

SERVICE PUBLIC FEDERAL JUSTICE

F. 2003 — 1460

[C — 2003/09064]

10 MARS 2003. — Arrêté royal relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment les articles 8, 33.3, 33.4, 33.5, 53.4 et 53.5;

Vu les avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 7 mars 2001 et le 3 avril 2002;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 2 avril 2001;

Vu la notification faite le 26 septembre 2002 en vertu de la directive 98/34/CE du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information;

Vu l'avis du Conseil d'Etat, 31-764/2/V, donné en date du 5 septembre 2001;

Sur la proposition de Notre Ministre de l'Intérieur, de Notre Ministre de la Justice, de Notre Ministre des Finances, de Notre Ministre des Entreprises et Participations publiques, de Notre Ministre de l'Economie, et de Notre Ministre de la Santé publique,

Nous avons arrêté et arrêtons :

CHAPITRE I^e. — Règles générales

Section 1^e. — Généralités

Article 1^e. En cas d'infraction aux dispositions prévues dans cet arrêté reprenant la description des jeux et de leur fonctionnement, le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement peut arrêter le jeu.

Art. 2. Tous les documents dont les modèles sont repris aux sections 1 à 11 et de l'annexe 27 au présent arrêté, doivent être retirés auprès de la Commission des jeux de hasard, dénommée ci-après la commission, qui les aura visés.

Art. 3. Les casinos ne peuvent se procurer les dés, cartes à jouer, jetons, plaques, batteurs/distributeurs et le matériel susceptible d'influencer le déroulement du jeu, que chez les détenteurs d'une licence de classe E.

Art. 4. A chaque nouvelle commande, les bons, extraits des carnets de bons de commande dont le modèle est repris à la section 1 au présent arrêté, doivent être visés par la commission.

Section 2. — Des règles relatives à l'inventaire des dés, cartes à jouer, batteurs/distributeurs et matériel susceptible d'influencer le déroulement du jeu

Art. 5. Un inventaire initial est effectué lors de l'ouverture du carnet de prise en charge et d'inventaire des cartes à jouer, des dés, des batteurs/distributeurs de cartes et du matériel agréé, ci-après dénommé carnet de prise en charge et d'inventaire dont le modèle est repris à la section 2 de l'annexe au présent arrêté.

Des inventaires périodiques sont effectués obligatoirement dans le courant du mois de novembre.

Des inventaires inopinés sont effectués facultativement par l'instance de contrôle visée à l'article 52 alinéa 2 de la loi du 7 mai 1999, ci-après dénommée instance de contrôle, sur instruction du président de la commission.

Lors de ces inventaires initiaux, périodiques ou inopinés, le représentant de l'instance de contrôle qui procède à l'opération porte dans le carnet de prise en charge et d'inventaire, le nombre de dés, de cartes à jouer, de batteurs/distributeurs et de matériel susceptible d'influencer le déroulement du jeu dont il a constaté l'existence et y appose sa signature.

Section 3. — Des règles relatives aux cartes

Art. 6. Les jeux de cartes utilisés pour les jeux de table sont, soit conditionnés individuellement, soit groupés en paquets de six jeux de cartes appelés sixains et ils doivent être d'un tarotage à teinte unie.

FEDERALE OVERHEIDSSTIJL JUSTITIE

N. 2003 — 1460

[C — 2003/09064]

10 MAART 2003. — Koninklijk besluit betreffende de werkingsregels en de nadere regels inzake de boekhouding en de controle van de kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse I

ALBERT II, Koning der Belgen,

Aan allen die nu zijn en hierna wezen zullen, Onze Groet.

Gelet op de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, inzonderheid op de artikelen 8, 33.3, 33.4, 33.5, 53.4 en 53.5;

Gelet op de adviezen van de Kansspelcommissie, gegeven op 7 maart 2001 en op 3 april 2002;

Gelet op het advies van de Inspecteur van Financiën, gegeven op 2 april 2001;

Gelet op de kennisgeving van 26 september 2002, krachtens de richtlijn 98/34/EG van de Raad houdende de informatieprocedure in het domein van de normen en technische reglementeringen en de regels betreffende de diensten van de informatiemaatschappij;

Gelet op het advies van de Raad van State, 31-764/2/V, gegeven op 5 september 2001;

Op de voordracht van Onze Minister van Binnenlandse Zaken, van Onze Minister van Justitie, van Onze Minister van Financiën, van Onze Minister van Overheidsbedrijven en Participaties, van Onze Minister van Economie en van Onze Minister van Volksgezondheid,

Hebben Wij besloten en besluiten Wij :

HOOFDSTUK I. — Algemene regels

Afdeling 1. — Algemeen

Artikel 1. In geval van inbreuk op de bepalingen van dit besluit waarin de spelen en hun werking worden omschreven, kan de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, een afgevaardigd bestuurder of de zaakvoerder van de inrichting het spel stilleggen.

Art. 2. Alle documenten waarvan de modellen in de afdelingen 1 tot 11 en 27 in bijlage bij dit besluit zijn opgenomen, moeten bij de Kansspelcommissie, hierna genoemd de commissie, worden opgevraagd, die deze voor gezien tekent.

Art. 3. De casino's kunnen de dobbelstenen, speelkaarten, pennen, schijven, kaartenschudders/verdelers en het materiaal dat het spel kan beïnvloeden enkel verkrijgen bij de houders van een vergunning klasse E.

Art. 4. Bij iedere nieuwe bestelling moeten de bestelbonnen gescheurd uit de bestelboekjes waarvan het model in afdeling 1 in bijlage bij dit besluit is gevoegd, door de commissie voor gezien worden getekend.

Afdeling 2. — Regels betreffende de inventaris van de dobbelstenen, speelkaarten, kaartenschudders/verdelers en materiaal dat het verloop van het spel kan beïnvloeden

Art. 5. Een aanvangsinventaris wordt opgemaakt bij de opening van het boekje ingebruikneming en inventaris van de speelkaarten, dobbelstenen, kaartenschudders/verdelers en van het goedekeurde materiaal, hierna te noemen ingebruiknemings- en inventarisboekje, waarvan het model in afdeling 2 in bijlage bij dit besluit is gevoegd.

In de loop van de maand november moeten periodieke inventarissen worden opgemaakt.

Onverwachte inventarissen worden facultatief, op bevel van de voorzitter van de commissie, opgemaakt door de controle-instantie bedoeld in artikel 52, tweede lid, van de wet van 7 mei 1999, hierna controle-instantie genoemd.

De vertegenwoordiger van de controle-instantie vermeldt bij de opmaak van de aanvangsinventarissen, van de periodieke en van de onverwachte inventarissen in het ingebruiknemings- en inventarisboekje het aantal dobbelstenen, speelkaarten, kaartenschudders/verdelers en het materiaal dat het verloop van het spel kan beïnvloeden, waarvan hij het bestaan heeft vastgesteld. Hij plaatst zijn handtekening onder die vermelding.

Afdeling 3. — Regels betreffende de kaarten

Art. 6. De kaartspelen gebruikt voor de tafelspelen worden hetzelfde afzonderlijk verpakt, hetzij bijeengebracht in pakjes van zes spellen, zestallen genaamd, waarvan de kaartruggen van dezelfde kleur moeten zijn.

Art. 7. Chaque jeu de cartes porte un numéro d'ordre qui lui est attribué par le fabricant. Ce numéro d'ordre doit être reporté au moment de la réception sur le carnet de prise en charge et d'inventaire.

Ce carnet, visé par la commission, est conservé avec les jeux neufs ou usagés dont le casino est détenteur, dans une armoire sécurisée de dimensions suffisantes pour les contenir tous et portant en grands caractères la mention « dépôt des cartes », placée en évidence dans une salle sécurisée.

Les représentants de l'instance de contrôle peuvent à tout moment requérir l'ouverture de l'armoire pour vérification. Les sixains usagés doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction.

Cette opération de destruction est effectuée en présence d'un représentant de l'instance de contrôle qui vérifie que les jeux sont complets et ne comportent pas de cartes marquées ou détériorées.

Les cartes en papier ou carton sont détruites au moyen d'une déchiqueteuse, les cartes plastifiées sont détruites au moyen d'une perforatrice. Le représentant de l'instance de contrôle vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge.

Art. 8. Les sixains ne sont extraits du dépôt de cartes qu'au moment où il en est fait usage. S'ils sont neufs, ils ne sont décachetés qu'à la table de jeu. Dans tous les cas, les cartes des nouveaux jeux, des jeux déjà utilisés à une séance précédente, sont étalées sur la table, les figures au-dessus, afin de permettre de constater que l'ordre suivant lequel elles sont classées par le fabricant n'a subi aucun changement. Le croupier procède à leur comptage et à leur vérification. Elles sont ensuite retournées sur le tapis, rassemblées et introduites dans le batteur/distributeur de cartes, habituellement dénommé *shuffle*.

Art. 9. Lorsque la partie est terminée, les jeux de cartes doivent être remis immédiatement dans l'ordre du fabricant. Ils doivent faire l'objet d'un examen afin de déceler les marques qu'ils pourraient comporter. Toute disparition de cartes parmi les jeux en compte, constatée à quelque moment que ce soit, doit être mentionnée au carnet de prise en charge et d'inventaire et immédiatement signalée à la commission, avec toutes indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue. Il en est de même lorsqu'une ou plusieurs cartes sont trouvées en trop ou lorsque sont découvertes des cartes portant des marques ou paraissant étrangères au jeu d'origine.

Art. 10. Le casino ne peut utiliser que des cartes en parfait état. Les jeux usagés, marqués ou détériorés, doivent être placés dans l'armoire de dépôt des cartes en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ultérieure.

Section 4. — Des règles relatives aux batteurs/distributeurs

Art. 11. Les batteurs/distributeurs de cartes détenus par chaque casino doivent également être enfermés soit dans l'armoire de dépôt des cartes si ses dimensions le permettent, soit dans une armoire spéciale répondant aux mêmes conditions; ils doivent être numérotés par le casino.

Un inventaire constamment à jour est tenu sur un carnet de prise en charge et d'inventaire comprenant un certain nombre de pages réservées à cet effet.

L'affectation des batteurs/distributeurs de cartes aux différentes tables est faite par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement, ou un employé responsable désigné par lui lors de leur mise en service. Le batteur/distributeur est fixé à la table et ne peut être déplacé qu'en cas de réparation ou de remplacement.

Section 5. — Des règles relatives aux dés

Art. 12. Le numéro et le sigle des dés doivent être reportés au moment de la réception sur le carnet de prise en charge et d'inventaire.

Art. 13. Les dés sont enfermés dans l'armoire de dépôt des cartes prévue à l'article 7.

Art. 14. Les dés usagés ou abîmés sont détruits, par perforation, en présence d'un représentant de l'instance de contrôle qui vérifie que les dés n'ont été ni plombés, ni pipés et vise l'inscription correspondante sur le carnet de prise en charge et d'inventaire.

Art. 15. Toutes les trois séances, cinq dés en parfait état et différents de ceux utilisés lors de la précédente séance sont mis à la disposition de chaque table de *Craps*.

Art. 7. Elk kaartspel draagt een volgnummer dat door de fabrikant wordt toegekend. Dit volgnummer moet bij ontvangst van het kaartspel worden ingeschreven in het ingebruiknemings- en inventarisboekje.

Dit boekje, voor gezien getekend door de commissie, wordt samen met de nieuwe en de gebruikte spellen die het casino in zijn bezit heeft, bewaard in een voldoende grote en beveiligde kast om ze allemaal op te bergen. Die kast, waarop in grote letters « kaartendepot » vermeld is, wordt duidelijk zichtbaar in een beveiligde zaal geplaatst.

De vertegenwoordigers van de controle-instantie kunnen op elk ogenblik vragen dat de kast voor nazicht wordt geopend. De gebruikte zestallen moeten tot aan hun vernietiging volledig blijven.

De spellen worden vernietigd in aanwezigheid van een vertegenwoordiger van de controle-instantie, die nagaat of zij volledig zijn en geen gemerkte of beschadigde kaarten bevatten.

De papieren of kartonnen kaarten worden vernietigd door middel van een papiervernietiger, geplastificeerde kaarten door middel van een perforermachine. De vertegenwoordiger van de controle-instantie tekent de daarmee overeenstemmende inschrijving in het ingebruiknemingsboekje voor gezien.

Art. 8. De zestallen worden pas uit het kaartendepot gehaald op het ogenblik dat zij worden gebruikt. Wanneer zij nog nieuw zijn, worden zij pas aan de speeltafel opengemaakt. In elk geval worden zowel de nieuwe kaartspellen als de reeds gebruikte op de tafel uitgestald met de figuur naar boven zodat vastgesteld kan worden dat de volgorde waarin de fabrikant ze heeft gerangschikt, niet is gewijzigd. De croupier telt en controleert ze. Daarna worden zij op het tapijt omgedraaid, verzameld en in de kaartenschudder/verdeler, gewoonlijk *shuffle* genaamd, geplaatst.

Art. 9. Na beëindiging van de partij moeten de kaartspellen onmiddellijk opnieuw in de volgorde van de fabrikant worden gerangschikt. Zij moeten worden nagekeken om eventuele merken erop vast te stellen. Elke verdwijning van kaarten uit de kaartspellen, op welk moment dan ook ontdekt, moet worden vermeld in het ingebruiknemings- en inventarisboekje en onmiddellijk aan de commissie worden meegedeeld, samen met alle nuttige aanwijzingen omtrent de omstandigheden waarin zulks is gebeurd. Hetzelfde geldt als wordt vastgesteld dat er te veel kaarten zijn, dat kaarten zijn gemerkt of dat kaarten niet tot het oorspronkelijke spel blijken te behoren.

Art. 10. Het casino mag enkel kaarten in uitstekende staat gebruiken. Gebruikte, gemerkte en beschadigde spellen moeten in de kaartendepotkast worden opgeborgen om eventueel te worden gerecontroleerd en later te worden vernietigd.

Afdeling 4. — Regels betreffende de kaartenschudders/verdelers

Art. 11. De kaartenschudders/verdelers van elk casino moeten ook in de kaartendepotkast worden opgeborgen als de afmetingen ervan zulks mogelijk maken of in een speciale kast die aan dezelfde voorwaarden beantwoordt. Zij moeten door het casino worden genummerd.

Daarvan wordt een voortdurend bijgewerkte inventaris gehouden in een ingebruiknemings- en inventarisboekje waarvan een aantal pagina's daarvoor is bestemd.

De kaartenschudders/verdelers worden aan de tafels toegewezen door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgevaardigd bestuurder, door de zaakvoerder van de inrichting of door een verantwoordelijke bediende die hij aanwijst bij de ingebruikneming van de kaartenschudders/verdelers. Zij worden aan de tafel gevestigd, en kunnen alleen worden verplaatst in geval van herstel of vervanging.

Afdeling 5. — Regels betreffende de dobbelstenen

Art. 12. Het nummer en het logo van de dobbelstenen moeten bij ontvangst in het ingebruiknemings- en inventarisboekje worden ingeschreven.

Art. 13. De dobbelstenen worden opgeborgen in het kaartendepot bedoeld in artikel 7.

Art. 14. De gebruikte en beschadigde dobbelstenen worden door perforatie vernietigd, in aanwezigheid van een vertegenwoordiger van de controle-instantie, die nagaat of de dobbelstenen niet verzaard of vervalst werden. Hij tekent de vermelding ter zake in het ingebruiknemings- en inventarisboekje voor gezien.

Art. 15. Om de drie speelpartijen worden vijf dobbelstenen in perfecte staat, andere dan die welke bij de vorige partij zijn gebruikt, ter beschikking gesteld van iedere *Craps*-tafel.

A chaque nouveau lancé, les cinq dés sont présentés au joueur qui en choisit deux. Les trois dés restants sont conservés dans une boîte sphérique dénommée *bowl*.

Art. 16. Les dés utilisés au *Sic Bo* sont des dés arrondis.

Ils sont remplacés lorsque leur usure ou détérioration est constatée.

Art. 17. Les numéros et les sigles des dés en service à une table de *Craps* sont inscrits sur un carnet de prise en charge et d'inventaire avec la mention de la date, de l'heure de leur utilisation ainsi que du numéro de la table.

Art. 18. A la fin de chaque séance, les dés sont contrôlés au micromètre et à l'équerre.

Mention de cette vérification est portée sur le carnet de prise en charge et d'inventaire, accompagnée des nom et signature du chef de table et du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement qui y auront procédé ainsi que de leurs observations éventuelles.

Section 6. — Des règles relatives aux plaques et jetons

Art. 19. Les jeux de hasard ne peuvent être pratiqués qu'avec les plaques et jetons suivants :

1° des jetons américains représentant les valeurs suivantes :

0,50 EURO
1,00 EURO
2,00 EURO
5,00 EURO
10,00 EURO
20,00 EURO
50,00 EURO
100,00 EURO
200,00 EURO
1.000,00 EURO
2.000,00 EURO

2° des plaques françaises représentant les valeurs suivantes :

500 EURO
1.000 EURO
5.000 EURO
10.000 EURO

3° des jetons français représentant les valeurs suivantes :

1 EURO
2 EURO
5 EURO
10 EURO
50 EURO
100 EURO
200 EURO

Art. 20. Les casinos utilisent également des plaques non négociables représentant les valeurs suivantes :

20 EURO
50 EURO
100 EURO
500 EURO
1000 EURO
2000 EURO
5000 EURO

Les plaques non-négociables servent uniquement pour la comptabilité du casino.

Les joueurs n'utilisent pas ces plaques pour jouer.

