

MEMORIAL
Journal Officiel
du Grand-Duché de
Luxembourg



MEMORIAL
Amtsblatt
des Großherzogtums
Luxemburg

RECUEIL DE LEGISLATION

A — N° 10

15 février 1979

SOMMAIRE

Règlement grand-ducal du 12 février 1979 pris en exécution des articles 6 et 12 de la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives page **146**

Sommaire:

Titre I ^{er} —	Nature des jeux autorisés et leur fonctionnement (Art. 1 ^{er} - 50)	146
Chapitre I ^{er} :	Règles générales (Art. 1 ^{er} - 8)	146
Chapitre II:	Règles applicables aux jeux de contrepartie (boule, vingt-trois, appareils à sous, roulette, trente-et-quarante, black-jack, roulette américaine, craps) (Art. 9 - 37)	149
Chapitre III:	Règles applicables aux jeux de cercle (Art. 38 - 49)	163
Chapitre IV:	Extension, renouvellement et transfert (Art. 50)	167
Titre II —	Modalités d'administration et fonctionnement des établissements de jeux (Art. 51 - 74)	168
Chapitre I ^{er} :	Administration des casinos de jeux (Art. 51 - 60)	168
Chapitre II:	Fonctionnement des établissements de jeux (Art. 61 - 74)	171
Titre III —	Conditions d'accès dans les salles de jeux autres que les salles de jeux réservées aux appareils à sous (Art. 75 - 80) ...	177
Titre IV —	Mesures de police, de surveillance et de contrôle des établissements et du personnel y occupé (Art. 81 - 85)	178
Titre V —	Prélèvement sur le produit des jeux (Art. 86 - 89)	179
Titre VI —	Comptabilité spéciale des jeux (Art. 90 - 98)	180

Règlement grand-ducal du 12 février 1979 pris en exécution des articles 6 et 12 de la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives.

Nous JEAN, par la grâce de Dieu, Grand-Duc de Luxembourg, Duc de Nassau,

Vu les articles 6 et 12 de la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives;

Vu l'avis de la Commission de Travail de la Chambre des Députés;

Vu l'avis de la Chambre de Commerce;

Notre Conseil d'Etat entendu;

Sur le rapport de Notre Ministre des Finances et de Notre Ministre de la Justice et après délibération du Gouvernement en Conseil;

Arrêtons:

Titre I^{er}. — Nature des jeux autorisés et leur fonctionnement

Chapitre I^{er}: Règles générales

Art. 1^{er}. Les seuls jeux de hasard susceptibles d'être autorisés dans les casinos sont:

- a) La boule et le vingt-trois;
- b) Les appareils à sous;
- c) Les autres jeux dits de contrepartie, à savoir la roulette, le trente-et-quarante, la roulette dite américaine, le black-jack et le craps;
- d) Les jeux dits de cercle, à savoir le baccara chemins de fer, le baccara à deux tableaux à banque limitée et l'écarté, le baccara à deux tableaux à banque ouverte.

Art. 2. A la boule et au vingt-trois, les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques.

Le change des jetons ou plaques d'une valeur inférieure ou égale à 500 francs à la boule et à 1.000 francs au vingt-trois peut être effectué aux tables mêmes de jeux par les soins du croupier. Cette opération se fait obligatoirement « au marbre » dans les conditions décrites à l'article 5 ci-après.

Le change des jetons ou plaques d'une valeur supérieure à 500 francs à la boule et à 1.000 francs au vingt-trois ainsi que des espèces s'effectue à une ou plusieurs caisses spéciales. Le montant de ces caisses est fixé une fois pour toutes au début de chaque saison par le directeur responsable. Ce montant est mentionné sur le carnet d'avances du tableau de boule ou de vingt-trois prévu à l'art. 91 du présent règlement.

Si, en cours de partie, une opération de change est indispensable entre un tableau et la caisse, seul le caissier ou un employé spécialement désigné peut y procéder sur l'ordre du chef de partie. Les jetons et les plaques sont alors alignés sur le tableau et comptés ostensiblement.

Art. 3. Aux appareils à sous les enjeux ne peuvent être représentés que par des pièces de monnaie luxembourgeoise et belge ayant cours légal.

Le change doit s'effectuer soit à des comptoirs spéciaux soit à des machines spécialement aménagées à ces fins.

Art. 4. 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 doit s'effectuer, soit à des comptoirs ou des guichets spéciaux, 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 une fois pour toutes au début de chaque saison par le directeur responsable. Le montant de cette somme est inscrit sur le carnet d'enregistrement des cagnottes 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 le chef de partie. Le ravitailleur, porteur de bon, se rend à la caisse principale et se fait remettre, par le 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 centrale.

Art. 5. A la roulette, au trente-et-quarante, à la roulette américaine, au black-jack et au craps, les enjeux ne peuvent être représentés que par des jetons ou des plaques.

Le change ne peut s'effectuer qu'à des comptoirs ou guichets spéciaux et aux tables de jeux. Le change par l'intermédiaire d'employés circulant parmi les joueurs est interdit.

A la table de jeux, le change d'un billet de banque ou d'une plaque de 1.000 francs, par exemple, doit s'effectuer de la façon suivante:

Le croupier place le billet de banque déplié ou la plaque sur l'étagé supérieur du « marbre ». Il annonce à haute voix « monnaie de 1.000 francs ». Il aligne ostensiblement les jetons devant lui et les compte. Il place le billet ou la plaque sur l'étagé 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. 6. Cartes à jouer. Les jeux de cartes utilisés pour les jeux dits de cercle ainsi que pour le trente-et-quarante et pour le black-jack sont groupés en sixains et doivent être d'un tarotage à teinte unie. Le nombre maximum de sixains qu'un casino peut détenir est fixé, pour chaque jeu, par le Ministre des Finances.

Chaque sixain 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 dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances. Ce carnet, visé par un des fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle, est conservé avec les sixains neufs ou usagés, dont l'établissement est détenteur, dans une armoire de dimensions suffisantes 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 sixains usagés doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction.

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

Les établissements autorisés à pratiquer les jeux de hasard ne peuvent se procurer des sixains que chez des fabricants qui sont agréés par le Ministre des Finances et qui s'engagent à ne délivrer des cartes de casino qu'aux établissements autorisés à pratiquer les jeux de hasard et dans les conditions prévues par le présent article. Leurs bons de commande, extraits d'un carnet, doivent être visés par un des fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle de l'établissement.

Art. 7. Les sixains 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 jeux. Le public est appelé auparavant à 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, celles dont la figure est en dessus et celles dont la figure est en dessous. 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 quelque moment que ce soit, doit être immédiatement signalée, avec toutes les indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue, au fonctionnaire chargé de la surveillance et du contrôle présent dans l'établissement. 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. 8. Orphelins. Les sommes et enjeux 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, on constatera effectivement que ces sommes sont abandonnées.

Les « orphelins » sont versés immédiatement dans la caisse du casino et ce versement est constaté au carnet d'enregistrement des orphelins dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances. 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 ci-dessus mentionné.

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 constatée au carnet d'enregistrement des orphelins comme suit: A la date du remboursement le montant total des « orphelins » est arrêté et le montant du remboursement est déduit de ce total en ayant soin d'indiquer le nom et l'adresse de l'intéressé, des justifications produites ainsi qu'une référence à l'inscription primitive.

