

Projet de règlement grand-ducal 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.

I.- Texte du projet de règlement grand-ducal

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

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

Vu l'avis de la Chambre de Commerce ;

Notre Conseil d'Etat entendu ;

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

Arrêtons :

Art. 1^{er}. Le 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 est modifié comme suit :

- 1) A l'article 1^{er} point b) les mots « et les jeux semi-automatiques » sont ajoutés après les mots « appareils à sous ».
- 2) A l'article 1^{er} point c) les mots « le Hold'em poker de casino, le Ultimate Texas hold'em poker et la Bataille » sont ajoutés après les mots « stud poker de casino ».
- 3) A l'article 1^{er} point d) les mots « le Texas hold'em poker et le Omaha poker 4 high » sont ajoutés après les mots « à banque ouverte ».
- 4) L'alinéa 1 de l'article 3 est remplacé comme suit :

« 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. »

5) Il est ajouté un article 3-1 nouveau, libellé comme suit :

« 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. »

6) Il est ajouté un article 3-2 nouveau, libellé comme suit :

« Art. 3-2. Le producteur ou le fournisseur du système de cartes de jeu électroniques fournit aux autorités de contrôle compétentes aux termes du présent règlement un certificat duquel il résulte que le système est conforme aux conditions et modalités prévues par le présent règlement. Le système de cartes de jeu électroniques ne peut être mis en service avant la production de ce certificat. »

7) Il est ajouté un article 3-3 nouveau, libellé comme suit :

« Art. 3-3. L'exploitation du système de cartes de jeu électroniques est sans préjudice quant aux obligations du casino relatives à l'identification de ses clients et aux règles applicables en matière de lutte contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme. »

8) Il est ajouté un article 3-4 nouveau, libellé comme suit :

« 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 œuvre des appareils à sous au sens de l'article 16, alinéa 1, 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 tokens 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. »
- 9) A l'article 5, l'alinéa 1 est remplacé comme suit :
« Les enjeux des jeux de cercle et des jeux de contrepartie ne peuvent être représentés que par des jetons ou des plaques. »
- 10) A l'article 6, alinéa 1, la première phrase est remplacée comme suit :
« Les jeux de cartes utilisés pour les jeux de cercle et les jeux de contrepartie sont groupés en sixains et doivent être d'un tarotage à teinte unie. »
- 11) A l'article 7, les alinéas 5 et 6 sont abrogés.
- 12) Il est ajouté un article 7-1 nouveau, libellé comme suit :
« Art. 7-1. Mélangeur-distributeur automatique de cartes de jeux. Les casinos peuvent utiliser pour tous les jeux de cercle et les jeux de contrepartie un mélangeur automatique de cartes.
Les cartes agréées pour les mélangeurs-distributeurs le sont également pour les jeux conduits manuellement.
L'utilisation du mélangeur est optionnelle et peut, au choix de l'exploitant, n'être adoptée que sur une partie seulement des tables de jeu du casino.
Au Blackjack, les cartes utilisées pour un jeu doivent être retenues pendant le prochain jeu avant leur réintroduction dans la machine à mélanger. »
- 13) A l'article 8, alinéa 1, première phrase, les mots « et les crédits oubliés au compteur d'un appareil à sous » sont ajoutés après les mots « sur les tables de jeu ».
- 14) A l'article 8, l'alinéa 3 est remplacé comme suit :
« 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. »
- 15) L'intitulé du chapitre III est remplacé comme suit :
« Chapitre III.- Règles applicables aux jeux de contrepartie. »
- 16) A l'article 9, alinéa 3, la deuxième phrase est remplacée comme suit :
« La hauteur de l'avance est fixée par arrêté du Ministre des Finances. »
- 17) L'article 16 est remplacé comme suit :
« Art. 16. Définition. Les appareils à sous mentionnés à la lettre b) de l'article 1^{er} 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 œuvre 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 autorisé par le Ministre des Finances. »

- 18) A l'article 17, alinéa 2, point 3°, les mots « ; pour les appareils permettant le chargement du logiciel de jeu à partir d'un serveur, le certificat de conformité doit couvrir tous les jeux chargeables ; » sont ajoutés après les mots « chargé de leur homologation ».
- 19) A l'article 17, alinéa 2, point 5°, les mots « ou d'un appareil de réserve prévu par l'article 18-1, ou d'un appareil usagé et remis à neuf par une entreprise, résidente ou non, spécialement agréée par le Ministre des Finances. » sont ajoutés après les mots « appareil à l'état neuf ».
- 20) L'article 18-1 est remplacé comme suit :
- « 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 entreprises spécialisées dans le commerce d'appareils usagés. La destruction des appareils mis hors service par le casino n'est pas permise.
- Toutefois, le casino peut décider de garder en réserve un nombre d'appareils à sous qui correspondant à 15% du total des appareils installés pour les mettre à nouveau en service ultérieurement. Le Ministre des Finances doit être informé au préalable et sous une forme laissant des traces écrites lorsqu'un appareil à sous :
- a) est mis en réserve,
 - b) est mis hors service,
 - c) est remis en service et
 - d) est définitivement retourné à un fournisseur ou vendu à une entreprise spécialisée dans le commerce d'appareils usagés. »
- 21) A l'article 18-3, alinéa 1, le point 1° est remplacé comme suit :
- « 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 ; ».

- 22) Il est ajouté à l'article 18-3 un alinéa 3 nouveau, libellé comme suit :
« 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. »
- 23) Il est ajouté à l'article 18-4 un alinéa 3 nouveau, libellé comme suit :
« 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. »
- 24) Il est ajouté à l'article 18-5 un alinéa 2 nouveau, libellé comme suit :
« 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. »
- 25) A l'article 18-6, alinéa 3, les mots « le caissier » sont remplacés par les mots « un employé du casino agréé à cette fin par le directeur ».
- 26) Il est ajouté à l'article 18-10 deux alinéas 3 et 4 nouveaux, libellés comme suit :
« 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. »
- 27) A l'article 18-12, la première phrase est remplacée comme suit :
« 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. »
- 28) A l'article 18-14, alinéa 1, première phrase, les mots « , ainsi que toutes les opérations comptables liées aux cartes de jeu électroniques. » sont ajoutés après les mots « opérations de change ».
- 29) A l'article 18-14, alinéa 1, troisième phrase, les mots « ou par des accepteurs d'autres formes de paiement agréés par le Ministre des Finances. » sont ajoutés après les mots « attachés aux appareils ».
- 30) A l'article 18-14, l'alinéa 2 est remplacé comme suit :
« L'encaisse de la caisse spéciale est constituée d'espèces, de tokens et des valeurs contenus sur les comptes attribués aux cartes de jeu électroniques. »

- 31) Il est ajouté à l'article 18-15 un alinéa 2 nouveau, libellé comme suit :
- « Ce registre peut être tenu et produit sous forme électronique, sous condition d'offrir des garanties équivalentes à celles établies par le présent règlement. Des dispositions particulières d'exécution peuvent être fixées par règlement ministériel. »
- 32) L'article 19 est remplacé comme suit :
- « Art. 19. Ne peuvent être admis à la salle réservée aux appareils à sous les mineurs et les individus en état d'ivresse ou susceptibles de provoquer du scandale ou des incidents. »
- 33) Après l'article 20, il est ajouté une section II-1 nouvelle comportant les articles 20-1 à 20-3 nouveaux et libellée comme suit :

« 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 1^{er} sont des appareils automatiques de jeux de hasard éventuellement combinés avec des éléments de jeux de tables, 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 de 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).

Des dispositions particulières d'exécution peuvent être fixées par règlement ministériel.

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. »

- 34) A l'article 21, l'alinéa 1 est remplacé comme suit :
« Le montant de l'avance de caisse de chaque jeu est fixé par arrêté du Ministre des Finances. »
- 35) A l'article 32, alinéa 1, la dernière phrase est supprimée.
- 36) A l'article 32, alinéa 7, le point 5 portant l'intitulé « Le super-jack » est supprimé.
- 37) A l'article 37-1, alinéa 4, les mots « avec un ou deux cylindres » sont insérés après les mots « la double table ».
- 38) A l'article 37-1, il est ajouté à l'alinéa 5 une deuxième phrase libellée comme suit :
« Lorsque les tapis sont dotés d'un hippodrome, la présence d'un chef de table par tableau est obligatoire ».
- 39) A l'article 37-1, alinéa 8, la deuxième phrase est remplacée comme suit :
« L'utilisation de plaques et de jetons de valeurs peut être autorisée par le Ministre des Finances. ».
- 40) A l'article 37-4, alinéa 6, les mots « ministre de l'Intérieur » sont remplacés par les mots « Ministre des Finances ».
- 41) Après l'article 37-8, il est ajoutée une section XII nouvelle comportant les articles 37-9 à 37-11 nouveaux et libellée comme suit :

« Section IV.- Règles applicables au Hold'em poker de casino.

Art. 37-9. Fonctionnement. Le jeu du Hold'em poker de casino est un jeu de contrepartie qui se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes. Le jeu doit être neuf et peut servir plusieurs fois.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un mélangeur de cartes peut être utilisé. Dans ce cas, l'utilisation de deux jeux de cartes de format américain et de couleurs différentes est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser. Il assure également la distribution des cartes.

Le montant minimum de l'avance de la table sera fixé par arrêté du Ministre des

Finances.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup. Un chef de table, qui ne peut être affecté au maximum qu'au contrôle de deux tables, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées aux tables.

Un joueur suffit pour assister à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de sept.

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

Pour commencer la partie, les joueurs doivent mettre des mises équivalentes sur la première mise (Ante) et sur la case SUPER ANTE. Ils peuvent également miser sur la case BONUS.

Une fois toutes les mises disposées devant les joueurs présents et assis, le croupier distribue les cartes. De gauche à droite, il donne deux cartes faces cachées à chaque joueur, puis à lui-même.

Les joueurs, sans les montrer, regardent leurs cartes et ont maintenant le choix de :

- ne rien faire, ou
- mettre une mise sur la case A 3 ou A 4, égale à 3 ou 4 fois leur première mise (Ante). Une fois leur mise effectuée, les joueurs ne peuvent ni miser à nouveau, ni changer leur mise.

Le croupier procède alors à la donne des cartes collectives au centre de la table. Il brûle une carte, puis retourne les trois cartes suivantes (le flop).

Les joueurs qui n'ont pas encore misé sur les cases A 3 ou A 4 ont le choix :

- ne rien faire, ou
- miser sur la case A 2, égale à 2 fois la valeur de leur première mise (Ante).

Ensuite, le croupier brûle une carte, puis retourne une quatrième carte ("le Turn") sur le tapis.

Les joueurs qui n'ont pas misé sur les cases A 2, A 3 ou A 4 ont le choix de ;

- abandonner, ou
- mettre une mise sur A 0,5 T (Turn) égale à la moitié de leur première mise.

