

MEMORIAL
Journal Officiel
du Grand-Duché de
Luxembourg



MEMORIAL
Amtsblatt
des Großherzogtums
Luxemburg

RECUEIL DE LEGISLATION

A — N° 210

6 novembre 2015

Sommaire

JEUX DE HASARD ET PARIS RELATIFS AUX ÉPREUVES SPORTIVES

Règlement grand-ducal du 1^{er} novembre 2015 portant modification du règlement grand-ducal modifié du 12 février 1979 pris en exécution des articles 6 et 12 de la loi modifiée du 20 avril 1977 relative à l'exploitation des jeux de hasard et des paris relatifs aux épreuves sportives page **4656**

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

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 token visés à l'article 18-5.
 - 7) L'article 18-10 ne s'applique pas si les gains y visés ont été comptabilisés sur une carte de jeu électronique et ceci dans les limites maximales visées aux points 6) et 7) de l'article 3-1.
 - 8) Les dispositions de l'article 18-12 relatives aux orphelins s'appliquent aux cartes de jeu électroniques non nominatives. Les cartes de jeu électroniques nominatives trouvées par ou remises à un membre du personnel du casino sont gardées à disposition par le casino pendant une semaine. Après l'expiration de ce délai, et en l'absence d'une demande du titulaire ou de son ayant droit en vue de la restitution de la carte ou du solde comptabilisé, ce dernier est considéré comme orphelin.
 - 9) Les caisses spéciales visées à l'article 18-14 doivent être en mesure d'effectuer toutes les opérations comptables liées au système de cartes de jeu électroniques.
 - 10) Les sommes de jeux au sens de l'article 62 peuvent également être représentées par les cartes de jeu électroniques.
 - 11) Les affiches visées à l'article 74 qui concernent les appareils à sous doivent renseigner également sur l'utilisation du système de cartes de jeu électroniques.»
- 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 jeux».
- 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 II est remplacé comme suit:
 «Chapitre II.- 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 autorisée 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 correspondent à 15 pour cent 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 token et des valeurs contenues 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.»
- 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 ajoutée 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 table, nécessitant l'intervention d'au moins un employé pour le déroulement des jeux.

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

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

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

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

- 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 XII.- 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:

1. ne rien faire, ou
2. 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 de:

1. ne rien faire, ou
2. 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:

1. abandonner, ou
2. 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:

1. ne rien faire, ou
2. miser sur la case 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:

1. Quinte flush royale: 500 pour 1;
2. Quinte flush: 50 pour 1;
3. Carré: 10 pour 1;
4. Full: 3 pour 1;
5. Couleur: 3 pour 2;
6. 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:

1. 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.
2. 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:

1. Quinte Flush Royale: 50 pour 1;
2. Quinte Flush: 40 pour 1;

3. Carré: 20 pour 1;
4. Full: 7 pour 1;
5. Couleur: 6 pour 1;
6. Quinte: 5 pour 1;
7. 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:

1. la carte la plus haute;
2. 1 paire;
3. 2 paires;
4. Brelan;
5. Quinte;
6. Couleur;
7. Full;
8. Carré;
9. Quinte flush;
10. 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 seront fixés 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:

1. 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;
2. 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 une deuxième 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:

1. «checker» (rester en jeu sans miser), en attendant de voir les trois premières cartes du flop (cartes communes), ou
2. 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:

1. «checker» (rester en jeu sans miser), en attendant de découvrir les deux dernières cartes communes, ou
2. 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:

1. relancer de la mise de départ (ANTE), ou
2. 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:

1. si le client possède une main supérieure à celle de la banque, les mises des cases «ANTE» et «BLIND» seront payées une fois la mise;
2. 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 perdues.

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:

1. Si le joueur relance avant que le «flop» (trois premières cartes) ne soit tiré, ses cartes seront placées sous la mise de relance.
2. Si le joueur relance après que le «flop» soit tiré, ses cartes seront placées à côté du «trips» en position verticale.
3. 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:

- | | |
|-------------------|--------|
| 1. Royal Flush | 50 à 1 |
| 2. Straight Flush | 40 à 1 |
| 3. Quads | 30 à 1 |
| 4. Full House | 8 à 1 |
| 5. Flush | 6 à 1 |
| 6. Straight | 5 à 1 |
| 7. Trips | 3 à 1. |

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

- | | |
|-------------------|---------|
| 1. Royal Flush | 500 à 1 |
| 2. Straight Flush | 50 à 1 |
| 3. Quads | 10 à 1 |
| 4. Full House | 3 à 1 |
| 5. Flush | 3 à 2 |
| 6. Straight | 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.