Les plaques et les jetons doivent être propres à chaque casino. Ils doivent être porteurs de l'identification personnelle du casino.

Bij iedere nieuwe worp worden de vijf dobbelstenen voorgesteld aan de speler, die er twee uitkiest. De drie overige worden bewaard in een bolvormige doos, *bowl* genaamd.

Art. 16. De dobbelstenen gebruikt bij de *Sic Bo* zijn afgerond.

Zij worden vervangen wanneer slijtage of beschadiging wordt vastgesteld.

Art. 17. Nummers en logo's van de aan een *Craps*-tafel gebruikte dobbelstenen worden in een ingebruiknemings- en inventarisboekje ingeschreven, met vermelding van datum en tijdstip waarop en van het nummer van de tafel waaraan zij werden gebruikt.

Art. 18. Op het einde van iedere partij worden de dobbelstenen gecontroleerd met een micro-meter en een winkelhaak.

Er wordt van deze controle melding gemaakt in het ingebruiknemings- en inventarisboekje, samen met de naam en de handtekening van de tafelverantwoordelijke en van de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, van een afgevaardigd bestuurder of van de zaakvoerder van de inrichting die ze hebben uitgevoerd, en met hun eventuele opmerkingen.

Afdeling 6. — Regels betreffende schijven en penningen

Art. 19. Kansspelen mogen alleen worden gespeeld met de volgende schijven en penningen :

1° Amerikaanse penningen die de volgende waarden vertegenwoordigen :

0,50 EURO
1,00 EURO
2,00 EURO
5,00 EURO
10,00 EURO
20,00 EURO
50,00 EURO
100,00 EURO
200,00 EURO
1.000,00 EURO
2.000,00 EURO

2° Franse schijven die de volgende waarden vertegenwoordigen :

500 EURO
1.000 EURO
5.000 EURO
10.000 EURO

3° Franse penningen die de volgende waarden vertegenwoordigen :

1 EURO
2 EURO
5 EURO
10 EURO
50 EURO
100 EURO
200 EURO

Art. 20. De casino's gebruiken eveneens niet-verhandelbare schijven, die de volgende waarden vertegenwoordigen :

20 EURO
50 EURO
100 EURO
500 EURO
1000 EURO
2000 EURO
5000 EURO

De niet-verhandelbare schijven dienen enkel voor de boekhouding van het casino.

Deze schijven worden niet gebruikt om te spelen.

De schijven en penningen moeten eigen zijn aan elk casino. Ze moeten de eigen identificatie van het casino dragen.

Art. 21. La distribution et l'offre de plaque et/ou jeton à titre gratuit et habituellement dénommée *Lucky Chips*, est interdite.

Section 7. — Enjeu et change aux tables de jeux

Art. 22. Les mises minima et maxima en vigueur à chaque table doivent être affichées de façon claire et visible.

Art. 23. Il est tenu autant de registres des plaques et jetons distincts qu'il y a de caisses de jeux. Ces registres, dont le modèle est repris à la Section 3 de l'annexe au présent arrêté, sont détenus à chacune des caisses : caisse centrale, caisses secondaires aux tables et la réserve.

Chaque registre reçoit un numéro d'ordre correspondant à la caisse à laquelle il a été affecté.

Art. 24. Aux tables de jeux, le fonds de caisse ne doit comprendre que des jetons ou des plaques.

Lorsque les jeux sont en cours, les mises des joueurs, appelées pontes peuvent être représentées par des billets de banque uniquement aux tables de *Baccarat* et aux tables de *Chemin de Fer* mais l'échange en plaques et jetons est obligatoire immédiatement.

Art. 25. Au tables *Baccarat* et au tables *Chemin de fer* le change doit s'effectuer soit à la caisse centrale, soit, pour les joueurs assis à table, par l'intermédiaire d'un employé, dénommé changeur, affecté à cette table et chargé exclusivement de cette fonction, possesseur de la caisse de jeu contenant une somme fixée une fois pour toutes au début de chaque année comptable par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement. Le montant de cette somme est inscrit sur le registre des plaques et jetons affecté à table.

Art. 26. Pour les autres jeux, le change à table est autorisé.

Art. 27. Au *Baccarat* et au *Chemin de fer*, lorsqu'un changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et en plaques, il établit un bon de ravitaillement dont le modèle repris à la Section 4 de l'annexe 4 au présent arrêté indiquant, d'une part, les jetons et plaques réclamés et, d'autre part, les plaques ou billets à changer.

Le bon est signé par lui et par le chef de partie. Le ravitailleur, porteur du bon, se rend à la caisse centrale et se fait remettre, par le caissier qui signe le bon, les plaques ou jetons réclamés en échange des plaques ou billets à changer. Le bon est conservé à la caisse centrale.

Les billets échangés ne doivent ressortir qu'à la fin de la partie au moment de la comptée, exception faite de l'alinéa 1^{er} du présent article.

Section 8. — Enjeu et change aux jeux de hasard automatiques

Art. 28. Les mises introduites sont représentées par des pièces d'au moins 1 EUR, par des jetons ou des unités de cartes spéciales de paiement de valeur identique et nominative par casino.

Art. 29. Au sein de la caisse centrale, une caisse spéciale est obligatoirement destinée à l'exploitation des machines automatiques, dans le but de centraliser toutes les opérations financières s'y rapportant et pour permettre aux joueurs d'effectuer dans les meilleures conditions les opérations de change. Cette caisse fonctionne sous la responsabilité d'un caissier spécialement affecté à cette tâche. Des changeurs itinérants disposant d'une somme fixe peuvent également opérer des changes.

Art. 30. A l'ouverture, le fonds de caisse de la caisse spéciale est constitué d'espèces et de jetons, les jetons étant considérés comme valeurs de caisse.

Le fonds de caisse attribué à la caisse spéciale peut être justifié à tout moment par la présentation d'espèces, de jetons, de bons d'avance dont le modèle est repris à la Section 5 de l'annexe au présent arrêté.

Après chaque séance, le fonds de caisse est reconstitué dans sa composition, ou dans son montant en cas de comptée.

Art. 31. Le paiement par la caisse spéciale d'avances aux machines automatiques ne donne pas lieu à mouvement immédiat en comptabilité générale. Les bons établis à ces occasions sont considérés, entre deux comptées, comme des valeurs de caisse.

Art. 21. Het aanbod en de verdeling van gratis schijven en/of penningen, gewoonlijk *Lucky Chips* genaamd, is verboden.

Afdeling 7. — Inzet en omwisseling aan de speeltafels

Art. 22. De aan elke tafel geldende minimum- en maximuminzet moet duidelijk en zichtbaar worden aangegeven.

Art. 23. Voor iedere speelkas wordt een afzonderlijk register van schijven en penningen gehouden. De registers, waarvan het model in afdeling 3 in bijlage bij dit besluit is gevoegd, wordt aan elke kas gehouden : de centrale kas, de kassen aan de tafels en de reservekas.

Elk register krijgt een volgnummer dat overeenstemt met de kas waaraan het is toegewezen.

Art. 24. Aan de speeltafels mag de kasvoorraad enkel bestaan uit penningen of schijven.

Alleen aan de *Baccarat*-tafels en aan de *Chemin de fer*-tafels kunnen de spelers tegen de bank tijdens het spel ook bankbiljetten inzetten, maar zij moeten onmiddellijk tegen penningen en schijven worden omgewisseld.

Art. 25. Aan de *Baccarat*-tafels en *Chemin de fer*-tafels moet de omwisseling aan de centrale kas gebeuren of, voor de spelers die aan tafel zitten, door een aan die tafel toegewezen bedienende, wisselaar genoemd, welke enkel met die taak is belast. Deze laatste houdt de speelkas waarin zich een som bevindt, die aan het begin van elk boekhoudkundig jaar wordt vastgesteld door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgearaagd bestuurder of door de zaakvoerder van de inrichting. Die som wordt ingeschreven in het register van schijven en penningen, dat aan tafel is toegewezen.

Art. 26. Bij de andere spelen is de omwisseling aan tafel toegestaan.

Art. 27. Als een wisselaar tijdens een partij *Baccarat* of *Chemin de fer* penningen of schijven nodig heeft, vult hij daartoe een bon in, waarvan het model in afdeling 4 in bijlage bij dit besluit is gevoegd. Op die bon worden de gevraagde penningen en schijven vermeld, alsook de in te wisselen schijven of biljetten.

De bon wordt door hem en door de spelleider getekend. De met de bevoorrading belaste persoon gaat met de bon naar de centrale kas en laat zich door de kassier, die de bon ondertekent, de gevraagde schijven of penningen overhandigen in ruil voor de in te wisselen schijven of biljetten. De bon wordt in de centrale kas bewaard.

Met uitzondering van het eerste lid van dit artikel mogen de omgewisselde biljetten alleen aan het einde van de partij, op het tijdstip van de telling, uit de kas worden gehaald.

Afdeling 8. — Inzet en omwisseling bij de automatische kansspelen

Art. 28. Er kan worden ingezet met stukken van minstens 1 EUR, met penningen en met eenheden van speciale betaalkaarten van gelijke waarde, die op naam van het casino zijn gesteld.

Art. 29. De centrale kas moet een speciale kas bestemd voor de uitbating van de automaten bevatten, teneinde alle financiële bewerkingen ter zake te centraliseren, en alle spelers de mogelijkheid te bieden hun wisseloperaties in de beste omstandigheden uit te voeren. Deze kas functioneert onder de verantwoordelijkheid van een speciaal voor die taak aangestelde kassier. Rondlopende wisselaars die over een vaste som beschikken, kunnen eveneens wisseloperaties uitvoeren.

Art. 30. Bij opening bestaat de kasvoorraad van de speciale kas uit munstukken en penningen, waarbij de penningen beschouwd worden als kaswaarden.

De kasvoorraad van de speciale kas moet op elk ogenblik kunnen worden verantwoord door de overlegging van munstukken, penningen, voorschotbons, waarvan het model in afdeling 5 in bijlage bij dit besluit is gevoegd.

Na elke partij wordt de kasvoorraad in zijn beginsamenstelling of in geval van telling, in zijn aanvangsbedrag hersteld.

Art. 31. De betaling van voorschotten voor de automaten door middel van de speciale kas, wordt niet onmiddellijk in de algemene boekhouding opgenomen. De bij die gelegenheid opgemaakte bonnen worden, tussen twee tellingen in, beschouwd als kaswaarden.

Section 9. — Des avances et de leurs formalités aux tables de jeux

Art. 32. Aux tables de jeux, une caisse, appelée banque, distincte de la caisse centrale est mise à la disposition de chaque chef de table. Cette caisse porte le même numéro d'ordre que la table correspondante et elle reçoit au commencement de la partie une avance en jetons dont le montant, fixé à l'ouverture de la table, ne peut varier au cours d'une même journée. Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu, en cours de séance, ne peut être supérieur à celui de l'avance primitive.

Art. 33. Les avances doivent être pourvues en quantité suffisante, en jetons et plaques de petite valeur, afin d'éviter de recourir à des opérations de change. Elles sont calculées et établies en fonction du minimum des mises.

Un carnet d'avance dont le modèle est repris à la Section 6 de l'annexe au présent arrêté, est affecté à chaque caisse dont il porte le même numéro.

Art. 34. Au moment de la mise en service effective de chaque table, les jetons et plaques devant constituer l'avance de la caisse correspondante prévue à cette table sont apportés de la caisse centrale du casino dans une boîte spécialement prévue à cet effet et ne pouvant contenir que le nombre de jetons et de plaques correspondant à l'encaisse.

Les jetons et plaques sont alors étalés sur la table puis comptés et vérifiés par le croupier.

La somme reconnue est annoncée à haute voix et inscrite séance tenante sur le carnet d'avances, en présence du fonctionnaire du Ministère des Finances et du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement ou d'un membre du personnel désigné à cet effet.

Il est procédé de la même manière s'il devient nécessaire d'alimenter à nouveau la caisse au cours de la partie.

A la fin de la séance, l'encaisse est vérifiée, comptée, annoncée à haute voix et inscrite sur le carnet d'avances en présence des employés de la table, d'un caissier, du fonctionnaire du Ministère des Finances et du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement qui certifie exactes les inscriptions portées sur ledit carnet d'avances.

Ces différentes formalités doivent être accomplies assez lentement pour que les personnes présentes puissent les suivre dans tous leurs détails.

Les personnes présentes peuvent demander communication du carnet d'avances pour s'assurer que les sommes inscrites correspondent exactement aux sommes annoncées à haute voix.

Section 10. — Des avances et de leurs formalités aux jeux de hasard automatiques

Art. 35. Une avance est nécessaire dans une machine automatique si la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un gain ou si une machine automatique est nouvellement mise en service.

L'assistant de salle remplit un bon d'avance, en indiquant le numéro d'emplacement et de série de la machine, la date et l'heure, la valeur des jetons et le montant de l'avance. Ce bon est signé par le caissier et le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement spécialement chargé du contrôle des machines automatiques au sein du casino.

L'assistant de salle réapprovisionne en jetons la machine automatique sous le contrôle du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement.

CHAPITRE II. — *Comptabilité spéciale des jeux***Section 1^{re}.** — Du carnet d'avances

Art. 36. Des carnets d'avances tenus par table, décrivent par séance le montant de l'avance initiale et des avances complémentaires éventuelles et le montant de l'encaisse constatée en fin de séance.

Les résultats figurant sur ces carnets sont récapitulés par table et par journée sur un registre de contrôle du produit brut des jeux dont le modèle est repris à la Section 7 de l'annexe au présent arrêté, qui doit être totalisé, arrêté et visé à la fin de chaque journée.

Afdeling 9. — Voorschotten aan de speeltafels en formaliteiten ervan

Art. 32. Aan elke speeltafel bevindt zich los van de centrale kas een afzonderlijke kas, de bank genaamd, waарover de tafelverantwoordelijke beschikt. Deze kas draagt hetzelfde volgnummer als de daarbij horende tafel, en krijgt aan het begin van de partij een voorschot penningen waarvan het bedrag vastgesteld bij de opening van de speeltafel tijdens dezelfde dag niet mag wijzigen. Het bedrag van de nieuwe voorschotten die eventueel in de loop van de partij moeten worden gedaan, mag niet hoger zijn dan dat van het eerste voorschot.

Art. 33. Teneinde wisseloperaties te voorkomen moet worden voorzien in voldoende voorschotten penningen en schijven van kleine waarde. Zij worden berekend en vastgesteld op grond van het minimum van de inzetten.

Een voorschottenboekje, waarvan het model in afdeling 6 in bijlage bij dit besluit is gevoegd, wordt aan elke kas toegewezen en draagt ook hetzelfde nummer.

Art. 34. Op het moment van de effectieve ingebruikneming van een tafel worden de penningen en schijven, die het voorschot van de bij die tafel horende kas moeten gaan uitmaken, van de centrale kas van het casino overgebracht in een speciaal daarvoor bestemde doos, die alleen het aantal penningen en schijven mag bevatten dat met de kasvoorraad overeenstemt.

De penningen en schijven worden dan op de tafel uitgestald, en door de croupier geteld en gecontroleerd.

Het getelde bedrag wordt hardop afgeroepen en onmiddellijk in het voorschottenboekje opgetekend, in het bijzijn van de ambtenaar van het Ministerie van Financiën en van de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, van een afgevaardigd bestuurder of van de zaakvoerder van de inrichting of van een personeelslid dat daartoe is aangewezen.

Er wordt op dezelfde manier te werk gegaan wanneer de kas tijdens een partij moet worden gespijsd.

Op het einde van de partij wordt de kasvoorraad nagekeken, geteld, hardop afgeroepen en ingeschreven in het voorschottenboekje, in het bijzijn van de tafelbediendes, van een kassier, van de ambtenaar van het Ministerie van Financiën en van de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, van een afgevaardigd bestuurder of van de zaakvoerder van de inrichting, die de ingeschreven bedragen in het voorschottenboekje voor echt verklaart.

Die verschillende formaliteiten moeten vrij traag worden uitgevoerd opdat de aanwezigen ze tot in de kleinste details kunnen volgen.

De aanwezigen kunnen inzage vragen in het voorschottenboekje, om zich ervan te vergewissen dat de ingeschreven bedragen overeenstemmen met de bedragen die hardop worden afgeroepen.

Afdeling 10. — Voorschotten bij de automatische kansspelen en formaliteiten ervan

Art. 35. De automaat moet worden bijgevuld als het uitstortingsmechanisme ervan leeg raakt alvorens een winst volledig is uitbetaald, of hij onlangs in gebruik is genomen.

De zaalbediende vult een voorschotbon in, met opgave van het locatienummer en van het serienummer van de automaat, de datum en het tijdstip, de waarde van de penningen en het bedrag van het voorschot. Die bon wordt ondertekend door de kassier en door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgevaardigd bestuurder of door de zaakvoerder van de inrichting, die in het bijzonder belast is met de controle van de automaten in het casino.

De zaalbediende bevoorraadt de automaat met penningen onder toezicht van de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, van een afgevaardigd bestuurder of van de zaakvoerder van de inrichting.

HOOFDSTUK II. — *Speciale boekhouding van de spelen***Afdeling 1.** — Voorschottenboekje

Art. 36. Per tafel worden voorschottenboekjes gehouden waarin per partij het bedrag van het aanvankelijke voorschot, en van de eventuele bijkomende voorschotten, alsook het bedrag van de kasvoorraad, vastgesteld op het einde van de partij, worden omschreven.

