

Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR, DE L'OUTRE-MER ET DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES

Arrêté du 29 octobre 2010 modifiant l'arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos

NOR : IOCD1020533A

Le ministre de l'intérieur, de l'outre-mer et des collectivités territoriales et le ministre du budget, des comptes publics et de la réforme de l'Etat,

Vu la loi du 15 juin 1907 modifiée relative aux casinos ;

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 modifié relatif à la réglementation des jeux dans les casinos,

Arrêtent :

Art. 1^{er}. – L'arrêté du 14 mai 2007 susvisé est modifié conformément aux dispositions des articles 2 à 28 du présent arrêté.

Art. 2. – 1° Le premier alinéa de l'article 9 est remplacé par les dispositions suivantes :

« Demandes d'augmentation du parc de machines à sous, demandes d'extension à de nouveaux jeux de table, à leurs formes électroniques, et demandes d'augmentation du nombre de tables autorisées. » ;

2° Le deuxième alinéa de l'article 9 est remplacé par les dispositions suivantes :

« Lorsque la demande concerne une augmentation du parc de machines à sous conduisant le parc à dépasser un total de 500 appareils, une extension à de nouveaux jeux de table ou à leurs formes électroniques ou une augmentation du nombre de tables autorisées, le dossier à transmettre doit comporter les pièces suivantes, en double exemplaire : ».

Art. 3. – Après l'article 9, il est inséré un article 9 *bis* ainsi rédigé :

« L'exploitant doit transmettre au ministère de l'intérieur en double exemplaire une demande détaillée pour :

« 1° Ne plus exploiter un jeu de table ;

« 2° Substituer un nouveau jeu de table à un jeu de table autorisé, à condition que le nombre total de tables de jeux installées ne soit pas diminué ;

« 3° Augmenter le nombre de machines à sous sans en porter le nombre total au-delà de 500 appareils ;

« 4° Modifier la répartition des tables de jeux autorisés ;

« 5° Modifier le minimum des mises ou les horaires limites d'ouverture des jeux.

« Un plan des salles de jeux, validé par le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent, devra être également transmis pour les demandes visées du 1° au 4°. »

Art. 4. – Les deuxième et troisième alinéas de l'article 11 sont remplacés par les dispositions suivantes :

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

« Le ministre adresse au préfet, pour information, ampliation de l'autorisation. Le préfet en adresse ampliation au maire. »

Art. 5. – A l'article 13, le quatrième alinéa est remplacé par les dispositions suivantes :

« Le directeur responsable, lorsqu'il s'absente plus de trois jours, est tenu d'en aviser le chef du service de la police judiciaire territorialement compétent 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. »

Art. 6. – Au dixième alinéa de l'article 31, les mots : « aux jeux de table » sont suivis des mots : « et aux machines à sous ».

Art. 7. – Au dernier alinéa de l'article 31, après les mots : « de jetons déclassés », sont ajoutés les mots : « et de machines démonétisées ».

Art. 8. – A l'article 32, le dernier alinéa est complété par les mots : « ou le nombre de machines à sous dans le respect des dispositions de l'article 8. Ces adaptations font l'objet de modifications de l'arrêté d'autorisation ».

Art. 9. – Le seizième alinéa de l'article 55-6 est complété par les dispositions suivantes :

« (un chef de table et un croupier sur les tables à 6 joueurs maximum) ».

Avant le dernier alinéa de l'article 55-6, ajouter un alinéa ainsi rédigé :

« Lorsque le jeu se joue sur une table à 6 joueurs maximum, le croupier est chargé 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. Il effectue également à la demande des joueurs les opérations de change, d'espèces et de jetons. Il est aussi chargé de vérifier les dés, de les passer aux joueurs et de procéder aux différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu. »

Art. 10. – A l'avant-dernier alinéa de l'article 55-10, les mots : « du membre du comité de direction, » sont ajoutés après les mots : « Avec l'autorisation ».

Art. 11. – Après l'article 57-4, il est inséré une section ainsi rédigée :

« Section 1 bis

« *Règles applicables au Omaha poker 4 high*

« Art. 57-4-1. – Fonctionnement du Omaha poker 4 high.

