

**MEMORIAL**

**Journal Officiel  
du Grand-Duché de  
Luxembourg**

**MEMORIAL**

**Amtsblatt  
des Großherzogtums  
Luxemburg**

**RECUEIL DE LEGISLATION****A — N° 49****17 mai 2002****S o m m a i r e**

<b>Règlement grand-ducal du 8 mars 2002 modifiant et complétant le règlement grand-ducal modifié 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</b>	<b>844</b>
<b>Règlement grand-ducal du 14 avril 2002 soumettant à licence l'exportation et le transit de certaines marchandises à destination du Zimbabwe . . . . .</b>	<b>856</b>
<b>Règlement grand-ducal du 29 avril 2002 concernant les sports nautiques sur la Moselle . . . . .</b>	<b>857</b>
<b>Règlement grand-ducal du 29 avril 2002 portant réglementation de la police et de la sécurité sur les cours d'eau et plans d'eau . . . . .</b>	<b>859</b>
<b>Convention sur le transfèrement des personnes condamnées, signée à Strasbourg, le 21 mars 1983. – Déclaration de la Suisse . . . . .</b>	<b>866</b>

**Règlement grand-ducal du 8 mars 2002 modifiant et complétant le règlement grand-ducal modifié 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 Henri, 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 le règlement grand-ducal modifié 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;

Notre Conseil d'Etat entendu;

Vu l'avis de la Conférence des Présidents de la Chambre des députés;

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

Arrêtons:

**Art. 1<sup>er</sup>.** Le règlement grand-ducal modifié 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 est modifié et complété par les dispositions suivantes:

1° La lettre c de l'article 1<sup>er</sup> est remplacé par les dispositions suivantes:

«c) Les autres jeux dits de contrepartie, à savoir la roulette, la roulette dite américaine, la roulette dite anglaise, le trente-et-quarante, le black-jack, le craps, le punto banco et le stud poker de casino;»

2° Les montants prévus à l'article 2, alinéas 2 et 3 sont fixés à 15 et 30 euros respectivement.

3° L'article 3 est remplacé par les dispositions suivantes:

«Art. 3. Aux appareils à sous les enjeux sont représentés par des pièces de monnaie libellées en euros ou par des jetons spéciaux dits «token».

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

4° Les alinéas 1<sup>er</sup> et 3 de l'article 5 sont remplacés par les dispositions suivantes:

«(1) A la roulette, à la roulette dite américaine, à la roulette dite anglaise, au trente-et-quarante, au black jack, au craps, au punto banco et au stud poker de casino, les enjeux ne peuvent être représentés que par des jetons ou des plaques.»

«(3) 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 râtelier 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.»

5° A l'article 6 le 1<sup>er</sup> alinéa et la dernière phrase de l'alinéa 4 sont remplacés par les dispositions suivantes:

«(1) Les jeux de cartes utilisés pour les jeux dits de cercle ainsi que pour le trente-et-quarante, le black jack, le punto banco et le stud poker de casino 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.»

«Leurs bons de commande doivent être visés par un des fonctionnaires chargés de la surveillance et du contrôle de l'établissement.»

6° L'article 7 est modifié comme suit:

La deuxième et la troisième phrase de l'alinéa 1<sup>er</sup> sont réunies en une seule phrase ayant la teneur suivante:

«S'ils sont neufs, il ne sont décachetés qu'à la table de jeux de sorte que le public peut vérifier si la bande de contrôle est intacte.»

La 1<sup>ère</sup> phrase de l'alinéa 4 aura la teneur suivante:

«En cours de partie à la fin de chaque table avant d'effectuer le mélange, le croupier sépare les cartes en deux tas les figures en dessous.»

Il est intercalé entre les alinéas 4 et 5 actuels un nouvel alinéa libellé comme suit:

«Le mélange des cartes décrit aux alinéas qui précèdent peut être effectué par une machine à mélanger les cartes qui, au besoin, peut aussi exercer la fonction de chariot de cartes. Les cartes utilisées pour un jeu doivent être retenues pendant la prochaine séance de jeux avant leur réintroduction dans la machine à mélanger.»

7° Le chapitre II aura la dénomination suivante:

«Chapitre II: Règles applicables aux jeux de contrepartie (boule, vingt-trois, appareils à sous, roulette, roulette dite américaine, roulette dite anglaise, trente-et-quarante, black-jack, craps, punto banco, stud poker de casino)».

8° A l'article 9 la dernière phrase de l'alinéa 3 est libellée comme suit:

«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 arrêté du Ministre des Finances.».

9° A l'article 13, alinéas 7, 8, 10 et 11 les mots «par l'arrêté d'autorisation» sont remplacés par les mots «par arrêté du Ministre des Finances».

