

**Règlement grand-ducal du 1 novembre 2015 portant modification du règlement grand-ducal modifié du 12 février 1979 pris en exécution des articles 6 et 12 de la loi modifiée du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives.**

- EXTRAITS -

**Art. 5.** Les enjeux des jeux de cercle et des jeux de contrepartie 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 50 Euros, par exemple, doit s'effectuer de la façon suivante:

Le croupier place le billet de banque déplié ou la plaque en évidence devant lui sur la table. Il annonce à haute voix «50 Euros pour 50 Euros changés». Il aligne ostensiblement les jetons devant lui et les compte. Ensuite il passe avec son râteau le produit du change 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. 8. Orphelins.** Les sommes et enjeux trouvés à terre ou laissés sur les tables de jeux et les crédits oubliés au compteur d'un appareil à sous, sans qu'on sache à qui ils appartiennent, ainsi que ceux abandonnés en cours de partie sont dénommés " orphelins ". Le montant de la dernière catégorie est déterminé par la mise initiale 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 après trois coups joués 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 est connu ou se fait connaître endéans les sept jours de calendrier qui suivent l'enregistrement et peut établir son droit sans contestation possible, cette somme lui est 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.**

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

### **Section IV. - Règles particulières applicables à la roulette**

**Art. 24. Fonctionnement de la roulette.** Les appareils autorisés sont les roulettes à trente-six numéros et un zéro ainsi que les roulettes à vingt-quatre numéros et un zéro.

Le matériel des roulettes se compose d'un cylindre d'un diamètre d'au moins 45 centimètres à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile soutenu par un pivot métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface légèrement concave, est divisé en respectivement 37 et 25 cases séparées par de petites cloisons métalliques. Les cases, alternativement rouges et noires, sont munies chacune d'un des numéros entre respectivement 1 et 36 pour la roulette à 36 numéros et 1 à 24 pour les roulettes à 24 numéros ainsi que, pour les deux types de roulette, 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, deux croupiers et un bout de table pour la roulette à 36 numéros;

un chef de table et deux croupiers pour la roulette à 24 numéros.

Le chef de table doit se placer en face du cylindre. Les croupiers se placent de chaque côté de la table, à proximité du cylindre. Le bout de table de la roulette à 36 numéros s'installe à l'extrémité de la table, face au chef de table.

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 respectivement 37 et 25 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants et frappe de son râteau sur la table ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public. L'un des deux croupiers enlève les enjeux perdus par les joueurs, l'autre croupier paie 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 par des jetons de la même valeur que ceux de la mise effectuée, sauf si l'importance du gain justifie le paiement partiel par des jetons d'une valeur plus élevée; dans ce cas ces jetons doivent en principe être du décuple de ceux de la mise initiale. Ils 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.

Le bout de table a 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 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 mises et combinaisons suivantes:

A. - Chances multiples:

Mise sur un numéro plein qui rapporte trente-cinq fois la mise à la roulette à 36 numéros et vingt-trois fois la mise à la roulette à 24 numéros.

Mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise à la roulette à 36 numéros et onze fois la mise à la roulette à 24 numéros.

Mise sur une transversale pleine (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise à la roulette à 36 numéros et sept fois la mise à la roulette à 24 numéros.

Mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro) qui rapporte huit fois la mise à la roulette à 36 numéros et cinq fois la mise à la roulette à 24 numéros.

Mise sur une transversale simple (six numéros) qui rapporte cinq fois la mise à la roulette à 36 numéros et trois fois la mise à la roulette à 24 numéros.

Mise sur une douzaine ou colonne, uniquement autorisée à la roulette à 36 numéros et qui rapporte deux fois la mise.

Combinaison dite « 0, 2, 3 » ou grande série, uniquement autorisée à la roulette à 36 numéros. La mise consiste en neuf unités et elle couvre par deux unités la transversale 0, 2, 3, par deux unités le carré 25/29 ainsi que par une unité chacun des chevaux 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 et 32/35.

Combinaison dite « tiers du cylindre » ou petite série, uniquement autorisée à la roulette à 36 numéros. La mise consiste en 6 unités et elle couvre par une unité chacun des chevaux 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 et 33/36.

Combinaison dite « orphelins » uniquement autorisée à la roulette à 36 numéros. La mise consiste en cinq unités et elle couvre par une unité en plein le numéro 1 ainsi que par une unité chacun des chevaux 6/9, 14/17, 17/20 et 31/34.

Si l'une ou l'autre combinaison ainsi effectuée s'avère gagnante, la mise se rapportant au numéro gagnant est à placer immédiatement et avant que ne débutent les paiements sur le ou les numéros concernés.