Les sommes encaissées par le casino au titre des « orphelins » sont attribuées au bureau de bienfaisance de la commune, siège du casino. Le versement en est fait en fin d'exercice au receveur de cette même commune. Les quittances à souches délivrées par ce comptable constituent la décharge du casino.

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

Le directeur responsable du casino donne immédiatement avis du versement effectué au Ministre des Finances.

Chapitre II: Règles applicables aux jeux de contrepartie (boule, vingt-trois, appareils à sous, roulette, trente-et-quarante, black-jack, roulette américaine, craps)

Art. 9. 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 est fixé une fois pour toutes au commencement de l'exercice et ne peut ensuite varier d'une séance à l'autre. 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 égal à la boule à 4.000 fois et au vingt-trois à 10.000 fois 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'art. 21.

Un carnet d'avances spécial, tenu dans les conditions prévues à l'article 91, est affecté à chaque caisse et porte le même numéro que cette caisse.

Art. 10. 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 de boule, de vingt-trois ou de l'un des autres 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 latable, 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 public et 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 les carnets d'avances doivent rester sur la table devant le chef de partie.

A la fin de la séance, l'encaisse est vérifiée, comptée, appelée à haute voix et inscrite sur le carnet d'avances devant le public et 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.

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

Art. 11. 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 cesse de ce fait d'être valable. Le directeur responsable du casino en avise immédiatement le fonctionnaire chargé de la surveillance et du contrôle présent dans l'établissement ainsi que le Ministre des Finances.

Une nouvelle autorisation de pratiquer ces jeux ne pourrait être accordée qu'après l'accomplissement des formalités prévues à la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives.

Section I. — Règles spéciales à la boule et au vingt-trois

Art. 12. Installation des jeux de 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 se tient en face du lanceur et non à côté de lui.

Art. 13. 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 manoeuvre 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 manoeuvre. 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, au jeu de la boule, le directeur responsable a la faculté d'ouvrir, en début ou en cours de saison, des tableaux à mise minimale égale à deux fois le minimum fixé par l'arrêté d'autorisation, à la condition qu'un tableau au moins dont le minimum des mises correspond à celui fixé par l'arrêté d'autorisation soit maintenu effectivement en service pendant toute la durée de l'ouverture de l'établissement. Jusqu'à la fin de la saison, ce minimum ne peut être ramené au taux inférieur.

Le maximum des mises est fixé par l'établissement au commencement de la saison et ne peut ensuite varier d'une séance à l'autre.

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 par l'arrêté d'autorisation.

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 par l'arrêté d'autorisation.

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.

Art. 14. Installation des caisses de chaque tableau. Pendant toute la durée de la partie, aucune somme d'argent ne peut être distraite de la table de jeux, en dehors de ce qui est payé aux gagnants.

À 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. 15. 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 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 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 que les employés restent à leur poste à la disposition du public.

Toutes les formalités réglementaires prévues à l'article 10 doivent toujours être remplies à la fin de chacune des séances de l'après-midi ou de la soirée et, à la boule, les couvercles ne peuvent en aucun cas être maintenus sur les boîtes pendant la durée de la partie.

Section II. — Dispositions particulières relatives aux appareils à sous. Règles spéciales aux appareils à sous

Art. 16. Les appareils à sous doivent être alimentés tant au début qu'au cours de la séance de jeux d'une quantité suffisante de pièces de monnaie permettant le déroulement régulier des jeux.

Art. 17. Les appareils à sous employés pour les jeux doivent être d'un modèle agréé par décision du Ministre des Finances.

Art. 18. Une salle spéciale, distincte et séparée sera réservée à l'installation des appareils à sous. Il ne peut y avoir aucune communication directe entre cette salle et les autres salles de jeux se trouvant dans l'enceinte du casino.

Art. 19. L'accès de la salle réservée aux appareils à sous est subordonné à la délivrance d'une carte d'entrée journalière dont le prix ne peut être inférieur à 20.— francs.

Ne peuvent être admis dans cette salle les mineurs et les individus en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents.

Art. 20. Le directeur responsable est tenu d'afficher à l'entrée de la salle réservée aux appareils à sous:

1. L'avis suivant:
« Ne peuvent être admis dans la salle réservée aux appareils à sous:
Les mineurs;
Les individus en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents. »
2. Le montant du droit d'entrée et les heures d'ouverture et de fermeture.

Section III. — Règles spéciales communes aux jeux de contrepartie autres que la boule, le vingt-trois et les appareils à sous

Art. 21. Avances de caisse. Le montant de l'avance de caisse mise à la disposition de chaque chef de table est déterminé en fonction du minimum des mises par le tableau suivant:

Minimum des mises	Montant de l'avance en jetons	
	A la roulette	Au trente-et-quarante
Egal au minimum autorisé	25.000 fois le minimum des mises	30.000 fois le minimum des mises
Inférieur à 5 fois le minimum autorisé	20.000 fois le minimum des mises	25.000 fois le minimum des mises
Egal ou supérieur à 5 fois le minimum autorisé	15.000 fois le minimum des mises	20.000 fois le minimum des mises

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

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 est placé un coffret à billets amovible et fermant à clé.

Art. 22. Fonds de garantie. Le casino est tenu de justifier au début de chaque partie de la présence dans ses caisses d'une somme en numéraire dont le montant minimum est égal, quels que soient le nombre de tables et les jeux pratiqués, au montant de l'avance de caisse la plus élevée de l'établissement, déterminée ainsi qu'il est dit au premier alinéa de l'article précédent.

Art. 23. 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 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 IV. — Règles particulières applicables à la roulette

Art. 24. Fonctionnement de la roulette. Les seuls appareils autorisés sont les roulettes à trente-six numéros et un zéro.

Le matériel de la roulette se compose d'un cylindre en bois de 56 centimètres de diamètre, à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile soutenu par un pivot métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons en cuivre. Les cases alternativement rouges et noires sont munies chacune d'un des numéros 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 seul 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 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 manoeuvre 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 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 rateau 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 payent 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.

Art. 25. Combinaisons autorisées au jeu de la roulette. 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 les deux cas 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. 26. Maxima et minima des enjeux à la roulette. 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
12 numéros	500 fois le minimum des mises
24 numéros	2.000 fois le minimum des mises.

Le directeur responsable du casino a la possibilité d'augmenter au début ou en cours d'exercice, pour tout ou partie des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation; jusqu'à la fin de l'exercice, le nouveau minimum ainsi fixé ne peut être ramené à un taux inférieur. Il est alors tenu d'augmenter les maxima des mises, le montant en jetons, de l'encaisse et, s'il y a lieu, celui du fonds de garantie dans les proportions respectivement fixées par le présent article ainsi que par les articles 21 et 22. Durant une même journée, le minimum des mises pratiqué à une table déterminée ne peut être modifié. Le directeur responsable doit, lorsqu'il fait usage de cette possibilité, en informer huit jours à l'avance le Ministre des Finances ou son délégué.

Section V. — Règles particulières applicables au trente-et-quarante

Art. 27. 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 6 et 7 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 7 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 jeux; 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 figures contre le tapis et comptées à haute voix.

Immédiatement après la mise en place de cette carte rouge, toutes les cartes sont placées dans un distributeur ou sabot d'un modèle agréé par décision du Ministre des Finances. Toute carte détachée et découverte par erreur doit être immédiatement « brûlée ».

A titre transitoire, et en attendant qu'un modèle de sabot soit agréé par décision du Ministre des Finances, la taille à la main est autorisée.