Ensuite, le croupier brûle une carte, puis retourne la cinquième et dernière carte ("le River") sur le tapis.

Les joueurs qui ont misé sur la case A 0,5 T (Turn) ont le choix de :

- ne rien faire, ou
- miser sur la carte A 0,5 R (River) avec une mise égale à la moitié de leur première mise.

La banque retourne ses deux cartes et annonce sa meilleure combinaison de cinq cartes en utilisant les cinq cartes ouvertes en commun au centre de la table.

La banque a besoin d'au moins une paire pour être qualifiée.

Quand la banque se qualifie, partant de droite à gauche, la banque combine les deux cartes de chaque joueur avec les cinq cartes en commun pour obtenir le meilleur jeu de cinq cartes :

- (a) Si la main du joueur est meilleure que la banque, les cases premières mises (Ante) et les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R gagnent l'équivalent des mises respectives.

La mise sur la case Super Ante est payée selon le tableau des paiements ci-dessous, repris sur le tapis à partir de la combinaison Quinte :

- Quinte flush royale : 500 pour 1 ;
- Quinte flush : 50 pour 1 ;
- Carré : 10 pour 1 ;
- Full : 3 pour 1 ;
- Couleur : 3 pour 2 ;
- Quinte : 1 pour 1.

Pour toutes combinaisons inférieures, la mise reste sans être ni payée ni ramassée.

- (b) Si la main du joueur perd contre la banque, la mise sur Ante est perdue, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R ainsi que la case Super Ante sont perdues.
- (c) Quand les mains sont équivalentes, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R, Ante et la case Super Ante restent au joueur sans gain ni perte.

Quand la banque ne se qualifie pas :

- La banque, partant de droite à gauche, paie l'équivalent de la 1^{ère} mise (Ante) à chaque joueur. Elle effectue ce paiement avant de regarder la combinaison de chaque joueur.
- Toutes les autres mises, à l'exception du bonus (voir ci-après) ne sont ni payées ni ramassées.

Jeu et paiement du Bonus : La case Bonus est facultative et indépendante du reste du jeu. Les mises qui y sont placées ne peuvent en aucun cas excéder dix fois le montant de la mise initiale dans la limite du maximum autorisé à la table.

La case Bonus est payée à partir du brelan, et selon le tableau de paiements ci-dessous et repris sur le tapis, dans tous les cas, banque qualifiée ou non, main du joueur supérieure à la banque ou non :

- Quinte Flush Royale : 50 pour 1 ;
- Quinte Flush : 40 pour 1 ;
- Carré : 20 pour 1 ;
- Full : 7 pour 1 ;
- Couleur : 6 pour 1 ;
- Quinte : 5 pour 1 ;
- Brelan : 3 pour 1.

Si la banque ne se qualifie pas, le croupier, pour les clients ayant misé sur la case Bonus, ouvre leur jeu et paye ou ramasse la mise selon que la main du joueur est supérieure ou non au brelan.

Le coup est nul quand les joueurs échangent des informations sur le contenu de leurs mains respectives. Par ailleurs, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ; seul l'usage des termes anglais employés au Hold'em poker de contrepartie est autorisé.

Les cartes des joueurs sont, dans tous les cas, distribuées figures cachées.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main.

Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées est considéré comme abandon de jeu.

Les joueurs ne peuvent suivre, relancer ou manifester une quelconque intention qu'à leur tour.

L'engagement d'un joueur est effectif dès lors que ses jetons sont déposés au-delà de la ligne qui est devant lui.

Fin de la partie : Une demi-heure avant la fermeture réglementaire, les trois dernières donnes sont annoncées.

Art. 37-10. Combinaisons. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- La carte la plus haute ;
- 1 paire ;
- 2 paires ;

- Breelan ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

Art. 37-11. Minima et maxima des enjeux. 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 de mise est fixé par arrêté du Ministre des Finances.

Le maximum des mises par case est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer clairement sur l'affichage de la table.

Le montant et la composition de l'encaisse sera fixé par arrêté du Ministre des Finances. »

- 42) Après l'article 37-11 nouveau, il est ajouté une section XIII nouvelle comportant les articles 37-12 à 37-14 nouveaux et libellée comme suit :

« Section XIII.- Règles applicables au Ultimate Texas hold'em poker.

Art. 37-12. Fonctionnement. Le jeu dénommé «Ultimate Texas hold'em poker» se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Un jeu peut servir plusieurs fois mais il doit être remplacé par un jeu neuf dès qu'il n'est plus en parfait état ou sur décision d'un chef de salle. Il peut être fait usage d'une machine à mélanger les cartes.

Chaque table fonctionne avec deux employés, soit :

- un chef de table chargé de veiller au bon déroulement des opérations ; il peut superviser simultanément deux tables placées l'une à côté de l'autre ;
- un croupier qui anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle le placement des mises avant la distribution des cartes. Il ne peut être relevé en cours de donne, de déroulement du jeu ou des paiements.

La partie peut débuter en présence d'un seul joueur. Le nombre de joueurs assis seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis.

Le but du jeu consiste à obtenir une des combinaisons de poker détaillées dans le tableau ci-dessous.

Le joueur dispose de sept cartes pour réaliser une combinaison.

Le tableau des paiements doit être visible sur la table de jeu.

Le nombre de joueurs est limité au nombre de cases marquées. Les joueurs ne disposent que d'une seule main. Les personnes debout ne peuvent pas miser sur la main d'un joueur assis.

Le joueur doit toujours avoir les mains au-dessus de la table.

Art. 37-13. Déroulement du jeu. Après les avoir comptées et vérifiées, le croupier brouille les cartes avec les deux mains, puis les rassemble en deux tas qu'il coupe une dernière fois. Il dispose sa coupe sur une carte de coupe disposée sur le tapis devant lui et qui sert à dissimuler la dernière carte du jeu. A partir de cet instant, toute carte découverte par erreur entraîne l'annulation du jeu, c'est-à-dire qu'il faut de nouveau mélanger, couper et distribuer.

Chaque joueur place ses mises sur les cases « ANTE » et « BLIND », les deux mises doivent être identiques, afin de recevoir ses deux cartes.

Chaque joueur a également la possibilité de miser une case bonus le « TRIPS ».

Les minima, maxima et les cases « ANTE », « BLIND » et « TRIPS » sont fixés par arrêté du Ministre des Finances.

Dès que les joueurs ont misé, le croupier distribue, face cachée, et de gauche à droite, une carte à chaque joueur et à lui-même. Il recommence deux fois, de sorte que chaque joueur et lui-même aient deux cartes. Il dispose cinq cartes couvertes devant lui, ces cartes sont communes aux joueurs et à la banque, avec lesquelles ils doivent composer, avec leurs deux cartes de départ, la meilleure combinaison de cinq cartes.

Au fur et à mesure de la donne, les cartes sont exposées sur la précédente légèrement décalées afin de contrôler le nombre de cartes composant la main. Les cartes sont distribuées à hauteur des zones de mise.

Lorsque le joueur a consulté son jeu, deux possibilités s'offrent à lui :

- « checker » (rester en jeu sans miser), en attendant de voir les trois premières cartes du flop (cartes communes), ou
- relancer de trois ou quatre fois la mise de départ (ANTE), sur la case « PLAY ».

Une fois le tour de relance effectué, le croupier découvre les trois premières cartes communes (le flop), et il est procédé à un deuxième tour d'enchères. Deux possibilités s'offrent au joueur :

- « checker » (rester en jeu sans miser), en attendant de découvrir les deux dernières cartes communes, ou
- relancer du double de la mise de départ (ANTE), sur la case « PLAY ».

Les deux dernières cartes communes sont découvertes (TURN et RIVER) par le croupier.

Si le joueur n'a pas encore misé sur la case « PLAY » à ce moment de la partie, il doit obligatoirement :

- relancer de la mise de départ (ANTE), ou
- se coucher, (quitter le jeu) les deux mises de départ (ANTE et BLIND) seront retirées et le joueur sort du jeu.

Le but du jeu est d'obtenir la meilleure combinaison de cinq cartes en utilisant les deux cartes de départ, associées aux cinq cartes communes.

Le croupier retourne ses deux cartes, et construit son jeu avec les cinq cartes communes.

Ensuite, le croupier procède de droite à gauche à comparer le jeu de la banque avec celui du client :

- si le client possède une main supérieure à celle de la banque, les mises des cases « ANTE » et « BLIND » seront payés une fois la mise ;
- si la banque possède une meilleure combinaison que le client, les mises des cases « ANTE, BLIND et PLAY » sont perdues.

En cas d'égalité, les mises restent et ne sont pas payées.

La case « BLIND » est uniquement payée avec une combinaison supérieure ou égale à la quinte, conformément à l'article 37-14.

Si le joueur possède un jeu inférieur à une quinte, les mises « BLIND » restent et ne sont pas payées. La mise « TRIPS » gagne à partir du brelan, conformément à l'article 37-14.

Si le croupier a un jeu inférieur à une paire, on dit que la banque n'est pas qualifiée.

Si le croupier n'est pas qualifié, la mise « ANTE » revient au joueur.

Si le joueur a une meilleure main, les mises « PLAY » et « ANTE » sont payées à égalité.

Si le croupier possède une meilleure main, les mises « PLAY », « ANTE » et « TRIPS » sont perdus.

A égalité, les mises « PLAY », « ANTE » et « TRIPS » restent en jeu.

Le joueur gagne le « TRIPS » avec un brelan ou mieux.

Le joueur gagne le « BLIND » avec une quinte ou mieux.

Disposition des cartes suite à la relance :

- Si le joueur relance avant que le « flop » (trois premières cartes) ne soit tiré, ses cartes seront placées sous la mise de relance.
- Si le joueur relance après que le « flop » soit tiré, ses cartes seront placées à côté du « trips » en position verticale.
- Si le joueur relance après que la « river » soit tirée, ses cartes seront placées à côté du trips en position horizontale.

Une fois que le joueur a relancé, il lui est strictement interdit de retoucher à ses cartes.

Art. 37-14. Combinaisons gagnantes. Pour le TRIPS, les combinaisons gagnantes sont fixées comme suit:

- | | | |
|---|----------------|--------|
| - | Royal Flush | 50 à 1 |
| - | Straight Flush | 40 à 1 |
| - | Quads | 30 à 1 |
| - | Full House | 8 à 1 |
| - | Flush | 6 à 1 |
| - | Straight | 5 à 1 |
| - | Trips | 3 à 1 |

Pour le BLIND, les combinaisons gagnantes sont fixées comme suit:

- | | | |
|---|----------------|---------|
| - | Royal Flush | 500 à 1 |
| - | Straight Flush | 50 à 1 |
| - | Quads | 10 à 1 |
| - | Full House | 3 à 1 |
| - | Flush | 3 à 2 |
| - | Straigh | 1 à 1 » |

- 43) Après l'article 37-14, il est ajouté une section XIV nouvelle, comportant l'article 37-15 nouveau, libellée comme suit :

« Section XIV.- Locaux des jeux de poker.