10° Les articles 16 à 18 sont remplacés par les articles 16 à 18-16 suivants:

**Art. 16. Définition.** Les appareils à sous mentionnés à la lettre b de l'article 1er sont des appareils automatiques de jeux de hasard entrant dans les catégories dites «machines à rouleaux» et «jeux vidéo». Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie ou d'un jeton appelé «token», la mise en oeuvre d'un mécanisme entraînant 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, en pièces de monnaie ou en token, par l'appareil, soit indirectement par paiement comptant, lorsqu'il s'agit de gros lots dits «jackpots» ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de l'appareil.

Plusieurs appareils à sous peuvent être connectés entre eux afin d'alimenter un jackpot progressif dont le montant sera affiché sans pouvoir faire l'objet d'aucune forme de publicité à l'extérieur de l'établissement.

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

La demande d'agrément doit contenir les indications suivantes:

- 1° les marques dénominatives de constructeurs sous lesquelles sont produits et commercialisés les appareils;
- 2° la présentation technique de chacun des modèles d'appareils dont la mise en service est envisagée;
- 3° la certification de conformité des modèles d'appareils établie par un établissement résident ou non résident chargé de leur homologation;
- 4° le taux de redistribution prévu par l'article 18-7;
- 5° la certification qu'il s'agit d'un appareil à l'état neuf.

**Art. 18. Maintenance des appareils à sous.** Le Ministre des Finances peut exiger du casino que la maintenance des appareils à sous soit réalisée par une société spécialement agréée par lui à cette fin. La société, qui peut être résidente ou non, doit disposer d'une qualification et d'une expérience en matière électronique ayant plus particulièrement trait aux techniques utilisées pour les appareils. Ne sont pas visées par cette disposition les opérations d'entretien et de dépannage courant pouvant être exécutées par le personnel du casino agréé à cette fin.

**Art. 18-1. Revente des appareils à sous mis hors service.** Les appareils à sous qui sont mis hors service doivent être retournés aux fournisseurs ou être vendus à des sociétés spécialisées dans le commerce d'appareils usagés. La destruction des appareils mis hors service par le casino n'est pas permise. L'opération de mise hors service suivant les dispositions qui précèdent doit au préalable être déclarée au Ministre des Finances.

**Art. 18-2. Plaque d'identification et numéro d'emplacement des appareils à sous.** Tout appareil à sous détenu 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 lumineux situé de façon très visible sur le front de l'appareil et un système de sonnerie qui se déclenche automatiquement quand un joueur a gagné un «jack-pot» 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 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.

**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.

**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 le caissier, 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.

**Art. 18-11. Avances et carnets d'avances.** Une avance est nécessaire sur un appareil à sous si la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un jackpot ou des lots cumulés ou si un appareil est nouvellement mis en service. Cette avance doit être portée au carnet d'avances prévu par l'article 91. Par dérogation à ces dispositions l'original de la quittance documentant l'avance 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 ou token tombés à terre sont assimilés aux orphelins définis par l'article 8. Les dispositions de cet article sont d'application correspondante.

**Art. 18-13. Comptées.** En tant que de besoin et au moins une fois par mois il est procédé à la comptée des boîtes qui reçoivent les pièces de monnaie ou les token dans les appareils à sous.

Le carnet spécial prévu à l'article 90, alinéa 1er, lettre c est à remplir lors de chaque comptée.

**Art. 18-14. Caisse - 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. 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. 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, les token étant considérés comme valeurs de caisse.

**Art. 18-15. Registre de contrôle technique.** Les dirigeants de l'établissement doivent détenir un registre de contrôle technique des appareils à sous indiquant au jour le jour les incidents techniques et les opérations de dépannage et de maintenance.

**Art. 18-16. Contrôle vidéo.** Le casino doit obligatoirement être équipé d'un système de surveillance vidéo des appareils à sous.

11° A l'article 19, 1<sup>er</sup> alinéa, le montant de 20 francs est remplacé par 50 cents.

12° A l'article 21, alinéa 1<sup>er</sup> les montants des avances de caisse de 1.000.000, 400.000 et 350.000 francs sont remplacés respectivement par 25.000, 10.000 et 9.000 Euros.

13° A l'article 24, alinéa 2 les deux premières phrases sont modifiées comme suit:

"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."

14° A l'article 27 le montant prévu au dernier alinéa est fixé à 14 euros.

15° A l'article 28 le 1<sup>er</sup> alinéa est modifié comme suit:

"Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances."

16° A l'article 29, les deux premières phrases de l'alinéa 1er et les alinéas 3 et 4 sont modifiés comme suit:

"(1) Le matériel de la roulette dite américaine se compose d'un cylindre d'un diamètre d'au moins 45 centimètres 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 37 cases, séparées par de petites cloisons métalliques."

"(3) L'usage de la double table peut être autorisé."