Art. 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 XV.- Règles applicables au jeu de la bataille.

Art. 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 débuter 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:

1. imposer, lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à table, de jouer sur deux cases au minimum;
2. limiter le nombre de cases qui peuvent être jouées par un seul joueur dès lors que d'autres joueurs souhaitent participer au jeu;
3. 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;
4. 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.

Art. 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, quelle que soit 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:

1. il peut passer: le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées. Le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle;
2. il peut suivre: le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède;
3. 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;
4. 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:

1. 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;
2. il peut suivre: le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède;

3. 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:

1. 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;
2. il peut suivre: le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède;
3. 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 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:

1. il peut annoncer parole ou check: il laisse la parole au joueur suivant;
2. il peut ouvrir: il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table;
3. 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:

1. il peut annoncer parole ou check mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé;
2. 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;
3. il peut suivre: le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède;
4. 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;
5. 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:

1. tous les joueurs ont annoncé parole ou check;
2. tous les joueurs ont passé;
3. 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 la 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:

1. 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;
2. 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.

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

1. la carte la plus haute;
2. 1 paire;
3. 2 paires;
4. Brelan;
5. Quinte;
6. Couleur;
7. Full;
8. Carré;
9. Quinte flush;
10. 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 sont fixés par un règlement du Ministre des Finances.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé dans les limites autorisées par le Ministre des Finances 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 dans les limites autorisées par le Ministre des Finances 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. 49-4. 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 «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:

1. il peut passer: le joueur pose ses cartes devant lui, faces cachées; le croupier ramasse les cartes, les compte, puis les brûle;
2. il peut suivre: le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède;
3. 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.

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:

1. 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;
2. il peut suivre: le joueur complète sa small blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède;
3. 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 l'Omaha poker 4 high.

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

1. 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;
2. il peut suivre: le joueur complète sa big blind afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède;
3. 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:

1. il peut annoncer «parole» ou «check»: il laisse la parole au joueur suivant;
2. il peut ouvrir: il dépose une mise au moins égale à la big blind de la table;
3. 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:

1. il peut annoncer «parole» ou «check» mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé;
2. 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;
3. il peut suivre: le joueur dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède;
4. 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;
5. 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:

1. tous les joueurs ont annoncé «parole» ou «check»;
2. tous les joueurs ont passé;
3. 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 la «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:

1. 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;
2. 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:

1. la carte la plus haute;
2. une paire;
3. deux paires;
4. Brelan;
5. Quinte;
6. Couleur;
7. Full;
8. Carré;

9. Quinte flush;
10. 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 un règlement du Ministre des Finances.

Le montant de la cave initiale, de la small blind et de la big blind est fixé dans les limites autorisées par le Ministre des Finances 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 dans les limites autorisées par le Ministre des Finances 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:

1. 500 fois la small blind pour le niveau le plus élevé;
2. 200 fois la small blind pour le second niveau;
3. 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:

1. le type de jeu;
2. le numéro de la table sur laquelle le jackpot a été gagné;
3. la combinaison de la figure constituant le jackpot;
4. les date, heure et montant du gain;
5. 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 un 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 pour cent du montant de la cagnotte du bad beat jackpot sont payés au joueur qui remporte le jackpot, les 50 pour cent 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:

1. 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;
2. le pot minimum pour constituer un bad beat jackpot est fixé par le règlement intérieur du casino;
3. 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 jeu, 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 jeu 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 euro 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:

1. la nature du jeu;
2. le numéro de la table sur laquelle le bad beat jackpot a été gagné;
3. la combinaison des figures constituant le bad beat jackpot;
4. les date, heure et montant du gain de chacun des joueurs;
5. 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 organisés par le casino après agrément des modalités de fonctionnement par le Ministre des Finances.

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

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

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

- 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.»
- 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.»

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.

Le Ministre de la Justice,
Félix Braz

Château de Berg, le 1^{er} novembre 2015.
Henri

Le Ministre des Finances,
Pierre Gramegna