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 à la roulette à 36 numéros, 1 à 12 à la roulette à 24 numéros) ou passe (numéros 19 à 36 à la roulette à 36 numéros, 13 à 24 à la roulette à 24 numéros) qui rapporte une fois la mise.

Dans tous les cas le joueur conserve la mise gagnante.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, les mises à la roulette à 24 numéros sont perdues. A la roulette à 36 numéros par contre, 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 prochain 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 etc. sortie du zéro.

**Art. 26. Maxima et minima des enjeux à la roulette.** Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances.

Durant une même séance le minimum des mises pratiqué à une table ne peut être modifié.

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 pleine .....	100 fois le minimum des mises
Carré .....	120 fois le minimum des mises
Transversale simple .....	200 fois le minimum des mises
Douze numéros .....	500 fois le minimum des mises.

## 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.

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 apparaît, le croupier sépare, à la fin du jeu en cours, 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 arrêté du Ministre des Finances.

Durant une même séance le minimum des mises pratiqué à une table ne peut être modifié.<sup>2</sup>

Le maximum des mises est, pour chaque table, fixé en début de séance par le directeur de l'établissement à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises.<sup>2</sup>

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 IX.- Règles particulières applicables à la roulette dite anglaise**

### **Art. 37-1. Fonctionnement de la roulette dite anglaise.<sup>1</sup>**

Les dispositions des deux premiers alinéas de l'article 24 s'appliquent à la roulette dite anglaise.

Sept 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 sont fixés à hauteur du rebord du cylindre, en position surélevée.

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

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

Le personnel affecté à la table comprend un croupier et éventuellement un employé supplémentaire. Lorsque les tapis sont dotés d'un hippodrome, la présence d'un chef de table est obligatoire. Des trieuses automatiques de jetons peuvent être utilisées. Un chef de table, affecté au contrôle de deux tables au plus, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables. Il dispose des marqueurs qu'il remet aux croupiers à la demande de ceux-ci, mais ne manipule ni plaques, ni jetons, ni espèces, en cours de partie. Au début de la partie, il vérifie si toutes les séries de jetons de couleur sont complètes.

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le plateau mobile dans un sens opposé au précédent et lancer la bille dans le sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu, puis reprendre la bille et la lancer de nouveau. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber 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 est définitivement arrêtée dans l'une des trente-sept cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnantes et le désigne ostensiblement au public.

Seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du «rien ne va plus». L'utilisation de plaques et de jetons de valeurs peut être autorisée par le Ministre des Finances.

Le croupier ramasse les enjeux perdus et procède par joueur au paiement des combinaisons gagnantes après avoir annoncé dans le détail le montant de chacune d'elles. Les paiements doivent toujours être effectués, à hauteur et dans l'ordre suivant:

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

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

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

Les jetons de couleur reçus en pourboires par les employés de jeu sont immédiatement changés en jetons de valeur correspondante.

**Art. 37-2. Combinaisons autorisées au jeu de la roulette dite anglaise.** Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes.

A.- Chances multiples:

Mise sur un numéro plein qui rapporte trente-cinq fois la mise;

Mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise;

Mise sur une transversale (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise;

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

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

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

Mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros) qui rapporte une demi-fois la mise.

B.- Chances simples:

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

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

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

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

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

**Art. 37-3. Maxima et minima des enjeux à la roulette dite anglaise.**

Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances. Toutefois, le directeur responsable a la possibilité d'augmenter 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 alors tenu d'augmenter les maxima des mises. Durant une même journée, le minimum des mises pratiqué à une table déterminée ne peut être modifié. Le joueur peut, au moment où il lui est attribué une série, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur, dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein.

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

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

Le maximum des mises est fixé:

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

2° Sur les chances multiples à:

--- numéro plein . . . . . 20 fois le minimum des mises;

--- cheval . . . . . 40 fois le minimum des mises;

--- transversale . . . . . 60 fois le minimum des mises;

--- carré. . . . . 80 fois le minimum des mises;

--- sixain . . . . . 120 fois le minimum des mises;

--- 12 numéros . . . . . 240 fois le minimum des mises;

--- 24 numéros . . . . . 480 fois le minimum des mises.

**Art. 62.** Les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant: tout enjeu sur parole est interdit.

Les sommes mises sont représentées:

- a) par des billets de banque et des pièces libellés en euros,
- b) par des jetons, plaques ou token fournis par l'établissement à ses risques et périls,
- c) par des cartes de jeu électroniques, ou
- d) par d'autres moyens de paiement agréés par le Ministre des Finances.

**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 revisées 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.

De même la direction du casino peut, lorsqu'elle estime qu'un joueur, notamment par la fréquence de ses visites au casino ou l'enjeu excessif, compromet ses moyens d'existence, lui demander la justification de ses moyens financiers et soit lui interdire l'accès au casino, soit limiter le nombre de ses visites à une ou plusieurs visites par mois.