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 déterminés 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 25 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 500 francs 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. 28. 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 26 sont applicables au jeu du trente-et-quarante.

Section VI. — Règles particulières applicables à la roulette dite américaine

Art. 29. Fonctionnement de la roulette dite américaine. Le matériel de la roulette dite américaine se compose d'un cylindre de 56 cm de diamètre à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile

pivotant sur un axe métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 38 cases, séparées par de petites cloisons en cuivre. 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 figurent 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 manoeuvre 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 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. 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. 30. 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. 31. 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 sur 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 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
Cinq numéros	100 fois le minimum des mises
Sixain	120 fois le minimum des mises
Douze numéros.....	240 fois le minimum des mises.

Pour des 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.

Le directeur responsable du casino a la possibilité d'augmenter au début ou en cours de saison, pour tout ou partie des tables, le minimum des mises fixé par l'arrêté d'autorisation: jusqu'à la fin de la saison le nouveau minimum ainsi fixé ne peut être ramené à un taux inférieur. Il est tenu alors d'augmenter les maxima des mises, le montant en jetons de l'encaisse et, s'il y a lieu, celui du fonds de garantie dans les proportions respectivement fixées par le présent article ainsi que par les articles 21 à 22.

Le directeur responsable doit, lorsqu'il fait usage de cette possibilité, en informer huit jours à l'avance le Ministre des Finances ou son délégué. Durant une même journée, le minimum des mises pratiquées à une table déterminée ne peut être modifié.

Section VII. — Règles particulières applicables au black-jack

Art. 32. 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 6 et 7 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes sont applicables aux jeux employés pour le black-jack.

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 40 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 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 au point où il avait été interrompu.

Le nombre des 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.

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 figures 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 lorsqu'ils ont tiré une troisième 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 ait 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 ». Lorsque le joueur a obtenu 9, 10 ou 11 points 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. 33. 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 26 sont applicables au jeu du black-jack.

Le maximum des mises est, pour chaque table, fixé en début de saison par le directeur de l'établissement à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises et ne peut plus être modifié en cours de saison.

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 32 ci-dessus, dans celui des paires et dans celui des doubles mises ou « down for double ».

Section VIII. — Règles particulières applicables au craps

Art. 34. Installation du craps. Le jeu du 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 maximum des paires de dés que le casino peut détenir est fixé par le Ministre des Finances.

Les établissements autorisés à pratiquer le craps ne peuvent se procurer les dés que chez des fournisseurs agréés par le Ministre des Finances 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 dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances, doivent être visés par un des fonctionnaires chargés du contrôle et 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 dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Les dés sont enfermés dans l'armoire de dépôt de cartes prévue à l'article 6 ci-dessus.

Les dés usagés ou abîmés sont détruits en présence d'un fonctionnaire chargé du contrôle et de la surveillance 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 dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances et qui portera la mention de la date,

de l'heure, de leur utilisation ainsi que du 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 que, éventuellement, 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. 35. 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 ait frappé le bord opposé au tireur. Ils doivent rouler et non glisser et, pour être valables, être immobilisés à plat sur le tapis. En cas de dés cassés, superposés, à cheval ou arrêtés sur un jeton ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le 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 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 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. 36. 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 le 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd, dans les mêmes conditions, avec 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 tous 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 ou 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 de 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 places bets qui peuvent se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et peuvent être retirées 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. 37. Minimum et maximum des mises au craps. Le minimum des mises est fixé par l'arrêté d'autorisation.

Le maximum des mises est fixé par l'établissement au début de la saison ou au moment d'un changement de minimum.

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 du 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 et 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 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 26 sont applicables au jeu du craps.

Chapitre III. — Règles applicables aux jeux de cercle

Art. 38. 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 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 des jeux, 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.

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. 39. Comptage des cagnottes. En aucun cas, les cagnottes des jeux de cercle ne peuvent être ouvertes et comptées en dehors de la présence soit 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 la mention « certifié exact » suivie de sa signature.

Section I. — Règles spéciales applicables aux divers jeux de baccara

Art. 40. 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 7.

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 décision du Ministre des Finances 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 au 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 10 F. 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 jeux et d'intervenir pour l'attribution des places assises. Il n'est fait d'exception à cette règle que pour le chef de partie et pour le changeur d'une table où les joueurs ont la faculté de se faire inscrire à l'avance.

Art. 41. 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 jeux 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 au multiple de 5 Fr le plus voisin. Aux tables auxquelles sont en service des tickets de 1.000 Fr, le montant du prélèvement est arrondi, au multiple de 10 Fr le plus voisin. Il ne peut jamais y avoir simultanément en service à la même table des carnets de tickets de plus de trois valeurs différentes.

Art. 42. 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 II. — Règles particulières applicables à la banque ouverte

Art. 43. 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 à 2 fonctionnaires chargés du contrôle et de la surveillance de l'établissement. Il est interdit de monopoliser le jeu du 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 adjugée 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 100 Fr ou de multiples de 100 Fr.

Demeure interdit tout procédé qui consisterait à pratiquer le baccara à banque ouverte en dehors des dispositions réglementaires auxquelles ce jeu est soumis.

Art. 44. 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 francs (gagnant ou perdant ou égalité);

2^e tableau, X francs (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 III. — Règles spéciales applicables à l'écarté

Art. 45. 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 multiples de 10 Fr avec minimum d'enjeu de 10 Fr.

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 jeux. 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. 46. 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 45;

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. 47. Fonctionnement de la chouette. Les articles précédents sont applicables à la partie dite « chouette », où un seul joueur à qui la chouette a été adjudgée dans les mêmes conditions que la banque au baccara à deux tableaux, joue contre tous les autres. Cependant les dispositions finales de l'article 45 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 serait procédé, pour égaliser les masses, comme il est dit à l'article 46.

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. 48. 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 adjudgée 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. 49. 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 46 détache le nombre de tickets nécessaires pour représenter 5% de ce total, comme il est dit à l'article 41 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 adjudgée 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 dernières. 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 46, l'employé inscrit à son carnet, dès que les cartes ont été données, les numéros des tickets qu'il vient de détacher.

Chapitre IV. — Extension, renouvellement et transfert

Art. 50. Les demandes tendant à obtenir, soit:

l'autorisation de pratiquer de nouveaux jeux,

le renouvellement de l'autorisation,

le transfert de l'autorisation de jeux,

sont adressées au Ministre des Finances qui les soumettra au Conseil de Gouvernement pour décision.

Les demandes de renouvellement doivent être présentées sous peine de forclusion deux ans au moins avant la date d'expiration de l'autorisation en cours. Le Gouvernement statuera au plus tard dix-huit mois avant l'expiration de l'autorisation.

Sans préjudice des sanctions pénales, la simple constatation de l'existence d'une convention secrète ou d'une contre-lettre ayant pour objet, soit de contrevenir aux prescriptions des lois, règlements, arrêtés ou instructions relatifs à la réglementation dans les casinos de jeux, soit simplement de les éluder, entraîne ipso facto le retrait de l'autorisation.

Titre II. — Modalités d'administration et fonctionnement des établissements de jeux

Chapitre I. — Administration des casinos de jeux

Art. 51. Directeur responsable et membres du comité de direction.