De bedragen in die boekjes worden per tafel en per dag ingeschreven in het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen, waarvan het model in afdeling 7 in bijlage bij dit besluit is gevoegd. Het totaal van de bruto-opbrengst moet op het einde van elke dag worden opgemaakt, ingeschreven en voor gezien getekend.

Cotés et paraphés par le président de la commission des jeux de hasard ou par la personne désignée par lui, avant tout usage, ces registres et carnets sont tenus conformément aux dispositions de la loi du 17 juillet 1975 relative à la comptabilité et aux comptes annuels des entreprises et de ses arrêtés d'exécution. Ils ne doivent présenter ni grattage, ni surcharge. En cas d'erreurs, les rectifications sont faites à l'encre rouge et sont approuvées en toutes lettres par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement.

Art. 37. L'usage du carnet d'avances est obligatoire. L'inscription directe au registre de contrôle du produit brut concernant les jeux de table n'est admise sous aucun prétexte.

Section 2. — Du carnet d'enregistrement des cagnottes et du carnet de tickets

Art. 38. Chaque table de *Baccarat* et de *Chemin de fer* porte un numéro d'ordre distinct : les numéros des tables des différents jeux de cartes forment une série unique et ininterrompue et ne doivent jamais être changés en cours d'année comptable.

Art. 39. L'opération d'ouverture et de comptage des cagnottes est effectuée sous le contrôle et la responsabilité du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement qui porte dans la colonne d'observation du carnet d'enregistrement des cagnottes, dont le modèle est repris à la Section de l'annexe au présent arrêté, la mention « certifié exact » suivi de sa signature.

Art. 40. Il est tenu autant de carnets d'enregistrement des cagnottes distincts, qu'il y a de tables de jeu de *Baccarat* ou de jeu de *Chemin de Fer*.

Ces cagnottes sont destinées à recevoir le montant des prélèvements opérés au profit du casino.

Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet d'enregistrement des cagnottes dont le numéro d'ordre correspond au numéro de la table à laquelle il est affecté.

Art. 41. Au début de la journée, - ou de la séance si l'on compte plusieurs fois la cagnotte dans une même journée -, on inscrit dans les colonnes du carnet d'enregistrement :

- n° 1 : la date et s'il y a lieu le numéro de la séance;
- n° 2 : l'heure d'ouverture;
- n° 3 : le nom des banquiers;
- n° 4 : le nom des croupiers et changeurs;
- n° 5 : la valeur des tickets;
- n° 6 : le numéro du premier ticket à détacher de chaque carnet.

En cours de partie, on porte successivement au carnet d'enregistrement les heures d'interruption et de reprise, ainsi que la valeur et le numéro du premier ticket à détacher de chaque nouveau carnet de tickets mis en service.

Art. 42. Toutes ces opérations doivent être faites avant l'ouverture de la cagnotte, sur le carnet d'enregistrement lui-même et sans qu'il soit permis de faire un brouillon sur une feuille volante ou sur un carnet auxiliaire.

Art. 43. Si le montant de la cagnotte inscrit dans la colonne 9 du tableau du carnet d'enregistrement des cagnottes représente exactement la somme inscrite dans la colonne 8, il faut remplir les colonnes 12 à 15 qui donnent le montant à reporter au registre de contrôle.

Dans le cas contraire, on fait ressortir la différence, selon son sens, soit dans la colonne 10, soit dans la colonne 11.

Si la différence est positive, on détache les tickets nécessaires pour rétablir l'équilibre; le numéro du dernier de ces tickets étant indiqué dans la colonne 13.

Si la différence est négative, elle est supportée par la caisse du casino.

Aucune compensation n'est admise entre les erreurs constatées en sens inverse à des tables différentes.

Die registers en boekjes worden voor gebruik genummerd en geparafeerd door de voorzitter van de kansspelcommissie, of door de persoon die hij daartoe aanwijst. Zij moeten worden bijgehouden overeenkomstig de bepalingen van de wet van 17 juli 1975 met betrekking tot de boekhouding van de ondernemingen en van de uitvoeringsbesluiten ervan. Zij mogen geen doorhaling of verbetering bevatten. Vergissingen worden rechtgezet in rode inkt en goedgekeurd door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgevaardigd bestuurder of door de zaakvoerder van de inrichting.

Art. 37. Het gebruik van het voorschottenboekje is verplicht. De bruto-opbrengst van de tafelspelen mag onder geen enkel beding rechtstreeks in het controleregister worden ingeschreven.

Afdeling 2. — Registratieboekje van de speelpotten en ticketboekje

Art. 38. Alle *Baccarat*- en *Chemin de fer*-tafels krijgen een volgnummer : de nummers van de tafels van de verschillende kaartspeLEN vormen een unieke en ononderbroken serie, en mogen tijdens het boekjaar niet worden gewijzigd.

Art. 39. De opening en telling van de speelpotten gebeurt onder toezicht en onder de verantwoordelijkheid van de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, van een afgevaardigd bestuurder of van de zaakvoerder van de inrichting, die in de kolom opmerkingen van het registratieboekje van de speelpotten, waarvan het model in afdeling 8 in bijlage bij dit besluit is gevoegd, de vermelding « juist verklaard » aanbrengt, gevuld door zijn handtekening.

Art. 40. Er worden evenveel registratieboekjes van afzonderlijke speelpotten bijgehouden als er *Baccarat*- en *Chemin de fer*-speeltafels zijn.

In deze speelpotten wordt het bedrag van de heffingen ten voordele van het casino gestort.

Het gespeelde spel wordt vermeld op de eerste bladzijde van elk registratieboekje van de speelpotten, waarvan het volgnummer overeenstemt met het nummer van de tafel waaraan het is toegewezen.

Art. 41. Aan het begin van de dag of van de partij, als de speelpot op dezelfde dag verscheidene keren wordt geteld, worden in de kolommen van het registratieboekje volgende gegevens vermeld :

- nr. 1 : datum en eventueel nummer van de partij;
- nr. 2 : beginuur;
- nr. 3 : naam van de bankiers;
- nr. 4 : naam van de croupiers en van de wisselaars;
- nr. 5 : waarde van de tickets;
- nr. 6 : nummer van het eerste ticket dat uit elk boekje wordt gescheurd.

In de loop van een partij wordt in elk registratieboekje achtereenvolgens het tijdstip van onderbreking en dat van hervatting ingeschreven, evenals de waarde en het nummer van het eerste ticket, dat uit elk nieuw in gebruik genomen ticketboekje wordt gescheurd.

Art. 42. Al die operaties moeten voor het openen van de speelpot in het registratieboekje worden ingeschreven. Zij mogen niet eerst in het klad op een los blaadje of in een hulpboekje worden opgetekend.

Art. 43. Als het bedrag van de speelpot ingeschreven in kolom 9 van het registratieboekje van de speelpotten, exact overeenstemt met de in kolom 8 ingeschreven som, moeten de kolommen 12 tot 15 worden ingevuld, met het bedrag dat in het controleregister moet worden ingeschreven.

Zoniet moet het verschil, naargelang de aard ervan, in kolom 10 of in kolom 11 worden ingeschreven.

Als het verschil positief is, worden de tickets uitgescheurd die nodig zijn om de balans te herstellen. Het nummer van het laatste ticket wordt in kolom 13 opgegeven.

Negatieve verschillen worden gedragen door de kas van het casino.

Geen enkele compensatie is toegestaan tussen de fouten die in omgekeerde zin aan verschillende tafels worden vastgesteld.

Art. 44. Les prélevements opérés au profit de la cagnotte au jeu de *Baccarat* et au jeu de *Chemin de fer* donnent lieu à l'annulation par détachement d'un carnet à souches de tickets d'égale somme. Toute souche n'ayant plus son ticket attenant représente ainsi un prélevement d'égale valeur entré dans la cagnotte et il suffit de totaliser les souches dont les tickets ont été détachés au cours d'une même séance pour connaître immédiatement le produit de la cagnotte.

Art. 45. Les tickets sont détachés du carnet séance tenante et de manière visible par le croupier. Les règles de détail relatives à la proclamation à haute voix du montant des tickets détachés, à l'annulation des tickets et de leurs souches, varient selon la nature du jeu.

Art. 46. Un sceau est apposé de manière très lisible sur la souche du premier ticket de chaque carnet au moment même où ce carnet est mis en service et il est apposé à nouveau, et avant l'ouverture de la cagnotte, au dos de la souche de la page précédente qui correspond au premier ticket à détacher au commencement de chaque séance suivante, en ayant soin de bien marquer la séparation entre les tickets détachés à une séance et ceux détachés à la séance suivante par un trait au crayon bleu portant tant sur le recto des souches que sur le verso précédent.

La seule mention à porter sur la couverture du carnet est la date à laquelle il a été terminé.

A la fin de chaque partie, on appose le sceau sur la souche du dernier ticket détaché de chaque carnet et l'on utilise les colonnes 6, 7 et 8 du tableau du carnet d'enregistrement des cagnottes pour déterminer la somme qui doit être trouvée dans la cagnotte d'après le nombre et la valeur des tickets détachés.

Ces opérations sont effectuées, en dehors de la table de jeu, par l'employé chargé de conserver les carnets de tickets dans l'intervalle des séances et de les remettre à la disposition des croupiers. Même quand il y a eu interruption dans la partie, toutes les opérations d'une même journée sont considérées comme afférentes à une seule séance si la cagnotte n'a pas été comptée en cours de journée.

Section 3. — Carnet d'enregistrement des "orphelins"

Art. 47. Les sommes et enjeux, ainsi que le montant du crédit des cartes spéciales de paiement trouvés à terre, laissés sur les tables de jeux, ou les machines automatiques, ou abandonnés en cours de partie sans que l'on sache à qui ils appartiennent, sont dénommés « orphelins » et consignés dans un carnet d'enregistrement des orphelins dont le modèle est repris à la Section 9 de l'annexe au présent arrêté.

Le montant des sommes et enjeux abandonnés en cours de partie est déterminé par le total de la mise initialement oubliée et de ses gains cumulés jusqu'au moment où, cherchant à en individualiser le propriétaire, on constatera effectivement que ces sommes et enjeux sont abandonnés.

Dans le cas où le propriétaire légitime des sommes et enjeux trouvés se fait connaître et peut établir son droit, ces sommes et enjeux lui sont restitués.

Art. 48. Les « orphelins » sont versés immédiatement dans la caisse centrale du casino et ce versement est constaté au carnet d'enregistrement des « orphelins ». Leur montant est imputé dans la comptabilité commerciale du casino, au compte « orphelins », dont le solde créiteur, en fin d'année comptable, représente une somme égale au total général donné par ce carnet.

Section 4. — Du registre de contrôle du produit brut des jeux

Art. 49. Les comptes de tous les jeux sont tenus par séance et, pour chaque séance, par table et totalisés par journée.

Le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement décrit ces comptes sans interligne sur le registre de contrôle du produit brut des jeux.

Art. 50. § 1^{er}. Ce registre retrace les résultats donnés par :

1° les carnets d'enregistrement des cagnottes;

2° les carnets d'avances aux jeux de table.

§ 2. Dès que les résultats d'une journée sont connus et ont été vérifiés, ils sont portés, avant le commencement de la journée suivante, au registre de contrôle. A la fin de chaque journée, le registre est totalisé, arrêté en toutes lettres et visé par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement.

Art. 44. Bij heffingen ten voordele van de speelpot bij het *Baccarat*-spel en bij het *Chemin de fer*-spel worden voor dezelfde waarde tickets geannuleerd, door ze uit het ticketboekje af te scheuren. Elk strookje waarvan het ticket is afgescheurd, vertegenwoordigt aldus een heffing van dezelfde waarde die in de speelpot wordt geplaatst, en het volstaat het totaal van de strookjes waarvan de tickets in de loop van een zelfde partij zijn afgescheurd, op te tellen om onmiddellijk de opbrengst van de speelpot te kennen.

Art. 45. De croupier scheurt de tickets onmiddellijk en zichtbaar uit het boekje. De nadere regels betreffende het hardop afroepen van het bedrag van de afgescheurde tickets en het annuleren van de tickets en van de strookjes ervan variëren naargelang de aard van het spel.

Art. 46. Een stempel wordt zeer goed zichtbaar op het strookje van het eerste ticket van elk boekje aangebracht, op het ogenblik dat dit boekje in gebruik wordt genomen. Dezelfde stempel wordt voor de opening van de speelpot ook aangebracht op de rugzijde van het strookje van de pagina, voorafgaand aan het eerste ticket dat bij het begin van de volgende partij moet worden afgescheurd. De scheiding tussen de bij een partij afgescheurde tickets, en die verwijderd bij de volgende partij, moet duidelijk worden aangegeven door middel van een blauwe potloodstreep op de voorkant van de strookjes, en op de voorafgaande achterkant.

Op de omslag van het boekje wordt enkel de datum van beëindiging ervan vermeld.

Op het einde van elke partij wordt de stempel aangebracht op het strookje van het laatste uit elk boekje afgescheurde ticket en wordt gebruik gemaakt van de kolommen 6, 7 en 8 van het registratieboekje van de speelpotten, om de som te bepalen, die zich op grond van het aantal, en van de waarde van de afgescheurde tickets, in de speelpot moet bevinden.

Die handelingen worden weg van de speeltafel verricht door de bediende die tussen de partijen de ticketboekjes moet bewaren, en ze daarna aan de croupiers moet overhandigen. Zelfs wanneer de partij wordt onderbroken, worden alle handelingen van een zelfde dag geacht betrekking te hebben op een enkele partij, ingeval de speelpot in de loop van de dag niet is geteld.

Afdeling 3. — Register van de « wezen »

Art. 47. De sommen en inzetten, evenals het kredietbedrag van de speciale betaalkaarten, die op de grond worden aangetroffen, die op de speeltafels en op de automaten of tijdens de partij worden achtergelaten, en waarvan niet is geweten aan wie zij toebehoren, worden « wezen » genoemd en ingeschreven in het register van de wezen, waarvan het model als in afdeling 9 als bijlage bij dit besluit is gevoegd.

Het bedrag van de tijdens de partij achtergelaten sommen en inzetten wordt gevormd door het totaal van de aanvankelijk vergeten inzet en de gecumuleerde winsten ervan, tot op het tijdstip waarop na het zoeken van de eigenaar, effectief is vastgesteld dat die sommen en inzetten zijn achtergelaten.

Ingeval de wettige eigenaar van de gevonden sommen en inzetten zich bekendmaakt en zijn recht erop kan bewijzen, krijgt hij ze terug.

Art. 48. De « wezen » worden onmiddellijk in de centrale kas van het casino gestort. Die storting wordt opgetekend in het register van de « wezen ». Het bedrag ervan wordt in de boekhouding van het casino geboekt op de rekening « wezen », waarvan het krediet saldo op het einde van het boekjaar moet overeenstemmen met het algemeen totaal, opgetekend in dat register.

Afdeling 4. — Controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen

Art. 49. De rekeningen van alle spelen worden per partij, en voor elke partij per tafel bijgehouden. Het totaal wordt elke dag opgemaakt.

De houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, een afgewaardigd bestuurder of de zaakvoerder van de inrichting beschrijft die rekeningen zonder tussenruimte in het controeregister van de bruto-opbrengst van de spelen.

Art. 50. § 1. In dat register worden de resultaten overgeschreven van :

1° de registratieboekjes van de speelpotten;

2° de voorschottenboekjes van de speeltafels.

§ 2. Zodra de resultaten van een dag gekend en gecontroleerd zijn, worden zij voor het begin van de volgende dag in het controleregister ingeschreven. Op het einde van elke dag wordt het totaal van het register opgemaakt, voluit in letters ingeschreven, en voor gezien getekend door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgewaardigd bestuurder of door de zaakvoerder van de inrichting.

§ 3. Les chiffres qui ressortent, avant la totalisation avec les résultats des journées précédentes sont reportés, au registre de contrôle du produit brut des jeux, en recette ou en dépense, selon que ces jeux ont été en bénéfice ou en perte aux colonnes 9 à 19.

Section 5. — Des documents comptables relatifs aux jeux de hasard automatiques

Art. 51. Un carnet de comptabilité dont le modèle est repris à la section 10 de l'annexe au présent arrêté, est ouvert pour chaque machine. Il enregistre au jour le jour les avances à la machine et les gains payés par caisse et à chaque comptée le montant distinct de la comptée physique, de la comptée électro-mécanique et de la comptée électronique.

Art. 52. Un état du relevé des compteurs électroniques et électromécaniques dont le modèle est repres à la Section 11 de l'annexe au présent arrêté, est établi une fois par jour.

Il permet d'établir par machine automatique, lors de la comptée, le produit réel des jeux réalisé entre deux comptées, c'est-à-dire le montant de la comptée diminué des avances à la machine.

CHAPITRE III. — Règles applicables aux jeux de table

Section 1^{re}. — Généralités

Art. 53. Dans le cas où le casino n'est plus en mesure d'assurer la contrepartie, le fonctionnement des jeux, exceptés les jeux de *Baccarat* et de *Chemin de Fer* est arrêté séance tenante.

Le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement en avise immédiatement la commission, le fonctionnaire du Ministère des Finances présent dans l'établissement ou le chef de la police locale l'Etablissement où est établi le casino.

Section 2. — Règles applicables au Baccarat et au Chemin de Fer

Art. 54. Le *Baccarat* et le *Chemin de fer* se jouent au moyen de six jeux de cartes et sont des jeux à cagnotte qui opposent un des joueurs qualifié de « banquier » aux autres joueurs désignés sous le nom de « pontes ».

L'objectif est de réaliser un score de 9, ou le plus proche de 9, avec 2 ou 3 cartes.