"(4) Le personnel affecté à chaque table comprend au moins un chef de table, un croupier et un employé. Le personnel affecté à la double table comprend au moins un chef de table, deux croupiers et un employé."

17° L'article 32 est complété par un numéro 5 qui aura la teneur suivante:

**"5. 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 coeur 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 coeur ou une carte de coeur 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.

**18°** A l'article 33 les alinéas 2, 3 et 4 sont modifiés comme suit:

«(2) Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances.»

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

" (4) 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."

**19°** A l'article 37 le 1<sup>er</sup> alinéa est modifié comme suit:

«Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances.»

**20°** A la suite de l'article 37 les sections IX, X et XI suivantes sont insérées:

«Section IX. - Règles particulières applicables à la roulette dite anglaise»

#### **Art. 37-1. Fonctionnement de la roulette dite anglaise.**

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 peut être autorisé.

Le personnel affecté à la table comprend un croupier et éventuellement un employé supplémentaire. 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 manoeuvre 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». Exceptionnellement, un enjeu peut être remplacé par des plaques et des jetons de valeur si le change en jetons de couleur n'a pu se faire avant le «rien ne va plus».

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.

Section X. - Règles particulières applicables au punto banco

**Art. 37-4. Fonctionnement du punto banco.**

Le jeu du punto banco se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes d'un tarotage à teinte unie, trois d'une couleur et trois de l'autre, de même format que les cartes de baccara et de black-jack.

Les jeux peuvent servir plusieurs fois, mais ils doivent être remplacés par des jeux neufs dès qu'ils ne sont plus en parfait état.

Les dispositions des articles 6 et 7 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le punto banco.

Au commencement de la partie, la coupe, faite à l'aide d'une carte de couleur bleue, est proposée au joueur assis immédiatement à gauche du croupier, puis elle passe au joueur suivant et ainsi de suite, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après la coupe, une carte d'arrêt de couleur rouge est placée à la fin du sixain, entre les dixième et onzième cartes. Lorsque cette carte apparaît, le coup en cours doit être terminé, mais aucun autre ne peut être donné.

Les cartes sont ensuite placées dans un distributeur ou sabot, d'un modèle agréé par le ministre de l'intérieur 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. Au début de chaque taille, le croupier tire une carte et la retourne figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant 10 pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront «brûlées» avant de commencer le jeu.

L'affectation des sabots aux différentes tables est faite par le directeur responsable, un membre du comité de direction ou par un employé responsable, en évitant que, d'une manière systématique, les mêmes sabots soient toujours affectés aux mêmes tables. Cette affectation sera constatée par une mention portée sur le carnet d'avances.

Le personnel affecté à chaque table comprend :

Un chef de table, un croupier dit «tailleur» et deux croupiers dits «payeurs». Ces deux croupiers qui travaillent debout doivent se placer face au croupier «tailleur» qui est assis. Sous la surveillance d'un chef de partie, 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.

Les deux croupiers «payeurs» sont chargés de procéder, l'un sur le tableau n° 1, l'autre sur le tableau n° 2, au ramassage des mises.

Le croupier «tailleur» procède au mélange des cartes, dirige la partie, invite les joueurs à miser et arrête les jeux. Il surveille le placement des mises et la sortie des cartes du sabot, fait respecter les tableaux du tirage, fait «tabler» les points et les annonce en précisant la chance gagnante. Enfin, lorsque cela est nécessaire, il aide le ou les croupiers à placer certains enjeux. Il est muni d'une palette.

Le nombre de valets de pied ne doit, en aucun cas, dépasser un pour deux tables. Il est interdit aux valets de s'immiscer dans tout ce qui a trait au déroulement du jeu proprement dit. Parmi le personnel, seul le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Le nombre des joueurs assis, seuls susceptibles d'extraire les cartes du sabot, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de seize. La numérotation se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Des joueurs debout peuvent participer au jeu.

L'usage de tables de punto banco ne comportant que sept cases réservées à autant de joueurs assis est autorisé. Dans ce cas, un croupier chargé des deux fonctions de «tailleur» et de «payeur» est affecté à chacune de ces tables. Il extrait les cartes du sabot et les dispose alternativement sur les emplacements marqués punto et banco.

Les cartes ont leur valeur nominale. L'as vaut un, les valets, dames, rois, dits «bûches» et les dix valent zéro.

Le point est déterminé en additionnant, selon le cas, la valeur de chacune des deux ou trois cartes jouant pour chaque chance. Il n'est pas tenu compte du chiffre des dizaines, seul est pris en considération le chiffre des unités.

La chance gagnante est celle qui réalise le point «neuf» ou celui qui se rapproche le plus de neuf avec deux cartes au minimum et trois au maximum.