- I — Le comité de direction de tout casino autorisé à pratiquer la boule, le vingt-trois ou la boule et le vingt-trois et les jeux dits de cercle se compose de trois 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 où se trouve le casino pendant toute la période de fonctionnement des jeux.
- Lorsque le casino est également autorisé à pratiquer un ou plusieurs jeux de contre-partie autres que la boule et le vingt-trois, le comité de direction comporte au moins quatre membres, y compris le directeur responsable; trois de ses membres au moins, dont le directeur responsable ou le membre qui le remplace momentanément, doivent demeurer en permanence dans la commune où se trouve le casino pendant toute la durée de fonctionnement des jeux.
- II. — Si l'établissement n'est pas exploité par une société, c'est la personne à qui a été accordée l'autorisation de jeu qui remplit les fonctions de directeur responsable. Elle doit s'adjoindre comme membre du comité de direction au moins deux personnes si elle exploite la boule, le vingt-trois et les jeux dits de cercle, ou l'un de ces jeux, et au moins trois personnes si elle exploite en outre un ou plusieurs jeux de contre-partie autres que la boule et le vingt-trois.
- III. — Si le casino est exploité par une société, celle-ci doit être constituée conformément à la loi luxembourgeoise 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 deux personnes autres que les commanditaires, si le casino exploite la boule, le vingt-trois et les jeux dits de cercle ou l'un de ces jeux, et au moins trois personnes autres que les commanditaires, si le casino exploite en outre un ou plusieurs des jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois.
- 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. Deux 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 président du conseil d'administration soit le directeur général unique. Le comité doit comprendre en plus du directeur responsable au moins deux membres appartenant au conseil d'administration, si le casino exploite la boule, le vingt-trois et les jeux de cercle ou l'un de ces jeux ou au moins trois membres appartenant au conseil d'administration, si le casino exploite en outre un ou plusieurs autres jeux de contrepartie, auxquels peuvent être adjointes quatre personnes au plus, prises au dehors.
- IV. — Le directeur responsable et les membres du comité de direction sont agréés par le Ministre de la Justice. Celui-ci peut les révoquer, soit en cas d'inobservation du cahier des charges ou des prescriptions des arrêtés ministériels, soit pour des considérations d'opportunité dont il est seul juge. La révocation implique, pour les intéressés incapacité d'accomplir un acte quelconque de leur fonction et entraîne interdiction de pénétrer dans les salles de jeux.

Les décisions du Ministre de la Justice comportant agrément, retrait d'agrément ou révocation comme directeur responsable ou membre d'un comité de direction sont notifiées par exploit d'huissier.

Lorsqu'un ou plusieurs décès ou démissions se produisent au sein du comité de direction, avis doit en être donné par écrit dans les huit jours par le directeur responsable au Ministre de la Justice. 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 la Justice, 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 la Justice 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.

- V. — Les membres du comité de direction agréés par le Ministre de la Justice 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 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 la Justice. Le directeur responsable du casino conserve, lorsqu'il en est ainsi, la pleine responsabilité du fonctionnement de l'établissement.

Art. 52. 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 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives et autres prescriptions réglementaires ainsi qu'au cahier des charges et à l'arrêté d'autorisation.

Le directeur responsable est tenu de rester en permanence dans la commune où se trouve le casino tant que les jeux fonctionnent. Il ne peut s'absenter qu'exceptionnellement et pour une courte durée et à condition de se faire remplacer par un membre du comité de direction chargé de remplir en son lieu et place toutes ses obligations. Dans les casinos exploités par une société anonyme, ce membre du comité de direction doit faire partie du conseil d'administration.

Le directeur responsable ou, à défaut, un membre du comité de direction, est tenu d'être présent dans l'établissement pendant les heures de fonctionnement des jeux.

Le membre du comité de direction qui remplace momentanément le directeur responsable absent doit, d'une part, avoir à sa disposition la totalité des documents qui constituent la comptabilité spéciale des jeux et la comptabilité commerciale, d'autre part, posséder les pouvoirs nécessaires pour être en mesure de donner suite aux demandes ou observations des agents de surveillance ou de contrôle. Après la fin de la saison des jeux, le directeur responsable, s'il quitte la commune où se trouve le casino, est tenu de laisser son adresse personnelle et celle du membre du comité de direction chargé de le remplacer, au Ministre des Finances ainsi qu'aux agents chargés de la surveillance et du contrôle de l'établissement.

Lorsque le directeur responsable cesse, pour quelque cause que ce soit, son exploitation, il est tenu de laisser, soit au siège de l'établissement, soit au service des agents chargés de la surveillance et du contrôle, les documents relatifs à la comptabilité spéciale des jeux, le répertoire et le fichier des joueurs admis, le carnet de prise en charge et d'inventaire des jeux de cartes de black-jack, de trente-et-quarante et de baccara, des dés de craps, des sabots de black-jack et de baccara, le carnet de bons de commande de dés du craps prévu à l'article 34 ainsi que le registre d'observations prévu à l'article 85:

Le fichier des exclus des jeux, les cartes à jouer, les sabots et les dés doivent être, soit détruits, soit remis au successeur, en présence d'un fonctionnaire du service spécial de la Gendarmerie chargé de la surveillance des casinos.

Art. 53. Le directeur responsable et les membres du comité de direction agréés par le Ministre de la Justice 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.

Art. 54. Personnel des jeux. Les conditions de l'engagement des personnes employées à un titre quelconque dans les salles de jeux font l'objet d'un contrat écrit précisant l'emploi.

Quinze jours avant sa première prise de fonctions dans un établissement, chaque employé produit un dossier comprenant:

1. Une notice individuelle remplie de sa main et comportant sa photographie récente;
2. Un extrait de son casier judiciaire remontant à moins de deux mois.

Seuls les employés agréés ont qualité pour tenir un emploi quelconque dans les salles de jeux.

Art. 55. Il est interdit aux employés de jeux de demeurer ou de pénétrer dans les salles de jeux en dehors de leurs heures de service.

Art. 56. Les employés des salles de jeux sont tenus de fournir immédiatement aux agents de surveillance et de contrôle du Ministère des Finances et du Ministère de la Justice 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. 57. Les employés des salles de jeux ne sont autorisés à accepter les pourboires qui peuvent être offerts par les joueurs qu'en vertu d'une simple tolérance, toujours révoquant en cas d'abus. Les pourboires appartiennent à la société. Ils doivent être immédiatement versés dans une tirelire par celui qui les reçoit: aucun employé ne peut en détenir par devers lui tout ou partie. Ils sont comptabilisés chaque jour dans un registre dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Un compte « pourboires » est ouvert pour la constatation journalière du montant intégral des pourboires reçus.

Art. 58. Il est interdit aux personnels du casino autres que ceux visés à l'article 9 de la loi du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives de participer aux jeux soit directement soit par personne interposée. Le Ministre de la Justice peut interdire aux personnes ayant des intérêts dans le casino de prendre part aux jeux, sous peine d'exclusion.

Art. 59. Documents à fournir à l'autorité administrative. Le directeur responsable du casino est tenu:

1. De remettre au Ministre de la Justice
 - a) quinze jours au moins avant leur prise de fonctions, la liste nominative et les dossiers, établis conformément à l'article 54, des personnes employées à un titre quelconque dans les salles de jeux;
 - b) au début de chaque semaine, la liste des personnes inscrites sur le carnet à souches des admissions aux salles de jeux de hasard.
2. D'adresser directement au Ministre des Finances, avant le 5 de chaque mois, un exemplaire de la situation mensuelle, exemplaire dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Le directeur responsable doit conserver par devers lui une copie de ce document afin de pouvoir la mettre à la disposition des fonctionnaires chargés du contrôle de l'établissement.