Art. 55. Le *Baccarat* et le *Chemin de Fer* répondent au même mode de fonctionnement. La différence réside dans la fonction du joueur :

1° le jeu de *Baccarat* se joue avec un banquier du casino;

2° le jeu de *Chemin de fer* se joue avec un banquier qui est un joueur pris au hasard. Dans ce cas, un employé du casino est présent afin de fournir les ustensiles de jeu.

Art. 56. Les règles de jeu sont reprise à la section 13 de l'annexe au présent arrêté.

Section 3. — Règles applicables au Big Wheel

Art. 57. Le *Big Wheel* se joue au moyen d'une roue divisée en 52 cases, dont l'objectif est de miser sur le symbole sur lequel la bille va s'immobiliser lors de l'arrêt de la roue.

Art. 58. Les règles du jeu sont reprises à la sections 13 de l'annexe au présent arrêté.

Section 4. — Règles applicables au Black Jack

Art. 59. Le *Black Jack* se joue au moyen de six jeux de cartes. L'objectif consiste à arriver le plus près possible de 21, sans jamais le dépasser.

Art. 60. Les règles du jeu sont repris à la sections 14 de l'annexe au présent arrêté.

Section 5. — Règles applicables au Caribbean Stud Poker

Art. 61. Le *Caribbean Stud Poker* se joue au moyen d'un jeu de cartes. Il s'agit d'une variante du poker, où le joueur possédant la main la plus forte remporte l'ensemble des mises.

Art. 62. Les règles du jeu sont reprises à la section 15 de l'annexe au présent arrêté.

Section 6. — Règles applicables au Craps

Art. 63. Le *Craps* se joue au moyen de deux dés lancés sur une table de jeu et dont l'objectif est de miser sur une grande variété de combinaisons issues du lancé de ces dés.

§ 3. Alvorens de cijfers bij die van de vorige dagen op te tellen, worden zij in de kolommen 9 tot 19 van het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen ingeschreven als ontvangst of verlies, naargelang zij winst of verlies hebben opgeleverd.

Afdeling 5. — Boekhoudkundige stukken betreffende de automatische kansspelen

Art. 51. Voor elke automaat wordt een boekhoudschrift gevoerd, waarvan het model in afdeling 10 in bijlage bij dit besluit is gevoegd. Daarin worden dagelijks de voorschotten aan de automaat en de winsten uitbetaald per kas geregistreerd, alsook bij elke telling het afzonderlijk bedrag van de manuele, van de elektromechanische, en van de elektronische telling.

Art. 52. Eén keer per dag wordt een opnamestaat van de elektronische en elektromechanische tellers opgemaakt, waarvan het model in afdeling 11 in bijlage bij dit besluit is gevoegd.

Aan de hand van die staat kan bij een telling per automaat de werkelijke opbrengst van de spelen tussen twee tellingen worden vastgesteld, te weten het bedrag van de telling, verminderd met de voorschotten aan de automaat.

HOOFDSTUK III. — Regels van toepassing op de tafelspelen

Afdeling 1. — Algemeen

Art. 53. Ingeval het casino de tegenwaarde niet meer kan waarborgen, worden de spelen, met uitzondering van *Baccarat* en *Chemin de Fer*, op staande voet stilgelegd.

De houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, een afgevaardigd bestuurder of de zaakvoerder van de inrichting brengt de commissie, de ambtenaar van het Ministerie van Financiën, aanwezig in de inrichting of de korpschef van de lokale politie bevoegd voor de vestigingsplaats van het casino.

Afdeling 2. — Regels van toepassing op Baccarat en Chemin de Fer

Art. 54. *Baccarat* en *Chemin de fer* worden gespeeld met zes kaartspellen. Het zijn spelen met een speelpot waarbij een van de spelers, de « bankier », tegen de andere spelers, de « inzetters », uitkomt.

Het doel bestaat erin met 2 of 3 kaarten een score van 9 of het dichtst bij 9 te behalen.

Art. 55. *Baccarat* en *Chemin de fer* worden op dezelfde wijze gespeeld. Het verschil ligt in de functie van de speler :

1° *Baccarat* wordt gespeeld met een bankier van het casino;

2° *Chemin de fer* wordt gespeeld met een bankier die een door het lot aangewezen speler is. In dit geval zorgt een casinobedienende voor de spelbenodigdheden.

Art. 56. De spelregels zijn in afdeling 12 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 3. — Regels van toepassing op Big Wheel

Art. 57. Het *Big Wheel-spel* wordt gespeeld met een rad onderverdeeld in 52 vakken. Het is de bedoeling in te zetten op het symbool waarop het balletje blijft liggen als het rad stilvalt.

Art. 58. De spelregels zijn in afdeling 13 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 4. — Regels van toepassing op Black Jack

Art. 59. *Black Jack* wordt gespeeld met zes kaartspellen. Het is de bedoeling het getal 21 zo dicht mogelijk te benaderen zonder het te overschrijden.

Art. 60. De spelregels zijn in afdeling 14 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 5. — Regels van toepassing op Caribbean Stud Poker

Art. 61. *Caribbean Stud Poker* wordt gespeeld met een kaartspel. Het gaat om een variante van het pokerspel, waarbij de speler met de sterkste hand alle inzetten wint.

Art. 62. De spelregels zijn in afdeling 15 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 6. — Regels van toepassing op Craps

Art. 63. *Craps* wordt gespeeld met twee dobbelstenen die op een speeltafel worden gegooid, waarbij het de bedoeling is in te zetten op een brede waaijer van combinaties die ontstaan uit het gooien van die dobbelstenen.

Art. 64. Les règles du jeu sont reprises à la section 16 de l'annexe au présent arrêté.

Section 7. — Règles applicables au Mini Punto Banco

Art. 65. Le *Mini Punto Banco* se joue au moyen de six jeux de cartes. L'objectif est, avec deux ou trois cartes, d'obtenir le Punto, le Banco ou de s'en approcher le plus possible.

Art. 66. Les règles du jeu sont reprises à la sections 17 de l'annexe au présent arrêté.

Section 8. — Règles applicables à la Roulette

Art. 67. Le jeu de la *Roulette* se joue au moyen d'une roue divisée en 37 ou 38 cases, selon la version de la Roulette. L'objectif est de miser sur le tapis, à l'endroit qui correspond aux combinaisons choisies et attendre que la boule s'arrête.

Art. 68. Les règles du jeu sont reprises, en annexe :

A la section 18 : pour la *Roulette Française*;

A la section 19 : pour la *Roulette Américaine*;

Annexe 20 : pour la Roulette Anglaise.

Section 9. — Règles applicables au Sic Bo

Art. 69. Le *Sic Bo* se joue au moyen de trois dés. L'objectif est de miser sur une grande variété de combinaisons issues du lancé de ces dés.

Art. 70. Les règles du jeu sont repris à la section 21 de l'annexe au présent arrêté.

Section 10. — Des tournois de Poker

Art. 71. Une fois par année, chaque casino peut organiser un tournoi de *Poker*.

Art. 72. Préalablement à l'organisation de ces tournois, le casino doit établir le déroulement du tournoi et les règles de *Poker* qui y seront appliquées.

La commission doit en être avertie au moins trois mois à l'avance, doit marquer son accord et peut exercer un contrôle sur ces tournois.

CHAPITRE IV. — Règles applicables aux jeux de hasard automatiques

Section 1^e. — Généralités

Art. 73. La durée d'un jeu doit être de trois secondes minimum.

Art. 74. Le taux de redistribution est égal au montant gagné par le joueur par rapport au montant misé. Il doit être au moins de 84 %.

Section 2. — Du fonctionnement des jeux de hasard automatiques

Art. 75. Les machines automatiques sont des appareils automatiques de jeux de hasard comprenant les catégories dites « machines à rouleaux » tels que les *Reel Slot* et « jeux à terminaux vidéo » tels que le *Wheel of Fortune*, les jeux de courses de chevaux, les *Vidéo Slot* à l'exception du *Vidéo Poker*, du *Vidéo Black Jack* et du *Vidéo Roulette*.

Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un jeton ou d'une carte spéciale de paiement, la mise en œuvre d'un mécanisme entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire de symboles figuratifs.

Section 3. — Des règles applicables au Bingo

Art. 76. Le *Bingo* se joue au moyen de cartes sur lesquelles des chiffres sont imprimés sous les lettres du mot BINGO. Ces chiffres, également reproduits sur des boules, sont tirés au sort par une machine automatique.

Les règles du jeu sont reprises à la section 22 de l'annexe au présent arrêté.

Section 4. — Des règles applicables au Keno

Art. 77. Le *Keno* se joue au moyen d'un écran tactile sur lequel est reproduit une série de chiffres allant de 1 à 80. Le joueur ou la machine, selon la formule sélectionnée, choisit entre 2 et 10 numéros.

Les règles du jeu sont reprises à la section 23 de l'annexe au présent arrêté.

Art. 64. De spelregels zijn in afdeling 16 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 7. — Regels van toepassing op Mini Punto Banco

Art. 65. *Mini Punto Banco* wordt gespeeld met zes kaartspellen, waarbij het de bedoeling is om met twee of drie kaarten de *Punto of de Banco* te behalen, of die zo dicht mogelijk te benaderen.

Art. 66. De spelregels zijn in afdeling 17 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 8. — Regels van toepassing op de Roulette

Art. 67. *Roulette* wordt gespeeld met een rad dat naargelang de versie ervan in 37 of 38 vakken is onderverdeeld. Het is de bedoeling op het tapijt in te zetten op de plaats die overeenkomt met de gekozen combinaties, en te wachten tot het balletje stilvalt.

Art. 68. De regels van het spel zijn in bijlage bij dit besluit gevoegd :

In afdeling 18 : voor de *Franse roulette*;

In afdeling 19 : voor de *Amerikaanse roulette*;

In afdeling 20 : voor de *Engelse roulette*.

Afdeling 9. — Regels van toepassing op Sic Bo

Art. 69. *Sic Bo* wordt gespeeld met drie dobbelstenen, waarbij het de bedoeling is in te zetten op een brede waaijer van combinaties, die ontstaan uit het gooien van die dobbelstenen.

Art. 70. De spelregels zijn in afdeling 21 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 10. — Pokertoernooien

Art. 71. Elk casino mag één maal per jaar een *pokertoernooi* organiseren.

Art. 72. Voorafgaand aan het toernooi moet het casino het verloop van het toernooi en de toegepaste pokerregels bepalen.

De commissie, die daarvan ten minste drie maanden vooraf op de hoogte moet worden gebracht, moet daarmee instemmen, en kan ter zake controle uitoefenen.

HOOFDSTUK IV. — Regels van toepassing op de automatische kansspelen

Afdeling 1. — Algemeen

Art. 73. De duur van een spel moet minimaal drie seconden bedragen.

Art. 74. Het herverdelingsgehalte is gelijk aan het door de speler gewonnen bedrag, in verhouding tot het ingezette bedrag. Het bedraagt ten minste 84 %.

Afdeling 2. — Werking van de automatische kansspelen

Art. 75. De automaten zijn kansspelautomaten, ingedeeld in twee categorieën, te weten de zogenaamde rollenautomaten zoals *Real Slot*, en de spelen met videoterminals zoals *Wheel of Fortune*, paardenwedrennen en *Video Slots*, met uitzondering van *Video Poker*, *Video Black Jack* en *Video Roulette*.

Na inwerp van een muntstuk of van een penning, of na gebruik van een speciale betaalkaart, wordt een mechanisme in werking gesteld, waarbij een willekeurige combinatie van symbolen op het scherm verschijnt.

Afdeling 3. — Regels van toepassing op Bingo

Art. 76. *Bingo* wordt gespeeld met kaarten waarop cijfers zijn gedrukt onder de letters van het woord BINGO. Deze cijfers, die ook op de balletjes zijn weergegeven, worden lukraak gekozen door een automaat.

De spelregels zijn in afdeling 22 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 4. — Regels van toepassing op Keno

Art. 77. *Keno* wordt gespeeld door middel van een raakscherm, waarop een reeks cijfers van 1 tot 80 wordt weergegeven. Naar gelang van de gekozen formule kiest de speler of de automaat tussen 2 en 10 cijfers.

De spelregels zijn in afdeling 23 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Section 5. — Des règles applicables aux jeux de courses de chevaux

Art. 78. Le jeu automatique de courses de chevaux consiste à prévoir les résultats d'une course de chevaux.

Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de deux possibilités pour miser :

1° soit il mise sur le gagnant;

2° soit il mise sur le jumelé premier-deuxième.

Quand la course terminée et s'il a trouvé le résultat gagnant, le joueur est payé en fonction de la cote du ou des gagnant(s).

Les règles du jeu sont reprises à la section 24 de l'annexe au présent arrêté.

Section 6. — Des règles applicables au *Wheel of fortune*

Art. 79. Le *Wheel of fortune* est composé de quatre jeux :

1° *Linear Bingo*;

2° *Area Bingo*;

3° *Keno*;

4° *Multicards*.

Le choix du jeu s'effectue en début de partie.

Dix numéros sont sélectionnés à l'aide de boules qui tombent au hasard dans l'une des 25 cases numérotées de la grande roue.

Les règles du jeu sont reprises à la section 25 de l'annexe au présent arrêté.

Section 7. — Des règles applicables aux *Reel slot* et aux *Video Slot*

Art. 80. Les machines automatiques de type *Reel Slot* et *Video Slot* présentent une ligne horizontale, verticale ou oblique qui barre la fenêtre.

Dès que le joueur introduit sa mise, la touche Start permet de lancer les rouleaux, qu'ils soient réels : *Reel Slot*, ou virtuels : *Video Slot*. Quand les rouleaux s'arrêtent, si les symboles s'alignent suivant une des combinaisons déterminées sur le tableau des combinaisons gagnantes, le joueur gagne.

Les règles du jeu sont reprises à la section 26 de l'annexe au présent arrêté.

CHAPITRE V. — *Dispositions techniques*

Section 1^{re}. — Généralités

Art. 81. A l'extérieur de toute machine automatique de jeux de hasard doit figurer une plaque d'identification visible où sera inscrit le numéro de série de la machine, gravé ou imprimé en caractères d'au moins un demi centimètre.

Art. 82. Tous les casinos doivent établir un plan précis reprenant l'emplacement numéroté de chaque machine automatique en mentionnant le numéro de série repris sur la plaque d'identification.

Section 2. — La réserve

Art. 83. Les casinos peuvent détenir, dans un local offrant toutes les garanties de sécurité, une réserve réglementaire de machines automatiques s'élevant au maximum à 10 % de la dotation autorisée.

Cette possibilité est fixée à une machine pour les casinos exploitant moins de dix machines automatiques. Une machine de réserve ne peut être utilisée qu'en lieu et place d'une machine en panne.

Art. 84. Tout retrait de machine automatique ainsi que tout remplacement d'une machine automatique par une machine de la réserve doivent faire l'objet d'une mention au registre d'intervention technique. Le modèle de ce registre est repris à la section 27 de l'annexe au présent arrêté. Sont consignés dans ce registre : les numéros de série du constructeur et d'emplacement au sein du casino, de la machine déplacée et de la machine de remplacement, ainsi que le motif du déplacement de la machine, la date et l'heure du mouvement.

Afdeling 5. — Regels van toepassing op paardenwedrennen

Art. 78. Het automatisch paardenwedrennenspel bestaat erin de resultaten van een paardenwedren te voorspellen.

Het betreft een weddenschap naar quota. De speler kan op twee wijzen inzetten :

1° ofwel zet hij in op de winnaar;

2° ofwel zet hij in op de eerste twee plaatsen.

Indien de speler na beeindiging van de wedren het winnende resultaat heeft gevonden, wordt hij uitbetaald in verhouding tot het quota van de winnaar(s).

De spelregels zijn in afdeling 24 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 6. — Regels van toepassing op het *Wheel of fortune*

Art. 79. Het *Wheel of fortune* bestaat uit vier spelen :

1° *Linear Bingo*;

2° *Area Bingo*;

3° *Keno*;

4° *Multicards*.

De spelkeuze vindt plaats bij het begin van de partij.

Tien cijfers worden geselecteerd aan de hand van balletjes, die lukraak in een van de 25 genummerde vakjes van het grote rad vallen.

De spelregels zijn in afdeling 25 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

Afdeling 7. — Regels van toepassing op *Reel Slot* en *Video Slot*

Art. 80. Bij de automaten van het type *Reel Slot* en *Video Slot* kruist een horizontale, verticale of schuine lijn het scherm.

Vanaf het ogenblik dat de speler inzet, kan hij door middel van de druktoets Start de rollen, hetzij reële : *Reel Slot*, hetzij virtuele : *Video Slot*, aan het draaien brengen. Wanneer bij het stopzetten van de rollen de symbolen op een lijn staan, zoals bij een van de winnende combinaties op het bord, wint de speler.

De spelregels zijn in afdeling 26 in bijlage bij dit besluit gevoegd.

HOOFDSTUK V. — *Technische bepalingen*

Afdeling 1. — Algemeen

Art. 81. Aan de buitenkant van elke kansspelautomaat moet een zichtbare identificatieplaat zijn aangebracht met het serienummer van de automaat, gegraveerd of gedrukt in lettertekens, die minstens een halve centimeter groot zijn.

Art. 82. Alle casino's moeten een nauwkeurig plan opmaken met de genummerde locatie van elke automaat, evenals het serienummer vermeld op de identificatieplaat.

Afdeling 2. — Reserve

Art. 83. De casino's mogen in een lokaal dat alle veiligheidswaargenomen biedt over een reglementaire reserve van automaten beschikken, die maximum 10 % van de toegestane hoeveelheid bedraagt.