Article 37-15. Les jeux de poker sont pratiqués dans les mêmes salles que les jeux de contrepartie et les jeux de cercle ou bien dans une salle distincte, à condition que cette salle soit soumise aux mêmes conditions d'accès et de surveillance que les salles des jeux de contrepartie. »

- 44) Après l'article 37-15, il est ajouté une section XV nouvelle, comportant les articles 37-16 à 37-18 nouveaux, libellée comme suit :

« Section IV.- Règles applicables au jeu de la bataille.

Article 37-16. Fonctionnement du jeu. Le jeu de la bataille se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes, trois d'une couleur et trois de l'autre. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Le croupier affecté à la table anime la partie, invite les joueurs à miser, arrête les jeux et contrôle le placement des mises. Il assure aussi la distribution des cartes.

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.

Avant de distribuer les cartes, le croupier brûle les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie. Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figure en dessus. Lorsque la carte d'arrêt rouge apparaît, le croupier finit le coup, puis sépare le talon en deux parties qu'il introduit séparément en deux endroits différents dans les cartes brûlées, procède au mélange de l'ensemble des cartes comme ci-dessus et reprend le jeu.

Un mélangeur automatique de cartes de jeux peut être utilisé.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis pour le dépôt des mises. Il est au maximum de sept.

Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier, selon les règles de l'établissement.

Un joueur debout peut 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, il ne peut toutefois lui donner des instructions ou des conseils et subir ses initiatives.

Dans le cas où un joueur debout est autorisé à jouer sur la mise d'un joueur assis, la présence d'un chef de table est nécessaire.

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

L'ordre des cartes est, en valeur décroissante, le suivant : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Préalablement à la distribution des cartes, le croupier vérifie que les mises sont correctement placées et que leur montant est compris entre le minimum et le maximum autorisés à la table.

Le croupier distribue une carte pour chaque main, figure visible, 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. Le croupier compare ensuite la valeur de la ou des mains de chacun des joueurs à la sienne.

Lorsque la valeur de la carte du joueur est supérieure à celle de la carte du croupier, la mise initiale du joueur est gagnante et payée une fois la mise.

Si la valeur de la carte du joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, sa mise initiale est perdante.

Après avoir annoncé le point, le croupier procède au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes dans l'ordre prévu, de droite à gauche. Il enlève les cartes au fur et à mesure et les dispose, figure en dessous, sur le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

Lorsque la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, ce joueur peut soit abandonner et récupérer la moitié de sa mise initiale, soit « faire bataille ».

Pour entamer une bataille, le joueur doit engager une mise additionnelle d'un montant égal à sa mise initiale. Le croupier brûle alors trois cartes extraites du sabot, puis distribue une carte supplémentaire au (ou aux) joueur (s) engagé (s) dans la bataille, brûle à nouveau une carte et s'en attribue une.

A ce stade de la partie, si la valeur de la nouvelle carte obtenue par un joueur en lice est supérieure à celle de la nouvelle carte du croupier, ce joueur gagne la bataille. La mise initiale est payée 1 pour 1.

Si la valeur de la carte d'un joueur est égale à celle de la carte du croupier, le coup est considéré comme nul, le joueur conserve alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

Si la valeur de la carte d'un joueur est inférieure à celle de la carte du croupier, le joueur perd alors sa mise initiale et sa mise additionnelle.

Dans son règlement intérieur affiché, la direction du casino peut donner aux joueurs la possibilité d'engager en plus de leur mise initiale une mise supplémentaire (mise égalité) qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier.

Cette mise doit respecter les limites minimales et maximales indiquées à la table.

La mise "égalité" paie 10 pour 1.

Art. 37-17. Maxima et minima des enjeux au jeu de la bataille. 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.

Le minimum peut être modifié en cours de séance sous réserve de fermer la table et de l'ouvrir à nouveau, avec une nouvelle encaisse qui sera mentionnée sur le carnet d'avances.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le chef de salle à 10, 20, 30 ou 50 fois le minimum des mises. Il peut être modifié en cours de séance sous réserve de l'indiquer.

Art. 37-18. Règles spécifiques à déterminer par règlement intérieur. La direction du casino peut, dans son règlement intérieur :

- imposer, lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à table, de jouer sur deux cases au minimum ;
- limiter le nombre de cases qui peuvent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu ;
- donner aux joueurs la possibilité d'engager une mise supplémentaire dite mise "égalité" qui est gagnante si leur première carte est de valeur égale à celle de la première carte du croupier ;
- interdire la mise de joueurs debout sur la main de joueurs assis. »

- 45) Après l'article 49, il est ajouté une section IV nouvelle comportant les articles 49-1 à 49-4 nouveaux et libellée comme suit :

« Section IV.- Règles applicables au Texas hold'em poker.

Article 49-1. Fonctionnement. Le jeu du Texas hold'em poker se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Le jeu doit être en parfait état et peut servir plusieurs fois.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un mélangeur de cartes peut être utilisé. Dans ce cas, l'utilisation de deux jeux de cartes de format américain, à teinte unie et de couleurs différentes est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser et opère la retenue au profit de la cagnotte. Il assure également la distribution des cartes.

Il lui est remis, à chaque début de séance, une caisse de change qui doit être encastrée dans la table de jeu. Cette caisse doit être pourvue en jetons et plaques de valeurs en quantité suffisante pour assurer un bon déroulement du jeu en relation avec le minimum de la table.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup.

Un chef de salle ou chef de table est affecté au contrôle et bon déroulement de l'ensemble des tables de poker.

La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Ceux-ci, installés à la table, assistent à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. La partie se poursuit tant que deux joueurs participent encore au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis ou au nombre de places assises numérotées. Il est au maximum de dix.

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

En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places aux tables de jeu sont attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente qui est placée sous la responsabilité du chef de partie ou d'un membre du comité de direction.

Ce dernier procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont inscrits à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, celui-ci continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde et prenne place à la table de jeu.

L'attribution des places assises est effectuée par le chef de partie ou un membre du comité de direction, de façon aléatoire.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter en laissant ses mises à la table de jeu sous la surveillance du croupier. La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de fixer la durée maximale de cette absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table.

Les mises ne peuvent être représentées que par des jetons ou des plaques. Aucun enjeu sur parole n'est toléré.

Le montant de la cave peut être modifié en cours de séance et au début d'une partie, à condition d'avoir procédé au préalable à la détermination du montant de la cagnotte de la partie terminée.

A leur installation à la table de jeu, les joueurs disposent leur cave bien en évidence sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. Seules sont considérées comme participant au jeu les mises de chaque joueur disposées sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. La somme totale de ces mises constitue le tapis du joueur.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se recaver. Aucune recave n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la recave est fixé par le règlement intérieur.

La partie débute par le placement d'un marqueur appelé "bouton". Pour déterminer la place du "bouton", le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte (as, roi, dame, etc.) détermine l'emplacement du "bouton". Une fois le joueur au "bouton" désigné, le croupier ramasse les cartes de trèfle, les joint au reste du paquet et brasse les cartes. La partie peut commencer.

Avant chaque donne, les deux joueurs placés immédiatement à gauche du bouton sont tenus de déposer, devant leur emplacement marqué sur le tapis, une mise initiale obligatoire.

Le premier joueur dépose une mise dite small blind égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une mise dite big blind dont le montant est au minimum égal à celui de la small blind et au maximum le double.

La direction de l'établissement peut, dans son règlement intérieur, autoriser l'utilisation d'une troisième mise initiale facultative dite option. Le troisième joueur situé à gauche du bouton peut alors déposer une option dont le montant est le double de celui de la big blind.

Après avoir vérifié que toutes les mises initiales sont conformes, le croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées, en commençant par le joueur assis à la gauche du bouton et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit deux cartes qu'il est tenu de protéger.

Pendant le coup, quelles que soient leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ou le luxembourgeois, seul l'usage des termes anglais employés au Texas hold'em poker est autorisé.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main. Le croupier procède alors au premier tour d'enchères.

- Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la big blind prend la parole en premier :
- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle ;
 - il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
 - il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée ;
 - les joueurs suivants, jusqu'au joueur ayant misé la small blind, se déterminent de la même façon.

Le joueur ayant misé la small blind prend alors la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; il perd sa mise ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut suivre : le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur complète sa small blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Le joueur ayant misé la big blind prend ensuite la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; il perd sa mise ; le croupier, ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut suivre : le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur complète sa big blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée.

Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la big blind peut annoncer parole ou check. Cette annonce met fin au premier tour d'enchères.

En cas de relance du joueur ayant misé la big blind, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé. Quand le premier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces enjeux ramassés sont placés au centre la table et constituent le pot.

A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose trois

cartes, figures en dessus, qui déterminent le flop. Ces trois cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu.

Le croupier procède à un deuxième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu.

Le premier joueur encore en jeu à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du bouton :

- il peut annoncer parole ou check : il laisse la parole au joueur suivant ;
- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table ;
- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

- il peut annoncer parole ou check mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé ;
- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou s'il a passé ;
- il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction de la version de hold'em pratiquée ;
- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon. Le tour d'enchères prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont annoncé parole ou check ;
- tous les joueurs ont passé ;
- tous les joueurs ont suivi ou lorsque leur relance a été suivie.

Quand le second tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot situé au centre de la table.

A l'issue de ce deuxième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le turn. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop.

Le croupier procède à un troisième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'au second tour d'enchères.

Quand le troisième tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

A l'issue de ce troisième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le river. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop et de la carte du turn. L'ensemble de ces cinq cartes constitue le board.

Le croupier procède au dernier tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'aux deux tours d'enchères précédents.

Quand le dernier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité d'engager la totalité de son tapis en enjeu sans dépassement des maxima de relance établis selon la version de hold'em pratiquée. Si tous les autres joueurs passent, le joueur ayant engagé son tapis remporte la totalité du pot.

Dans le cas où le montant total du tapis engagé par le joueur est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de deux pots distincts :

- un pot principal constitué du tapis engagé par le joueur et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra le seul pot principal ;
- un pot extérieur constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier remettra le seul pot extérieur à la deuxième main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra tous les pots.

Le croupier est en charge de la constitution et de l'agencement des différents pots au centre de la table. Il peut être constitué autant de pots extérieurs que la partie le nécessite du moment que chaque pot est clairement identifiable.

Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses deux cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères.

Dans tous les cas, la meilleure main est déterminée par une combinaison de cinq cartes à partir des sept cartes à disposition des joueurs. La main gagnante est la main du joueur dont

la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes.

En cas d'égalité entre les combinaisons composées de moins de cinq cartes obtenues par deux joueurs ou plus, la main de cinq cartes gagnante sera celle qui comportera en complément, issues de la main du joueur ou du board, la ou les cartes les plus fortes. En cas d'égalité parfaite, le pot sera partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes issues de leurs deux cartes ou de l'une de leurs deux cartes et du board, ou seulement du board.