La direction du casino signalera ces personnes aux agents chargés de la surveillance conformément à l'article 81; de même elle examinera les cas lui signalés par ces agents.

### **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 1 Euro 50 cents ou d'une carte journalière ou annuelle d'invité d'honneur délivrée gratuitement par la direction de l'établissement La liste des personnes bénéficiant d'une carte d'invité d'honneur doit être tenue à la disposition des agents de contrôle.

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 journalière ou annuelle d'invité d'honneur délivrée gratuitement par la direction de l'établissement 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 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.** (1) Les cartes d'admission 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). Le système des cartes d'admission décrit ci-dessus peut être géré par support informatique.

(2) La pièce d'identité à produire est

- soit un passeport en cours de validité,
- soit une carte d'identité en cours de validité,
- soit une carte d'identité d'étranger en cours de validité.

(3) 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.

---

### **Le super-jack**

Le jeu du super-jack se déroule dans le cadre du jeu de black-jack décrit ci-dessus. Il offre la possibilité supplémentaire de jouer sur l'avaleur des cartes de la banque.

Le super-jack se joue sur un tableau séparé du tableau de black-jack placé en parallèle à la place de jeu «Insurance-Line». Il offre les possibilités de mises suivantes:

Bust	la banque se vend le paiement des gains est multiplié par 2, 5.
Black-jack	la banque tire un black-jack le paiement des gains est multiplié par 19.
Silver-jack	la banque tire un black-jack dans une des quatre couleurs le paiement des gains est multiplié par 77.
Gold-jack	la banque tire un black jack dans la couleur cœur le paiement des gains est multiplié par 300.

Seuls les joueurs participant au jeu de black-jack sont admis au jeu du super-jack. A chaque chance de la ligne super-jack, ils ne peuvent placer qu'une seule pièce atteignant au moins le montant de la mise minimale de la table avant que les cartes de jeu ne soient distribuées pour la partie suivante.

Si la première carte de la banque est un as de cœur ou une carte de cœur valant dix points, le donneur annonce aussitôt un gold-jack.

Les paiements au titre de la ligne super-jack s'effectuent après les autres opérations de paiement des gains et de retrait des pièces perdantes. Ils se déroulent indépendamment des valeurs des cartes des joueurs participants.

Si le donneur tire un gold-, un silver- ou un black-jack, il l'annonce immédiatement et procède d'abord à la régularisation des mises normales. Ensuite, il régularise la ligne super-jack en retirant les pièces perdantes et en payant les pièces gagnantes.

En cas de paiement d'un gold-jack le chef de salle doit en être informé au préalable.

---

### **Règlement interne et informations générales - Salle des Jeux Traditionnels.**

- Il est interdit aux assistants de clientèle ou à tout autre employé du casino, de marquer des places à l'avance aux tables de jeux.
- Pour tout échange en caisse ou à table, le caissier ou le chef de salle se réserve le droit de demander une pièce d'identité.
- Pour tous les paiements dépassant 10 000 euros, le casino se réserve le droit de payer par un chèque de banque émis par la direction au bénéficiaire.
- L'usage d'un ordinateur, smartphone ou autre appareil en relation avec le jeu est interdit.
- Il est interdit de faire des photos ou de filmer dans salles de jeu.

### **Horaires d'ouverture de la Salle des Jeux Traditionnels :**

- lundi à jeudi de 19h00 à 3h00
- vendredi et samedi de 19h00 à 4h00
- dimanche de 16h00 à 4h00

Possibilité de prolongation des horaires de fermeture de la salle des jeux traditionnels jusqu'à 5h au plus tard, selon l'appréciation de la Direction.

### **Les cartes d'admission**

L'accès des salles de jeux autres que les salles de jeux réservées aux appareils à sous est subordonné à la délivrance d'une carte d'admission qui ne peut être délivrée gratuitement ou à prix réduit, ou d'une carte journalière ou annuelle d'invité d'honneur délivrée gratuitement par la direction de l'établissement.

**Les cartes d'admission ne sont 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.

### **Ne sont pas 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 ;
- Les individus en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents.

---

## **Règlement grand-ducal du 1 novembre 2015 portant modification du règlement grand-ducal modifié du 12 février 1979 pris en exécution des articles 6 et 12 de la loi modifiée du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives.**

- EXTRAITS -

Les détails des règles de jeu sont disponibles sur [www.casino2000.lu](http://www.casino2000.lu).

**Art. 3.** Aux appareils à sous les enjeux sont représentés par des pièces de monnaie libellées en euros, par des jetons spéciaux dits «token», des billets de banque, des cartes de jeu électroniques, ou bien par d'autres moyens de paiement émis par le casino et agréés par le Ministre des Finances. Les cartes de crédit émises par des établissements financiers sont interdites.