Art. 60. Communications à faire au Ministre de la Justice, au Ministre des Finances et au receveur des Contributions. Le directeur responsable du casino est tenu:

1. De transmettre au Ministre de la Justice et au Ministre des Finances au commencement de chaque exercice, le spécimen de sa signature et de celle des membres du comité de direction agréés;
2. De remettre au receveur des Contributions, le jour même de sa vérification ordinaire, le relevé récapitulatif en double expédition, des prélèvements à verser au Trésor au titre de la quinzaine qui vient de prendre fin, ledit relevé dûment certifié et signé, établi conformément aux indications données à l'article 87;
3. De donner avis au receveur des Contributions, huit jours au moins à l'avance, de la date à laquelle les jeux cesseront de fonctionner, lorsque cette date sera antérieure à celle fixée par l'arrêté d'autorisation;
4. De transmettre au receveur des Contributions, au début de chaque exercice, une note relative à la destination présumée des pourboires et dans les huit jours qui suivent la clôture de l'exercice et en double expédition l'état d'affectation définitive des pourboires.

Chapitre II. — Fonctionnement des établissements de jeux

Art. 61. Tous les appareils et matériels, sans aucune exception, employés pour les jeux, doivent être d'un modèle agréé par décision du Ministre des Finances.

Art. 62. 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 luxembourgeoise et belge.

Par des jetons ou plaques fournis par l'établissement à ses risques et périls.

Art. 63. Le directeur responsable du casino engage, rémunère et licencie directement, en dehors de toute ingérence étrangère, toutes les personnes employées à un titre quelconque dans les salles de jeux; préalablement à leur entrée en fonctions, ces personnes doivent être agréées par le Ministre de la Justice.

Le directeur responsable du casino est tenu de congédier toute personne employée à un titre quelconque dans les salles de jeux à qui le Ministre de la Justice aurait retiré l'agrément. Ces personnes ne peuvent plus être occupées dans les salles de jeux.

Au cas, où le renvoi est prononcé par la direction même du casino, avis en est donné immédiatement au Ministre de la Justice avec les motifs. Toute démission d'employé des salles de jeux est également portée à sa connaissance.

Art. 64. Les membres du personnel des salles de jeux ci-après désignés: chef et sous-chef de table, croupier, changeur, ravitailleur et valet de pied, doivent, pendant le travail, porter des vêtements sans poche.

Art. 65. Il est interdit aux employés des salles de jeux de transporter des jetons, des plaques et des espèces pendant leur service, à l'intérieur du casino dans des conditions autres que celles prévues par le présent règlement.

Il est interdit aux membres du personnel des salles de jeux, responsables d'une caisse, telle que caisse d'une table de jeux, caisse de changeur, caisse principale, de détenir soit dans leur caisse, soit par devers eux, des jetons, plaques, espèces, chèques ou devises dont la provenance ou l'utilisation ne pourrait être justifiée par le fonctionnement normal des jeux.

Art. 66. Il est interdit à toute personne ayant des intérêts dans le casino mais ne faisant pas partie du comité de direction responsable, ainsi qu'aux employés du casino affectés à un autre service que celui des jeux, d'accomplir sous quelque prétexte et de quelque manière que ce soit, aucune des fonctions incombant aux membres du comité de direction ou du personnel des salles de jeux ou d'exercer une autorité quelconque sur les employés des salles de jeux.

Art. 67. Une salle spéciale, distincte et séparée de l'autre, doit être affectée à chacune des deux catégories de jeux suivantes:

1. Boule et vingt-trois;
2. Autres jeux dits de contrepartie et jeux dits de cercle.

Un contrôle est exercé à l'entrée des salles par un employé de l'établissement dénommé physionomiste.

Les salles de jeux sont réunies dans un même bâtiment du casino, mais la disposition des locaux doit être telle qu'elles soient isolées et que, pour celles où sont pratiqués les jeux visés au 2., des locaux ouverts au libre accès du public, on ne puisse rien voir de ce qui s'y passe. Les joueurs doivent entrer dans l'établissement et en sortir par les mêmes portes que les autres clients sans qu'il soit réservé à leur usage un accès direct sur l'extérieur.

Art. 68. Le Ministre de la Justice prononce l'exclusion des salles de jeux:

1. Des personnes qui ont volontairement sollicité cette mesure;
2. Des incapables sur la demande de leur représentant légal;
3. Des condamnés à l'égard desquels a été prononcée l'interdiction conformément à l'article 33 du code pénal.
4. 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 des listes d'exclus sont notifiées au directeur responsable de l'établissement des jeux.

Art. 69. Au cas où l'exclusion ou le refus d'admission d'un joueur est prononcé par la direction du casino de sa propre initiative, avis en est donné immédiatement, avec les motifs au Ministre de la Justice.

Art. 70. Heures des séances de jeu. 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 les salles de jeux puissent rester ouvertes plus de vingt heures sans interruption.

Toutefois, le Ministre de la Justice peut exiger que le casino respecte strictement les horaires prévus par l'arrêté d'autorisation. En outre, et à charge d'en rendre compte immédiatement au Ministre de la Justice, les fonctionnaires chargés du contrôle et de la surveillance peuvent toujours, au cours de leurs missions, prendre à cet égard les mesures provisoires qu'ils jugent opportunes.

Art. 71. Le directeur responsable du casino est tenu de préciser au Ministre de la Justice et au Ministre des Finances l'heure à laquelle, dans les limites horaires assignées par l'arrêté d'autorisation, chaque séance des jeux de la boule et du vingt-trois, d'une part, et des autres jeux de contrepartie, d'autre part, commencera effectivement. L'heure d'ouverture des séances peut être fixée différemment suivant qu'il s'agit des dimanches et jours fériés ou des jours ordinaires.

Cette formalité n'a toutefois pas pour effet, à condition que le directeur responsable en avise le Ministre de la Justice et le Ministre des Finances au moins vingt-quatre heures à l'avance, de supprimer pour le casino la faculté de modifier les heures d'ouverture effective primitivement indiquées. Mais, si cet avis n'est pas donné en temps utile, les jeux de la boule et du vingt-trois, non plus que les autres jeux de contrepartie, ne doivent pas commencer avant l'heure précédemment indiquée.

Lorsque l'avance de chaque caisse a été vérifiée dans les conditions prévues à l'article 10, le casino est tenu de commencer la partie dès qu'un seul joueur se présente et de la continuer jusqu'à l'heure fixée pour la fermeture par l'autorisation.

La partie ne peut être arrêtée ou interrompue avant cette heure que lorsque:

- les joueurs se sont retirés;
- des joueurs étant encore présents, il s'est passé trois coups de suite sans qu'aucune mise n'ait été placée sur aucun tableau.

En outre, dans le cas où un casino exploite plusieurs tableaux de boule ou de vingt-trois ou plusieurs tables de l'un des autres jeux de contrepartie, et où la partie a perdu toute animation à certains de ces tables ou tableaux, le directeur responsable peut décider d'y arrêter ou d'y suspendre la partie, à condition de laisser en service des tables ou tableaux du même jeu ayant un minimum de mise égal en nombre suffisant pour que les joueurs puissent continuer la partie.

A l'heure fixée par l'arrêté d'autorisation, les jeux doivent obligatoirement cesser.