Le croupier soumet le pot à la retenue opérée au profit de l'établissement. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans la cagnotte encastrée dans la table de jeu.

A l'issue de l'opération de retenue, le croupier remet au gagnant la totalité du pot minorée de la retenue.

Pour arrêter la partie, la dernière main devra être annoncée préalablement.

Article 49-2. Combinaisons autorisées au jeu du Texas hold'em poker. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- la carte la plus haute ;
- 1 paire ;
- 2 paires ;
- Breton ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

Art. 49-3. Taxe – minima – cave – caisse. La retenue de la taxe en faveur du casino, les minima des enjeux et les montants de la cave et de la caisse, seront fixés par arrêté du Ministre des Finances.

Le chef de salle responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables ou en cours de séance, le minimum des mises fixé par l'arrêté ministériel.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table et en début de partie par le chef de salle responsable.

Le montant et la composition de la caisse de change sont fixés à l'ouverture de la table

par le chef de salle responsable du casino et ne peuvent plus être modifiés avant la prochaine séance.

Article 49-4. Versions de jeu autorisées au Texas hold'em poker. Trois versions de jeu du Texas hold'em poker peuvent être pratiquées dans les casinos :

- 1) le Texas hold'em limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant maximum nommé le cap ;
- 2) le Texas hold'em pot limit : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du pot. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance ;
- 3) le Texas hold'em no limit : le montant de chaque relance est limité à la hauteur du tapis de chaque joueur. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance (sauf dans le cas d'un "tapis").

Le directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version de Texas hold'em pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance. »

- 46) Après l'article 49-4 nouveau, il est ajouté une section V nouvelle, comportant les articles 49-5 à 49-8 nouveaux, libellée comme suit :

« Section V.- Règles applicables au Omaha poker 4 high.

Art. 49-5. Fonctionnement. Le jeu du Omaha poker 4 high se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes à teinte unie. Le jeu doit être en parfait état et peut servir plusieurs fois.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs.

Un mélangeur de cartes peut être utilisé. Dans ce cas, l'utilisation de deux jeux de cartes de format américain, à teinte unie et de couleurs différentes, est requise.

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser et opère le prélèvement au profit de la cagnotte. Il assure également la distribution des cartes.

Il lui est remis, à chaque début de séance, une caisse de change qui doit être encastrée dans la table de jeu. Cette caisse doit être pourvue en jetons et plaques de valeurs en quantité suffisante pour assurer un bon déroulement du jeu en relation avec le minimum de la table.

Le croupier ne peut pas être relevé pendant le coup.

Un chef de salle ou chef de table est affecté au contrôle et bon déroulement de l'ensemble des tables de poker.

La partie débute en présence de deux joueurs minimum. Ceux-ci, installés à la table, assistent à la comptée et à la vérification des cartes. Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. La partie se poursuit tant que deux joueurs participent encore au jeu.

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, est au maximum de neuf.

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

En cours de partie, aucun joueur n'est autorisé à changer de place. Seul le chef de partie ou le chef de table a la faculté d'intervenir pour l'attribution des places assises.

Avant le début de la séance ou lorsque toutes les places aux tables de jeu sont attribuées, les joueurs ont la possibilité de se faire inscrire sur une liste d'attente qui est placée sous la responsabilité du chef de partie ou d'un membre du comité de direction.

Ce dernier procède à l'appel, par ordre d'inscription, des joueurs qui se sont inscrits à l'avance. Si l'un ou plusieurs de ces joueurs ne répondent pas à l'appel, celui-ci continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux y réponde et prenne place à la table de jeu. L'attribution des places assises est effectuée par le chef de partie de façon aléatoire.

Durant une partie, un joueur peut s'absenter en laissant ses mises à la table de jeu sous la surveillance du croupier. La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de fixer la durée maximale de cette absence.

Dans le cas où le joueur s'absente au-delà de la durée maximale prévue, le chef de partie ou le chef de table consigne la mise au nom du joueur et procède à l'attribution de la place vacante. Si la mise consignée n'est pas réclamée avant la fin de la séance, elle est portée au registre des orphelins.

Il ne peut être procédé à aucune opération de change à table.

Les joueurs doivent se présenter à la table de jeu avec une mise initiale dite "cave", constituée de plaques et jetons dont le change est effectué en caisse. Le montant minimum de la cave initiale est déterminé par la direction de l'établissement, à chaque début de séance, et ne peut plus être modifié avant la séance suivante.

A leur installation à la table de jeu, les joueurs disposent leur cave bien en évidence sur le tapis, à la vue du croupier et des autres joueurs. Seules sont considérées comme participant au jeu les mises de chaque joueur disposées sur le tapis, à la vue du croupier et

des autres joueurs. La somme totale de ces mises constitue le tapis du joueur.

Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se recaver. Aucune recave n'est acceptée pendant un coup. Le montant maximum de la recave est fixé par le règlement intérieur.

La partie débute par le placement d'un marqueur appelé "bouton". Pour déterminer la place du bouton, le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte (as, roi, dame, etc.) détermine l'emplacement du bouton. Une fois le joueur au bouton désigné, le croupier ramasse les cartes de trèfle, les joint au reste du paquet et brasse les cartes. La partie peut commencer.

Avant chaque donne, les deux joueurs placés immédiatement à gauche du bouton sont tenus de déposer, devant leur emplacement marqué sur le tapis, une mise initiale obligatoire.

Le premier joueur dépose une mise dite "small blind" égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une mise dite "big blind" dont le montant est au minimum égal à celui de la small blind et au maximum le double.

La direction de l'établissement peut, dans son règlement intérieur, autoriser l'utilisation d'une troisième mise initiale facultative dite "option". Le troisième joueur situé à gauche du bouton peut alors déposer une option dont le montant est le double de celui de la big blind.

Après avoir vérifié que toutes les mises initiales sont conformes, le croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées, en commençant par le joueur assis à la gauche du bouton et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit quatre cartes qu'il est tenu de protéger.

Pendant le coup, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ou le luxembourgeois, à l'exception de l'usage des termes anglais employés au Omaha poker 4 high.

Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main. Le croupier procède alors au premier tour d'enchères.

Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la big blind prend la parole en premier :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle ;
- il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le

précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit le Omaha poker.

Les joueurs suivants, jusqu'au joueur ayant misé la small blind, se déterminent de la même façon.

Le joueur ayant misé la small blind prend alors la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; il perd sa mise ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut suivre : le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur complète sa small blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit le Omaha poker 4 high.

Le joueur ayant misé la big blind prend ensuite la parole :

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; il perd sa mise ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle ;
- il peut suivre : le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur complète sa big blind afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high.

Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la big blind peut annoncer "parole" ou "check". Cette annonce met fin au premier tour d'enchères.

En cas de relance du joueur ayant misé la big blind, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé. Quand le premier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces enjeux ramassés sont placés au centre de la table et constituent le pot.

A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose trois cartes, figures en dessus, qui déterminent le "flop". Ces trois cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu.

Le croupier procède à un deuxième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Le premier joueur encore en jeu à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du bouton :

- il peut annoncer "parole" ou "check" : il laisse la parole au joueur suivant ;
- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table ;

- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

- il peut annoncer "parole" ou "check" mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé ;
- il peut ouvrir : il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou s'il a passé ;
- il peut suivre : le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède ;
- il peut relancer : le joueur dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède ; le montant de la relance est déterminé en fonction du système d'enchère qui régit l'Omaha poker 4 high ;
- il peut passer : le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées ; le croupier ramasse les cartes, les compte puis les brûle.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon. Le tour d'enchères prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont annoncé "parole" ou "check" ;
- tous les joueurs ont passé ;
- tous les joueurs ont suivi ou lorsque leur relance a été suivie.

Quand le second tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot situé au centre de la table.

A l'issue de ce deuxième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le "turn". Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop.

Le croupier procède à un troisième tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'au second tour d'enchères.

Quand le troisième tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

A l'issue de ce troisième tour, le croupier brûle la première carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le "river". Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des trois cartes du flop et de la carte du turn. L'ensemble de ces cinq cartes constitue le board.

Le croupier procède au dernier tour d'enchères pour les joueurs encore en jeu. Tous les joueurs se déterminent exactement de la même façon qu'aux deux tours d'enchères précédents.

Quand le dernier tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées toujours dans le même sens. Les enjeux ramassés sont ajoutés au pot.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité d'engager la totalité de son tapis en enjeu sans dépassement des maxima de relance établis selon la version d'Omaha pratiquée. Si tous les autres joueurs passent, le joueur ayant engagé son tapis remporte la totalité du pot.

Dans le cas où le montant total du tapis engagé par le joueur est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de deux pots distincts :

- un pot principal, constitué du tapis engagé par le joueur et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra le seul pot principal ;
- un pot extérieur, constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si la main la plus forte est celle du joueur ayant engagé son tapis, le croupier remettra le seul pot extérieur à la deuxième main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra tous les pots.

Le croupier est en charge de la constitution et de l'agencement des différents pots au centre de la table. Il peut être constitué autant de pots extérieurs que la partie le nécessite du moment que chaque pot est clairement identifiable.

Le croupier demande au premier joueur à avoir relancé lors du dernier tour d'enchères de procéder à l'abattage de ses quatre cartes puis à tous les autres joueurs lui succédant en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où aucun joueur n'a relancé durant le dernier tour d'enchères, le premier joueur à abattre ses cartes est celui ayant parlé en premier lors du dernier tour d'enchères.

Dans tous les cas, la meilleure main est déterminée par une combinaison de cinq cartes dont deux sont obligatoirement issues de la main du joueur et trois du board. La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes.

En cas d'égalité entre les combinaisons de deux joueurs ou plus, faisant appel à moins de cinq cartes, la main la plus forte sera celle comportant la carte du joueur la plus haute en dehors de ces combinaisons.

En cas d'égalité parfaite, le pot est partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes, deux étant issues de leur main et trois du board, le reliquat éventuel insécable de ce partage allant au joueur situé au plus près du bouton.

Le croupier soumet le pot à la retenue opérée au profit de l'établissement. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans la cagnotte encastrée dans la table de jeu.

A l'issue de cette opération, le croupier remet au gagnant la totalité du pot minorée de la retenue.

Pour arrêter la partie, les trois dernières mains devront être annoncées préalablement.

Art. 49-6. Combinaisons autorisées au jeu d'Omaha poker 4 high. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

- la carte la plus haute ;
- une paire ;
- deux paires ;
- Breton ;
- Quinte ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte flush ;
- Quinte flush royale.

Art. 49-7. Taxe – minima – cave – caisse. La retenue de la taxe en faveur du casino, les minima des enjeux et les montants de la cave et de la caisse, sont fixés par arrêté du Ministre des Finances.

