



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Légifrance

Le service public de la diffusion du droit

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

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

Version en vigueur au 24 juin 2025

TITRE III : RÈGLES D'EXPLOITATION ET DE FONCTIONNEMENT DES JEUX (Articles 36 à 68-33-5)

Chapitre II : Règles applicables aux jeux de contrepartie. (Articles 42 à 55-24-1)

Section 6 : Règles particulières applicables au black-jack. (Articles 55-4 à 55-5)

Article 55-4

Modifié par Arrêté du 24 septembre 2021 - art. 13

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 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 ;
- interdire de jouer debout lorsque des places assises sont vacantes ;
- autoriser un joueur à abandonner la partie, après distribution de ses deux premières cartes et sous réserve que le croupier n'ait pas d'as, ce qui entraînera la perte de la moitié de sa mise ;

- limiter le nombre de cases sur lesquelles peut miser un joueur ;
- 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.

Toutefois, le joueur ne peut séparer qu'une seule paire d'as et ne peut tirer qu'une seule carte pour chaque as séparé.

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.

5° Le black jack avec l'option "dames de cœur" :

Il peut être fait usage d'un tapis de black jack comportant, outre les sept cases destinées à recevoir les mises principales engagées par les joueurs, un emplacement supplémentaire, sur lequel les joueurs ont la possibilité d'engager une mise additionnelle sur l'option "dames de cœur" permettant de gagner un bonus.

Un bonus est gagné par le joueur lorsque la valeur des deux premières cartes distribuées est égale à 20. La valeur du bonus est déterminée en fonction de l'une des tables de paiement figurant ci-dessous :

COMBINAISONS gagnantes	TABLE de paiement A	TABLE de paiement B
2 dames de cœur et BJ du croupier	1 000 pour 1	1 000 pour 1
Paire de dames de cœur	125 pour 1	200 pour 1
Paire de même couleur totalisant 20	19 pour 1	25 pour 1
2 cartes de même couleur totalisant 20	9 pour 1	10 pour 1
2 cartes quelconques totalisant 20	4 pour 1	4 pour 1

Il appartient au directeur responsable de choisir la table de paiement qui sera en usage durant toute la partie et de l'afficher lisiblement sur la table de jeu, ainsi que le minimum et le maximum des mises additionnelles pratiqués.

a) Fonctionnement du de l'option " dames de cœur " :

Avant la distribution des cartes, les joueurs ont la possibilité de placer une mise sur l'option " dames de cœur " après avoir engagé leur mise principale. Dans son règlement intérieur, le casino peut limiter aux seuls joueurs assis la possibilité de miser sur cette option.

Une fois que le croupier a distribué deux cartes à chaque joueur et tiré sa première carte, il détermine si les joueurs qui ont misé sur l'option " dames de cœur " ont une main totalisant 20 et annonce à haute et intelligible voix le nombre de bonus en jeu.

En procédant de droite à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le croupier ramasse les mises optionnelles perdantes puis paie la ou les mises gagnantes. Pour chaque joueur, seule la meilleure combinaison est payée.

Une fois ces opérations réalisées, la partie se poursuit selon les règles habituelles du black jack. Toutefois, dans son règlement intérieur, le casino peut interdire à un joueur ayant obtenu une mise gagnante sur l'option " dames de cœur " de constituer deux mains séparées.

b) Exception à cette procédure (paire de dames de cœur contre black jack du croupier) :

Si un joueur ayant placé une mise sur l'option " dames de cœur " obtient une paire de dames de cœur et que la première carte du croupier est un as, roi, dame, valet ou 10, le croupier procède de la manière suivante :

Il ramasse toutes les mises optionnelles perdantes en procédant dans l'ordre prévu et paie les mises gagnantes sauf celle du joueur qui a une paire de dames de cœur.

Le jeu se poursuit alors selon les règles habituelles.

Après que le croupier a tiré sa deuxième carte, s'il n'a pas de black jack, il paie en premier le joueur qui a une paire de dames de cœur et paie les mises gagnantes du jeu de black jack.

Si le croupier obtient un black jack, il ramasse, dans l'ordre prévu, les mises initiales perdantes ainsi que la mise initiale du joueur qui a une paire de dames de cœur et paie les assurances.

Il ramasse ensuite toutes les cartes à l'exception de celles du joueur qui a une paire de dames de cœur et les dispose figure en dessous dans le réceptacle prévu à cet effet.

Ne restent plus sur la table que les cartes du joueur détenteur des deux dames de cœur et ses mises, ainsi que les deux cartes du croupier formant black jack. Le croupier paie alors le joueur ayant obtenu la combinaison gagnante de deux dames de cœur puis ramasse les cartes du joueur et les siennes en dernier lieu.

Lorsque deux voire trois joueurs obtiennent simultanément une paire de dames de cœur avec les deux premières cartes distribuées, le croupier observe le même mode opératoire que celui décrit ci-dessus.

6° Le black jack avec l'option hyper black jack :

Il peut être fait usage d'un tapis de black jack comportant, outre les sept cases destinées à recevoir les mises principales engagées par les joueurs, un champ de mise supplémentaire du côté du croupier le long de la ligne d'assurance, sur lequel les joueurs ont la possibilité d'engager une mise additionnelle dite hyper black jack permettant de gagner un bonus.