Le change doit s'effectuer conformément aux dispositions de l'article 18-14.

**Art. 3-1.** Le jeu de hasard sur les appareils à sous des jeux de casino peut être pratiqué par un système de cartes de jeu électroniques qui correspond aux conditions et modalités suivantes:

- 1) Les cartes de jeu électroniques permettent de comptabiliser les montants prépayés par le client ainsi que les crédits et les gains réalisés sur les appareils à sous et les jeux semi-automatiques sans qu'aucune valeur pécuniaire ne soit chargée sur les cartes elles-mêmes.
- 2) Les cartes de jeu électroniques ne sont valables qu'au sein du casino qui les a émises. Une mention y relative doit figurer sur chaque carte émise.
- 3) Les cartes de jeu électroniques ne sont valables que pour les appareils à sous et les jeux semi-automatiques des jeux de casino et ne peuvent être utilisées pour d'autres services offerts ou prestés par le casino.
- 4) Les cartes de jeu électroniques sont dépourvues de toutes fonctions de carte de paiement, de crédit ou de débit.
- 5) Si une carte de jeu électronique indique un solde au profit du client, la somme correspondante lui est payée à sa demande.
- 6) Les cartes de jeu électroniques ont une limite maximale de 2.000 euros.

- 7) Les cartes de jeu électroniques sont nominatives. Au maximum deux cartes nominatives peuvent être attribuées par client. Sur demande du client, une carte de jeu électronique journalière non nominative peut être émise dont la limite maximale est de 250 euros.
- 8) Le transfert d'argent entre deux cartes de jeu électroniques de clients différents doit être impossible.
- 9) Le système des cartes de jeu électroniques est soutenu par un dispositif informatique comportant une composante de sauvegarde permettant de récupérer les données informatiques même en cas de dysfonctionnement du système informatique principal.
- 10) Le système des cartes de jeu électroniques enregistre toutes les opérations de jeu, effectuées sur chacun des appareils à sous muni de ce système, dont la comptabilisation est nécessaire pour la réalisation des écritures comptables et fiscales prévues au titre VI du présent règlement.
- 11) Le casino peut attribuer des points, des jeux gratuits ou d'autres avantages aux utilisateurs des cartes de jeu électroniques nominatives.

**Art. 3-4.** Les dispositions du présent règlement s'appliquent au système des cartes de jeu électroniques sous réserve des dispositions suivantes:

- 1) Sur les appareils à sous visés à l'article 3 et les jeux semi-automatiques visés à l'article 20-1 les enjeux peuvent également être représentés par des cartes de jeu électroniques.
- 2) La mise en oeuvre des appareils à sous au sens de l'article 16, alinéa I, peut également être effectuée par l'introduction d'une carte de jeu électronique et le gain visé à l'alinéa 2 du même article peut également être délivré par sa comptabilisation à l'aide d'une carte de jeu électronique.
- 3) Le paiement du gain sur un appareil à sous visé à l'article 18-3, alinéa 1, point 3°, peut également se faire par sa comptabilisation à l'aide d'une carte de jeu électronique.
- 4) Les appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques peuvent être dépourvus de compteurs de pièces et de token au sens de l'article 18-3, alinéa 1, point 5°.
- 5) Les appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques peuvent être dépourvus de monnayeurs comparateurs visés à l'article 18-4.
- 6) Les appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques peuvent être dépourvus des deux systèmes de réception des pièces de monnaie et des token visés à l'article 18-5.
- 7) L'article 18-10 ne s'applique pas si les gains y visés ont été comptabilisés sur une carte de jeu électronique et ceci dans les limites maximales visées aux points 6) et 7) de l'article 3-1.
- 8) Les dispositions de l'article 18-12 relatives aux orphelins s'appliquent aux cartes de jeu électroniques non nominatives. Les cartes de jeu électroniques nominatives trouvées par ou remises à un membre du personnel du casino sont gardées à disposition par le casino pendant une semaine. Après l'expiration de ce délai, et en l'absence d'une demande du titulaire ou de son ayant droit en vue de la restitution de la carte ou du solde comptabilisé, ce dernier est considéré comme orphelin.
- 9) Les caisses spéciales visées à l'article 18-14 doivent être en mesure d'effectuer toutes les opérations comptables liées au système de cartes de jeu électroniques.
- 10) Les sommes de jeux au sens de l'article 62 peuvent également être représentées par les cartes de jeu électroniques.
- 11) Les affiches visées à l'article 74 qui concernent les appareils à sous doivent renseigner également sur l'utilisation du système de cartes de jeu électroniques.