Le chef de salle responsable a la possibilité d'augmenter, à l'ouverture des tables ou en cours de séance, le minimum des mises fixé par l'arrêté ministériel.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé à l'ouverture de la table et en début de partie par le chef de salle responsable.

Le montant et la composition de la caisse de change sont fixés à l'ouverture de la table par le chef de salle responsable du casino et ne peuvent plus être modifiés avant la prochaine séance.

Art. 49-8. Versions de jeu autorisées au Omaha poker 4 high. Deux versions de jeu d'Omaha poker 4 high peuvent être pratiquées dans les casinos :

- 1) le Omaha poker limit : le montant de chaque relance est limité jusqu'à un montant

maximum nommé "cap" ;

- 2) le Omaha poker pot limit : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du pot. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance.

Le directeur responsable a la possibilité de déterminer, à chaque début de séance, la version d'Omaha pratiquée à la table de jeu. La version de jeu choisie ne pourra plus être modifiée avant la prochaine séance. »

- 47) Après l'article 49-8 nouveau, il est ajouté une section VI nouvelle comportant les articles 49-9 à 49-11 nouveaux, libellée comme suit :

« Section VI.- Jackpot progressif aux jeux de cercle.

Art. 49-9. Fonctionnement. Les jeux de cercle peuvent alimenter un système de jackpot progressif sur trois niveaux au maximum, installé sur une ou plusieurs tables, à condition pour ces dernières que les montants des mises initiales obligatoires soient identiques. Ce système ne peut s'appliquer qu'aux trois combinaisons les plus hautes du jeu.

Le jackpot progressif est constitué de la valeur de départ du jackpot fixé par l'établissement et d'un incrément prélevé sur le pot après la retenue au profit de la cagnotte.

Ces incréments, définis dans le règlement intérieur du casino, peuvent être d'un montant fixe ou en pourcentage du pot. Le règlement intérieur précise leur mode d'arrondi et les modalités de prélèvement, en cas de pots extérieurs. Les conditions d'incrémentation ne peuvent être modifiées avant l'arrêt du jackpot progressif.

Le montant des valeurs de départ du ou des jackpots progressifs est fixé par l'établissement dans la limite de :

- 500 fois la small blind pour le niveau le plus élevé ;
- 200 fois la small blind pour le second niveau ;
- 50 fois la small blind pour le troisième niveau.

Les sommes prélevées au titre du ou des jackpots progressifs sont déposées dans une boîte prévue à cet effet sur chaque table et consignées en fin de séance sur le registre de contrôle. Ce registre peut être établi par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Les modalités d'incrémentation et de gain du jackpot sont définies dans le règlement intérieur du casino.

Art. 49-10. Gains. Un seul jackpot progressif de chaque niveau peut être gagné par table et par partie. En cas d'égalité de combinaison, le gain revient au joueur détenant la combinaison la plus haute. Lorsqu'une combinaison est formée entièrement par le tableau,

le montant du jackpot progressif sera divisé entre tous les joueurs encore en jeu. Dans le cas du "carré" le jackpot sera attribué ou partagé au(x) joueur(s) détenant la cinquième carte la plus haute.

Lorsqu'un joueur gagne un "jackpot progressif", un chef de salle en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit un bon de paiement de jackpot progressif; il y porte, ainsi que sur le registre des jackpots progressifs spécialement ouvert à cet effet, les mentions suivantes :

- le type de jeu ;
- le numéro de la table sur laquelle le jackpot a été gagné ;
- la combinaison de la figure constituant le jackpot ;
- les date, heure et montant du gain ;
- les nom et prénom du joueur.

Le registre et le bon sont ensuite signés par le caissier et le membre du comité de direction.

Un registre du relevé des jackpots progressifs aux jeux de cercle est tenu au jour le jour. Il est renseigné en fin de séance du montant affiché des différents jackpots progressifs.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, le registre des gains de jackpots progressifs et le registre des jackpots progressifs peuvent être établis par procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Art. 49-11. Arrêt du jackpot progressif. En cas d'arrêt involontaire du système engendré par une panne technique, la partie continue sans que les pots ne soient prélevés au titre de l'incrémentation du jackpot progressif, et les joueurs ne peuvent alors prétendre au gain d'un des montants de progressif.

Un arrêt volontaire du jackpot progressif peut intervenir à tout moment sous réserve d'en informer le Ministre des Finances dans les quinze jours qui précèdent. »

- 48) Après l'article 49-11 nouveau, il est ajouté une section VII nouvelle comportant les articles 49-12 à 49-17 nouveaux, libellée comme suit :

« Section VII.- Règles spéciales applicables au bad beat jackpot.

Art. 49-12. Fonctionnement. Le bad beat jackpot est un jackpot progressif constitué par une retenue supplémentaire pouvant être effectuée sur une ou plusieurs tables de jeu des jeux de cercle.

Le bad beat jackpot récompense le joueur perdant, lorsque celui-ci a une main supérieure ou égale à un carré de 7, ainsi que les autres participants de la table.

Lors de l'abattage, le bad beat jackpot peut être remporté par un joueur perdant avec un carré de 7, face à une quinte flush ou face à un carré supérieur. L'abattage a lieu après le dernier tour de mise qui suit la river si au moins deux joueurs sont encore en jeu.

50 % du montant de la cagnotte du bad beat jackpot sont payés au joueur qui remporte le jackpot, les 50% restants sont répartis à parts égales entre tous les joueurs présents à la table, qu'ils soient engagés dans la main ou non.

Dans le cas où plusieurs joueurs peuvent prétendre au bénéfice du bad beat jackpot, seul le joueur qui aura perdu avec la main la plus forte sera considéré.

Dans le cas où les croupiers de plusieurs tables font appel simultanément au responsable de la salle de poker pour le gain du bad beat jackpot, la table qui remporte la cagnotte est celle où le joueur a perdu avec la main la plus forte.

Les autres conditions nécessaires pour que le bad beat jackpot soit gagné sont les suivantes :

- le bad beat jackpot ne peut être remporté que si les deux cartes que les deux opposants ont en main sont utiles pour obtenir la meilleure combinaison de jeu ;
- le pot minimum pour constituer un bad beat jackpot est fixé par le règlement intérieur du casino ;
- il n'est pas permis aux joueurs éligibles au bad beat jackpot de commenter leur main avant l'abattage des cartes, sans quoi ils ne pourront prétendre remporter le jackpot.

Art. 49-13. Constitution du bad beat jackpot. Le bad beat jackpot est constitué de la valeur de départ du jackpot fixée par l'établissement et d'un incrément prélevé sur le pot après la retenue au profit de la cagnotte.

Le règlement intérieur du casino définit cet incrément, qui peut être d'un montant fixe ou en pourcentage du pot et précise son mode d'arrondi ainsi que les modalités de retenue en cas de pots extérieurs.

Les conditions d'incrémentation font l'objet d'un affichage permanent à disposition du public, à chaque table. Elles ne peuvent être modifiées avant l'arrêt du jackpot progressif.

Le croupier soumet globalement le pot au bad beat jackpot. Le montant de la retenue est immédiatement versé dans une cagnotte spécifique encastrée dans la table de jeu.

Il sera fait usage, pour chaque table de jeux, d'une machine automatique agréée qui permet au croupier de procéder à l'enregistrement automatisé et global de la retenue au profit de la cagnotte et de celle au profit du bad beat jackpot.

Cet appareil relié au réseau informatique du casino garantit la traçabilité des opérations.

Il retrace, par table de jeux et par partie, l'heure, le montant du pot, de la retenue à opérer au profit de l'établissement et de celle à opérer au profit de la constitution du bad beat jackpot, les montants des gains versés aux joueurs gagnants, ainsi que le montant du bad beat jackpot, et de ses paiements à chaque joueur.

Le taux de l'incrément du bad beat jackpot fait l'objet d'un affichage permanent, à disposition du public, à chaque table.

En fin de séance, la somme dédiée au bad beat jackpot, constatée par l'édition d'un historique informatique certifié par le membre du comité de direction, est inscrite par le caissier, sous le contrôle du membre du comité de direction, sur un registre spécial. Celui-ci peut être établi par un procédé informatique garantissant la traçabilité des opérations.

Après son gain, la cagnotte du bad beat jackpot redémarre à 0 € ou à la valeur de départ fixée par le casino.

Art. 49-14. Arrêt du bad beat jackpot. Un arrêt volontaire du bad beat jackpot peut intervenir à tout moment.

Un arrêt volontaire du bad beat jackpot peut intervenir à tout moment sous réserve d'en informer le Ministre des Finances dans les quinze jours qui précèdent.

En cas d'arrêt involontaire du système engendré par une panne technique, la partie continue sans que les pots ne soient prélevés au titre de l'incrémentation du bad beat jackpot et les joueurs ne peuvent alors prétendre au gain de la cagnotte. Les montants prélevés seront notés manuellement dans un carnet de compte.

Art. 49-15. Gains d'un bad beat jackpot. Lorsqu'un joueur gagne un bad beat jackpot aux jeux de cercle, un membre du comité de direction en est obligatoirement informé et contrôle le paiement du gain qui s'effectue en caisse.

Le caissier remplit autant de bons de paiement qu'il y a de joueurs à table au moment du gain du bad beat jackpot. Il y porte, ainsi que sur le registre des bad beat jackpots, les mentions suivantes :

- la nature du jeu ;
- le numéro de la table sur laquelle le bad beat jackpot a été gagné ;
- la combinaison des figures constituant le bad beat jackpot ;
- les date, heure et montant du gain de chacun des joueurs ;
- pour le gagnant du lot principal du bad beat jackpot, les nom et prénom du joueur.

L'avance est ensuite signée par le caissier et le membre du comité de direction, ce dernier donnera au croupier les sommes à payer. Le croupier effectuera les paiements du bad beat jackpot aux clients concernés.

Dans le cas où le casino adopterait une gestion comptable informatisée, les bons de paiement des bad beat jackpots peuvent être établis par procédé informatique.

Art. 49-16. Jeux annexes (*side bets*). Les jeux annexes peuvent être autorisés par le Ministre des Finances qui en fixera les conditions de fonctionnement.