Le champ de mise supplémentaire est composé de sept cases : une case "17", une case "18", une case "19", une case "20", une case "21", une case "BLACK JACK" et une case "BUST".

Le joueur gagne un bonus quand la case sur laquelle il a engagé sa mise hyper black jack correspond au résultat final de la banque.

Combinaisons gagnantes	Rapport des gains
17	4 pour 1
18	5 pour 1
19	5 pour 1
20	4 pour 1
21	10 pour 1
black jack	19 pour 1
BUST (dépassement de 21 par la banque)	2 pour 1

Le directeur responsable fixe le minimum et le maximum des mises additionnelles pratiquées. Dans son règlement intérieur, le casino peut limiter aux seuls joueurs assis la possibilité de miser sur l'hyper black jack.

Avant la distribution des cartes, les joueurs ont la possibilité de miser sur l'hyper black jack, sans limitation du nombre de cases, après avoir engagé leur mise principale.

Le jeu se poursuit selon les règles habituelles.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé un point, ramasse les mises perdantes de l'hyper black jack puis du black jack et paie les mises gagnantes du black jack puis de l'hyper black jack.

7° Le blackjack avec l'option “ 2 + 1 cartes ”

Il peut être fait usage d'un tapis de blackjack comportant, outre la case destinée à recevoir la mise principale du joueur, un emplacement sur lequel ce dernier a la possibilité de placer une mise supplémentaire sur l'option dite “ 2 + 1 cartes ”.

Le joueur ne peut miser sur cet emplacement qu'après avoir placé sa mise principale. Le règlement intérieur du casino fixe les montants minimal et maximal de cette mise supplémentaire, dont il peut réserver l'accès aux joueurs assis.

Une fois les mises déposées, les cartes sont distribuées selon les règles habituelles du blackjack. Après que le joueur a reçu sa deuxième carte, le croupier détermine le résultat de l'option “ 2 + 1 cartes ” et procède au paiement du gain ou au ramassage de la mise.

Le joueur remporte un gain s'il obtient, avec ses deux premières cartes et la première carte du croupier, l'une des combinaisons suivantes :

COMBINAISON	GAIN
TIERCE FLUSH 3 cartes de la même couleur qui se suivent	30 fois la mise

BRELAN 3 cartes de la même hauteur	20 fois la mise
TIERCE 3 cartes qui se suivent	10 fois la mise
COULEUR 3 cartes de la même couleur	5 fois la mise

Lorsque le joueur obtient plusieurs combinaisons, il ne remporte que le gain associé à la meilleure d'entre elles.

8° Le blackjack avec jackpot progressif (option JP1)

Il peut être fait usage de tables de blackjack reliées à un système de jackpot progressif dont le montant de départ, déterminé par l'établissement, augmente avec les mises additionnelles des joueurs sur l'option dite JP1.

Les joueurs ne peuvent miser sur cette option qu'après avoir déposé leurs mises principales. Ces mises additionnelles, d'un montant fixe déterminé par le règlement intérieur du casino, sont déposées sur des emplacements spécifiques munis de capteurs permettant la détection des jetons.

Le croupier, doté d'une console à écran tactile reliée au système de jackpot progressif, enregistre ces mises, les ramasse puis les ajoute à la cagnotte. Un écran également relié à ce système affiche en temps réel le montant du jackpot progressif ainsi constitué.

Les cartes sont ensuite distribuées, les mises principales ramassées et les gains éventuels payés selon les règles habituelles du blackjack.

Le joueur remporte un gain bonus s'il obtient une ou plusieurs cartes de la valeur sept parmi les trois premières cartes qui lui sont distribuées consécutivement, selon les modalités suivantes :

Combinaisons gagnantes	Gain
Un " 7 " (parmi les deux premières cartes distribuées)	2 pour 1
Deux " 7 " (parmi les deux premières cartes distribuées)	25 pour 1
Trois " 7 " (parmi les trois premières cartes distribuées)	250 pour 1
Trois " 7 " de la même couleur (parmi les trois premières cartes distribuées)	100 % du jackpot secondaire Lot de consolation : 25 pour 1
Trois " 7 " de la même enseigne	100 % du jackpot principal

(parmi les trois premières cartes distribuées)	Lot de consolation : 100 pour 1
--	---------------------------------

Lorsqu'un joueur se voit distribuer l'une des deux meilleures mains, le croupier fait appel au membre du comité de direction, doté d'une carte de superviseur, pour l'identification de la combinaison gagnante et le paiement du gain, qui ne peut intervenir qu'après visionnage des images de vidéosurveillance.

En cas de multiples mains victorieuses, le jackpot est partagé équitablement entre elles.

Les lots de consolation sont remportés par tous les joueurs ayant misé sur l'option JP1 dès lors que l'un des joueurs à la table se voit distribuer l'une des deux meilleures mains. Ce dernier ne remporte pas le lot de consolation.

Article 55-5

Modifié par Arrêté du 24 octobre 2024 - art. 24

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 déclaré dans le cadre de la demande d'autorisation de jeux ou de son renouvellement.

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 ".

NOTA :

Conformément à l'article 55 de l'arrêté du 24 octobre 2024 (NOR : INTD2426430A), ces dispositions entrent en vigueur le 1er novembre 2024.