Au début de la partie, le sabot revient de droit au joueur assis à la place n° 1. Lorsque ce dernier perd le coup, le sabot est confié au joueur assis immédiatement à sa droite, l'attribution se faisant toujours suivant les sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui prend ainsi «la main» devient le «banquier» ou «l'ayant-main»; il est tenu de donner au moins un coup.

Les joueurs ne peuvent faire usage que de trois combinaisons punto, banco et égalité.

Le joueur «banquier» peut jouer indifféremment sur punto ou banco; il conserve le sabot tant que banco gagne. Toutefois, il peut passer la main avant, sans enchère, au joueur placé à sa droite qui a la faculté de la refuser; le sabot est alors offert au joueur suivant et ainsi de suite. Lorsque banco perd, la main passe obligatoirement. Si tous les joueurs refusent la main, le croupier «tailleur» fait office de banquier, mais dès que la main tombe, le sabot est proposé au joueur assis immédiatement à sa droite, et ainsi de suite.

Les employés vérifient que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que leur montant, par joueur, est compris entre le minimum et le maximum autorisés.

Le «tailleur» annonce «Rien ne va plus»; dès lors aucune mise n'est acceptée. Il fait signe ensuite au joueur, qui détient momentanément le sabot, de sortir les cartes, figures en dessous à la droite du sabot. La première et la troisième carte reviennent à Punto, la deuxième et la quatrième à Banco.

Le «tailleur» prend à l'aide de sa palette les cartes jouant pour punto et les passe au joueur qui a exposé la mise la plus élevée sur cette chance. Ce dernier retourne les cartes. Le «tailleur» annonce le point.

Si le joueur refuse de prendre la main et si aucune mise n'a été exposée sur punto, c'est le croupier «tailleur» qui prend les cartes et «table» le point devant lui.

Le joueur «banquier» retourne ensuite les cartes jouant pour banco. Le «tailleur» annonce également le point et fait éventuellement tirer une troisième carte, figure en dessus, pour punto ou banco, le point de punto étant déterminé en premier. Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirage suivants, que le «tailleur» est



chargé de faire appliquer. Le joueur «banquier» ne peut pas prendre les cartes pour punto, même s'il a exposé la mise la plus élevée sur cette chance.

#### Tableau de tirage de punto

Point avec deux cartes	
0-1-2-3-4-5	Tirer
6-7	Rester
8-9	Abattage Banco ne peut tirer

#### Tableau de tirage de banco

Avec deux cartes, lorsqu'il a 0, 1 ou 2, banco tire sauf si punto fait un abattage. Inversement, si banco a 8 ou 9, il fait un abattage et punto ne peut tirer.

#### Valeur de la 3<sup>e</sup> carte donnée à punto

Points de banco	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Refus
3 .....	T	T	T	T	T	T	T	T	R	T	T
4 .....	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
5 .....	R	R	R	R	T	T	T	T	R	R	T
6 .....	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R

R: reste      T: tire

Lorsque le coup est déterminé de manière définitive, le «tailleur» annonce le point de banco, puis le point de punto, et finalement les chances gagnantes.

Les croupiers «payeurs» procèdent au ramassage des mises perdantes puis au paiement des mises gagnantes en commençant toujours par celles qui sont placées le plus près d'eux.

Les gains de punto sont payés à égalité, les gains de banco sont payés 19 pour 20 et les gains d'égalité 8 pour 1.

Dans ce dernier cas, pour les enjeux sur punto et banco, le coup est nul.

Pendant la durée des opérations de paiements, les cartes doivent demeurer sur la table de façon à laisser aux joueurs la possibilité de contrôler le point; elles sont ensuite introduites par le «tailleur» dans un réceptacle dénommé «polochon», qui doit être fermé par un couvercle entre deux introductions de cartes.

Il est interdit d'extraire les cartes du sabot avant l'arrêt des jeux par le «tailleur». Les cartes détachées ne peuvent, sous quelque prétexte que ce soit, être réintégrées dans le sabot; le «banquier» est tenu de donner le coup dès qu'il a détaché une seule carte.

Tout faux tirage annule le coup dans la mesure où celui-ci ne peut être rétabli immédiatement. La carte sortie par erreur doit alors être brûlée, elle ne peut être utilisée pour le coup suivant.

Tout «banquier» qui fait un faux tirage est tenu de passer la main.

#### Art. 37-5. Minima et maxima des enjeux au punto banco.

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. Il ne saurait être inférieur à 20 F.

Durant une même séance le minimum pratiqué à une table ne peut être modifié. Ce minimum ne peut être qu'un multiple de 20. Il en est de même des mises exposées par les joueurs, jusqu'à concurrence du maximum appliqué à la table.

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. Le coefficient choisi ne peut pas être changé en cours de saison.