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. »

- 49) A l'article 51 paragraphe I, alinéa 1, la deuxième phrase est remplacée comme suit :
- « Le directeur responsable ou un membre du comité de direction qui le remplace momentanément doit être présent en permanence au casino pendant toute la période de fonctionnement des jeux. »
- 50) A l'article 51 paragraphe I, l'alinéa 2 est remplacé comme suit :
- « Lorsque le casino est également autorisé à pratiquer un ou plusieurs jeux de contrepartie autres que la boule et le vingt-trois, le comité de direction comporte au moins quatre membres, y compris le directeur responsable. Le directeur responsable ou un membre du comité de direction qui le remplace momentanément, doit être présent en permanence au casino pendant toute la période de fonctionnement des jeux. »
- 51) A l'article 51, paragraphe IV, alinéa 2, les mots « exploit d'huissier » sont remplacés par les mots « lettre recommandée avec accusé de réception ».
- 52) A l'article 52, alinéa 2, les deux premières phrases sont remplacées comme suit :
- « Le directeur responsable est tenu de rester en permanence au casino tant que les jeux fonctionnent. Il ne peut s'absenter qu'à condition de se faire remplacer par un membre du comité de direction chargé de remplir en son lieu et place toutes ses obligations. »
- 53) A l'article 52, alinéa 4, la dernière phrase est abrogée.
- 54) A l'article 57, l'alinéa 3 est abrogé.
- 55) A l'article 62, l'alinéa 2 est remplacé comme suit :
- « Les sommes mises sont représentées :
- a) par des billets de banque et des pièces libellés en euro,

- 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. »

56) A l'article 67, l'alinéa 1 est remplacé comme suit :

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

- 1) appareils à sous et jeux semi-automatiques ;
- 2) jeux de contrepartie, jeux de cercle et jeux semi-automatiques. »

57) L'article 74 est remplacé comme suit :

« Art. 74. Affichage. Le directeur est tenu d'afficher au casino de façon lisible et facilement visible les informations suivantes :

- 1) dans les différentes salles de jeux : les règles les plus importantes relatives aux jeux pratiqués dans les salles respectives, y compris l'information que toutes les règles de jeu prévues par le présent règlement peuvent être consultées sur un site Internet du casino qui est également à indiquer à l'affichage ;
- 2) dans toutes les salles où des jeux sont pratiqués :
 - (a) les règles relatives aux admissions et aux exclusions de personnes ;
 - (b) les différentes façons suivant lesquelles les mises et enjeux peuvent être représentés ;
 - (c) l'information que tout enjeu sur parole est interdit ;
 - (d) des informations sur les dispositions prises par le casino pour aider les joueurs souffrant d'une dépendance du jeu.

L'affichage visé à l'alinéa 1 peut se faire par le biais d'affiches traditionnelles ou par un affichage électronique.

Le directeur est tenu de faire imprimer au verso des cartes d'admission dans les salles de jeux où sont pratiqués les jeux de cercle et les jeux de contrepartie l'avis suivant : « *Toute personne se trouvant dans les salles de jeux où sont pratiqués les jeux de cercle et les jeux de contrepartie est tenue, sous peine d'exclusion immédiate, de présenter sa carte d'admission à toute réquisition soit des employés du casino soit des agents de contrôle.* »

Des dispositions particulières d'exécution du présent article peuvent être fixées par règlement ministériel. »

58) A l'article 75, alinéa 1, les mots « ou annuelle » sont insérés après les mots « une carte journalière ».

59) A l'article 75, alinéa 4, les mots « d'une carte journalière ou annuelle d'invité d'honneur délivrée gratuitement par la direction de l'établissement ou bien » sont insérés après les mots « prix fixé ci-dessus ou bien ».

- 60) A l'article 75, alinéa 5, le mot « journalières » est supprimé.
- 61) A l'article 76, paragraphe (1), le mot « magnétique » est remplacé par le mot « informatique ».
- 62) A l'article 76, paragraphe (2), troisième tiret, les mots « délivrée par le Ministère luxembourgeois de la Justice » sont supprimés.
- 63) A l'article 87, alinéa 1, les mots « (sauf empêchement, les 1^{er}, et 16 de chaque mois) » sont supprimés.
- 64) A l'article 88, la deuxième phrase est remplacée comme suit :
« Le directeur en est constitué comptable à partir de ce moment et les fonds doivent toujours être mis en réserve pour être payés exactement au receveur des Contributions par un virement bancaire à indiquer par ce dernier et cela dans un délai maximum de trois jours ouvrables. »
- 65) A l'article 89, les alinéas 3 et 4 sont supprimés.
- 66) Il est inséré un article 89-1 nouveau, libellé comme suit :
« Art. 89-1. Les documents à finalité fiscale visés par les dispositions du présent titre peuvent être tenus et produits sous forme électronique, sous condition d'offrir des garanties équivalentes à celles établies par le présent règlement. Des dispositions particulières d'exécution peuvent être fixées par règlement ministériel. »
- 67) Il est inséré un article 97-1 nouveau, libellé comme suit :
« Art. 97-1. Les carnets spéciaux, les carnets d'avances, les carnets d'enregistrement des cagnottes, le registre de contrôle, le carnet de prélèvement, les carnets de tickets, ainsi que tous les autres documents à finalité comptable visés par les dispositions du présent titre peuvent être tenus et produits sous forme électronique, sous condition d'offrir des garanties équivalentes à celles établies par le présent règlement. Des dispositions particulières d'exécution peuvent être fixées par règlement ministériel. »

Art. 2. 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.

II.- Exposé des motifs

Le projet de règlement sous examen a comme objet de modifier le 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 (ci-après le « règlement grand-ducal du 12 février 1979 »).

Il poursuit principalement les objectifs suivants :

- Introduction de nouvelles variantes de certains jeux dans le domaine du poker afin de suivre la demande de la clientèle de casino ;
- Introduction de nouvelles modalités techniques permettant d'exploiter les jeux autorisés sous des formes différentes afin de tenir compte de l'évolution technologique en la matière, comme par exemple les jeux dits « semi-automatiques » ;
- Introduction de dispositions permettant au casino de tenir et de soumettre aux autorités fiscales compétentes les documents fiscaux et comptables prévus par le règlement grand-ducal du 12 février 1979 sous forme électronique ;
- Incorporation dans le règlement grand-ducal du 12 février 1979 des dispositions du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 portant autorisation de la mise en œuvre d'un système de cartes de jeu électroniques en matière de jeux de casino¹ qui cessera d'être en vigueur le 31 décembre 2014 aux termes de son article 6.

¹ Voir le Mémorial A no. 14 du 28 janvier 2014, page 129 *et seq.*

III.- Commentaire des articles

Ad article 1^{er} :

Les points 1) à 3) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen proposent de compléter les points b) à d) de l'alinéa 1 de l'article 1^{er} du règlement grand-ducal du 12 février 1979 par de nouveaux jeux de cartes, afin d'adapter les jeux offerts à la demande de jeux de la part de la clientèle.

L'ajout relatif aux « jeux semi-automatiques » vise à permettre au casino d'offrir les jeux de casino sous une forme plus moderne et adaptée à la demande de la clientèle. Ce sont principalement les différentes variantes de roulette ou encore le side-jack qui sont visés par cette disposition. Certains jeux semi-automatiques se déroulent suivant les mêmes règles que leurs variantes « non automatiques », en présence et sous le contrôle d'un employé du casino, sauf que certaines opérations comme la mise, la distribution des cartes au black-jack, le lancement et le cours de la boule au jeu de roulette, etc. sont effectuées sous forme électronique. Toutefois, eu égard au fait que les jeux semi-automatiques offrent plus de possibilités et de variantes de jeu, certains jeux automatiques ne se limitent pas à imiter des jeux non automatiques, raison pour laquelle l'article 20-2 nouveau tel qu'il est proposé par le point 33) du présent projet de règlement prévoit un agrément spécial de ces jeux par le ministre ayant les finances dans ses attributions, ainsi que la possibilité d'adopter un règlement ministériel afin de pouvoir fixer, le cas échéant, des règles spécifiques pour ces jeux.

Le point 4) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à modifier l'alinéa 1 de l'article 3 sur plusieurs points, à savoir :

- afin de permettre l'introduction des cartes de jeu électroniques, dont les principales dispositions vont être introduites par les articles 3-1 à 3-4 nouveaux ;
- afin d'interdire explicitement l'usage des cartes de crédit émises par les établissements financiers sur les appareils à sous, et
- afin de permettre au ministre ayant les Finances dans ses attributions d'agréer d'autres moyens de paiement sur les appareils à sous, sans pour autant devoir modifier à chaque fois le texte du règlement grand-ducal du 12 février 1979 ; en effet, avec la rapidité de l'évolution en cette matière, il faut raisonnablement s'attendre à ce que de nouveaux moyens de paiement apparaissent sur le marché qu'il faudrait pouvoir agréer, le cas échéant, plus rapidement que la modification du règlement grand-ducal du 12 février 1979 ne le permette.

A noter qu'il est proposé d'utiliser la formule de « Ministre des Finances » afin de préserver une uniformité de formulation à travers l'ensemble du texte du règlement grand-ducal du 12 février 1979, même si cette formulation n'est en principe plus utilisée dans les textes normatifs aujourd'hui.

Les points 5) à 8) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen visent à ajouter au règlement grand-ducal du 12 février 1979 les articles 3-1 à 3-4 nouveaux, afin de permettre l'usage en casino des cartes de jeu électroniques.

Ces dispositions constituent la suite du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 portant autorisation de la mise en œuvre d'un système de cartes de jeu électroniques en matière de jeux de casino² qui cessera d'être en vigueur le 31 décembre 2014 aux termes de son article 6.

Avant l'entrée en vigueur du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014, les mises et les gains réalisés sur les appareils à sous étaient réglés soit par des jetons (« *token* ») émis par le casino, soit en argent comptant à introduire dans les appareils à sous. Le système de cartes de jeu électroniques offre la possibilité de comptabiliser les mises et les gains à l'aide d'une carte électronique émise par le casino. Ainsi, à l'aide de ces cartes, d'une part, le montant prépayé par le client au casino peut être misé sur le ou les appareils à sous choisis par le client et, d'autre part, les gains réalisés sur le ou les appareils à sous sont comptabilisés par le biais de ces cartes et le client peut se les faire payer ultérieurement à une des caisses du casino.

Il est à relever à ce sujet que les cartes de jeu électroniques ne sont ni des cartes de crédit, ni des cartes sur lesquelles des valeurs sont directement créditées ou débitées ; il s'agit d'un simple moyen de faciliter et d'accélérer les opérations comptables liées aux jeux dans le casino, et ces cartes n'ont en outre aucune valeur ou fonction en dehors du casino.

La raison pour l'introduction du système de cartes de jeu électroniques au Luxembourg est que ce système est aujourd'hui un standard dans les casinos européens, et notamment dans les casinos situés dans les régions frontalières des pays limitrophes.

Outre le fait que ce système permet de faciliter la tenue de la comptabilité du casino, il réduit également le nombre d'opérations effectuées en argent comptant et en jetons, contribuant ainsi à limiter le risque de sécurité inhérent à la manipulation d'argent comptant. De ce fait, le système de cartes de jeu électroniques réduit également au strict minimum la présence de personnel du casino dans la salle des appareils à sous pour le rechargement des appareils à sous en jetons et pour le paiement de certains types de gain qui requièrent aujourd'hui la présence physique d'un membre du personnel auprès de l'appareils à sous « gagnant ». Il s'agit donc essentiellement d'une question de compétitivité du casino exploité au Luxembourg par rapport aux casinos étrangers situés dans les régions frontalières avec le Luxembourg.