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

**Art. 16. Définition.** Les appareils à sous mentionnés à la lettre b) de l'article 1er sont des appareils automatiques de jeux de hasard. Cette catégorie de jeux comprend également les appareils qui permettent le chargement du logiciel de jeu à partir d'un serveur informatique spécifique. Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un jeton appelé «token», d'un billet de banque, d'une carte de jeu électronique ou d'un autre moyen de paiement agréé par le Ministre des Finances, la mise en oeuvre d'un mécanisme entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire de symboles figuratifs.

La combinaison est gagnante dans tous les cas où elle est conforme à une combinaison préétablie à cette fin. Le gain est délivré soit directement par l'appareil en pièces de monnaie, en token ou par carte de jeu électronique,

soit indirectement par paiement manuel lorsqu'il s'agit de gros lots dits «jackpots» ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de l'appareil ou celles des cartes de jeu électroniques.

Plusieurs appareils à sous peuvent être connectés entre eux afin d'alimenter un jackpot progressif dont le montant sera affiché. L'interconnexion des appareils à sous installés dans plusieurs casinos afin d'alimenter un jackpot progressif dont le montant sera affiché peut être autorisée par le Ministre des Finances.

**Art. 18-2. Plaque d'identification et numéro d'emplacement des appareils à sous.** Tout appareil à sous détenant par le casino doit être pourvu d'une plaque d'identification visible de l'extérieur où sera inscrit le numéro de série du constructeur.

En outre, tout appareil à sous doit être muni sur le front de l'appareil d'un numéro d'emplacement dans le casino. Ce numéro doit figurer sur le plan de situation des appareils dans la salle de jeux. Le plan en question doit être à la disposition permanente du personnel de surveillance et de contrôle du casino.

**Art. 18-3. Dispositifs obligatoires équipant les appareils à sous.** Tout appareil à sous en service dans un casino doit comporter au minimum les dispositifs suivants:

- 1° un système d'affichage situé de façon très visible sur le front de l'appareil qui se déclenche automatiquement quand un joueur a gagné un «jackpot» non payé directement et en totalité par l'appareil ;
- 2° un affichage sur la façade de l'appareil représentant clairement les règles du jeu, la valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements qui s'y rapportent;
- 3° un système électronique qui empêche un joueur d'actionner l'appareil après délivrance d'un «jack-pot» nécessitant un paiement manuel et qui oblige l'intervention d'un employé pour mettre l'appareil à nouveau en service;
- 4° un voyant lumineux situé au-dessus de l'appareil qui s'allume automatiquement lorsque la porte de celui-ci est ouverte;
- 5° cinq compteurs de contrôle automatique énumérés ci-après et situés à l'intérieur de l'appareil:
  - deux compteurs des entrées, électroniques ou électromécaniques, qui enregistrent le nombre de pièces ou de "token" introduits dans l'appareil par les clients. Ces compteurs ne peuvent être remis à zéro ou voir modifier leur affichage par intervention manuelle. La remise à zéro se fait automatiquement, lorsque le nombre cumulé des pièces ou "token" enregistrés dépasse la capacité numérique du compteur;
  - un compteur de recettes qui enregistre le nombre de pièces ou de "token" sortant de l'appareil pour tomber dans la boîte qui reçoit les pièces ou les token;
  - un compteur des sorties qui enregistre le nombre de pièces ou de "token" payés directement par l'appareil aux clients;
  - un compteur des gains manuels de jackpots et, éventuellement, de lots cumulés qui figure sur les appareils ne payant pas totalement et directement tous les gains et dont la fonction est d'enregistrer le nombre de pièces ou de "token" payés manuellement par la caisse spéciale au titre des gains de «jackpots» et de lots cumulés.

Les dispositions du point 5° du présent article relatives aux compteurs de pièces et de token ne s'appliquent pas aux appareils à sous munis d'un système de cartes de jeu électroniques.

Les appareils pourront également comporter tous dispositifs de contrôle et d'alerte de nature à renforcer la régularité et la sincérité des jeux.

**Art. 18-4. Monnayeurs - Mises.** Les appareils à sous doivent être équipés de monnayeurs comparateurs électroniques ou électromécaniques susceptibles d'accueillir en mises simples ou en mises multiples des pièces d'au moins 50 cents ou des token de valeur identique. Ces token sont spécifiques aux appareils à sous et individualisés en fonction de leur valeur unitaire. Celle-ci reste inchangée au cours d'une année du calendrier. La comptabilité des "token" est tenue dans les conditions fixées à l'article 96-1.

Le minimum et le maximum des mises sont déterminés par arrêté du Ministre des Finances. Ces valeurs doivent être apposées sur le front de l'appareil.<sup>1</sup>

Les dispositions du présent article relatives aux monnayeurs comparateurs ne s'appliquent pas aux appareils à sous munis d'un système de cartes de jeu électroniques.