Section XI. - Règles particulières applicables au stud poker de casino

#### Art. 37-6. Fonctionnement du stud poker de casino.

Le jeu du stud poker de casino se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie, de même type et de même format que les cartes de blackjack et de punto banco.

Au début de chaque séance, il doit être fait usage de cartes neuves. Le jeu peut servir plusieurs fois mais il doit être remplacé par un jeu neuf dès qu'il n'est plus en parfait état.

Les dispositions des articles 6 et 7 relatives au dépôt, à la conservation, à l'usage et au mélange des cartes sont applicables aux jeux employés pour le stud poker de casino.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont rassemblées en un seul tas, lequel est mélangé cinq fois et coupé deux fois.

Le jeu est ensuite présenté au joueur situé à l'extérieur gauche du croupier pour une nouvelle et dernière coupe. Le joueur place sa coupe sur la carte de coupe de couleur bleue disposée devant lui sur le tapis, afin de dissimuler la dernière carte du jeu.

Dès lors, toute carte détachée et découverte par erreur est immédiatement brûlée.

Si le joueur refuse la coupe, celle-ci est proposée au joueur suivant, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la coupe est refusée par l'ensemble des joueurs, elle revient au joueur d'origine.

Le personnel affecté à la table comprend: un chef de table et un croupier-tailleur. Tous deux sont responsables de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à la table.

Le croupier-tailleur anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle avec le chef de table, le placement des mises avant le mélange et la distribution des cartes.

Ces employés ne peuvent être relevés en cours de donne, de déroulement du jeu et des paiements.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur. Celui-ci, installé à la table, assiste à la comptée et à la vérification des cartes.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au minimum de cinq et au maximum de sept. La numérotation de un à sept se fait suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs ne disposent que d'une seule main et ne peuvent miser sur les emplacements vacants.

Aucune personne debout ne peut miser sur la main d'un joueur assis. Préalablement au mélange des cartes, les employés de la table vérifient que toutes les mises sont conformes, correctement placées et que leur montant, par joueur, est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table. Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou jetons ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après le «rien ne va plus». Aucun enjeu sur annonce n'est toléré.

Le croupier distribue une carte pour chaque main, face cachée, à partir de sa gauche et suivant le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce premier tour, il se donne une carte. Il effectue quatre autres tours, toujours dans le même ordre, en distribuant une carte à chaque main et une à lui-même.

Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure cachée sauf la cinquième carte du croupier qui est exposée figure visible.

Au fur et à mesure de la donne, elles sont disposées sur la précédente légèrement décalées afin de contrôler la main. Les cartes sont distribuées à hauteur des zones de mise.

Une carte exposée ne constitue pas une maldonne. Elle est retournée et la donne se poursuit.

Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le réceptacle. Le coup est nul quand:

- le nombre de cartes composant la main d'un joueur ou du croupier est incorrect;
- les joueurs échangent des informations sur le contenu de leur main.

La main d'un joueur est nulle quand celui-ci en prend connaissance avant la fin de la donne.

L'ordre de valeur des cartes, de façon décroissante est le suivant:

As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. L'as vaut un dans les seules combinaisons de la quinte et de la quinte flush.

C'est seulement à l'issue de la donne que les joueurs prennent connaissance de leur main et décident de renoncer ou de relancer, après avoir établi leur meilleure combinaison. Ils sont responsables du classement de leurs cartes et du choix de leur combinaison.

En cas de renonce, le joueur annonce «passe» et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case «ante».

Le croupier ramasse la mise, étale les cartes, les compte puis les brûle.

En cas de relance, le joueur place le double de la mise initiale dans la case marquée «relance» et pose ses cartes, face cachée, à hauteur de la case «ante» afin que le croupier les dispose ensuite devant la case.

Quand chaque joueur s'est déterminé, le croupier expose sa main horizontalement, face visible, devant lui et selon sa meilleure combinaison. Dans tous les cas, les joueurs, après reconnaissance de leur main, disposent immédiatement leurs cartes, figures cachées, bien en évidence sur le tapis à la vue du croupier. Dès lors, ils ne peuvent plus y toucher.

Si la main du croupier ne possède pas la combinaison As/roi ou mieux, il annonce «pas de jeu» et procède au paiement des seules mises initiales avant d'étaler, compter et brûler les cartes. Les mises initiales sont toujours payées à égalité.

Si la main du croupier possède la combinaison As/roi ou mieux, le jeu se poursuit. Il compare sa main à celle de chaque joueur individuellement, annonce à haute voix la combinaison gagnante, procède au ramassage des chances perdantes et au paiement des mains gagnantes. Les mains qui ont obtenu un point égal à celui du croupier sont nulles. Il opère suivant le sens contraire des aiguilles d'une montre. La main d'un joueur qui est battue par celle du croupier perd à la fois la mise initiale et la mise de relance.