A chaque table de jeux, le chef de partie doit annoncer en temps utile, à la boule, au vingt-trois, à la roulette, à la roulette américaine « les trois derniers coups », au black-jack « les trois dernières séries de coups » 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.

Art. 72. Chèques. Les chèques tirés par les joueurs acceptés par les casinos lesquels demeurent impayés ne peuvent être passés par profits et pertes avant un délai de trois ans à compter du dépôt de la plainte.

Art. 73. Opérations de banque autorisées dans les casinos. A la condition de ne retenir aucune commission, les casinos peuvent, dans le cadre de la réglementation des changes, prendre les billets de banque étrangers et les monnaies étrangères. Ils sont autorisés enfin 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 bancaire 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 des Finances et du Ministre de l'Économie nationale.

En dehors des opérations indiquées ci-dessus, la banque est autorisée à effectuer au guichet installé dans les locaux du casino des opérations se traduisant par un simple jeu d'écritures ou des opérations de recette, à l'exclusion de toute opération de dépense. Ainsi, elle peut recevoir à ce guichet des fonds à transférer à un compte ouvert, soit à son siège dans la localité soit, par l'intermédiaire de son siège, dans une autre banque, mais en dehors du numéraire déposé dans le compartiment du coffre-fort qu'ils ont loué et de celui représentant la contrepartie des opérations de change autorisées, les clients ne peuvent se procurer à ce guichet, de quelque manière que ce soit, aucune somme d'argent, même au moyen d'un chèque tiré sur la banque qui a installé le guichet.

Art. 74. Affichage. Le directeur responsable est tenu d'afficher à l'entrée des salles de jeux:

A. 1. L'avis suivant:

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

Les mineurs;

Les militaires de tous grades et de toute nationalité en uniforme;

Toute personne dont le Ministre de la Justice a prononcé l'exclusion. »

2. Le montant du droit d'entrée et les heures d'ouverture et de fermeture.

B. A l'entrée des salles autres que celle affectée à la boule et au vingt-trois, l'avis suivant:

« Les cartes d'admission aux salles où sont pratiqués le baccara, l'écarté, la roulette, le trente-et-quarante, la roulette américaine, le black-jack et le craps, ne peuvent être délivrées gratuitement ou à prix réduit. Elles ne doivent être remises qu'à des personnes justifiant de leur identité par la présentation de la carte nationale d'identité, d'un passeport ou d'une autre pièce délivrée par l'autorité administrative, comportant une photographie, l'état civil et la signature du titulaire. »

Le directeur responsable est tenu de faire imprimer au verso des cartes d'admission dans les salles de jeux l'avis suivant:

« Toute personne se trouvant dans les salles de jeux est tenue, sous peine d'exclusion immédiate de présenter sa carte d'admission à toute réquisition soit des employés du casino soit des agents de contrôle. »

Le directeur responsable est tenu d'apposer:

Dans la salle affectée à la boule et au vingt-trois:

A. Une affiche:

1. Indiquant que:

Les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant. Tout enjeu sur parole est interdit. Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques fournis par l'établissement.

Le change des jetons ou plaques d'une valeur inférieure ou égale à 500 Fr pour la boule et à 1.000 Fr pour le vingt-trois peut être effectué aux tables de jeux par les soins du croupier. Le change des jetons ou plaques d'une valeur supérieure à 500 Fr pour la boule et à 1.000 Fr pour le vingt-trois ainsi que le change des espèces doivent s'effectuer à une caisse spéciale.

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 manoeuvre 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 manoeuvre. 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 minimum et maximum 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 les détails. 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 autres salles de jeux:

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 luxembourgeoise et belge.

Par des jetons ou plaques fournis par l'établissement à ses risques et périls. »

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 40.

C. — Une affiche:

1. Portant les prescriptions suivantes:

« Jeux de contrepartie: roulette, trente-et-quarante, roulette américaine, black-jack et craps et reproduisant les deux premiers paragraphes de l'article 5. »

2. Reproduisant les dispositions de l'article 24 du présent règlement et les extraits suivants de l'article 27:

« Le jeu du trente-et-quarante se joue avec six jeux de 52 cartes. Les cartes doivent être d'un tarotage à teinte unie et de même couleur. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes qui rapportent l'équivalent de la mise. »

1. Rouge ou noir;

2. 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 au joueur 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 25 relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux égaux ou supérieurs à 500 Fr 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 29.

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. Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont divisées en plusieurs tas dont chacun est mélangé et coupé en 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 40 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 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 des joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de sept par table. 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 31 et 35 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 au 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 frotter 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 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 l'avis suivant:

« Aux jeux de contrepartie, 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 tous les assistants puissent suivre l'opération dans tous ses détails. 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 valets de pied, à tout autre employé du casino, de marquer des places à l'avance aux tables de jeux.

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 des valets de pied ou des autres employés, 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 figurant à la suite sur la liste ».

Le directeur responsable est tenu d'indiquer à chaque table de roulette, de trente-et-quarante, de roulette américaine, de black-jack et de craps le numéro de la table et d'apposer un avis précisant, sous forme de tableau, le montant de l'encaisse, le taux minimum des mises et leur taux maximum aux différentes chances.

Titre III. — Conditions d'accès dans les salles de jeux autres que les salles de jeux réservées aux appareils à sous

Art. 75. L'accès des salles de jeux autres que les salles de jeux réservées aux appareils à sous doit être subordonné à la délivrance d'une carte d'admission dont le prix ne peut être inférieur à 50 francs luxembourgeois.

Ne peuvent être admis dans ces salles de jeux les mineurs d'âge, les militaires de tous grades et de toutes nationalités en uniforme, les individus en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents.

L'accès de ces salles de jeux est interdit à toute personne dont le Ministre de la Justice a prononcé l'exclusion dans les conditions fixées par le présent règlement grand-ducal.

Le contrôle prévu à l'article 67 est exercé de façon permanente à chacune des portes de ces salles de jeux afin d'empêcher l'entrée des personnes dont l'accès aux salles de jeux est interdit et de s'assurer que les personnes y pénétrant sont titulaires ou bien d'une carte journalière d'admission nominative dont le coût ne peut être inférieur au prix fixé ci-dessus ou bien d'une carte d'abonnement nominative dont le coût est fonction des multiples de la carte journalière renseignés ci-après:

- 5 fois si elle est hebdomadaire;
- 10 fois si elle est mensuelle;
- 20 fois si elle est annuelle.

Les cartes journalières d'admission nominatives ainsi que les cartes d'abonnement nominatives sont délivrées sur présentation d'une pièce d'identité.

Toute personne se trouvant dans les salles de jeux est tenue, sous peine d'expulsion immédiate, de présenter sa carte d'admission à toute réquisition, soit des employés du casino, soit des agents de contrôle.

Art. 76. Les cartes journalières d'admission ainsi que les cartes d'ajournement sont détachées, au fur et à mesure de leur délivrance, d'un carnet à souches dont le talon reproduit toutes les mentions inscrites sur cette dernière, avec en plus l'indication de la pièce d'identité produite. Le numéro d'ordre est imprimé sur la carte et son talon selon un numérotage ininterrompu dans chacune des séries (année, mois, semaines, journées).

La pièce d'identité à produire est:

Pour les nationaux, la carte d'identité ou à défaut une autre pièce délivrée par l'autorité administrative, comportant une photographie, l'état civil et la signature du titulaire. Pour les étrangers, toute pièce d'identité les autorisant à séjourner au Grand-Duché de Luxembourg.