De casino's die minder dan tien automaten exploiteren, mogen over een reserveautomaat beschikken. Een reserveautomaat mag enkel gebruikt worden ter vervanging van een defecte automaat.

Art. 84. Wanneer een in exploitatie genomen automaat wordt weggehaald, of door een reserveautomaat wordt vervangen, moet zulks worden vermeld in het register van de technische tussenkomsten. Het model van dit register wordt in afdeling 27 in bijlage bij dit besluit gevoegd. Dienen in dit register te worden ingeschreven : het serienummer van de bouwer, het nummer van locatie in het casino van de verplaatsde automaat en het serienummer van de vervangingsautomaat, de reden voor de verplaatsing van de automaat en de datum en het tijdstip van de verplaatsing.

Le retour de la machine automatique après réparation est également mentionné sur le registre, suivant les mêmes conditions. Ces opérations sont contresignées par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement, le technicien du casino et le technicien du service technique, dans les conditions où sa présence est requise.

Section 3. — Interventions techniques exercées sur les machines automatiques

Art. 85. Une fois par an au moins, une des instances de contrôle effectue obligatoirement sur les machines automatiques en cours d'utilisation, le contrôle prévu au troisième alinéa de l'article 52 de la loi.

Les révisions ou réparations doivent être effectuées par un service technique titulaire d'une licence de classe E. Ces révisions ou réparations doivent être suivies d'un contrôle par l'instance de contrôle.

Les opérations de dépannage et d'entretien courant peuvent être effectuées par les techniciens des casinos pour autant que cela n'implique aucun bris de scellés.

Art. 86. Tous les opérateurs de contrôle, de réparation et d'entretien visés à l'article 85 du présent arrêté rendent compte obligatoirement de leurs interventions en remplissant les bons d'intervention technique dans le registre s'y rapportant.

Art. 87. Les instances de contrôle ont une obligation générale d'informer la commission et le service de police compétent de toute anomalie constatée dans le fonctionnement des machines automatiques. L'information doit être transmise sans délai s'il y a urgence ou par écrit dans les autres cas.

Art. 88. Seuls la commission et le service de la Métrologie détiennent une copie certifiée conforme des logiciels de jeux de hasard.

CHAPITRE V. — *Mise en vigueur*

Art. 89. Les exploitants disposent d'un délai de six mois à dater de l'entrée en vigueur du présent arrêté pour mettre les jeux ou appareils exploités en conformité avec les dispositions du présent arrêté.

Art. 90. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au *Moniteur belge*.

Art. 91. Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a des Entreprises et Participations publiques dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions et Notre Ministre qui a la Santé publique dans ses attributions, sont chargés chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 10 mars 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,
A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,
M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,
D. REYNDERS

Le Ministre des Entreprises et Participations publiques,
R. DAEMS

Le Ministre de l'Economie,
Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,
J. TAVERNIER

De terugkeer van de automaat na herstel wordt eveneens op dezelfde wijze in het register opgetekend. Deze handelingen worden medeondertekend door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door een afgevaardigd bestuurder of door de zaakvoerder van de inrichting, door een casinomechanicien en door de technicus van de technische dienst, ingeval zijn aanwezigheid is vereist.

Afdeling 3. — Technische tussenkomsten op de automaten

Art. 85. Ten minste één maal per jaar moet op de automaten in gebruik de controle verricht worden, bedoeld in de derde alinea van artikel 52 van de wet, door de controle-instantie.

De herzieningen of herstellingen moeten worden uitgevoerd door een technische dienst houder van een vergunning E. Die herzieningen of herstellingen moeten worden gevolgd door een controle, uitgevoerd door de controle-instantie.

De gewone werkzaamheden van herstel of onderhoud mogen worden uitgevoerd door de technici van de casino's, voor zover dit geen zegelverbreking met zich mee brengt

Art. 86. Alle operatoren die instaan voor de controle, de herstellingen en het onderhoud zoals bedoeld in artikel 85 van dit besluit, moeten rekenschap afleggen van hun optreden door het invullen van de technische interventiebonnen in het register van de technische tussenkomsten.

Art. 87. De controle-instanties hebben de algemene verplichting om de commissie en de bevoegde politiedienst op de hoogte te brengen van elke anomalie vastgesteld in de werking van de automaten. In spoedeisende gevallen moet de informatie onverwijd worden overgezonden, in andere gevallen schriftelijk.

Art. 88. Enkel de commissie en de Metrologische Dienst beschikken over de eensluidende software van de kansspelen.

HOOFDSTUK V. — *Inwerkingtreding*

Art. 89. De exploitanten beschikken over een termijn van zes maanden, te rekenen van de datum van inwerkingtreding van dit besluit, om de geëxploiteerde spelen en apparaten in overeenstemming te brengen met de bepalingen van dit besluit.

Art. 90. Dit besluit treedt in werking de dag waarop het in het *Belgisch Staatsblad* wordt bekendgemaakt.

Art. 91. Onze Minister bevoegd voor Binnenlandse Zaken, Onze Minister bevoegd voor Justitie, Onze Minister bevoegd voor Financiën, Onze Minister bevoegd voor Overheidsbedrijven en Participaties, Onze Minister bevoegd voor Economie en Onze Minister bevoegd voor Volksgezondheid, zijn, ieder wat hem betreft, belast met de uitvoering van dit besluit.

Gegeven te Brussel, 10 maart 2003.

ALBERT

Van Koningswege :

De Minister van Binnenlandse Zaken,
A. DUQUESNE

De Minister van Justitie,
M. VERWILGHEN

De Minister van Financiën,
D. REYNDERS

De Minister van Overheidsbedrijven en Participaties,
R. DAEMS

De Minister van Economie,
Ch. PICQUE

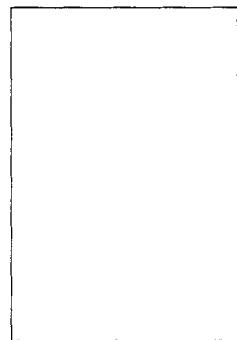
De Minister van Volksgezondheid,
J. TAVERNIER

Annexe à l'arrêté royal du 10 mars 2003 relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I

Bijlage bij het koninklijk besluit van 10 maart 2003 betreffende de werkingsregels en de nadere regels inzake de boekhouding en de controle van de kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse I

Section 1

CASINO



Modèle n° 1
Arrêté royal du 10 mars 2003

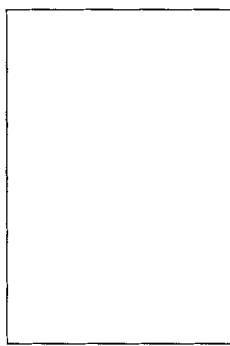
BONS DE COMMANDE DES DES, CARTES A JOUER, PLAQUES ET JETONS, BATTEURS/DISTRIBUTEURS, MATERIEL AGREE

Le présent carnet contenant feuillets, a été coté et paraphé, par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le .. / .. /

Visa et cachet de la
Commission des Jeux de Hasard

CASINO

**BON N°**Fournisseur :
.....

- BON pour
(en lettres)
- * Sixains de cartes (1)
 - * Paires de dés (1)
 - * Plaques d'une valeur de,,,,, (1)
 - * Jetons d'une valeur de,,,,, (1)
 - * Batteurs/distributeurs (1)
 - * Matériel agréé : type :.....(1)

Visa et cachet de la
Commission des Jeux de Hasard

Date :/..../....

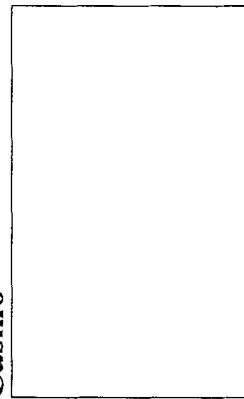
Le titulaire de la licence,

L'administrateur délégué ou le gérant de l'établissement,

Ce bon est établi en deux exemplaires. Le premier est adressé au fournisseur à l'appui de la commande. Le second constitue la souche.

(1) Rayer la mention inutile.

Coordonnée de l'imprimerie responsable

Section 2**Casino**

Modèle n° 2

Arrêté royal du 10 mars 2003

**Carnet de prise en charge et d'inventaire
des cartes à jouer, des dés,
des batteurs/distributeurs et du matériel agréé**

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le -- / -- / ----

Cachet et visa de la Commission des Jeux de Hasard

Coordonnées de l'imprimeur responsable

**INSTRUCTIONS POUR LA TENUE DU CARNET DE PRISE EN CHARGE ET D'INVENTAIRE
DES CARTES A JOUER, DES DES, DES BATTEURS/DISTRIBUTEURS ET DU MATERIEL AGREE**

Toutes les cartes à jouer et tous les dés utilisés pour les jeux de hasard dans les casinos autorisés doivent être d'un modèle agréé par la commission des jeux de hasard.

Les casinos s'approvisionnent chez les titulaires de licence de classe E.

Les jeux de cartes ou les dés hors d'usage sont détruits dans les conditions prévues par les articles 7 et 14 de l'arrêté royal du — / — / —.

Le carnet de prise en charge et d'inventaire des cartes à jouer, des batteurs/distributeurs, des dés et du matériel agréé comprend 3 parties.

1° la présente instruction relative à sa tenue;

2° le registre comptable des cartes à jouer et des dés, divisé en quatre sous-parties :

- baccara, chemin de fer : feuillets blancs,
- black jack et mini punto banco : feuillets jaune canari,
- caribbean stud poker : feuillets bleus,
- craps, sic bo : feuillets verts;

3° l'inventaire des batteurs/distributeurs et du matériel agréé :

- inventaire : feuillets roses.

I. - Principe général.

La comptabilité des jeux de cartes est tenue en sixains et en single, celle des dés en paires.

II. - Dotation du casino.

La dotation du casino en sixains/single ou en paires de dés est reportée en haut de chaque page du registre comptable.

III. - Commande de jeux de cartes ou de dés.

Les sixains/single ou les paires de dés sont commandés au moyen de formulaires extraits d'un carnet à souche. Les bons de commande sont établis en deux exemplaires :

- l'un est adressé au fournisseur à l'appui de la commande;
- l'autre constitue la souche.

Ils sont visés par la Commission des Jeux de Hasard, qui vise également le carnet de prise en charge.

IV. - Destruction des cartes ou des dés.

Les jeux de cartes ou les dés hors d'usage sont détruits en présence d'un représentant de l'instance de contrôle qui vise l'inscription correspondante portée sur le carnet de prise en charge.

V. - Inventaire

1° **Inventaire initial** – un inventaire est effectué lors de l'ouverture du carnet de prise en charge. L'agent de contrôle du Casino qui procède à l'opération porte, colonnes 4 (entrées) et 6 (nombre de sixains/single ou de paires en dépôt) le nombre de sixains ou de paires dont il a constaté l'existence. Il remplit également les colonnes 8, 9, 10 et 11 (répartition des sixains/single ou des paires par nature) et appose sa signature dans la colonne 7.

2° **Inventaires périodiques et inopinés** – Des inventaires sont effectués :

- obligatoirement dans le courant du mois de novembre,
- facultativement par un représentant de l'instance de contrôle, sur instruction du président de la commission des jeux de hasard.

L'inventaire est noté sur le carnet de prise en charge par l'agent de contrôle du Casino qui remplit les colonnes 8, 9, 10 et 11 et appose sa signature dans la colonne 7.

3° Lorsqu'à l'occasion d'un inventaire, il est constaté, soit que des jeux sont en excédent, soit que des jeux ont disparu, l'agent de contrôle du Casino rétablit la comptabilité en portant le nombre de sixains ou de paires en excédent dans la colonne 4 (entrées) ou le nombre de sixains ou de paires disparus dans la colonne 5 (sorties).

VI. - Tenue du registre.

Le registre comptable des cartes à jouer et des dés comprend onze colonnes :

1 – Numéro d'ordre (un numéro est donné à chaque opération suivant une suite ininterrompue).

2 – Date de l'opération.

3 – Nature de l'opération (commande, destruction, prélèvement pour affectation, saisie, constatation d'excédent ou de disparition de jeux, inventaire)

3bis – Numéros des sixains/single ou de paires reçus, numéros des bons de commande.

4 – Entrées, constatation d'excédent.

5 – Sorties (destruction, prélèvement, saisie, constatation de disparition de cartes ou de dés).

6 – Nombre de sixains/single ou de paires en dépôt. Cette colonne doit constamment coïncider avec le nombre de sixains/single ou de paires détenus par le casino. Elle doit, d'autre part, représenter à tout moment la différence entre les colonnes 4 et 5 totalisées au jour de l'inventaire.

7 – Visa de l'agent de contrôle du Casino.

7bis – Visa du titulaire de la licence, du gérant ou d'un administrateur délégué.

8 à 11 – Inventaire – chaque fois qu'un inventaire est fait par l'agent de contrôle du Casino, celui-ci récapitule :

- colonne 8, le nombre de sixains/single ou de paires de dés neufs;
- colonne 9, le nombre de sixains/single ou de paires en service;
- colonne 10, le nombre de sixains/single ou de paires hors d'usage;
- colonne 11, le nombre total de sixains/single ou de paires détenus par l'établissement. Ce nombre qui représente le total des colonnes 8, 9 et 10, doit toujours coïncider avec celui figurant à la colonne 6.

VII. - Inventaire des batteurs/distributeurs.

Les batteurs/distributeurs de cartes sont inventoriés dans la troisième partie du registre. Pour chaque batteur/distributeur, il sera indiqué le numéro d'ordre de l'établissement (colonne 1), la date de livraison (colonne 2), le fournisseur (colonne 3), le numéro du fabricant (colonne 4) et, éventuellement, la date de destruction (colonne 5). Dans la colonne 6, l'agent de contrôle du Casino appose son visa et ses observations.

Jeux de

Sixains/single

Dotation ----- Paires

FEI III ET NO

Coordonnées de l'imprimeur

Feuillet n°

Inventaire des batteurs / distributeurs

Coordonnées de l'imprimeur

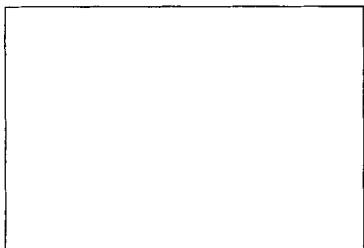
Feuillet 11

Inventaire du matériel agréé

Section 3

CASINO

Modèle n° 3
Arrêté royal du 10 mars 2003



REGISTRE DES PLAQUES ET JETONS

NUMERO DE CAISSE :

NUMERO DE TABLE :

SOMME CONTENUE DANS LA CAISSE :

Le présent registre, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le .. / .. /

Visa et cachet de
la Commission des Jeux de Hasard

Comptabilité des plaques et jetons

1° Le casino constate les séries de plaques et jetons mises en service au cadre 1 au 1^{er} décembre et à une autre date laissée à son choix.

Il détermine ainsi la valeur totale des plaques et jetons en service au jour de l'inventaire (résultat A).

Les indications sont certifiées sincères et véritables par le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué.

2° Entre deux inventaires, il constate au cadre 3, au fur et à mesure des opérations, les plaques ou jetons mis en service ou, à l'inverse, hors d'usage.

3° Lorsqu'il procède à l'inventaire suivant, le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué :

A) Effectue un nouvel inventaire des plaques et jetons en service (compte tenu des modifications intervenues depuis le dernier inventaire et retracées au cadre 3). Il en porte les résultats à la ligne A.

B) Procède ensuite à l'inventaire des plaques et jetons effectivement en caisse (cadre 2) et indiquent le résultat à la ligne B.

Il certifie ce double inventaire sincère et véritable.

La différence entre la valeur totale des plaques et jetons en service et celle des plaques et jetons effectivement en caisse, représente le montant des plaques et jetons conservés par les joueurs. Ce solde doit correspondre au solde créditeur du compte « plaques et jetons en circulation ». Dans la négative, le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué explique l'origine de la différence entre les deux soldes en question.

S'agissant des jetons machines automatiques, le rapprochement entre les jetons en dépôt (non remis à la caisse spéciale machines automatiques) et le solde débiteur du compte « Jetons et plaques en dépôt », subdivision : « Jetons – machines », peut seul être fait. En effet, les jetons détenus par la caisse spéciale machines automatiques sont considérés comme des valeurs de caisse.

4° Les agents du Casino chargés du contrôle et appelés à vérifier l'ensemble de la comptabilité des plaques et jetons peuvent faire procéder à tout moment à un inventaire des plaques et jetons, dans les conditions exposées ci-dessus.

5° Les caisses de jeu contiennent une somme fixée une fois pour toutes au début de chaque année comptable par la direction. Le montant de cette somme est inscrit sur le registre des plaques et jetons affecté à la table.