La réduction de la présence de personnel du casino dans la salle des appareils à sous était d'ailleurs la raison pour laquelle il a été proposé d'adopter le règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 par la procédure d'urgence au sens de l'article 2 paragraphe 1^{er} de la loi modifiée du 12 juillet 1996 portant réforme du Conseil d'Etat, afin de rapprocher dans toute la mesure du possible l'introduction des cartes de jeu électroniques de l'entrée en vigueur au 1^{er} janvier 2014 de la loi du 18 juillet 2013 modifiant la loi du 11 août 2006 relative à la lutte antitabac. D'une

² Voir le Mémorial A no. 14 du 28 janvier 2014, page 129 *et seq.*

part, il est un fait que les appareils à sous représentent une partie importante des revenus du casino de sorte qu'il est indispensable pour ce dernier d'installer dans la salle des appareils à sous un espace fumeur afin de préserver la partie de la clientèle qui jouent sur les appareils à sous et qui sont des fumeurs. Or, d'autre part, le casino – comme tous les autres établissements auxquels l'interdiction de fumer élargie s'applique dorénavant – doit également prendre les mesures nécessaires afin de protéger son personnel contre les effets nocifs du tabagisme, et la réduction au strict minimum inévitable de la présence du personnel du casino dans un espace fumeur en fait partie.

L'introduction du système de cartes de jeu électroniques permet ainsi de concilier ces deux objectifs, à savoir, d'une part, respecter les obligations imposées par l'interdiction de fumer élargie à partir du 1^{er} janvier 2014 et, d'autre part, préserver une partie spécifique de la clientèle du casino.

A noter que la décision de principe d'introduire le système de cartes de jeu électroniques au Luxembourg a déjà été prise au niveau ministériel bien auparavant et les travaux y relatifs étaient destinés à faire partie d'une modification plus large et substantielle du règlement grand-ducal du 12 février 1979 qui est actuellement proposée par le projet de règlement grand-ducal sous examen. Toutefois, comme ces travaux ne pouvaient être finalisés dans un délai rapproché par rapport à l'interdiction de fumer élargie entrée en vigueur le 1^{er} janvier 2014, la mise en œuvre du dispositif des cartes de jeu électroniques a été introduit provisoirement par le règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 et il est donc proposé de l'introduire de façon définitive au règlement grand-ducal du 12 février 1979 par le biais du présent projet de règlement grand-ducal.

Le point 5) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose ainsi d'insérer au règlement grand-ducal du 12 février 1979 un article 3-1 nouveau qui reprend les dispositions de l'article 2 du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 et qui prévoit les conditions auxquelles le système de cartes de jeu électroniques doit répondre pour être mise en œuvre :

- 1) La 1^{ère} condition précise que les cartes de jeu électroniques doivent être limitées à une fonction de comptabilisation des enjeux – qui doivent être prépayés – et des gains et qu'aucune valeur pécuniaire ne puisse être transférée sur les cartes elles-mêmes.
- 2) Cette condition impose que les cartes de jeu électroniques ne peuvent être valables qu'au sein du casino qui les a émises et vise à empêcher que des fonds soient transmis entre différents casinos, échappant ainsi à tout contrôle ce qui serait incompatible notamment avec les dispositions légales relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent. Afin que cette limitation de validité au seul casino émetteur soit visible, une mention y relative doit figurer sur chaque carte de jeu électronique.
- 3) Les cartes de jeu électroniques doivent servir uniquement au jeu sur les appareils à sous de casino. Cette disposition vise également à éviter des flux de fonds entre le casino et ses clients qui seraient difficilement contrôlables.
- 4) Cette condition vise à prévoir de façon univoque que les cartes de jeu électroniques doivent être dépourvues de toute fonction de paiement, de crédit ou de débit afin que les

clients du casino disposent à tout moment d'un moyen de contrôler leurs dépenses de jeu et pour éviter une fausse impression de pouvoir « jouer sur crédit ».

- 5) L'obligation imposée au casino par ce point du projet de règlement sous examen, qui prévoit que le client est à rembourser sur simple demande en case de solde comptable positif de sa carte, vise également à soutenir des clients qui souhaitent arrêter le jeu sur les appareils à sous sur-le-champ.
- 6) Afin d'éviter que les clients du casino misent des sommes trop importantes dans un laps de temps relativement court, les cartes de jeu électroniques sont limitées à un maximum de 2.000 euros par carte.
- 7) Cette disposition prévoit que les cartes de jeu électroniques sont en principe nominatives, le casino étant obligé de vérifier l'identité du client lors de l'émission de la carte. Toutefois, le projet de règlement grand-ducal sous examen prévoit également l'émission de cartes de jeu électroniques journalières pour des personnes qui ne souhaitent pas jouer plus régulièrement. Dans ce cas, la carte est non nominative mais sa limite est ramenée à 250 euros uniquement.
- 8) Cette disposition prévoit que le transfert d'argent entre deux cartes de jeu électroniques de clients différents doit être impossible, afin d'éviter des abus et de garantir un niveau de transparence adéquat dans l'usage des cartes de jeu électroniques.
- 9) Cette disposition impose au casino de prendre les mesures requises en matière informatique afin que le système de cartes de jeu électroniques puisse continuer à fonctionner même en cas de panne du système principal. Cette obligation est en principe mise en œuvre par le biais d'un système de « *back-up* » des données informatiques afin d'assurer que les opérations comptables entre les clients et le casino soient préservées dans toute la mesure du possible.
- 10) Le règlement grand-ducal du 12 février 1979 prévoit toute une série d'opérations comptables et documentaires à effectuer par le casino afin que les services compétents de contrôle, principalement de l'Administration des contributions directes, puissent établir avec certitude les montants dus en termes fiscaux. Dans cet ordre d'idées, la disposition sous examen impose que le système de cartes de jeu électroniques doit être capable d'enregistrer toutes les opérations comptables et documentaires prévues.
- 11) Cette disposition vise à permettre au casino de gratifier des clients titulaires d'une carte de jeu électronique nominative avec certains avantages.

Le point 6) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'insérer au règlement grand-ducal du 12 février 1979 un article 3-2 nouveau qui reprend les dispositions de l'article 3 du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 relatif aux cartes de jeu électroniques et qui vise à assurer dans toute la mesure du possible que le système de cartes de jeu électroniques mis en œuvre correspond aux obligations imposées par le projet de règlement grand-ducal sous examen, en imposant l'obligation que le producteur ou le fournisseur du système de cartes de jeu électroniques doit fournir, avant la mise en œuvre du système, un certificat établissant que le système fournit répond à ces obligations.

Le point 7) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'insérer au règlement grand-ducal du 12 février 1979 un article 3-3 nouveau qui reprend les dispositions de l'article 4 du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 et qui vise à établir de façon univoque que le système de cartes de jeu électroniques doit être configuré et exploité de façon à respecter toutes les dispositions applicables en matière de lutte contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme, dont notamment celle de l'identification de ses clients.

Le point 8) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'insérer au règlement grand-ducal du 12 février 1979 un article 3-4 nouveau qui reprend les dispositions de l'article 5 du règlement grand-ducal du 22 janvier 2014 et qui vise à prévoir une série de dérogations de détail à certaines dispositions du règlement grand-ducal du 12 février 1979, non sans rappeler *in limine* que toutes les dispositions de ce règlement grand-ducal s'appliquent aux cartes de jeu électroniques dans la mesure où l'article sous examen n'y déroge pas. Etant donné qu'il ne s'agit que de dérogations requises pour des raisons techniques et administratives, il est fait abstraction d'un commentaire détaillé de chaque point.

Le point 9) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à modifier l'alinéa 1 de l'article 5, afin de le rendre plus lisible en supprimant l'énumération des différents jeux.

Le point 10) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à modifier l'alinéa 1 de l'article 6 pour les mêmes raisons que pour le point 9) du présent projet.

Le point 11) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à abroger les alinéas 5 et 6 de l'article 7, alors qu'un article dédié nouveau sera introduit à ce sujet au règlement grand-ducal du 12 février 1979 par le point 12) du présent projet de règlement.

Le point 12) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'insérer au règlement grand-ducal du 12 février 1979 un article consacré spécifiquement aux modalités automatiques de mélange et de distribution des cartes.

Le point 13) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à modifier la première phrase de l'alinéa 1 de l'article 8 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin d'y inclure les crédits oubliés au compteur d'un appareil à sous.

Le point 14) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'alinéa 3 de l'article 8 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de préciser certaines modalités relatives à la restitution d'argent trouvé au casino.

Le point 15) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer l'intitulé du chapitre III du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de le simplifier.

Le point 16) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer la deuxième phrase de l'alinéa 3 de l'article 9, afin de rendre la détermination des avances au jeu concerné

plus flexible en attribuant cette compétence au ministre ayant les Finances dans ses attributions. Afin de garder une terminologie uniforme tout au long du règlement grand-ducal du 12 février 1979, il est proposé de maintenir lors de cette modification les termes « Ministre des Finances », même s'ils ne sont plus d'usage actuellement.

Le point 17) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'article 16 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de permettre dorénavant :

- l'usage d'appareils à sous dont le logiciel le faisant fonctionner n'est pas incorporé de façon définitive dans l'appareil mais peut être remplacé aisément par le biais d'une connexion de l'appareil à un serveur informatique spécifique du casino, permettant ainsi d'éviter que le remplacement du simple logiciel n'entraîne à chaque fois le remplacement de l'appareil lui-même, et
- sur les appareils à sous l'usage des cartes de jeu électronique et les autres moyens de paiement éventuellement agréés par le ministre ayant les Finances dans ses attributions ;
- une interconnexion de plusieurs appareils à sous afin d'alimenter un jackpot progressif et plus important.

Le point 18) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au point 3° de l'alinéa 2 de l'article 17 une disposition technique concernant l'usage des appareils à sous dont le logiciel peut être échangé par le biais d'une interconnexion avec un serveur dédié du casino, en précisant que le certificat de conformité à fournir avec ces appareils doit couvrir tous les jeux chargeables sur ces appareils.

Le point 19) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de modifier le point 5° de l'alinéa 2 de l'article 17 afin d'assurer la certification de tous les appareils à sous visés à l'article 18-1 du règlement grand-ducal du 12 février 1979.

Le point 20) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'article 18-1 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de rendre plus flexible le remplacement d'appareils à sous au casino. Il sera dorénavant possible de remettre en service, après une réparation technique ou une adaptation des modalités techniques de fonctionnement, des appareils qui ont été mis hors service auparavant.

Afin d'assurer une certaine transparence de ces manipulations des appareils à sous, le texte proposé impose une information préalable et écrite du ministre ayant les Finances dans ses attributions.

Le point 21) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer le point 1° de l'article 18-3, alinéa 1, afin de permettre une adaptation du système d'affichage des appareils à sous.

