

# Décrets, arrêtés, circulaires

## TEXTES GÉNÉRAUX

### MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR

#### Arrêté du 7 mai 2013 modifiant les dispositions de l'arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos

NOR : INTD1302885A

Le ministre de l'économie et des finances, le ministre de l'intérieur et le ministre délégué auprès du ministre de l'économie et des finances, chargé du budget,

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment le chapitre I<sup>er</sup> du titre II de son livre III ;

Vu le décret n° 59-1489 du 22 décembre 1959 modifié portant réglementation des jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques ;

Vu l'arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos,

Arrêtent :

**Art. 1<sup>er</sup>.** – Le chapitre II du titre III de l'arrêté du 14 mai 2007 susvisé est complété par une section 12 intitulée : « Règles particulières applicables à la bataille », comprenant les articles 55-19, 55-19-1 et 55-19-2.

**Art. 2.** – L'article 55-19 est ainsi rédigé :

« Fonctionnement de la bataille.

Le jeu de la bataille 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 la bataille.

Le croupier affecté à la table anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle le placement des mises. Il assure aussi la distribution des cartes.

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.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé dans les conditions décrites à l'article 40-1 du présent arrêté.

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.

Un joueur debout peut 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, sans pouvoir toutefois lui donner des instructions de jeu. En cas d'égalité, il subit ses initiatives.

Le joueur debout peut indépendamment du joueur assis engager une mise bataille et/ou une mise égalité.

Dans le cas où un joueur debout est autorisé à jouer sur la mise d'un joueur assis, la présence d'un chef de table est nécessaire.

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

L'ordre des cartes est, en valeur décroissante, le suivant : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Préalablement à la distribution des cartes, le croupier vérifie que les mises sont correctement placées et que leur montant est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table.

Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou de jetons, ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après le “rien ne va plus”.

Aucun enjeu sur parole n'est accepté.

Le principe du jeu de la bataille :

Le croupier distribue une carte pour chaque main, figure visible, 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.

Le croupier compare ensuite la valeur de la ou des mains de chacun des joueurs à la sienne.

Lorsque la valeur de la carte du joueur est supérieure à celle de la carte du croupier, la mise initiale du joueur est gagnante et payée une fois la mise.

Si la valeur de la carte du joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, sa mise initiale est perdante.

Après avoir annoncé le point, le croupier 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.

La bataille :

Lorsque la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, ce joueur peut soit abandonner et récupérer la moitié de sa mise initiale, soit faire “bataille”.

Pour entamer une bataille, le joueur doit engager une mise additionnelle d'un montant égal à sa mise initiale. Le croupier brûle alors trois cartes extraites du sabot, puis distribue une carte supplémentaire au (ou aux) joueur(s) engagé(s) dans la bataille, brûle à nouveau une carte et s'en attribue une.

A ce stade de la partie, si la valeur de la nouvelle carte obtenue par un joueur en lice est supérieure à celle de la nouvelle carte du croupier, ce joueur gagne la bataille. La mise initiale est payée 1 pour 1.

Si la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, le coup est considéré comme nul, le joueur conserve alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

Si la valeur de la carte d'un joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, le joueur perd alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

La mise égalité :

Dans son règlement intérieur affiché, la direction du casino peut donner aux joueurs la possibilité d'engager en plus de leur mise initiale une mise supplémentaire (mise égalité) qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier.

Cette mise doit respecter les limites minimales et maximales indiquées à la table.

La mise “égalité” paie 10 pour 1.»

**Art. 3.** – L'article 55-19-1 est ainsi rédigé :

« Maxima et minima des enjeux au jeu de la bataille.

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.

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.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20, 30 ou 50 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer. »

**Art. 4.** – L'article 55-19-2 est ainsi rédigé :

« 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 ;
- limiter le nombre de cases qui peuvent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu ;
- donner aux joueurs la possibilité d'engager une mise supplémentaire dite mise “égalité” qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier. »

**Art. 5.** – Le tableau de l'article 49 est remplacé par le tableau suivant :

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	Bataille
15 000	20 000	15 000	3 000	15 000	15 000	3 000	3 000	3 000	4 000	10 000	3 000

**Art. 6.** – Le directeur des libertés publiques et des affaires juridiques, le directeur général de la police nationale et le directeur général des finances publiques sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait le 7 mai 2013.

*Le ministre de l'intérieur,*  
MANUEL VALLS

*Le ministre de l'économie et des finances,*  
PIERRE MOSCOVICI

*Le ministre délégué  
auprès du ministre de l'économie et des finances,  
chargé du budget,*  
BERNARD CAZENEUVE