**Art. 18-5. Réception des pièces de monnaies ou des token.** Tout appareil à sous installé dans le casino doit disposer de deux systèmes destinés à recevoir les pièces de monnaies ou les token

- une trémie qui se trouve à l'intérieur même de l'appareil et dans laquelle les pièces ou les token sont retenus automatiquement de façon à pouvoir payer les gains distribués directement par l'appareil;
- une boîte située dans le socle de support de l'appareil qui reçoit les pièces ou token introduits et non redistribués aux joueurs.

Les dispositions du présent article relatives aux systèmes de réception des pièces de monnaie et des token ne s'appliquent pas aux appareils à sous munis d'un système de cartes de jeu électroniques.

**Art. 18-6. Clés.** Tout appareil à sous doit être doté de deux serrures donnant accès à la partie supérieure de l'appareil et de deux serrures donnant accès à la partie inférieure où se trouve la boîte qui reçoit les pièces et les "token".

Toute ouverture de la partie supérieure de l'appareil demande la présence du chef de salle ou du membre du comité de direction spécialement chargé du contrôle des appareils à sous, et de l'employé chargé de l'opération à effectuer.

Les deux exemplaires de la clé de la partie supérieure sont détenus, l'un par le chef de salle, l'autre par un employé du casino agréé à cette fin par le directeur, chacun d'entre eux détenant, par ailleurs, un exemplaire de la clé donnant accès à la partie inférieure de l'appareil.

**Art. 18-7. Taux de redistribution.** Le casino a la possibilité d'appliquer à chaque appareil à sous un taux de redistribution des mises. Ce taux doit être communiqué au Ministre des Finances dans la demande d'agrément de l'appareil prévue par l'article 17.

Toute modification en cours de service du taux de redistribution des appareils à sous doit être soumise à l'autorisation du Ministre des Finances. La demande y relative doit indiquer les motifs se trouvant à la base de la modification.

Le taux de redistribution des appareils à sous ne peut être inférieur à 85 pour cent.

**Art. 18-8. Locaux.** Une salle spéciale, distincte et séparée sera réservée à l'installation des appareils à sous.

Il peut y avoir une communication entre cette salle et les autres salles de jeux à condition que l'accès à ces dernières salles soit réglée conformément aux dispositions de l'article 75.

**Art. 18-9. Déplacements d'appareils à sous.** Chaque déplacement d'un appareil à sous doit immédiatement faire l'objet d'une rectification appropriée sur le plan de situation des appareils prévu par l'article 18-2 et être porté à la connaissance des agents chargés de la surveillance et du contrôle.

**Art. 18-10. Gains de jackpots ou de lots cumulés.** Lorsqu'un joueur gagne un gros lot dit jackpot, ou des lots cumulés dépassant les limites de paiement automatique de l'appareil à sous, le chef de salle en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue à la caisse. Le caissier remplit le carnet d'avances au sens de l'article 91; il y porte les mentions suivantes:

- numéro de l'appareil à sous sur lequel le jackpot ou les lots cumulés ont été gagnés;
- date, heure, montant du gain.

Le carnet d'avances est ensuite signé par le caissier et le chef de salle. La quittance portant sur le montant du gain est jointe à l'encaisse de l'appareil et une copie en est annexée au carnet d'avances.<sup>1</sup>

Les dispositions du présent article relatives au paiement du gain ne s'appliquent pas aux appareils à sous munis d'un système de cartes de jeu électroniques pour les montants qui ne dépassent pas le maximum prévu pour ces cartes.

Par dérogation à ces dispositions, l'original de la quittance documentant le gain de jackpot ou de lot cumulé n'est pas à joindre à l'encaisse de l'appareil mais elle est à conserver dans une armoire spéciale munie de deux clés dont l'une est détenue par le chef de salle et l'autre par le caissier.

**Art. 18-12. Orphelins.** Les crédits oubliés au compteur d'un appareil et les pièces, token ou cartes de jeu électroniques non nominatives tombés à terre sont assimilés aux orphelins définis par l'article 8. Les dispositions de cet article sont d'application correspondante.

**Art. 18-14. Caisses - Changes.** Une caisse spéciale est obligatoirement disposée à l'intérieur des salles destinées à l'exploitation des appareils à sous dans le but de centraliser toutes les opérations financières s'y rapportant et pour permettre aux joueurs d'effectuer dans les meilleures conditions les opérations de change ainsi

que toutes les opérations comptables liées aux cartes de jeu électroniques. Cette caisse fonctionne sous la responsabilité d'un caissier spécialement affecté à cette tâche. Les changes peuvent également s'opérer par des accepteurs de billets attachés aux appareils ou par des accepteurs d'autres formes de paiement agréés par le Ministre des Finances. Ces accepteurs, qui doivent fonctionner indépendamment du système de jeu des appareils, doivent être agencés de façon à permettre au joueur de retirer à tout moment tout ou partie du montant échangé non encore investi dans le jeu.