Quand la main du croupier l'emporte sur l'ensemble des joueurs, il annonce «banque gagne».

Quelque soit le cas de figure, le croupier enlève les cartes, main par main et de droite à gauche et les dispose dans le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

Il récupère ensuite le jeu, retire la carte de coupe bleue, procède à l'opération de mélange et de coupe et un nouveau coup s'engage.

#### **Art. 37-7. Combinaisons autorisées au jeu du stud poker de casino.**

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes:

1 paire . . . . .	1 fois la mise;
2 paires. . . . .	2 fois la mise;
Brelan. . . . .	3 fois la mise;
Quinte . . . . .	5 fois la mise;
Couleur . . . . .	8 fois la mise;
Full . . . . .	10 fois la mise;
Carré . . . . .	20 fois la mise;
Quinte flush . . . . .	50 fois la mise;
Quinte royale. . . . .	100 fois la mise.

#### **Art. 37-8. Minima et maxima des enjeux au stud poker de casino.**

Les mises des joueurs, exclusivement représentées par des jetons, doivent être exposées dans les limites du minimum et du maximum avant le «rien ne va plus».

Le minimum des mises est fixé par arrêté du Ministre des Finances. Il ne saurait être inférieur à 1 Euro.

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

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 10, 20 ou 30 fois le minimum des mises et ne peut plus être modifié avant la séance du lendemain. Le montant de l'avance en jetons est fixé par l'article 9.

**21°** A l'article 40, alinéa 8 le montant de 10 F est remplacé par 50 cents,

**22°** A l'article 41 les dispositions de l'alinéa 4 sont remplacées par les dispositions suivantes:

«Le montant du prélèvement est arrondi au multiple de 25 cents le plus voisin. Aux tables auxquelles sont en service des tickets de 25 Euros, le montant du prélèvement est arrondi au multiple de 50 cents 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.»

**23°** A l'article 43, les dispositions du 4e alinéa sont remplacées par les dispositions suivantes:

«Ces dernières ne peuvent être constituées que par des sommes égales à 2, 50 Euros ou de multiples de 2, 50 Euros.»

**24°** A l'article 44 sous le numéro 2 le terme «francs» est remplacé par le terme «Euros».

**25°** A l'article 45 les dispositions de l'alinéa 3 sont remplacées par les dispositions suivantes:

«Les mises doivent être multiples de 25 cents avec minimum d'enjeu de 25 cents.»

**26°** A l'article 50 les dispositions du 2e alinéa sont remplacées par les dispositions suivantes:

«Les demandes de renouvellement de l'autorisation 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 cette autorisation. La nouvelle autorisation est accordée en considération d'un cahier des charges établi par le Ministre des Finances à soumettre à l'avis du Conseil d'Etat.»

**27°** A l'article 52 les alinéas 5 et 6 sont modifiés comme suit

L'alinéa 5 est remplacé par les dispositions suivantes: «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 et des joueurs exclus, le carnet de prise en charge et d'inventaire des jeux de cartes de blackjack, de trente-et-quarante, de baccara, de punto banco et de stud poker de casino, des dés de craps, des sabots de blackjack et de baccara, le carnet de bons de commande de dés du craps prévu à l'article 34, les différents documents concernant l'exploitation des appareils à sous ainsi que le registre d'observations prévu à l'article 85.»

A l'alinéa 6 les termes «fonctionnaire du service spécial de la Gendarmerie» sont remplacés par les termes «fonctionnaire du service de police judiciaire de la police grand-ducale».

**28°** A l'intitulé, ainsi qu'aux numéros 2, 3, et 4 de l'article 60 les termes «Administration des Contributions et des Accises» sont remplacés par les termes «Administration des contributions directes».

**29°** Le 2e alinéa de l'article 62 est remplacé par les dispositions suivantes «Les sommes sont représentées par des billets de banque et des pièces libellés en euro, par des jetons, plaques ou token fournis par l'établissement à ses risques et périls.».

**30°** Les dispositions de l'article 64 sont remplacées par les dispositions suivantes: «**Art. 64.** Pendant le travail, les membres du personnel des salles de jeux ci-après désignés ne peuvent que porter des vêtements avec des poches cousues fixées à l'extérieur: chef et sous-chef de table, croupier, changeur, ravitailleur et valet de pied.» .

**31°** Les dispositions de l'article 65 sont remplacées par les dispositions suivantes: «**Art. 65.** Il est interdit aux employés des salles de jeux de transporter des jetons, des plaques, des token 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, token, espèces, chèques ou devises dont la provenance ou l'utilisation ne pourrait être justifiée par le fonctionnement normal des jeux.».

