

**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 disponible sur [www.casino2000.lu](http://www.casino2000.lu).

**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.

**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.

\*\*\*

### **Le Perfect Pairs**

Le jeu du „Perfect Pairs“ se déroule dans le cadre du jeu de Black Jack et offre une possibilité supplémentaire aux clients jouant au Black Jack de miser sur une possibilité d'obtenir une paire avec leurs deux premières cartes. Seuls les joueurs participant au jeu de Black Jack sont admis au jeu du « Perfect Pairs » qui se trouve séparé sur le même tableau entre le jeu “Insurance Line” et le jeu du “Super Jack”.

Les mises se font uniquement par multiple de 5€, la mise minimum étant de 5€ et la mise maximum de 50€, indépendamment de la hauteur de la mise initiale du jeu de Black Jack.

3 possibilités de gains s'offrent aux joueurs :

- Perfect Pair: s'ils obtiennent deux cartes identiques.
- Colored Pair: s'ils obtiennent deux cartes de valeur et de couleur identique mais de symboles différents.
- Mixed Pair: s'ils obtiennent deux cartes de valeur identique mais de couleurs et symboles différents.

Table de paiement:

Perfect Pair → 25 fois la mise

Colored Pair → 12 fois la mise

Mixed Pair → 6 fois la mise

Les joueurs ayant misés sur « Perfect Pairs » et n'ayant pas obtenu une des 3 combinaisons gagnantes avec leurs deux premières cartes perdent immédiatement leur mise mais restent en jeu pour le déroulement de la partie de Black Jack.

La mise “Perfect Pairs” est indépendante des autres mises du Black Jack.

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

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

### **Règles et informations générales en Salle des Jeux Traditionnels.**

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

- lundi à jeudi de 20h30 à 3h00 : jeux semi automatiques à partir de 18 :30
- vendredi et samedi de 18h30 à 4h00
- dimanche de 15h00 à 4h00

Possibilité de prolongation des horaires de fermeture dans la Salle des Jeux Traditionnels 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 peuvent être admis dans les salles de jeux des casinos :

- Les mineurs (- de 18 ans);
- 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.

Toute personne se trouvant dans les salles de jeux autres que les salles de jeux réservées aux appareils à sous 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.

### **Réservations de places aux tables de jeux:**

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.

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

Pour tout échange en caisse ou à table le caissier ou 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.

Interdiction de faire des photos

Tout enjeu sur parole est interdit.

### **Jeu responsable :**

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 », formée 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 révocable 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.

(répétition de l'article 69)

## **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.

### **Dispositions spéciales.**

- 1) Les joueurs ne sont pas autorisés à placer des mises simultanément sur un terminal et sur la table de jeu concernée.
- 2) Les joueurs ne sont pas autorisés à placer des mises simultanément sur plusieurs terminaux.
- 3) Chaque joueur place ses mises individuellement.
- 4) En cas de dépassement du maximum des mises, suite au non-respect des trois alinéas ci-dessus, la Direction du casino se réserve le droit de ne pas payer les gains et d'interdire de jeu les joueurs concernés.

### **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