseignant et en signant le registre spécial d'observations.

En tout état de cause, une table par type de jeu au moins est considérée comme étant en service tout au long de la durée de l'autorisation de jeux.

Aucun frais n'est perçu à partir du quatrième jour suivant celui au cours duquel le directeur responsable du casino a fait connaître, par lettres recommandées respectivement adressées au préfet, au comptable du Trésor chef de poste et au commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino, son intention de cesser momentanément de pratiquer un ou plusieurs des jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois. A moins que les lettres ci-dessus ne mentionnent expressément la date de remise en service de la table ou des tables concernées, le casino ne peut procéder à ladite remise en service qu'après en avoir avisé le préfet, le comptable du Trésor chef de poste et le commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino, dans les conditions et délais auxquels est soumise la cessation momentanée de la pratique des jeux.

La lettre du casino adressée au préfet est transmise par ce haut fonctionnaire au ministère de l'intérieur. Celle qui est reçue par le comptable du Trésor chef de poste est remise au trésorier-payeur général ou son représentant au moment du versement des recettes encaissées dans les conditions indiquées à l'article suivant.

Pour les machines à sous, les frais de contrôle sont liquidés en fin de saison des jeux selon les modalités de l'article 67-32 du présent arrêté.

Art. 87. – Versement des frais de contrôle.

Pour les jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois, les sommes à la charge du casino sont arrêtées par le comptable du Trésor chef de poste à la fin de chaque mois et donnent lieu à l'établissement d'un bordereau de versement spécial (modèle 17).

Les frais de contrôle concernant l'exploitation des machines à sous sont arrêtés par le comptable du Trésor chef de poste en fin d'exercice, et portés sur le dernier bordereau de versement spécial mentionné ci-dessus.

Ces bordereaux, établis en double exemplaire, sont signés concurremment par le comptable du Trésor chef de poste, par le directeur et par un membre du comité de direction. Il est laissée une expédition entre les mains du directeur, qui est tenu de verser, à la caisse du comptable du Trésor chef de poste et sur la production de cette expédition, les sommes ainsi arrêtées, en même temps qu'est opéré le paiement des autres prélèvements afférents à la même période.

L'une des expéditions est conservée par le comptable du Trésor chef de poste, l'autre est produite à l'appui de son versement mensuel à la trésorerie générale.

Le montant de ces recettes est imputé au budget général de l'Etat.

TITRE V

SURVEILLANCE, CONTRÔLE

Art. 88. – Agents chargés de la surveillance.

Les seuls fonctionnaires qui ont qualité, à l'exclusion de tous autres agents de l'Etat, pour exercer une mission de surveillance et de contrôle sur place et sur pièces sur le fonctionnement des jeux dans les casinos sont les suivants :

1° Le préfet et le sous-préfet ;

2° Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur affectés au service central des courses et des jeux ou dans un service local des renseignements généraux ;

3° Les inspecteurs des finances ;

4° Les fonctionnaires du ministère de l'économie, des finances et du budget spécialement affectés à la mission d'audit de la direction générale de la comptabilité publique ainsi que le trésorier-payeur général ou son représentant, le comptable du Trésor, chef de poste.

5° Le comptable du Trésor, chef de poste, chargé d'assurer le contrôle de l'assiette et de la liquidation des prélèvements opérés sur le produit des jeux des casinos est le receveur municipal de la commune où est situé le siège du casino, sauf circonstances particulières qui imposent de désigner un comptable du Trésor d'une autre localité.

Le maire et ses adjoints ont également libre accès dans l'établissement et dans les salles de jeux pour l'exercice de leur contrôle en ce qui concerne l'exécution du cahier des charges.

En outre, le ministre de l'intérieur et le ministre de l'économie, des finances et du budget peuvent, par décision spéciale, déléguer cette mission à d'autres fonctionnaires relevant de leur département.

La libre entrée des salles de jeux et de tous autres locaux dépendant des casinos ne peut être refusée sous aucun prétexte à ces différentes personnes. Les représentants des casinos sont tenus de se soumettre à leur contrôle et de se prêter à toutes leurs investigations.