**32°** Les dispositions du 1er alinéa de l'article 67 sont remplacées par les dispositions suivantes:

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

1. Boule et vingt-trois;
2. Appareils à sous;
3. 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.».

**33°** Les dispositions du dernier alinéa de l'article 71 sont remplacées par les dispositions suivantes:

«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, à la roulette anglaise «les trois derniers coups», au black jack, au punto banco, au stud poker de casino «le dernier sabot» 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.».

**34°** Les dispositions de l'article 74 sont modifiées et complétées comme suit:

A la lettre B relative à l'entrée des salles autres que celle affectée à la boule et au vingt-trois, la première phrase est modifiée comme suit:

«Les cartes d'admission aux salles où sont pratiqués le baccara, l'écarté, la roulette, la roulette dite américaine, la roulette dite anglaise, le punto banco, le stud poker de casino, le black-jack et le craps, ne peuvent être délivrées gratuitement ou à prix réduits.»

Dans le chapitre dénommé «Dans la salle affectée à la boule et au vingt-trois», lettre A, numéro 1, les montants sont fixés 15 euros et 30 euros respectivement.

Dans le chapitre dénommé «Dans les autres salles de jeux» la lettre A est libellée comme suit:

«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 libellés en euros,

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

Dans le même chapitre les dispositions de la lettre C, numéro 1 sont modifiées comme suit:

«1. Portant les prescriptions suivantes:

«Jeux de contrepartie: roulette, trente-et-quarante, roulette dite américaine, roulette dite anglaise, punto banco, stud poker de casino, black jack et craps reproduisant les deux premiers paragraphes de l'article 5.».

Dans le même chapitre le montant de 500 Fr figurant à la lettre C, numéro 2, dernier alinéa, est remplacé par 15 Euros.

Dans le même chapitre les dispositions de la lettre C, numéro 4 sont complétées par les dispositions suivantes ajoutées à la fin de ce numéro:

«Le mélange des cartes décrit ci-dessus peut être effectué par une machine à mélanger les cartes qui, au besoin, peut aussi exercer la fonction de chariot de cartes. Les cartes utilisées pour un jeu doivent être retenues pendant la prochaine séance de jeux avant leur introduction dans la machine à mélanger.».

Dans le même chapitre sont ajoutés les numéros 5a, 5b et 5c suivants:

«5a Reproduisant les deux premiers alinéas de l'article 24 et les dispositions des articles 37-1, 37-2 et 37-3 concernant le jeu de la roulette dite anglaise.»

«5b Reproduisant les dispositions des articles 37-4 et 37-5 concernant le jeu du punto banco.»

«5c Reproduisant les dispositions des articles 37-6, 37-7 et 37-8 concernant le jeu du stud poker de casino.»

Dans le même chapitre les dispositions de la lettre D sont modifiées et complétées comme suit:

Le dernier alinéa est modifié comme suit:

«Le directeur responsable est tenu d'indiquer à chaque table de roulette, de trente-et-quarante, de roulette dite américaine, de roulette dite anglaise, de punto banco, de stud poker de casino, 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.»

A la suite de ces dispositions de la lettre D sont ajoutées les dispositions suivantes:

«Dans toutes les salles où sont exploités des appareils à sous:

Les appareils à sous sont de type «machine à rouleaux» ou «jeux vidéo». Tout appareil à sous comporte une plaque d'identification visible de l'extérieur où sont inscrits le numéro de série du constructeur et le numéro d'emplacement dans le casino. Ils doivent être équipés de monnayeurs électroniques ou électromécaniques susceptibles d'accueillir en mises simples ou en mises multiples soit des pièces de monnaie ou des token.

La valeur unitaire des mises, les combinaisons gagnantes et le montant des paiements s'y rapportant sont affichés sur le front de l'appareil.

Les gains sont délivrés soit directement, en pièces de monnaie ou de token par l'appareil, soit indirectement en espèces lorsqu'il s'agit de gros lots dits «jacks pots» ou de gains cumulés dépassant les limites de paiement automatique de l'appareil. Dans ce dernier cas le paiement est effectué par la caisse spéciale disposée à l'intérieur de la salle où sont exploités les appareils à sous.»

**35°** Le montant prévu à l'article 75, 1<sup>er</sup> alinéa, est fixé à 1 euro 50 cents.

**36°** L'article 76 est remplacé par les dispositions suivantes:

**"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 magnétique.

(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 délivrée par le Ministère luxembourgeois de la Justice.

(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."

**37°** Au 1<sup>er</sup> alinéa de l'article 81 les termes «fonctionnaires du service spécial de la Gendarmerie» sont remplacés par les termes «fonctionnaires du service de police judiciaire de la police grand-ducale» et les termes «fonctionnaires et agents de l'administration des Contributions et des Accises» sont remplacés par les termes «fonctionnaires de l'Administration des contributions directes».