L'encaisse de la caisse spéciale est constituée d'espèces et de token et des valeurs contenues sur les comptes attribués aux cartes de jeu électroniques.

## **Section II-1.- Dispositions particulières relatives aux jeux semi-automatiques.**

**Art. 20-1. Définition.** Les jeux semi-automatiques visés au point b) de l'article 1er Sont des appareils automatiques de jeux de hasard éventuellement combinés avec des éléments de jeux de table, nécessitant l'intervention d'au moins un employé pour le déroulement des jeux.

Les enjeux se font soit sous forme d'une pièce de monnaie, d'un billet de banque, d'un jeton appelé «token», d'une carte de jeu électronique ou par un autre moyen de paiement agréé par le Ministre des Finances, soit par des jetons ou des plaques.

**Art. 20-2. Agrément des jeux semi-automatiques.** Les jeux semi-automatiques doivent être d'un modèle agréé par le Ministre des Finances. La demande d'agrément doit contenir les indications suivantes:

- 1) les marques dénominatives des constructeurs sous lesquelles sont produits et commercialisés les jeux;
- 2) la présentation technique de chacun des modèles de jeu dont la mise en service est envisagée;
- 3) le taux de redistribution prévu par l'article 18-7;
- 4) la certification qu'il s'agit d'un appareil à l'état neuf, d'un appareil usagé mais remis à neuf par une entreprise, résidente ou non, spécialement agréée par le Ministre des Finances;
- 5) la description détaillée du déroulement du jeu;
- 6) la description détaillée du rôle du ou des employé(s) affecté(s) au jeu;
- 7) le ou les moyen(s) de paiements prévu(s).

**Art. 20-3. Locaux.** L'utilisation des jeux semi-automatiques peut être autorisée soit dans la salle des appareils à sous, soit dans la salle où sont pratiqués les jeux de contrepartie et les jeux de cercle.

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 de chaque jeu est fixé par arrêté du Ministre des Finances.

Les encaisses de chaque table sont contenues dans des caisses à jetons ou à billets, encastrées dans la table et pourvues d'un système de fermeture à clé.

**Art. 22. Fonds de garantie.** Le casino est tenu de justifier, au début de chaque séance, de la présence dans ses caisses d'une somme en numéraire dont le montant minimum est égal, quel que soit le nombre de tables et jeux pratiqués, à la moitié du total des avances initiales de l'établissement.

**Art. 49-16. Jeux annexes (Side bets).** Les jeux annexes peuvent être organisés par le casino après agrément des modalités de fonctionnement par le Ministre des Finances.

**Art. 49-17, Tournois payants.** Des tournois avec participation payante aux jeux de tables, aux jeux semi-automatiques et aux appareils à sous peuvent être organisés par le casino après agrément du règlement et des modalités de fonctionnement par le Ministre des Finances.

Le personnel nécessaire pour le déroulement des tournois de jeux de table peut être engagé que pour la durée du tournoi.

**Art. 62.** Les jeux ne peuvent être pratiqués qu'argent comptant: tout enjeu sur parole est interdit.

Les sommes mises sont représentées:

- a) par des billets de banque et des pièces libellés en euros,
- b) par des jetons, plaques ou token fournis par l'établissement à ses risques et périls,
- c) par des cartes de jeu électroniques, ou
- d) par d'autres moyens de paiement agréés par le Ministre des Finances.

**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.

De même la direction du casino peut, lorsqu'elle estime qu'un joueur, notamment par la fréquence de ses visites au casino ou l'enjeu excessif, compromet ses moyens d'existence, lui demander la justification de ses moyens financiers et soit lui interdire l'accès au casino, soit limiter le nombre de ses visites à une ou plusieurs visites par mois.

La direction du casino signalera ces personnes aux agents chargés de la surveillance conformément à l'article 81; de même elle examinera les cas lui signalés par ces agents.

### **Règlement interne – Salle des machines à sous (ici "le casino")**

#### **Horaires d'ouverture de la salle des machines à sous.**

- lundi à jeudi de 10h00 à 3h00.
- vendredi à dimanche de 10h00 à 4h00.

#### **Utilisation des machines à sous :**

Les machines à sous ne peuvent pas être réservés.

L'espace d'intimité des joueurs est à respecter.

Les dégâts occasionés sur du matériel du casino intentionnellement seront payables.