Le point 22) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à l'article 18-3 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 un alinéa 3 nouveau, prévoyant que le point 5° de cet article ne s'applique pas aux appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques,

alors que ces appareils ne fonctionnent pas avec des compteurs de contrôle pour les pièces et les tokens.

Le point 23) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à l'article 18-4 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 un alinéa 3 nouveau prévoyant que les dispositions de cet article, relatif au monnayeurs comparateurs, ne s'applique pas aux appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques, alors que ces appareils ne fonctionnent pas avec des pièces ou des tokens.

Le point 24) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à l'article 18-5 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 un alinéa 2 nouveau prévoyant que les dispositions de cet article, relatif aux systèmes de réception des pièces de monnaie et des tokens, ne s'applique pas aux appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques.

Le point 25) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à modifier le libellé de l'alinéa 3 de l'article 18-6 afin de faciliter les affectations et la distribution des tâches parmi le personnel du casino.

Le point 26) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à l'article 18-10 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 deux alinéas 3 et 4 nouveaux prévoyant, d'une part, une simplification du traitement de la quittance de gain et, d'autre part, que les dispositions de cet article relatives au paiement des gains ne s'applique pas aux appareils à sous munis du système de cartes de jeu électroniques, alors que ce système comptabilise précisément les gains réalisés précisément à l'aide de la carte de jeu électronique.

Le point 27) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer la première phrase de l'article 18-12 afin d'y inclure également les cartes de jeu électroniques non nominatives.

Le point 28) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à la première phrase de l'alinéa 1 de l'article 18-14 un bout de phrase afin d'y inclure également les cartes de jeu électroniques.

Le point 29) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter à la troisième phrase de l'alinéa 1 de l'article 18-14 un bout de phrase afin d'y inclure également les autres formes de paiement éventuellement agréés par le ministre ayant les Finances dans ses attributions.

Le point 30) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'alinéa 2 de l'article 18-14 afin d'y inclure également les cartes de jeu électroniques.

Le point 31) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'ajouter à l'article 18-15 un alinéa 2 nouveau afin de permettre au casino de tenir le registre y visé non seulement sur papier mais également sous forme électronique. Etant donné que des détails d'exécution

pourraient requérir une réglementation supplémentaire, il est proposé de prévoir la prise d'un règlement ministériel à ce sujet.

Le point 32) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer l'article 19 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin que cette disposition se limite dorénavant à interdire à la salle des appareils à sous l'accès aux mineurs et à certains individus indésirables.

Il est proposé de supprimer le prix d'entrée à cette salle, et en même temps la carte d'entrée elle-même, alors qu'il s'agit en l'espèce d'une mesure qui a entre-temps perdu sa raison d'être. Il s'est en effet avéré que les personnes qui se déplacent au casino pour jouer ne se laissent pas ou plus décourager par ce prix d'entrée. S'y ajoute que cette disposition a été à l'époque reprise de la réglementation française sur les casinos d'où elle a été entre-temps supprimée également. La suppression de ce prix d'entrée est donc également une question de compétitivité entre le casino du Luxembourg et les casinos étrangers situés dans la grande région autour du Luxembourg.

Le point 33) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à introduire au règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section II-1 nouvelle, comportant les articles 20-1 à 20-3 nouveaux relatifs à certaines dispositions particulières concernant les jeux semi-automatiques. Etant donné qu'il s'agit de dispositions à caractère purement technique visant à faire appliquer aux jeux semi-automatiques, *mutatis mutandis*, les mêmes dispositions que celles applicables aux jeux non automatiques, elles ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 34) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'alinéa 1 de l'article 21, afin de rendre la fixation des avances de caisse plus flexible en la conférant au ministre ayant les Finances dans ses attributions.

Le point 35) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de supprimer la dernière phrase de l'alinéa 1 de l'article 32, alors que les dispositions de l'article 6 et de l'article 7 nouveau tel que proposé par le présent projet s'appliquent de toute façon au black-jack.

Le point 36) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de supprimer à l'alinéa 7 de l'article 32 le point 5 intitulé le « super-jack », alors qu'il s'agit en réalité d'un jeu annexe (*side bet*) au jeu du « bad beat jackpot » au sens de l'article 49-16 nouveau dont l'introduction au règlement grand-ducal du 12 février 1979 est proposée par le point 48) de l'article 1^{er} du présent projet de règlement.

Les points 37), 38) et 39) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'ajouter à l'article 37-1 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 certaines précisions techniques nécessaires afin de tenir compte des modifications survenues sur le jeu en question.

Le point 40) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de modifier l'alinéa 6 de l'article 37-4 afin de rectifier une erreur matérielle dans la désignation du ministre compétent.

Le point 41) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre II du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section XII nouvelle, comportant les articles 37-9 à 37-11 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « Hold'em poker de casino » et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 42) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre II du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section XIII nouvelle, comportant les articles 37-12 à 37-14 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « Ultimate Texas hold'em poker » et s'inspirent très largement de la réglementation suisse applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 43) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'ajouter une disposition spécifique relatives aux salles dans lesquelles les jeux de poker peuvent être joués.

Le point 44) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre II du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section XV nouvelle, comportant les articles 37-16 à 37-18 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « jeu de la bataille » et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 45) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre III du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section IV nouvelle, comportant les articles 49-1 à 49-4 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « Texas hold'em poker » et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 46) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre III du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section V nouvelle, comportant les articles 49-5 à 49-8 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « Omaha poker 4 high » et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 47) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre III du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section VI nouvelle, comportant les articles 49-9 à 49-11 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « Jackpot progressif » aux jeux de cercle et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Le point 48) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à ajouter au chapitre III du titre I du règlement grand-ducal du 12 février 1979 une section VII nouvelle, comportant les articles 49-12 à 49-17 nouveaux. Etant donné que ces articles ne font que prévoir les règles de jeu communément admises du « bad beat jackpot » et s'inspirent très largement de la réglementation française applicable en la matière, ils ne requièrent pas d'observations particulières.

Les points 49) et 50) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen proposent de modifier l'article 51, paragraphe I, du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de remplacer une obligation de résidence dans la commune du siège du casino de deux membres du comité de direction du casino par une obligation de présence dans le casino du directeur ou du membre du comité de direction qui le remplace pendant les plages horaires des jeux, alors que cette obligation de résidence n'est plus indiquée aujourd'hui.

Le point 51) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen vise à remplacer à l'article 51, paragraphe IV, alinéa 2, les mots « exploit d'huissier » par les mots « lettre recommandée avec accusé de réception », alors que la formalité de l'exploit d'huissier de justice n'est plus de mise de nos jours pour la formalité en question.

Les points 52) et 53) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen proposent de modifier l'article 52 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de supprimer certaines formalités relatives à l'absence du directeur, alors qu'elles ne sont plus indiquées aujourd'hui.

Le point 54) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'abroger l'alinéa 3 de l'article 57 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 qui confère actuellement la compétence pour toiser les litiges entre le casino et ses employés au sujet des pourboires aux juridictions civiles de droit commun. Il s'agit en l'espèce d'une dérogation à l'article 25, alinéa 1, du Nouveau Code de Procédure Civile, c. à d. d'une loi au sens formel du terme, opérée par le biais d'une norme réglementaire, de sorte qu'elle ne saurait être valable eu égard aux sphères de compétences distinctes du pouvoir législatif et du pouvoir réglementaire telles qu'elles sont déterminées par la Constitution. Etant donné que la jurisprudence a déjà statué en ce sens pour ne pas appliquer la disposition sous examen³, il est proposé de l'abroger par le présent projet de règlement.

Le point 55) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'alinéa 2 de l'article 62 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de le faire coïncider avec certaines autres modifications proposées par le présent projet de règlement.

Le point 56) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'alinéa 1 de l'article 67 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de le faire coïncider avec certaines autres modifications proposées par le présent projet de règlement concernant l'introduction des jeux-semi-automatiques.

³ Voir à ce sujet par exemple l'arrêt civil rendu en date du 4 juillet 2013 par la neuvième chambre de la Cour d'appel, no. 36.784 du rôle.

Le point 57) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de remplacer l'article 74 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 relatif à l'affichage de certaines dispositions au casino. Etant donné que cet article est devenu illisible au fil des modifications et ne fait principalement que répéter des dispositions qui figurent à d'autres articles du règlement grand-ducal du 12 février 1979, le libellé proposé vise à prévoir les dispositions les plus importantes relatives à l'affichage, en y ajoutant des dispositions relatives aux mesures proposées par le casino pour aider les joueurs souffrant d'une dépendance du jeu. Par ailleurs, pour plus de flexibilité en la matière, il est proposé que cet affichage puisse également être effectué par voie électronique et que des dispositions d'exécution relatives à l'affichage peuvent le cas échéant être prises par voie de règlement ministériel.

Les points 58) à 60) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose certaines modifications de l'article 75 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 afin de tenir compte du fait que les cartes d'accès au casino peuvent être journalières ou annuelles, et afin de permettre au casino d'offrir des cartes d'accès gratuites à des invités d'honneur.

Le point 61) et 62) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose d'apporter deux adaptations terminologiques aux paragraphes (1) et (2) de l'article 76 du règlement grand-ducal du 12 février 1979.

Le point 63) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de supprimer à l'article 87, alinéa 1, du règlement grand-ducal du 12 février 1979 un passage qui s'est avéré inutile au cours des années.

Le point 64) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de supprimer à l'article 88, deuxième phrase, du règlement grand-ducal du 12 février 1979 un passage qui s'est avéré inutile au cours des années et de prévoir en revanche que le paiement des prélèvements par le casino aux autorités fiscales peut dorénavant se faire par un virement bancaire au lieu de la remise de chèques ou des versements.

Le point 65) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen propose de supprimer les alinéas 3 et 4 de l'article 89 du règlement grand-ducal du 12 février 1979 qui, d'une part, se sont avérés inutiles au cours des années et qui, d'autre part, pourraient même être considérés comme une inégalité devant la loi alors qu'ils désavantageraient fiscalement l'exploitant de plusieurs casinos par rapport à l'exploitant d'un seul casino.

Les point 66) et 67) de l'article 1^{er} du projet de règlement sous examen proposent d'ajouter au règlement grand-ducal du 12 février 1979 deux articles nouveaux, à savoir l'article 89-1 au titre V et l'article 97-1 au titre VI qui visent tous les deux à permettre au casino de tenir et de soumettre aux autorités de contrôle compétentes les documents prévus par les dispositions des titres V et VI également sous forme électronique, alors que cela n'est actuellement que possible sous forme de papier. Etant donné qu'il pourrait s'avérer nécessaire de prévoir des dispositions

d'exécution y relatives, il est également proposé que cela puisse être fait par le biais d'un règlement ministériel.

Ad article 2 :

Cet article ne prévoit que la formule exécutoire d'usage et ne requiert pas d'observations particulières.

*

*

*