CADRE 1 – Inventaire des plaques et jetons en service au casino A la date du .. / .. / ----		CADRE 2 – Inventaire des plaques et jetons effectivement en caisse A la date du .. / .. / ---- (1)		CADRE 3 – Modifications éventuelles entre deux inventaires			
VALEUR UNITAIRE EURO	NUMERO DES PLAQUES	NOMBRE TOTAL Par valeur	MONTANT GLOBAL Par valeur	NOMBRE TOTAL Par valeur	MONTANT GLOBAL Par valeur	OBSERVATIONS	NATURE
2	3	4	5	6	7	8	
0,5							
1							
2							
5							
10							
50							
100							
200							
500							
1000							
5000							
10000							
		TOTAL A		TOTAL B			

		Machines automatiques
Jeux de table		
A. Valeur des plaques et jetons en service	X.	Valeur totale des jetons en service
B. Montant total des plaques et jetons effectivement en caisse.....	Y.	Montant total des jetons en dépôt
C. Montant des plaques et jetons conservés par les joueurs d'après les deux inventaires figurant aux cadres 1 et 2	Z.	A rapprocher du solde débiteur du compte « Jeux et plaques en dépôt », subdivision « Jetons – machines » à la même date Montant des jetons conservés par les joueurs ou détenu à la caisse spéciale d'après les deux inventaires figurant aux cadres 1 et 2
A rapprocher du solde créditeur du compte « Plaques et jetons en circulation » à la même date :		
Explication des différences :		

Le titulaire de la licence, le gérant ou un administrateur délégué,

Section 4

CASINO



Modèle n° 4
Arrêté royal du 10 mars 2003

LES BONS DE RAVITAILLEMENT EN PLAQUES ET JETONS

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le .. / .. /

Visa et cachet de
la Commission des Jeux de Hasard

Les bons de ravitaillement en plaques et jetons.

Lorsqu'un changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en plaques et jetons, il établit un bon de ravitaillement extrait de ce carnet.

Il y indique, d'une part, les plaques et jetons réclamés et d'autre part, les plaques ou billets à changer.

Le bon est signé par lui et par le chef de partie.

Le ravitailleur, porteur du bon, se rend à la caisse centrale et se fait remettre, par le caissier qui signe également le bon, les plaques et/ou jetons réclamés en échange des plaques et/ou billets à échanger.

Le bon est conservé à la caisse centrale.

CASINO



BON N°

**BON DE RAVITAILLEMENT EN PLAQUES
ET JETONS**

Date :

Heure :

N° de Table :

Jeu de :

Nombre de plaques à échanger: Valeur :
Nombre de billets à échanger: Valeur :

Nombre de jetons reçus : Valeur :
Nombre de plaques reçues : Valeur :

Le Caissier,

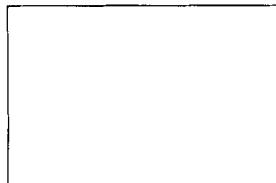
Le Chef de partie,

Le Changeur,

Ce bon est établi en deux exemplaires. Le premier est conservé à la caisse centrale, puis transmis au service de la comptabilité lors de la plus prochaine centralisation du produit réel des jeux. Le second constitue la souche, archivée à la caisse spéciale.

Section 5

CASINO



Modèle n° 5
Arrêté royal du 10 mars 2003

LES BONS D'AVANCE MACHINES AUTOMATIQUES

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de hasard.

A Bruxelles, le .. / .. / .. .

Visa et cachet de la
Commission des Jeux de Hasard.

Les bons d'avances aux machines automatiques.

Une avance est nécessaire dans une machine automatique, lorsque la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un gain ou si une machine est nouvellement mise en service.

L'assistant de salle remplit un bon d'avance machine automatique en indiquant le numéro d'emplacement et de série de la machine, la date et l'heure, la valeur des jetons, le montant de l'avance.

Ce bon est signé par le caissier et le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué.

L'assistant de salle réapprovisionne en jetons la machine sous le contrôle du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, du gérant ou d'un administrateur délégué.

CASINO



BON N°

BON D'AVANCE MACHINE AUTOMATIQUE

Date : Heure :

N° de machine : N° d'emplacement :

Valeur unitaire des jetons :

Nombre de jetons :

Montant :

Le caissier,

L'assistant de salle,

Le titulaire de la licence, le gérant ou
l'administrateur délégué,

Ce bon est établi en deux exemplaires. Le premier est conservé comme valeur caisse, puis transmis au service de la comptabilité lors de la prochaine centralisation du produit réel des jeux. Le second constitue la souche, archivée à la caisse spéciale.

Section 6

CASINO



Modèle n°6
Arrêté royal du 10 mars 2003

CARNET D'AVANCES

JEU : _____

CAISSE N° _____

Commencé le/....
Terminé le/....

Le présent carnet contenant.....feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le/....

Visa et cachet de la Commission des Jeux de Hasard.

Dispositions relatives à la tenue du carnet d'avances

Cotés et paraphés par la Commission des Jeux de Hasard avant tout usage, le carnet d'avances doit être tenu dans les conditions prévues par l'arrêté royal du...../...../.....

Ils ne doivent présenter ni grattage, ni surcharge. En cas d'erreur, les rectifications sont faites à l'encre rouge et approuvées en toutes lettres par le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, par le gérant ou un administrateur délégué.

Il est tenu autant de carnets d'avances distincts qu'il y a de caisses recevant une avance distincte. Les carnets d'avances doivent rester sur la table devant le chef de partie.

Chaque carnet reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la caisse et de la table auxquelles il est affecté.

La caisse reçoit au commencement de la partie une avance en jetons dont le montant est fixé à l'ouverture de la table et ne peut varier au cours d'une même journée. Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu, en cours de séance, ne peut être supérieur à celui de l'avance primitive.

Les avances doivent être pourvues en quantité suffisante, en plaques et jetons de petite valeur, afin d'éviter de recourir à des opérations de change. Elles sont calculées et établies en fonction du minimum des mises.

Les résultats de chaque séance figurant dans les colonnes 5 et 6 du carnet d'avances sont reportés après la séance au registre de contrôle.

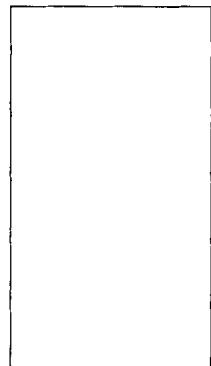
Dans le cas où une avance supplémentaire serait faite en cours de partie, il conviendrait d'en indiquer l'heure dans la colonne 2.

Feuillet n° _____

DATE 1	SEANCE 2	MONTANT DES AVANCES 3	TOTAL DE L'ENCAISSE A LA FIN DE CHAQUE SEANCE 4	DIFFERENCE A LA FIN DE CHAQUE SEANCE		VISA DU TITULAIRE DE LA LICENCE, DU GERANT OU D'UN ADMINISTRATEUR DELEGUE 7
				EN BENEFICE 5	EN PERTE 6	

Section 7

CASINO



Modèle n°7
Arrêté royal du 10 mars 2003

**Registre de contrôle
du produit brut des jeux**

JEUX DE TABLE

Registre commencé le / /
Terminé le / /

Le présent registre contenant feuillets a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le -- / -- / ----

Visa et cachet de la
Commission des Jeux de Hasard

De la tenue du registre du produit brut des jeux.

Cotés et paraphés par la Commission des Jeux de Hasard avant tout usage, le registre du produit brut des jeux doit être tenu dans les conditions prévues par l'arrêté royal du...../...../.....

Ils ne doivent présenter ni grattage, ni surcharge. En cas d'erreur, les rectifications sont faites à l'encre rouge et approuvées en toutes lettres par le titulaire de la licence ou s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué.

Les comptes des jeux sont tenus par séance et pour chaque séance, par table et totalisés par journée. Le titulaire de la licence ou s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué décrit ses comptes sans interlignes sur le registre de contrôle du produit brut des jeux.

Ce registre retrace les résultats données par les carnets d'enregistrement des cagnottes et par les carnets d'avances aux jeux de table.

Dès que les résultats d'une journée sont connus et ont été vérifiés, ils sont portés, avant le commencement de la journée suivante, au registre de contrôle. A la fin de chaque journée, le registre est totalisé, arrêté en toutes lettres et visé par le titulaire de la licence ou s'il s'agit d'une personne morale, par le gérant ou un administrateur délégué.

Les chiffres qui ressortent, avant la totalisation avec les résultats des journées précédentes sont reportés, en fin de journée, au registre de contrôle du produit brut des jeux, colonnes 9 à 18, en recette ou en dépense, selon que ces jeux ont été en bénéfice ou en perte.

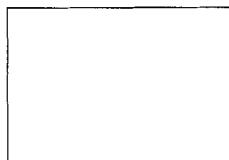
Feuillet 11

JEUX DE TABLE

JEUX DE TABLE

Section 8

CASINO



Modèle n° 8
Arrêté royal du 10 mars 2003

Carnet d'enregistrement des cagnottes

JEU PRATIQUE (1) **Chemin de fer**
 Baccara

Table n° _____

Carnet commencé le -- / -- / ----
Terminé le -- / -- / ----

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le -- / -- / ----

Visa et cachet de la Commission des Jeux de Hasard.

(1) Rayer la mention inutile.

Dispositions relatives à la tenue du carnet d'enregistrement des cagnottes.

Il est tenu autant de carnets distincts qu'il y a de tables de Baccara ou de Chemin de fer. Le jeu pratiqué est mentionné sur la première page de chaque carnet.

Chaque carnet reçoit un numéro d'ordre correspondant au numéro de la table auquel il est affecté.

Cotés et paraphés par la Commission des Jeux de Hasard avant tout usage, les carnets d'enregistrement des cagnottes doivent être tenus dans les conditions prévues par l'arrêté royal du — / — / —.

Ils ne doivent présenter ni grattage ni surcharge. En cas d'erreur, les rectifications sont faites à l'encre rouge et approuvées en toutes lettres par le titulaire de la licence ou s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué.

Le timbre à date est apposé sur la souche du dernier ticket détaché de chacun des carnets en service à la table et les colonnes 1 à 8 du carnet sont remplies avant l'ouverture de la cagnotte.

Si la somme trouvée dans la cagnotte et qui est portée dans la colonne 9 ne correspond pas à celle précédemment inscrite dans la colonne 8, c'est la plus élevée de ces deux sommes qui doit être reportée au registre de contrôle, les tickets nécessaires pour rétablir l'équilibre étant immédiatement détachés dans le cas de différence positive, et le timbre à date étant apposé, séance tenante, sur la souche du dernier de ces tickets.

Aucune compensation n'est admise entre les erreurs constatées en sens inverse à des tables différentes.

FEUILLET N°

Coordonnées de l'imprimeur

Section 9

CASINO



Modèle n° 9
Arrêté royal du 10 mars 2003

Carnet d'enregistrement des orphelins

Commencé le / /
Terminé le / /

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le .. / .. /

Visa et Cachet de la Commission des Jeux de Hasard.

Le carnet d'enregistrement des orphelins.

Les sommes et enjeux, ainsi que le montant du crédit des cartes spéciales de paiement trouvés à terre, laissés sur les tables de jeux, ou les machines automatiques, ou abandonnés en cours de partie, sans que l'on ne sache à qui ils appartiennent, sont dénommés « orphelins » et sont consignés dans ce carnet.

Le montant des sommes et enjeux abandonnés en cours de partie est déterminé par le total de la mise initialement oubliée et de ses gains cumulés jusqu'au moment où, cherchant à en identifier le propriétaire, on constatera effectivement que ces sommes et enjeux sont abandonnés.

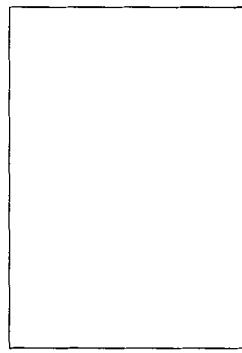
Dans le cas où le propriétaire légitime des sommes et enjeux trouvés se fait connaître et peut établir son droit, ces sommes et enjeux lui sont restitués.

FEUILLET N°

Coordonnées de l'imprimeur.

Section 10

Casino



Modèle n° 10
Arrêté royal du 10 mars 2003

**Carnet de comptabilité
des machines automatiques**

N° DE SÉRIE DE LA MACHINE :

N° D'EMPLACEMENT DE LA MACHINE :

DATE DE MISE EN SERVICE :

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le -- / -- / ----

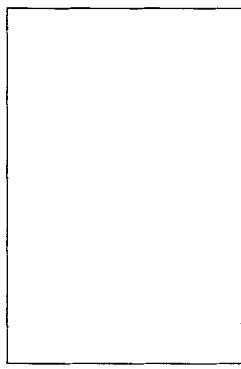
Visa et Cachet de
la Commission des Jeux de Hasard

Feuillet n°.....

(*) Le carnet doit être visé lors de chaque inscription.

Casino

Section 11



Modèle n° 11
Arrêté royal du 10 mars 2003

**Carnet de relevé
des compteurs des machines automatiques**

Le présent carnet, contenant ____ feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de Hasard.

A Bruxelles, le ... / ... / ----

Visa et Cachet de la
Commission des Jeux de Hasard

POSSIBILITES DE PAIEMENT		SIGNATURES		
ENTREE	SORTIE	Mécanicien du casino ou du technicien	Titulaire de la licence, gérant ou administrateur délégué	

Compte-rendu des opérations, indication des nombres affichés par les compteurs (1),
motifs, ...

(1) Si les chiffres sont modifiés aux compteurs pour les nécessités des interventions techniques, il en est fait mention par l'employé du service de la métrologie ou du casino.

Section 12

Règles applicables au Baccara et au Chemin de Fer**1. Matériel :**

La table sur laquelle se pratique le jeu est de forme ovale. Elle mesure 2,50 m sur 1,50 m et présente sur l'un de ses grands côtés une échancrure, indiquant la place du croupier. Sur son pourtour, la table comprend neuf places, destinées aux joueurs assis. A chacune d'elles, correspond une case numérotée de 1 à 9 de la droite à la gauche du croupier. Seuls les joueurs assis peuvent tenir la banque. Les autres, se tenant debout, peuvent miser entre les joueurs assis, par les « créneaux ». La partie centrale de la table, au-delà des cases réservées aux joueurs, est appelée la « piste ». A gauche du croupier et devant lui est placée la banque, c'est-à-dire la somme (jetons et plaques) mise en jeu. A droite, se trouve l'encaisse du banquier ou, c'est-à-dire, sa réserve non mise en jeu. La table comporte trois orifices : au milieu, celui du « panier » destiné à recevoir au fur et à mesure les cartes utilisées; à droite, l'orifice de la « cagnotte » pour les prélevements imposés sur les gains. Ils y sont déposés, accompagnés d'un ticket d'égal montant extrait d'un carnet à souche. Enfin, celui de la caisse des pourboires faites au personnel.

A chaque séance, il est fait usage de six jeux de cinquante-deux cartes neuves placées dans un batteur/distributeur d'où elles sont tirées une à une par le banquier. Ce rôle est tenu successivement par un des joueurs en commençant par celui placé à droite du croupier.

2. Le personnel :

Le personnel se compose d'un changeur et d'un croupier à la table.

3. Le nombre de joueurs :

Quatre joueurs au moins doivent se trouver à la table.

4. Le jeu :

Le ponte et le banquier reçoivent chacun deux cartes qui leur sont distribuées, une à une, alternativement. La valeur du jeu dépend du total des points des cartes. Le maximum possible est de 9 points. Toutes les cartes de l'As (valant 1 point) jusqu'au 9 ont leur valeur nominale et les autres (10, Valet, Dame, Roi) sont les bûches et considérées pour zéro.

Dans l'addition des points, on ne conserve que le chiffre des unités du total. (Ainsi, un 8 et un 4, totalisant 12, valent 2 points; un 7 et un 3 valent Zéro; un 6 et un 8 valent 4 points). Ayant regardé son jeu, le ponte, opposé au banquier, a la faculté de demander une carte supplémentaire dans l'espoir d'améliorer son total.

Les possibilités de jeu sont les suivantes :

PONTES	
Total des deux premières cartes du ponte	Le ponte doit
0, 1, 2, 3, 4	Demander une troisième carte
5	Demander une troisième carte ou dire « non »
6, 7	Dire « non » et conserver son jeu
8, 9	Abattre ses cartes

BANQUIER		
Total des deux premières cartes du banquier	Le banquier doit prendre une troisième carte si la troisième carte pour le ponte est :	Le banquier peut prendre une troisième carte si la troisième carte pour le ponte est :
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	9
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	
5	5, 6, 7	4
6, 7	6, 7	
8, 9	Le banquier doit abattre ses cartes	

Si le banquier a 8 ou 9, il abat son jeu et le ponte en fait autant. De même, le coup est terminé si le ponte a abattu 8 ou 9. Dans les autres cas, le banquier remet à découvert la carte, si elle a été demandée, et s'en sert une à lui-même, s'il le croit utile à l'amélioration de son jeu. Les deux jeux abattus, celui approchant le plus le total de 9 l'emporte. A égalité, le coup est nul.

Après avoir annoncé la somme mise en jeu, le banquier la remet au croupier qui la pose à sa gauche sur la table. Ce dernier annonce le Banco avec l'indication de la somme. Le joueur à droite du banquier (puis le suivant) a priorité pour « tenir le Banco », c'est-à-dire engager une somme égale à celle annoncée. Si aucun des joueurs assis n'a répondu, un joueur debout peut intervenir, dit « Banco » et dépose son enjeu. Il lui est loisible aussi de ne tenir qu'une partie de la somme proposée à condition qu'elle soit supérieure à la moitié et dit « avec la table », en remettant la somme qu'il engage. Le croupier invite d'autres joueurs à compléter.

De même, lorsque le Banco n'est pas fait, il demande : « Qui ponte ? » puis dit « rien ne va plus » pour indiquer qu'il n'est plus possible de miser.

5. Les enjeux :

Les cartes sont ensuite distribuées au joueur qui a tenu seul le Banco, à celui qui a fait Banco avec la table ou déposé la plus forte mise. Il peut s'agir d'un des joueurs assis ou debout. Si le total des enjeux ne couvre pas la mise du banquier, celle-ci est réduite d'autant.