Le directeur responsable du casino est tenu de mettre à la disposition des agents du ministère de l'intérieur ou du ministère de l'économie, des finances et du budget, d'une façon temporaire ou permanente, suivant leurs besoins, un bureau à l'intérieur du casino situé le plus près possible des salles de jeux.

Art. 89. – Prérogatives des agents du ministère de l'intérieur et du ministère chargé du budget vis-à-vis des casinos.

Les fonctionnaires du ministère de l'intérieur et ceux du ministère chargé du budget possèdent exactement les mêmes prérogatives et les mêmes droits de contrôle. Les uns comme les autres ont qualité aussi bien pour veiller à la stricte observation de toutes les dispositions des arrêtés d'autorisation et du présent arrêté que pour faire porter leurs investigations sur tel ou tel point de la gestion des établissements ou du fonctionnement des jeux.

Art. 90. – Les agents du ministère de l'intérieur sont plus spécialement chargés d'exercer une surveillance générale sur les établissements de jeux, en ce qui concerne notamment les conditions d'entrée dans les salles de jeux, les heures d'ouverture et de fermeture, la surveillance des joueurs suspects, le recrutement du personnel, la police des jeux, etc.

Le rôle des agents du ministère chargé du budget consiste essentiellement à contrôler la comptabilité commerciale, la comptabilité spéciale des jeux et les déclarations faites par le directeur responsable du casino relativement au montant du produit des jeux et à encaisser les prélèvements au profit de l'Etat, de la commune, des établissements publics de coopération intercommunale et des organismes sociaux.

Néanmoins, tous les agents chargés du contrôle doivent avoir la possibilité de vérifier l'ensemble de la gestion de l'établissement.

Art. 91. – Police des jeux.

La police des jeux dans les casinos est assurée sous l'autorité du chef du service central des courses et des jeux et dans les conditions fixées par lui. Les fonctionnaires de police chargés du contrôle sont habilités à prendre toutes dispositions utiles pour assurer, dans le cadre du présent arrêté, la régularité et la sécurité des jeux.

Art. 92. – Registre spécial d'observations.

Dans chaque établissement, il est tenu un registre spécial d'observations (modèle n° 16) coté, paraphé et visé par le commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino.

Les agents chargés d'exercer une surveillance demandent communication de ce registre spécial toutes les fois qu'ils se rendent au siège de cet établissement pour y effectuer une opération de vérification quelconque. Ils y indiquent le jour et l'heure de leur visite ainsi que la nature des opérations effectuées, et consignent, s'il y a lieu, les observations, instructions ou injonctions qu'ils ont formulées. Le directeur responsable doit, dans le délai de huit jours, mentionner, en regard desdites observations, la suite qu'il y a été réservée.

Art. 92-1. – Registre de liaison et demandes d'information.

Dans chaque établissement, il est tenu un registre spécial coté, paraphé et visé par le commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino.

Ce registre permet au directeur responsable du casino de demander des précisions et des compléments d'informations auprès du commissaire de police, chef du service des renseignements généraux de la circonscription où se trouve le casino concernant l'application des dispositions réglementaires existantes et d'interroger l'administration sur les difficultés d'application de la réglementation ou de formuler toute remarque ou question relative à l'exploitation.

Ce registre peut être consulté par les agents visés à l'article 88 du présent arrêté.

Art. 93. – L'arrêté du 22 décembre 1954 ainsi que les arrêtés des 16 mars 1994 et 14 novembre 2001 fixant le prix des carnets de tickets dans les casinos sont abrogés.

Les dispositions des articles 1^{er} à 17 et 19 à 96 de l'arrêté du 23 décembre 1959 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos sont abrogées.

Art. 94. – Le présent arrêté sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait à Paris, le 14 mai 2007.

*Le ministre de l'intérieur
et de l'aménagement du territoire,*
FRANÇOIS BAROIN

*Le ministre délégué au budget
et à la réforme de l'Etat,
porte-parole du Gouvernement,*
JEAN-FRANÇOIS COPÉ