#### **Dysfonctionnements des machines à sous et des affichages de jackpots :**

Pour toutes les pannes techniques sur des machines à sous et des afficheurs de jackpots causant l'affichage de sommes erronées, les paiements seront annulés. La Direction décide des sommes à payer, s'il y en aurait eu sans que la panne technique arrive et seulement jusqu'à la limite des paiements maximales prévus par la machine à sous sur laquelle est parvenu la panne technique. Pour les affichages de sommes erronées sur des afficheurs de jackpots, la somme payable ne pourra dépasser la dernière somme correcte affichée plus l'incrément maximal possible pour le laps du temps entre l'affichage correct et la somme affichée éronnée par la panne technique. Dans tous les cas, la Direction prendra une décision définitive qui ne pourra pas être contestée par le client.

#### **Paiements : Identification et paiement par chèque**

Pour tous les paiements dépassant les 1000 euros, un justificatif d'identité sera systématiquement demandé au bénéficiaire.

Pour tous les paiements dépassant les 10 000 euros, le casino se réserve le droit de payer par un chèque de banque émis par la direction au bénéficiaire.

### **Cartes de jeu électroniques**

En cas de perte ou de vol de la carte de jeu électronique, le client est tenu de le signaler au casino dans les plus brefs délais. Au moment de la déclaration de perte ou de vol d'une carte de jeu électronique, le compte client est bloqué.

Le casino ne pourra pas être tenu responsable, si entre le moment du constat de la perte ou du vol de la carte et le blocage du compte, des sommes ont été utilisées frauduleusement.

Le casino se réserve le droit de refuser la délivrance ou de suspendre l'utilisation d'une carte de jeu électronique ainsi que le droit de la supprimer définitivement en cas d'utilisation frauduleuse.

Le casino se réserve le droit de poursuites pour toute personne ayant tenté de faire un usage frauduleux de la carte de jeu électronique ou des informations y relatives.

Les sommes erronées transférées sur une carte de jeu électronique seront annulées. La Direction du casino prendra éventuellement une décision définitive sur la somme payable qui correspondra à la somme correcte prévue sans que le problème technique soit arrivée. Cette décision ne pourra pas être contestée par le client.

Les présentes conditions générales sont soumises aux lois du Grand-duché de Luxembourg. Les tribunaux de l'arrondissement judiciaire de Luxembourg seront seuls compétents pour toute contestation entre le casino et le client. Le casino pouvant cependant porter le litige devant toute autre juridiction qui, à défaut de l'élection de juridiction qui précède, serait normalement compétente.

### **Jeu responsable – Interdictions – Limitations de visites :**

Pour la majorité de nos clients, le jeu de hasard est un loisir source de divertissement. Toutefois, pour certains, le jeu peut avoir des effets négatifs.

En 2002, CASINO 2000 a installé le programme « Play it Safe » pour limiter les risques liés au jeu problématique et sensibiliser pro-activement les clients au jeu responsable.

Nos collaborateurs en contact avec la clientèle des jeux sont formés à donner des informations sur le jeu responsable et apporter une aide, s'il le faut. Dans certaines situations, nos collaborateurs peuvent solliciter un entretien avec le client.

L'équipe « Play it Safe », formé de 6 chefs de salle, peut recevoir le client, analyser son niveau de risque et mettre en place avec lui des mesures appropriées. Des entretiens seront proposés aux clients, si un comportement a été observé, qui peut être lié au jeu problématique.

Nous recommandons un entretien avec un membre de l'équipe « Play it Safe » pour chaque interdiction et pour chaque limitation de visites.

### **Les mesures possibles :**

CASINO 2000 donne la possibilité à chaque client de s'interdire volontairement de jeu. Il peut en faire la demande directement auprès d'un de nos collaborateurs et responsables en salle des jeux, soit en nous contactant aux coordonnées mentionnées plus bas.

Après mise en place d'une interdiction, le client n'aura plus accès au casino pendant toute la durée de la période définie (entre 1 mois et 7 années). Cette période ne sera pas révisable, ni révoquée jusqu'à son terme. A l'issue de la période, un entretien avec l'équipe « Play it Safe » est imposé avant une nouvelle autorisation d'accès au casino.

Dans certaines situations, le client préfère limiter ses visites (à une ou plusieurs par mois). Le client pourra accéder au casino selon les modalités de la limitation : en nombre de visites (par semaine, par mois, par année) sur toute la durée de la période définie. A l'issue de la période, un nouvel entretien avec l'équipe « Play it Safe » est imposé avant la levée de la limitation des visites.

**Comment nous contacter :**

- Directement auprès de nos collaborateurs et responsables en salle des jeux.
- Par e-mail: [playitsafe@casino2000](mailto:playitsafe@casino2000)
- Via notre site internet [www.casino2000.lu](http://www.casino2000.lu)
- Par courrier à l'adresse suivante : CASINO 2000 ; « Play it Safe » ; Rue Flammang ; L-5618 Mondorf-les-Bains.
- Par téléphone au (+352) 23 611 -1

La direction