**38°** Au 1<sup>er</sup> alinéa de l'article 83 les termes "fonctionnaires du service spécial de la Gendarmerie" sont remplacés par les termes "fonctionnaires du service de police judiciaire de la police grand-ducale".

**39°** A l'article 96 intitulé «Comptabilité des plaques et jetons» est complété par les mots «utilisés aux jeux autres que ceux des appareils à sous».

**40°** Il est ajouté un article 96-1 libellé comme suit:

**«Art. 96-1. Comptabilité des token utilisés pour les appareils à sous.** Les opérations d'alimentation en token de la caisse spéciale, ou de dépôt par cette caisse spéciale des token excédentaires figurant dans son encaisse, installée dans la salle des appareils à sous, font l'objet d'écritures réciproques entre les comptes «caisse spéciale des jeux appareils à sous» et «token en dépôt».

La caisse spéciale est débitée des entrées de token par le crédit du compte «token en dépôts» et elle est créditée des sorties par le débit du même compte, aucune écriture n'étant constatée en comptabilité générale lors des opérations de change avec la clientèle, celles-ci étant exclusivement effectuées par la caisse spéciale.»

**Art. 2.** Le présent règlement entre en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2002.

**Art. 3.** Notre Ministre des Finances et Notre Ministre de la Justice sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent règlement qui sera publié au Mémorial.

*Le Ministre des Finances,*  
**Jean-Claude Juncker**

*Le Ministre de la Justice,*  
**Luc Frieden**

Palais de Luxembourg, le 8 mars 2002.  
**Henri**

Doc. parl. No 4914; sess. ord. 2001-2002

### **Règlement grand-ducal du 14 avril 2002 soumettant à licence l'exportation et le transit de certaines marchandises à destination du Zimbabwe.**

Nous Henri, Grand-Duc de Luxembourg, Duc de Nassau;

Vu la loi modifiée du 5 août 1963 concernant l'importation, l'exportation et le transit des marchandises et de la technologie y afférente;

Vu le règlement grand-ducal du 16 novembre 2000 concernant les conditions générales d'octroi et d'utilisation des autorisations préalables pour l'importation, l'exportation et le transit des marchandises et de la technologie y afférente;

Vu la loi du 30 novembre 1957 portant approbation du Traité instituant la Communauté Économique Européenne, de ses Annexes, Protocoles et Conventions additionnels, signés à Rome le 25 mars 1957 et à Bruxelles le 17 avril 1957, la loi du 27 juillet 1992 portant approbation du Traité sur l'Union Européenne, signé à Maastricht le 7 février 1992, et la loi du 3 août 1998 portant approbation du Traité d'Amsterdam modifiant le Traité sur l'Union Européenne, les Traités instituant les Communautés Européennes et certains Actes connexes, signé à Amsterdam le 2 octobre 1997;

Vu le règlement (CE) n° 2031/2001 de la Commission du 6 août 2001, modifiant l'annexe I du règlement (CEE) n° 2658/87 du Conseil relatif à la nomenclature tarifaire statistique et au tarif douanier commun;

Vu le règlement (CE) n° 310/2002 du Conseil du 18 février 2002 relatif à certaines mesures restrictives concernant le Zimbabwe;

Vu l'avis de la Commission administrative belgo-luxembourgeoise;

Vu l'article 2 (1) de la loi du 12 juillet 1996 portant réforme du Conseil d'État et considérant qu'il y a urgence;

Considérant qu'il y a lieu de soumettre à licence l'exportation vers et le transit à destination du Zimbabwe de matériel susceptible d'être utilisé à des fins de répression interne, conformément au règlement (CE) n° 310/2002 précité;

Sur le rapport de Notre Ministre des Affaires Étrangères et du Commerce Extérieur et de Notre Ministre des Finances et après délibération du Gouvernement en Conseil;

Arrêtons:

**Art. 1<sup>er</sup>.** L'exportation vers et le transit à destination du Zimbabwe des marchandises mentionnées dans l'annexe au présent règlement sont subordonnés à la production d'une licence.

**Art. 2.** Notre Ministre des Affaires Étrangères et du Commerce Extérieur et Notre Ministre des Finances sont chargés de l'exécution du présent règlement qui sera publié au Mémorial.

*Le Ministre des Affaires Étrangères  
et du Commerce Extérieur,*  
**Lydie Polfer**

*Le Ministre des Finances,*  
**Jean-Claude Juncker**

Palais de Luxembourg, le 14 avril 2002.  
**Henri**

### **ANNEXE**

#### **Matériel susceptible d'être utilisé à des fins de répression interne ou de terrorisme**

Casques offrant une protection balistique, casques anti-émeutes et boucliers balistiques, ainsi que leurs composants spécialement conçus.

Matériel spécialement conçu pour les empreintes digitales.

Projecteurs à réglage de puissance.