Si le banquier a gagné, les mises sont ramassées par le croupier qui préleve 6 ou 7 % de leur montant, à placer dans la cagnotte. Le reste vient s'ajouter à la mise du banquier. Si ce dernier l'estime trop importante, il peut en faire mettre une partie au « reliquat ». Cette somme hors jeu lui est rendue à la fin.

En cas d'égalité, les pontes sont maîtres de leur enjeu. Ils peuvent reprendre leur mise, l'augmenter ou la diminuer pour le coup suivant.

Si le banquier a perdu, les joueurs sont payés à égalité et dans l'ordre des places.

Tant que le banquier gagne, il peut continuer à donner ou passer la main en annonçant « il y a une suite ». S'il perd le coup, la main passe au joueur suivant à sa droite. Si ce joueur ne prend pas la main, elle passe au suivant.

Le casino a toute latitude pour fixer, au Baccara, le minimum et le maximum des banques et, au Chemin de Fer, le minimum et le maximum soit de la mise initiale, soit des bancos.

6. Quelques règles particulières au Chemin de Fer :

Le ponte recevant les cartes n'a pas à prendre avis des autres joueurs engagés dans le coup pour savoir s'il doit « tirer » ou non. Il est parfois admis qu'une faute grave de celui qui tient les cartes et perd le coup justifie qu'il rembourse les mises des autres joueurs engagés avec lui. C'est le cas de l'étourdi qui ayant 8 ou 9 en main répond « non » au lieu d'abattre ses cartes. Ou encore de celui qui a tiré à 6 ou n'a pas tiré s'il avait moins de 5.

Section 13

Règles applicables au Big Wheel

1. Le matériel :

Le Big Wheel se joue au moyen d'une roue divisée en 52 ou 54 cases délimitées chacune par des chevilles en cuivre. Une languette de cuir appelée « battant », placée en haut du disque, vient battre contre les chevilles quand le disque est mis en mouvement. Le battant se loge entre deux chevilles quand le mouvement s'arrête et indique la case gagnante.

Les 52 cases sont réparties de manière aléatoire comme suit : 24x1; 12x3; 8x5; 4x10; 2x20; 1x45 (logo du casino); 1x45 (autre logo).

24 cases illustrées multipliant 1 fois la mise;

12 cases illustrées multipliant 3 fois la mise;

8 cases illustrées multipliant 5 fois la mise;

4 cases illustrées multipliant 10 fois la mise;

2 cases illustrées multipliant 20 fois la mise;

2 cases illustrées multipliant 45 fois la mise;

Les 54 cases sont réparties de manière aléatoire comme suit : 23x1; 15x2; 8x5; 4x10; 2x20;

2 x 40.

23 cases illustrées multipliant 1 fois la mise;

15 cases illustrées multipliant 2 fois la mise;

8 cases illustrées multipliant 5 fois la mise;

4 cases illustrées multipliant 10 fois la mise;

2 cases illustrées multipliant 20 fois la mise;

2 cases illustrées multipliant 40 fois la mise;

Chacune des différentes illustrations ainsi que le chiffre du multiple des mises figurant sur le disque est reproduite dans l'une des 7 cases réparties sur la table de jeu.

2. Le personnel :

Un croupier expérimenté se tient derrière la table.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueurs pouvant prendre place à la table n'est pas limité.

4. Le jeu :

Le joueur indique sa mise en plaçant ses jetons sur la ou les cases choisies. Le montant de la mise est alors multiplié par le chiffre indiqué au-dessus de l'illustration sur la table de jeu et donne le résultat du gain.

Le croupier actionne la roue et annonce « faites vos jeux, s'il vous plaît ». Lorsque le battant a franchi les 52 (54) cases, il est question d'un « tour ». Le croupier actionne ensuite une seconde fois la roue, sans attendre que celle-ci s'arrête, de manière à ce qu'elle exécute au minimum quatre tours. Dès le début de ce deuxième lancer, le croupier annonce de façon audible « rien ne va plus » et plus aucune mise ne peut être effectuée ou modifiée.

Lorsque la roue s'arrête, le battant indique la case gagnante. Si le battant reste bloqué sur une cheville entre deux cases, ou si quelque chose ou quelqu'un entrave le fonctionnement de la roue de sorte qu'elle n'effectue pas quatre tours, le jeu n'est pas valide. Dans ce cas, le jeu doit être arrêté et la procédure décrite ci-dessus doit être recommencée.

5. Les enjeux :

Les joueurs déterminent eux-mêmes leurs mises, à moins que le casino n'en dispose autrement.

Les gains sont payés en partant de la mise la plus basse vers la mise la plus élevée.

Durant les paiements, le joueur ne peut effectuer aucune mise.

Section 14

Règles applicables au Black Jack

1. Le matériel :

Une table en forme de demi cercle sur laquelle sont représentés, entre autres, sept emplacements pour le dépôt des mises des joueurs assis, ainsi qu'une ligne destinée à « l'assurance ».

Le jeu du black jack se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes, d'un tarotage unique. Il doit être fait usage de cartes en parfait état au commencement de chaque séance.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier introduit les cartes dans un batteur/distributeur.

Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées face au-dessus.

2. Le personnel :

Un croupier expérimenté se tient derrière la table.

3. Le nombre de joueurs :

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. Si des places assises ne sont pas occupées, les joueurs assis peuvent miser sur les emplacements vacants avec l'accord du croupier et selon les règles du casino. Il ne peut y avoir que trois joueurs au maximum par emplacement.

Des joueurs debout peuvent miser sur la main d'un joueur assis dans les limites du maximum de mise autorisé par le casino, pour la main. Les joueurs debout ne peuvent toutefois donner des instructions ou des conseils et subissent les initiatives du joueur assis.

4. Le jeu :

Chacune des mains d'un même joueur est considérée individuellement et suit l'ordre normal de distribution et de demande des cartes.

Les joueurs peuvent user des possibilités de jeu suivantes :

1° Jeu simple et Black Jack :

Lorsque toutes les mises ont été déposées, le croupier distribue une carte pour chaque main en commençant à sa gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. A l'issue de ce tour, il se donne une carte, puis distribue une seconde carte, toujours dans le même ordre, à chaque main.

Il propose ensuite des cartes supplémentaires aux titulaires des mains. La situation de chaque main est déterminée avant qu'une offre soit faite à la suivante, chaque joueur pouvant refuser ou demander des cartes supplémentaires, une par une, jusqu'à ce qu'il s'estime satisfait. Lorsqu'une main obtient un point supérieur à 21, elle a perdu et le croupier ramasse immédiatement les cartes et la mise avant de passer à la main suivante.

Lorsque tous les joueurs ont déterminé la situation de leurs mains, le croupier tire une ou plusieurs cartes pour lui-même. S'il a 17 points ou plus, il ne peut prendre de cartes supplémentaires; s'il a 16 points ou moins, il est tenu de tirer d'autres cartes jusqu'à ce que le total de ses points atteigne 17 ou plus. Lorsqu'il a un as parmi ses cartes, il doit le compter pour 11 points si avec cette valeur il atteint 17 ou plus.

Si le croupier a plus de 21 points, il paie toutes les mises encore sur le tapis; s'il n'a pas atteint 21, il ramasse les mises des mains qui ont un point inférieur au sien et paie celles qui ont un point supérieur au sien. Les mains qui ont obtenu un point égal à celui du croupier sont nulles. Leurs titulaires peuvent retirer leurs mises et leurs cartes sont brûlées.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé un point, procède au ramassage des mises perdantes et au paiement des mises gagnantes dans l'ordre prévu, de droite à gauche. Il enlève les cartes au fur et à mesure et les dispose figure en dessous sur le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu, jusqu'à ce que le batteur/distributeur soit vide.

Les paiements se font à égalité, mais si un joueur fait un « Black Jack », c'est-à-dire 21 points avec deux cartes, il est payé à raison de 3 pour 2.

Le « Black Jack » l'emporte toujours sur 21 points obtenus avec plus de deux cartes.

2° L'assurance :

Lorsque la première carte du croupier est un as, les joueurs peuvent s'assurer contre le « Black Jack » de la banque.

Le croupier propose cette assurance lorsqu'il a donné la deuxième carte à tous les joueurs, qui ne peuvent plus s'assurer lorsqu'ils ont tiré une troisième carte.

Le joueur qui s'assure dépose sur la ligne « assurance » face à son enjeu une mise égale à la moitié de sa propre mise. La direction peut décider que cette mise soit inférieure à la mise initiale.

Quand la situation de chaque joueur a été déterminée, si le croupier tire un 10, il ramasse les mises perdantes et paie les assurances à raison de 2 pour 1. S'il n'a pas réalisé un « Black Jack », il ramasse les assurances et encaisse ou paie les autres mises comme dans le jeu simple.

3° Les paires :

Lorsqu'un joueur reçoit aux deux premiers tours, deux cartes de même valeur, il peut considérer qu'il a deux mains séparées. S'il utilise cette possibilité, il doit engager une mise égale à sa mise initiale sur l'une des cartes. Ces deux cartes et ces deux mises sont alors considérées comme des mains séparées et indépendantes ayant toujours chacune sa valeur et sa destinée propre. Le joueur reste, tire et joue dans les conditions du jeu simple, déterminant la situation de la main la plus à sa droite avant de passer à la suivante.

Si pour l'une de ces mains il obtient, lors de la première distribution, une deuxième carte formant une nouvelle paire, il peut à nouveau la séparer et déposer une autre mise égale.

Lorsqu'un joueur partage une paire d'as ou une paire de cartes valant 10 points et s'il totalise 21 points avec la deuxième carte tirée, ce point n'est pas considéré comme un Black Jack et n'est payé qu'à égalité.

Lorsqu'un as se trouve dans un main non séparé, il vaudra un point en cas de séparation.

Lorsqu'une séparation est réalisée avec deux as, l'as vaudra 11 points.

La direction du casino a la possibilité, dans son règlement intérieur, de limiter les paires aux cartes similaires, excluant ainsi les cartes différentes mais de valeur identique. Elle peut également limiter le nombre des paires que peut constituer un même joueur.

4° La double mise ou « down for double » :

Quelque soit le nombre de points obtenus avec ses deux premières cartes, le joueur peut doubler sa mise. Dans ce cas, il n'a droit qu'à une seule carte supplémentaire.

La double mise est autorisée pour toutes les mains y compris les paires. Toutefois la direction du casino peut, dans son règlement intérieur, en exclure la possibilité en ce qui concerne les paires.

5. Les enjeux :

Les mises de joueurs exclusivement représentées par des plaques et jetons, doivent être exposées, dans les limites du minimum et du maximum, avant la distribution des cartes.

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable du casino à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Il ne peut plus être modifié avant la séance du lendemain.

6. Le Super Sept :

Il s'agit d'une « mise-bonus ». Elle n'est pas obligatoire, mais quand le joueur veut mettre cette mise supplémentaire, il doit le faire en même temps qu'il place sa mise principale, c'est-à-dire avant d'avoir vu ses cartes.

Pour gagner avec une mise-bonus il faut avoir une des combinaisons suivantes :

- * Première carte : un 7 de n'importe quelle sorte et couleur;
- * Deux premières cartes : deux 7 de n'importe quelle sorte et couleur;
- * Deux premières cartes : deux 7 de même couleur et sorte;
- * Trois premières cartes : trois 7 de n'importe quelle sorte et couleur;
- * Trois premières cartes : trois 7 de même couleur et sorte.

7. Le 3 X 7 :

Si le joueur obtient 21 au moyen de trois 7, la banque lui paie directement son gain, soit 1 fois sa mise. L'enjeu reste et le joueur continue à prendre part au jeu.

8. Le Surrender :

Si, après avoir reçu ses deux premières cartes, le joueur s'aperçoit qu'il n'a aucune chance de battre la banque, il peut arrêter de jouer et annoncer « Surrender ». Il perd la moitié de sa mise et ne participe plus au tour.

La direction a la possibilité d'interdire cette pratique au joueur lorsque le croupier possède un as.

9. Even Money :

Lorsque le joueur possède 21 et que le croupier possède un as, le joueur peut demander que la banque lui paie de suite son enjeu; soit 1 fois sa mise. Il ne prend plus part au tour.

10. Le 5 cartes Bonus :

Lorsque le joueur gagne avec :

- * 5 cartes, il reçoit 1.5 fois sa mise;
- * 6 cartes, il reçoit 2 fois sa mise;
- * 7 cartes ou plus, il reçoit 5 fois sa mise.

11. Le Triple Action Black-Jack :

Il s'agit d'une variante au black-jack.

Avant d'avoir reçu ses cartes, le joueur peut décider qu'il fera trois parties avec les mêmes cartes. Le croupier, quant-à-lui, change de cartes à chaque parties.

Cette variante se joue sur les places 1 à 3. Le joueur peut décider de ne jouer qu'un ou deux mains.

Les diverses mises d'un joueur ne doivent pas avoir toutes la même valeur. Si le joueur décide de doubler, de séparer ou d'utiliser le Surrender, cela vaut pour toutes les mises.

Section 15

Règles applicables au Caribbean Stud Poker

1. Le matériel :

Une table où sont représentés au minimum cinq emplacements et au maximum 7 emplacements pour le dépôt des mises.

Le Caribbean Stud Poker se joue avec un jeu de cinquante deux cartes d'un tarotage à teinte unie. Au début de chaque séance, il doit être fait usage de cartes neuves.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier retourne les cartes qui sont rassemblées en un seul tas et introduites dans le batteur/distributeur.

Toute carte détachée et découverte par erreur est immédiatement brûlée.

2. Le personnel :

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

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

Le chef de table et le croupier ne peuvent être relevés en cours de donne, de déroulement du jeu ou des paiements.

3. Le nombre de joueurs :

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

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

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

Aucune personne debout ne peut miser sur la main d'un joueur assis.

4. Le jeu :

Les mises, exclusivement représentées par des plaques ou jetons, ne peuvent être placées, modifiées ou retirées après l'annonce du croupier « rien ne va plus ». Aucun enjeu sur annonce n'est toléré.

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

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

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

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

Les cartes restantes sont brûlées et placées dans le batteur/distributeur.

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

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

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

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

Quand chaque joueur s'est déterminé, le croupier expose sa main horizontalement devant lui, face visible, et selon sa meilleure combinaison.

Dans tous les cas, les joueurs, après reconnaissance de leur main, disposent immédiatement leurs cartes, faces cachées, bien en évidence sur le tapis à la vue du croupier. Dès lors, ils ne peuvent plus y toucher.

5. Les enjeux :

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

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

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

La main d'un joueur qui est battu par celle du croupier perd à la fois la mise initiale et la mise de relance.

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

Le coup est nul quand :

1° le nombre de cartes composant la main d'un joueur ou du croupier est incorrect;

2° les joueurs échangent des informations sur le contenu de leur main.

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

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

Les combinaisons gagnantes sont les suivantes :

COMBINAISONS		GAINS
As/Roi		1 fois la mise
1 paire	2 cartes de même valeur	1 fois la mise
2 paires	2 fois 2 cartes de la même valeur	2 fois la mise
Brelan	3 cartes de même valeur	3 fois la mise
Quinte	5 cartes de même couleur, mais qui ne se suivent pas	5 fois la mise
Straight	5 cartes qui se suivent, mais pas de la même couleur	4 fois la mise
Full	1 brelan + 1 paire	7 fois la mise
Carré	4 cartes de même valeur	20 fois la mise
Quinte flush	5 cartes qui se suivent et de même couleur	50 fois la mise
Quinte royale	10, Valet, Dame, Roi, As, de même couleur	100 fois la mise

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

6. La mise-bonus :

Le joueur peut effectuer une mise supplémentaire appelée « La mise Bonus ». Cette mise n'est pas obligatoire, mais quand le joueur veut mettre cette mise supplémentaire, il doit le faire en même temps qu'il met le « ante » c'est-à-dire avant d'avoir vu ses cartes.

Pour gagner avec une mise Bonus, le joueur doit avoir une des combinaisons suivantes : couleur, full, carré, quinte flush ou une quinte royale, mais il ne doit en aucun cas battre la banque. Il gagne même s'il y a un jeu « nul » (quand il n'y a pas de jeu parce que le croupier ne possède pas la combinaison minimale As/Roi). Par conséquent, le joueur perd la mise Bonus s'il ne possède pas une combinaison gagnante.

Section 16

Règles applicables au Craps

1. Le matériel :

Le jeu du craps se joue avec deux dés de même couleur, en matière transparente, de surface polie, de 20 à 25 mm de côté. Les bords doivent être tranchants, les angles vifs et les points marqués à ras. Des numéros d'ordre attribués par le fournisseur et des sigles particuliers au casino doivent apparaître sur une surface du dé sans nuire à son équilibre.

Les bords polis ou biseautés, les coins arrondis et les points concaves sont interdits.

La table est rectangulaire et les bords sont surélevés. Il existe deux sortes de Craps : le Craps normal et le Mini Craps.

2. Le personnel :

Le personnel affecté à chaque table de Craps comprend un chef de table ou boxman, deux croupiers et un préposé aux dés ou stickman.

Le personnel affecté à la table de Mini-Craps ne comprend qu'un boxman et un croupier.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu et des paiements.

Les croupiers sont chargés de ramasser les mises perdantes, de placer s'il y a lieu les mises sur la case représentant le point et de payer les mises gagnantes. Ils effectuent également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons.

Le stickman est chargé de vérifier le bon état des dés en cours de partie, de les passer aux joueurs et est seul habilité à faire les différentes annonces nécessitées par le déroulement du jeu.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre des joueurs pouvant prendre place à chaque table n'est pas limité.