« I. – Le jeu du Omaha poker 4 high 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 Omaha poker 4 high.

« 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.

« Un chef de partie ou un chef de table placé sous sa surveillance ou celle d'un membre du comité de direction 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 Omaha poker dont l'accès est soumis à l'enregistrement de l'identité des joueurs, les casinos exploitant ce jeu peuvent soit l'exploiter dans l'espace réservé au texas hold'em poker, soit dans 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 d'Omaha poker 4 high.

« 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.

« II. – 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, est au maximum de neuf.

« 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 ou d'un membre du comité de direction.

« 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.

« III. – 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.

« IV. – 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 quatre cartes qu'il est tenu de protéger.

« Pendant le coup, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français, à l'exception de l'usage des termes anglais employés au Omaha poker 4 high.

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

« V. – 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 du système d'enchère qui régit le Omaha poker.

« 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 du système d'enchère qui régit le Omaha poker 4 high.

« 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 du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high.

« VI. – 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.

« VII. – 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 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 du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high ;

« – 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.

« VIII. – 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.

« IX. – 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 d'Omaha 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 quatre 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 dont deux sont obligatoirement issues de la main du joueur et trois du board. La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

« X. – 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 haute en dehors de ces combinaisons.

« En cas d'égalité parfaite, le pot est partagé entre toutes les mains *ex aequo*. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes, deux étant issues de leur main et trois du board, le reliquat éventuel insécable de ce partage allant au joueur situé au plus près du bouton.

« Le croupier soumet le pot à la retenue opérée au profit de l'établissement. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans la cagnotte encastrée dans la table de jeu.

« A l'issue de cette opération, le croupier remet au gagnant la totalité du pot minorée de la retenue.

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

« Art. 57-4-2. – Combinaisons autorisées au jeu d'Omaha poker 4 high.

« Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

« – la carte la plus haute ;

« – une paire ;

« – deux paires ;

« – Breton ;

« – Quinte ;

« – Couleur ;

« – Full ;

« – Carré ;

« – Quinte flush ;

« – Quinte flush royale.

« Art. 57-4-3. – Retenue au profit de la cagnotte au jeu d'Omaha poker 4 high.

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

« Le taux de la retenue opérée au profit de la cagnotte sur le montant effectif de chaque pot est de 2 %.

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

« Le taux de la retenue fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

« Les dispositions des articles 56-1 et 56-2 sont applicables au jeu d'Omaha poker 4 high.

« Art. 57-4-4. – Minima des enjeux au Omaha poker 4 high.

« Le minimum de mise est fixé par l'arrêté d'autorisation. Il ne saurait être inférieur à 0,50 euro.

« 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 les informations relatives au fonctionnement du Omaha poker 4 high font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, situé à chaque table de jeu.

« Art. 57-4-5. – Versions de jeu autorisées au Omaha poker 4 high.

« Deux versions de jeu d'Omaha poker 4 high peuvent être pratiquées dans les casinos :

« – le Omaha poker limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant maximum nommé "cap" ;

« – le Omaha poker 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 directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version d'Omaha pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance.

« La version Omaha poker 4 high pratiquée et ses modalités spécifiques font l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public. »

Art. 12. – 1° Au chapitre III du titre III, le titre de la section 2 est rédigé de la manière suivante :

« Section 2. Règles applicables à l'organisation des tournois de poker » ;

2° Aux articles 57-5 à 57-13, les mots : « texas hold'em poker » sont remplacés par le mot : « poker ».

Art. 13. – Le septième alinéa de l'article 57-7 est remplacé par les dispositions suivantes :

« – un tournoi à table unique auquel ne peuvent participer au maximum par séance que dix joueurs pour le texas hold'em poker et que neuf joueurs pour le Omaha poker. »

Art. 14. – Le deuxième alinéa de l'article 57-11 est remplacé par les dispositions suivantes :

« Une retenue de 4 % pour les tournois de Texas hold'em poker et de 2 % pour les tournois d'Omaha poker est opérée au profit de la cagnotte sur le montant des achats de cave. »

Art. 15. – A l'article 57-13, le deuxième alinéa est remplacé par les dispositions suivantes :

« Les règles du jeu applicables aux tournois de poker sont celles fixées par le présent arrêté pour chaque forme de poker, sous réserve de variantes et précisions figurant dans le règlement intérieur tenu à la disposition des joueurs. »

Art. 16. – La dernière phrase du quatrième alinéa de l'article 67-1 est supprimée.