Les noms, prénoms et adresses de toutes les personnes auxquelles des cartes sont délivrées sont reportés sur un répertoire alphabétique avec renvoi au numéro de la carte.

Art. 77. Le directeur responsable du casino doit faire tenir un fichier des exclus des jeux.

Art. 78. Les cartes nominatives prévues à l'article 75 donnent droit à l'entrée dans toutes les salles de jeux d'un même casino sans qu'aucune distinction puisse être admise, à ce point de vue entre les différentes salles.

Toutefois, le directeur a toute latitude pour subordonner l'entrée d'une salle déterminée 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. 79. Admission libre de certains fonctionnaires. Sont seuls admis de droit dans les salles de jeux, sans être astreints à la présentation d'une carte d'entrée payante, 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 bourgmestre et les échevins de la commune où est situé le casino;
2. Les fonctionnaires et agents énumérés à l'art. 81 ci-après;

Les personnes désignées ci-avant ne pourront participer au jeu.

Art. 80. Les personnes ci-dessus, énumérées sous les n^{os} 1 et 2 justifient de leur qualité au moyen d'une carte d'identité. Les fonctionnaires figurant ci-dessus sous le n^o 2 justifient de leur qualité au moyen d'une carte spéciale revêtue du timbre du ministère dont ils relèvent et signée du ministre.

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.

Titre IV. — Mesures de police, de surveillance et de contrôle des établissements et du personnel y occupé

Art. 81. Agents chargés de la surveillance. Les fonctionnaires qui ont qualité, à l'exclusion de tous autres agents de l'État, pour exercer une mission de surveillance et de contrôle sur le fonctionnement des jeux dans les casinos sont les suivants:

les fonctionnaires du service spécial de la Gendarmerie chargé de la surveillance des casinos ainsi que les fonctionnaires et agents de l'administration des Contributions et des Accises désignés par le Directeur de cette administration.

En outre, le Ministre de la Justice et le Ministre des Finances peuvent, par décision spéciale, déléguer cette mission à d'autres fonctionnaires relevant de leurs départements respectifs.

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 de ces fonctionnaires et agents, 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. 82. Les fonctionnaires et agents énumérés à l'art. 81 ci-dessus possèdent exactement les mêmes prérogatives et les mêmes droits de contrôle.

Ils ont qualité aussi bien pour veiller à la stricte observation de toutes les dispositions des arrêtés d'autorisation et du présent règlement que pour faire porter leurs investigations sur tel ou tel point de la gestion des établissements ou du fonctionnement des jeux.

Art. 83. Toutefois, les fonctionnaires du service spécial de la Gendarmerie chargé de la surveillance des casinos 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 et la police des jeux. Le contrôle des agents du Ministère des Finances définis à l'art. 81 ci-dessus consiste essentiellement à contrôler la comptabilité commerciale, la comptabilité spéciale des jeux et les déclarations faites par le directeur du casino relativement au montant du produit des jeux et à encaisser les prélèvements au profit du Trésor et de la commune.

Néanmoins, tous les agents chargés du contrôle doivent avoir la possibilité de vérifier l'ensemble de la gestion de l'établissement.

Art. 84. Police des jeux. Les fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle sont habilités à prendre toutes dispositions utiles pour assurer dans le cadre du présent règlement la régularité et la sécurité des jeux.

Art. 85. Registre spécial d'observations. Dans chaque établissement, il est tenu un registre spécial coté, paraphé et visé par le Président du Tribunal d'Arrondissement où est situé le casino.

Les fonctionnaires et agents chargés d'exercer une surveillance, énumérés à l'article 81 demanderont 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 indiqueront le jour et l'heure de leur visite ainsi que la nature des opérations effectuées, et consigneront, 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.

Titre V. — Prélèvement sur le produit des jeux

Art. 86. Taux de prélèvement. Le tarif du prélèvement opéré sur le produit brut des jeux s'établit comme suit:

15% jusqu'à	1.800.000 Fr
25% de	1.800.001 à 3.600.000 Fr
35% de	3.600.001 à 10.800.000 Fr
45% de	10.800.001 à 21.600.000 Fr
55% de	21.600.001 à 36.000.000 Fr
60% de	36.000.001 à 108.000.000 Fr
65% de	108.000.001 à 180.000.000 Fr
70% de	180.000.001 à 252.000.000 Fr
80% au-dessus de	252.000.000 Fr

Art. 87. Relevé récapitulatif de quinzaine. Une fois par quinzaine (sauf empêchement, les 1^{er} et 16 de chaque mois), les agents de l'administration des Contributions vérifient le carnet de prélèvements prévu à l'article 95 par rapprochement avec le registre de contrôle et autres documents de comptabilité.

Le montant du prélèvement est arrêté en toutes lettres dans le carnet de prélèvements et signé concurremment par les agents de l'administration des Contributions, le directeur du casino et un membre du comité de direction.

Sur la base du carnet de prélèvements le directeur du casino établit un relevé récapitulatif de quinzaine dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Ce relevé qui doit être remis en double exemplaire au receveur des Contributions, tient lieu de déclaration de la somme à verser au Trésor à titre de prélèvement sur le produit brut des jeux réalisés pendant la première ou la deuxième quinzaine du mois.

Art. 88. Bien qu'elles ne soient pas immédiatement exigibles, les sommes représentant le montant du prélèvement deviennent, dès leur entrée dans la cagnotte, la propriété de l'Etat. Le directeur en est constitué comptable à partir de ce moment et les fonds doivent toujours être mis en réserve pour être exactement versés au receveur des Contributions le jour même de la vérification ou le lendemain, si le casino se trouve dans la même localité que le bureau de recette des contributions 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 l'Etat et entraîne le retrait immédiat de l'autorisation de jeux.

Art. 89. Aucune restitution ne peut être faite aux casinos sur le montant du prélèvement encaissé par les receveurs.

En cas d'erreur matérielle portant sur le calcul du prélèvement, les rectifications nécessaires et la restitution au casino des sommes payées en trop ne peuvent se faire que par compensation, à l'occasion de l'établissement du premier bordereau de versement qui suit la constatation de l'erreur.

Les recettes des casinos exploités au Grand-Duché par le même concessionnaire doivent être totalisées pour le calcul du prélèvement.

Cette dernière proposition ne saurait être éludée par une séparation de pure forme et elle serait applicable, même si l'autorisation était accordée à des personnes ou à des sociétés différentes, si deux casinos, précédemment réunis, continuaient en fait à avoir des rapports étroits. Dans le cas où il paraîtrait évident qu'il en est ainsi et où les exploitants refuseraient de se soumettre à la règle ainsi posée, le Ministre des Finances retirerait l'autorisation à l'un des casinos.

Titre VI. — Comptabilité spéciale des jeux

Art. 90. Carnets spéciaux. Des carnets spéciaux tenus par table, tableau ou appareil à sous décrivent par séance:

- a) pour les jeux de cercle le montant intégral des redevances perçues au profit de l'établissement à l'occasion des parties engagées;
- b) pour les jeux de contrepartie le montant de l'avance initiale, des avances complémentaires éventuelles faites par l'établissement et le montant de l'encaisse constatée en fin de séance.

Les résultats figurant sur ces carnets sont récapitulés par table, tableau ou appareil à sous et par journée sur le registre de contrôle visé à l'article 94. Ce registre doit être totalisé, arrêté et visé à la fin de chaque journée.

Le carnet de prélèvements visé à l'article 95 sert à déterminer le montant du prélèvement.

Cotés et paraphés avant tout usage par le receveur des Contributions, ces différents registres et carnets 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 et un membre du comité de direction.

Il est établi, en outre, une fois par quinzaine, un bordereau et conformément à l'article 87 un relevé récapitulatif des sommes à verser au Trésor.

Art. 91. Carnets d'avances. Il est tenu autant de carnets d'avances distincts qu'il y a autour des appareils de jeux de contrepartie, de tables ou de tableaux alimentés chacun par une caisse recevant une avance distincte. De même il est tenu autant de carnets d'avances distincts qu'il y a des appareils à sous.

Ces carnets dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances reçoivent chacun un numéro d'ordre correspondant respectivement au numéro de la caisse et du tableau et au numéro de l'appareil à sous auxquels ils sont affectés.

Après inscription des résultats de la séance sur le carnet afférent à chaque tableau ou appareil à sous, 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 prévu à l'article 94.

L'emploi de tout carnet d'avances non conforme au modèle réglementaire est formellement interdit.

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.

A la boule et au vingt-trois, les avances initiales enregistrées sur chaque carnet comportent toutes, pour un même jeu, le même montant.

Art. 92. Carnet d'enregistrement des cagnottes. Il est tenu autant de carnets d'enregistrement des cagnottes distincts qu'il y a de tables où se pratiquent les jeux de cercle. Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet.

Ces carnets dont le modèle et la tenue sont arrêtés par décision du Ministre des Finances reçoivent chacun un numéro d'ordre correspondant au numéro de la table à laquelle il est affecté.

Les carnets doivent être agencés de façon à permettre l'inscription des indications suivantes:

1. Au début de la journée (ou de la séance si l'on compte plusieurs fois la cagnotte dans la même journée):
 - a) la date (et s'il y a lieu le numéro de la séance);
 - b) l'heure d'ouverture;
 - c) les noms des croupiers et changeurs;
 - d) la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque carnet.
2. En cours de partie:
 - a) les heures d'interruption;
 - b) les heures de reprise;
 - c) la valeur et le numéro de chaque carnet mis en service.
3. A la fin de la partie:
 - a) le numéro du dernier ticket détaché de chaque carnet;
 - b) le nombre de tickets détachés;
 - c) la valeur des tickets détachés;
4. Après le comptage de la cagnotte:
 - a) la somme trouvée dans la cagnotte;
 - b) la différence en plus et en moins entre la somme trouvée dans la cagnotte et la valeur des tickets détachés;
 - c) en cas de différence en plus le nombre et la valeur des nouveaux tickets à détacher pour ajuster la valeur des tickets à la somme trouvée dans la cagnotte ainsi que le numéro du dernier ticket détaché;
 - d) le produit brut de la cagnotte à reporter au registre de contrôle.

Les inscriptions dont question sous 1 à 3 ci-dessus 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.

En cas de différences en moins entre la somme trouvée dans la cagnotte et la valeur des tickets détachés, celles-ci sont supportées par la caisse du casino.

Aucune compensation n'est admise entre les erreurs constatées en sens inverse à des tables différentes.

Art. 93. Les carnets d'enregistrement des cagnottes 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 92 sous la réserve qu'ils doivent recevoir en dehors du nom des croupiers et changeurs l'inscription du nom du ou des banquiers.

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.

Art. 94. Registre de contrôle. Les comptes des jeux sont tenus par séance et, pour chaque séance, par table pour les jeux de cercle et par caisse pour les jeux de contrepartie et totalisés par journée.

L'administration du casino décrit ces comptes sans interligne sur un registre de contrôle dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Le registre de contrôle retrace les résultats donnés par:

- a) Les carnets d'enregistrement des cagnottes aux jeux de cercle:
 - Baccara chemin de fer;
 - Baccara à deux tableaux à banque limitée;
 - Baccara à deux tableaux à banque ouverte;
 - Ecarté;
- b) Les carnets d'avances aux jeux de contrepartie:
 - Boule;
 - Vingt-trois;
 - Appareils à sous;
 - Roulette;
 - Trente-et-quarante;
 - Roulette américaine;
 - Black-jack;
 - Craps;

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 ou par un autre membre de la direction.

Les chiffres qui ressortent avant totalisation avec les résultats aux journées précédentes sont reportés en fin de journée en recette pour les jeux de cercle et en recette ou en dépense pour les jeux de contre-

partie 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. 95. Carnet de prélèvements. Les résultats généraux du registre de contrôle (bénéfices ou pertes des jeux de contrepartie et produits des jeux de cercle) sont reportés, par journée, sur un carnet de prélèvements dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances.

Le carnet de prélèvements est tenu à livre ouvert et comporte trois cadres pour chaque quinzaine.

Le cadre 1 « Produit des jeux brut » fait ressortir le détail par journée des produits enregistrés, soit du 1^{er} au 15, soit du 16 au dernier jour du mois. Il est complété après inscription des opérations du dernier jour de la quinzaine par le report des résultats antérieurs de manière à déterminer le produit des jeux depuis le début de l'exercice d'exploitation qui court du 1^{er} janvier au 31 décembre.

Le cadre 2 détermine l'assiette du prélèvement progressif tandis que le cadre 3 en indique les éléments de calcul.

Art. 96. Comptabilité des plaques et 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. Le montant des plaques et jetons perdus fait aux deux comptes ci-dessus l'objet d'écritures inverses.

D'autre part, les casinos constatent sur un « registre des plaques et jetons » dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances, les séries mises en service. Le registre comporte une description sommaire des plaques et jetons, l'indication du fabricant, le nombre de séries, les différentes valeurs de plaques et jetons 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, le nombre de celles mises effectivement en service aux guichets de change et aux tables de jeux.

A la fin de chaque exercice, les casinos procèdent à un recensement des plaques et jetons en service et 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 et jetons et le montant des plaques et jetons recensés permet de dégager le montant total des plaques et jetons momentanément conservés par les joueurs. Ce dernier montant doit correspondre au solde créditeur du compte « plaques et jetons ».

Art. 97. Les carnets de tickets. Les tickets à souches utilisés pour les jeux de cercle sont imprimés sur un fonds de sûreté.

Les tickets dont la couleur varie suivant la valeur, sont réunis par carnets de 200. Les tickets portent un numéro d'ordre pris, pour chaque valeur, dans la série ininterrompue des nombres depuis le numéro 1 jusqu'au numéro 1.000.000.

Le numéro du ticket commençant chaque carnet est reproduit sur la couverture du carnet.

Les carnets de tickets reçus par le casino sont inscrits dans un registre de contrôle dont le modèle sera arrêté par décision du Ministre des Finances lequel doit mentionner par carnet les numéros des tickets y contenus par série de 200.

Les carnets de tickets doivent être imprimés dans une imprimerie située au Grand-Duché. Celle-ci doit s'obliger à tenir un registre mentionnant scrupuleusement les numéros des séries de tickets imprimés à l'intention des casinos.

Art. 98. Le Ministre des Finances et le Ministre de la Justice sont chargés, chacun en ce qui le concerne de l'exécution du présent règlement.

Palais de Luxembourg, le 12 février 1979.

Jean

Le Ministre des Finances

Jacques F. Poos

Le Ministre de la Justice

Robert Krieps

Doc. parl. n° 2233, sess. ord. 1978-1979.