Art. 17. – A l'article 67-12, les mots : « moins de 50 machines à sous » sont remplacés par les mots : « 75 machines à sous ou moins ».

Art. 18. – A l'article 67-16, les mots : « inférieur à 1€ » sont remplacés par les mots : « inférieur à 0,50 € ».

Art. 19. – Au quatrième alinéa de l'article 68-1, les mots : « inférieure ou égale à 1 € » sont remplacés par les mots : « inférieure ou égale à 2 € ».

Au sixième alinéa de l'article 68-1, les mots : « prévu par le présent article » sont remplacés par les mots : « défini par le code monétaire et financier ».

Art. 20. – Le deuxième alinéa de l'article 68-7 est complété par les dispositions suivantes :

« Dans le cadre des cessions de machines à sous d'occasion entre exploitants, les casinos font intervenir les SFM pour les opérations de contrôle nécessaires avant et après la cession. »

Art. 21. – Au troisième alinéa de l'article 68-14, les mots : « 50 machines à sous » sont remplacés par les mots : « 75 machines à sous ».

Art. 22. – 1° Le quatrième alinéa de l'article 68-15 est supprimé.

2° Au cinquième alinéa de l'article 68-15, devenu le quatrième, le mot : « ensuite » est supprimé.

Art. 23. – A l'article 68-17, le second alinéa est ainsi rédigé :

« Les casinos peuvent détenir, dans un local offrant toutes les garanties de protection, une réserve réglementaire de machines à sous dont le nombre ne pourra être supérieure à 35 % du parc installé. Cette réserve peut être utilisée pour répondre aux besoins de saisonnalité visés à l'article 32. »

Art. 24. – Au quatrième alinéa de l'article 68-19, les mots : « 50 machines à sous » sont remplacés par les mots : « 75 machines à sous ».

Art. 25. – A l'article 68-20-1, les cinquième et sixième alinéas sont remplacés par les dispositions suivantes :

« Un arrêt volontaire du jackpot progressif peut ensuite intervenir à tout moment.

« Le casino peut :

« – soit affecter la totalité de l'incrément du jackpot progressif arrêté à un jackpot progressif existant ou à créer sur une ou plusieurs machines, cet incrément étant ajouté à la valeur de départ du nouveau jackpot progressif ou au montant d'un jackpot progressif existant. Dans ce cas, le casino en informe le ministre de l'intérieur et le comptable du Trésor, chef de poste, dans les quinze jours qui précèdent ;

« – soit arrêter définitivement le progressif. Dans ce cas, l'incrément est enregistré aux orphelins. Le casino en informe dans le même délai le ministre de l'intérieur et le comptable du Trésor, chef de poste. »

Art. 26. – 1° Au quatrième alinéa de l'article 68-26, les mots : « 50 machines et moins » sont remplacés par les mots : « 75 machines à sous et moins » ;

2° Au troisième alinéa de l'article 68-27, les mots : « plus de 50 machines » sont remplacés par les mots : « plus de 75 machines à sous ».

Art. 27. – Le septième alinéa de l'article 68-27 est ainsi rédigé :

« Dans tout casino où fonctionnent 75 machines à sous au plus, l'un des contrôleurs aux entrées ou le caissier pourra être chargé des opérations courantes d'entretien ou de dépannage à la condition qu'il soit préalablement formé à ces opérations. »

Art. 28. – Au quatrième alinéa de l'article 68-30, les mots : « quatre-vingt-dix jours » sont remplacés par les mots : « cent vingt jours ».

Art. 29. – Le présent arrêté entre en vigueur le premier jour du mois suivant sa publication.

Art. 30. – Le présent arrêté sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait à Paris, le 29 octobre 2010.

*Le ministre de l'intérieur,
de l'outre-mer et des collectivités territoriales,*
BRICE HORTEFEUX

*Le ministre du budget, des comptes publics
et de la réforme de l'Etat,*
FRANÇOIS BAROIN