4. Le jeu :

Cinq dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche des croupiers puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur refuse son tour, les dés passent au joueur suivant, dans l'ordre prévu. Le stickman passe les dés au joueur au moyen de sa canne et doit éviter de les toucher sauf pour les examiner ou les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table. Le joueur en choisit deux et les trois autres sont replacés dans le « bowl » jusqu'au jeu suivant où la même procédure est appliquée.

Le joueur qui lance les dés ou tireur, doit les jeter immédiatement et ne doit ni les frotter ni les garder dans la main.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant de tenter un lancer. Il ne peut toutefois le faire dans la série des coups joués pour retrouver le nombre désigné comme point.

Les mises ne peuvent plus être effectuées après le lancer des dés.

Les dés sont lancés dans le sens de la longueur de la table et de telle manière qu'ils s'immobilisent dans la partie de la table opposée à la place d'où ils ont été jetés après que l'un au moins a frappé le bord opposé au tireur. Ils doivent rouler et non glisser. Pour que le lancer soit valable, les dés doivent s'immobiliser à plat sur le tapis. En cas de dés cassés, superposés, à cheval ou arrêtés sur un jeton ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le stickman annonce « coup nul ». Le chef de table peut retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles du lancé.

Après un certain nombre de séries, le chef de partie peut décider de changer les dés. Le stickman annonce alors « les dés changent » et pousse devant le tireur avec la canne les six dés mis en service. Le tireur en prend deux pour les lancer et les quatre autres sont remis à la vue des joueurs dans la boîte prévue à cet effet.

5. Les enjeux :

Le tireur doit avoir déposé sa mise soit sur la ligne win soit sur la ligne don't win avant de jeter les dés. Il peut également jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles. Aucune mise ne peut être déposée après le « rien ne va plus ».

Les joueurs ne peuvent faire usage que des quatre catégories de chances suivantes :

a) Les chances simples qui, toutes, se paient à égalité, à savoir :

1° Le win qui se joue au premier jet. Cette chance gagne avec 7 ou 11, perd avec 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le nombre sorti devient le point. Un croupier indique alors celui-ci en plaçant un cabochon sur la case portant ce numéro. La mise sur win est ensuite gagnante si le point se répète, perdante si le 7 sort ou en attente pour tout autre chiffre. Les dés changent de main lorsque le 7, qui fait perdre cette chance, sort;

2° Le don't win se joue au premier jet. Cette chance gagne avec 2 ou 3, perd avec 7 ou 11 et fait coup nul avec 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le chiffre sorti devient le point. La mise sur don't win est ensuite gagnante si le 7 sort et perdante si le point se répète;

3° Le come qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet. Cette chance gagne si le 7 ou le 11 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise et perd, dans les mêmes conditions, avec 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, elle gagne si le point où elle est déposée sort, perd avec le 7 ou reste en attente avec tout autre numéro;

4° Le don't come qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet. Cette chance gagne si le 2 ou le 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise et perd, dans les mêmes conditions, avec le 7 ou le 11 et fait coup nul avec le 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, gagne si le 7 sort ou perd si le point sur lequel elle est placée sort.

Les mises placées sur win, don't win, come ou don't come ne peuvent être retirées et doivent jouer jusqu'à ce qu'elles aient gagné ou perdu;

5° Le field qui se joue à n'importe quel moment de la partie, chaque coup étant décisif. Cette chance gagne si, lors du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, le total des dés forme 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12 et perd pour tout autre total. Elle se paie double si le 2 ou le 12 sort et à égalité pour les autres points;

6° Le big 6 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne avec un 6 formé de n'importe quelle façon ou perd si le 7 sort. La mise peut rester ou être retirée sur les coups non décisifs;

7° Le big 8 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne avec un 8 formé de n'importe quelle façon ou perd si le 7 sort. La mise peut rester ou être retirée sur les coups non décisifs;

8° Under 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total des points formé par les dés est inférieur à 7 et perd si ce total est égal ou supérieur à 7;

9° Over 7 qui se joue à n'importe quel moment de la partie. Cette chance gagne si le total des points formé par les dés est supérieur à 7 et perd si ce total est égal ou inférieur à 7;

b) Les chances multiples qui toutes peuvent se jouer à n'importe quel moment de la partie, à savoir :

1° Les hard ways qui se jouent sur les totaux de 4, 6, 8 ou 10 formés par les doubles, les mises pouvant être retirées après les coups non décisifs. Ces chances gagnent si le double choisi sort et perdent avec le 7 ou si le total du nombre est formé autrement que par les doubles. Le double 2 et le double 5 sont payés 7 fois la mise, le double 3 et le double 4, 9 fois la mise;

2° Le jeu du 7 qui se paie 4 fois la mise. Cette chance gagne si le 7 sort et perd avec tout autre total;

3° Le jeu du 11 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 11 sort et perd avec tout autre total;

4° L'any craps qui se paie 7 fois la mise. Cette chance gagne si le 2, le 3 ou le 12 sort et perd avec tout autre total;

5° Le craps 2 qui se paie 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total;

6° Le craps 3 qui se paie 15 fois la mise. Cette chance gagne si le 3 sort et perd avec tout autre total;

7° Le craps 12 qui se paie 30 fois la mise. Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total;

8° Le horn qui se paie 4 fois la mise. Cette chance, qui associe les craps et le jeu du 11, gagne si 2, 3, 12 ou 11 sort et perd avec tout autre total.

c) Les chances associées, qui ne peuvent être jouées que si la chance simple correspondante, dont le point doit être connu, a déjà été engagée, suivent le sort de celle-ci, mais peuvent toujours être retirées après un jet non décisif. Il s'agit de :

1° La chance associée du win dont la mise se place à proximité et à l'extérieur de la chance simple correspondante. Cette chance gagne avec le point, perd avec le 7 et fait coup nul avec tout autre total. La mise est payée 2 pour 1 si le point est 4 ou 10, 3 pour 2 s'il est 5 ou 9 et 6 pour 5 s'il est 6 ou 8;

2° La chance associée du don't win dont la mise se place en porte à faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne avec le 7, perd avec le point et fait coup nul avec tout autre total. La mise est payée 1 pour 2 si le point est 4 ou 10, 2 pour 3 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 6 s'il est 6 ou 8;

3° La chance associée du come dont la mise se place en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le come et est payée comme la chance associée du win;

4° La chance associée du don't come dont la mise se place en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le don't come et est payée comme la chance associée du don't win;

d) Les place bets qui peuvent se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et peuvent être retirées en cas de coup non décisif, à savoir :

1° Le right bet dont la mise se place, selon la position du joueur, à cheval sur les lignes avant ou arrière du numéro choisi. Cette chance gagne si le point correspondant sort avant un 7, perd avec le 7 ou fait coup nul. La mise est payée 7 pour 6 si le point est 6 ou 8, 7 pour 5 s'il est 5 ou 9 et 9 pour 5 s'il est 4 ou 10;

2° Le wrong bet dont la mise se place dans la case arrière du numéro choisi et est différenciée par l'employé à l'aide d'une contremarque portant « Wrong bet ». Cette chance gagne si le 7 sort avant le point correspondant, perd si c'est ce point qui sort ou fait coup nul. La mise est payée 4 pour 5 si le point est 6 ou 8, 5 pour 8 s'il est 5 ou 9 et 5 pour 11 s'il est 4 ou 12.

Sur les chances simples, le maximum des mises ne peut être inférieur à cinquante fois, ni supérieur à cent fois le minimum de chaque table.

Sur les chances multiples, le maximum des mises est calculé de telle sorte que le gain possible est au moins égal à celui permis par le maximum sur les chances simples et au plus égal à trois fois ce gain.

Sur les chances associées du win et du come, le maximum des mises est déterminé par le montant des mises effectivement placées sur les chances simples correspondantes.

Sur les chances associées du don't win et du don't come, le maximum des mises est fixé en fonction du point joué, à savoir pour 4 et 10 à 200 % du montant de la mise effectivement placée sur la chance simple correspondante, pour 5 et 9 à 150 % de ce montant et pour 6 ou 8 à 120 % de ce montant.

Sur les right bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal au maximum des mises sur les chances simples pour 4, 5, 9 et 10, ou à 120 % de ce maximum pour 6 et 8.

Sur les wrong bets, le maximum des mises est fonction du point joué et égal à 125 % du maximum des mises sur les chances simples pour 6 et 8, à 160 % de ce maximum pour 5 et 9 et à 220 % de ce maximum pour 4 et 10.

Section 17

Règles applicables au Mini Punto Banco

1. Le matériel :

La table du Mini Punto Banco a la forme d'un demi cercle et offre sept place assises.

Le jeu du Punto Banco se joue avec six jeux de cinquante-deux cartes d'un tarotage à teinte unie.

Après leur comptée et leur vérification, le croupier introduit les cartes dans un batteur/distributeur.

2. Le personnel :

Le personnel affecté à chaque table comprend 2 personnes : un chef de table et un croupier.

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

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'extraire les cartes du distributeur, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de sept. La numérotation se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Des joueurs debout peuvent participer au jeu. Le nombre de joueurs pouvant prendre place sur un box est de trois.

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

4. Le jeu :

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

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

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

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

5. Les enjeux :

Les mises des joueurs exclusivement représentées par des plaques et jetons doivent être exposées dans les limites du maximum et du minimum, avant la distribution des cartes.

Le croupier annonce « Rien ne va plus »; dès lors, plus aucune mise n'est acceptée. Il sort les cartes du batteur/distributeur, faces cachées. La première et la troisième carte reviennent à punto, la deuxième et la quatrième à banco.

Les cartes détachées ne peuvent, sous quelque prétexte que ce soit, être réintégrées dans le batteur/distributeur.

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

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

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

Le croupier retourne ensuite les cartes jouant pour banco. Il annonce également le point et fait éventuellement tirer une troisième carte, face visible, pour punto ou banco, le point de punto étant déterminé en premier. Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirage suivants, que le croupier est chargé de faire appliquer. Le croupier ne peut pas prendre les cartes pour punto, même s'il a exposé la mise la plus élevé sur cette chance.

PUNTO	
Punto a deux cartes constituant un total de points égal à	
0, 1, 2, 3, 4, 5	A droit à une troisième carte à moins que Banco n'ait 8 ou 9
6, 7	Passe. Entre 0 et 5, Banco prend une troisième carte
8, 9	Passe. Punto et Banco n'ont pas droit à une troisième carte

BANCO	
Banco a deux cartes constituant un total de points égal à	
0, 1, 2	A droit à une troisième carte, à moins que Punto n'ait 8 ou 9
3	A droit à une troisième carte, à moins que la troisième carte de Punto ne soit un 8
4	A droit à une troisième carte, à moins que la troisième carte de Punto ne soit 0, 1, 8 ou 9.
5	A droit à une troisième carte, à moins que la troisième carte de Punto ne soit 0, 1, 2, 3, 8 ou 9
6	Banco passe si Punto passe, ou a droit à une troisième carte à moins que la troisième carte de Punto ne soit 0, 1, 2, 3, 4, 5, 8 ou 9
7	Passe
8, 9	Passe. Punto et Banco n'ont pas droit à une troisième carte

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

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

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

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

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

Le maximum des mises est fixé à l'ouverture de chaque table par le directeur responsable du casino à 50, 100 ou 200 fois le minimum des mises. Le coefficient choisi ne peut être changé avant la séance du lendemain.

Section 18

Règles applicables à la roulette française

1. Le matériel :

Le matériel de la roulette française se compose :

1° D'un cylindre à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile pivotant sur un axe métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons en cuivre. Les cases alternativement rouges et noires sont munies chacune d'un des numéros compris entre 1 et 36 et d'un zéro qui n'est ni rouge, ni noir. A chaque fin de partie, le cylindre doit être refermé au moyen d'un couvercle fermant à clé;

2° D'un tapis, avec, au centre, un tableau présentant les 37 numéros destinés à recevoir les mises des numéros Pleins et autres formes de jeux. Tout autour du tableau se trouvent les emplacements des Chances Simples, des deux côtés de la table.

2. Le personnel :

Le personnel affecté à chaque appareil comprend :

1° un chef de table, un sous-chef, quatre croupiers, pour les roulettes à deux tableaux;

2° un chef de table, deux croupiers, pour les roulettes à un seul tableau.

Le chef et le sous-chef de table doivent se placer en vis-à-vis et en face du cylindre. Les croupiers se placent au centre de la table, respectivement à droite et à gauche du chef de table.

L'un des deux croupiers vers le cylindre fait « l'encaisseur », en ramassant à l'aide de son râteau, toutes les mises perdantes, en isolant d'abord les mises gagnantes du numéro plein et du secteur. Ensuite, il tri et range tous les jetons qu'il a devant lui.

Le second croupier vers le cylindre fait le « payeur ». Il prépare le paiement des mises gagnantes en les présentant séparément sur le côté de la table pour en faciliter le contrôle.

Il est interdit aux chefs et sous-chefs de table de manipuler, pour quelque cause que ce soit, des espèces, des plaques ou des jetons.

Tous les croupiers affectés au jeu de la roulette doivent être chargés successivement du lancement de la bille sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi. Les croupiers doivent se remplacer mutuellement, suivant un ordre de roulement établi par la direction du casino.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueurs pouvant prendre place à chaque table n'est pas limité.

4. Le jeu :

L'employé chargé de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé au précédent et lancer la bille dans le sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu puis reprendre la bille et la relancer.

Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber dans le cylindre, le croupier annonce « Rien ne va plus ». Dès lors aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 37 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants et frappe de son râteau sur la table ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public. Les paiements aux joueurs gagnants et l'encaissement des masses perdues sont effectués par les croupiers du centre. Deux de ceux-ci, un pour chaque tableau, enlèvent les enjeux perdus par les joueurs, les deux croupiers du centre paient les mises qui ont gagné. Seules sont considérées comme ayant participé au jeu les mises effectivement placées sur le tableau au moment du « Rien ne va plus ». Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre suivant : colonnes et douzaines, chances simples (rouge, noir, impair, pair, passe et manque) transversales, carrés, chevaux et en dernier lieu numéros pleins.

5. Les enjeux :

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

a) Chances multiples :

1° mise sur un numéro plein qui rapporte trente cinq fois la mise;

2° mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise;

3° mise sur une transversale (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise;

4° mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro) qui rapporte huit fois la mise;

5° mise sur un sixain (six numéros) qui rapporte cinq fois la mise;

6° mise sur un douzaine ou un colonne qui rapporte deux fois la mise;

7° mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros) qui rapporte une demi fois la mise.

Soit :

FORME DE JEU	Nos JOUES	PAIEMENT X/mise	EMPLACEMENT DE LA MISE
PLEIN	1	35 fois	Sur le numéro
CHEVAL	2	17 fois	Ligne entre deux numéros
TRANSVERSALE	3	11 fois	Ligne de trois numéros (ligne ext.)
CARRE	4	8 fois	Intersection de 4 numéros
4 PREMIERS	4	8 fois	Ligne transversale 1-3 et zéro
SIXAIN	6	5 fois	Ligne entre deux transversales
DOUZAINES	12	2 fois	Bout de table (de chaque côté)
COLONNE	12	2 fois	Bout de table (devant croupier)
EGALITES	18	1 fois	Côté de table
DOUZAINES A CHEVAL	24	1/2 fois	Ligne entre 2 douzaines
COLONNE A CHEVAL	24	1/2 fois	Ligne entre 2 colonnes

b) Chances simples :

1° mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte une fois la mise;

2° mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36) qui rapporte une fois la mise;

3° mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs) qui rapporte une fois la mise.

Dans les deux cas, le joueur conserve sa mise.

Dans le cas où le numéro sortant est le zéro, deux solutions s'offrent au joueur qui a misé sur une chance simple :

1° Retirer la moitié de sa mise, l'autre moitié étant versée à la caisse de la table;

2° Laisser la totalité de la mise « en prison ». Lorsque le joueur a adopté cette solution et que le numéro sortant n'est pas zéro, les mises placées en prison qui devraient gagner reprennent purement et simplement leur liberté. Les autres sont définitivement perdues.

Si le zéro sort une seconde fois, une troisième, fois, etc., le même choix est laissé au joueur étant donné que la valeur initiale de sa mise est considérée comme ayant perdu 50 % de sa valeur à chaque sortie du zéro.

Lorsque le zéro sort au dernier coup de la séance, le joueur est tenu d'accepter le remboursement de la moitié, du quart, du huitième, etc. de sa mise initiale suivant qu'il s'agit de la première, seconde, troisième, etc. sortie du zéro.

Le maximum est fixé :

1° Sur les chances simples, à deux milles fois l'enjeu;

2° Sur les chances multiples, à :

Numéro plein	100 fois l'enjeu;
Cheval	200 fois l'enjeu;
Transversale	300 fois l'enjeu;
Carré	400 fois l'enjeu;
Sixain	600 fois l'enjeu;
12 numéros	1 500 fois l'enjeu;
24 numéros	3 000 fois l'enjeu;

6. Combinaisons applicables aux jeux de roulette française :

1. Distribution des cylindres :

0 - 32 - 15 - 19 - 4 - 21 - 2 - 25 - 17 - 34 - 6 - 27 - 13 - 36 - 11 - 30 - 8 - 23 - 10 - 5 - 24 - 16 - 33 - 1 - 20 - 24 - 31 - 09 - 22 - 18 - 29 - 7 - 28 - 12 - 35 - 3 - 26

2. Combinaisons possibles :

a. Les douzaines et les colonnes :

Elles comprennent 12 numéros et sont les suivantes :

1re Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1re Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Les égalités :

Chaque égalité comprend 18 numéros :

Rouge	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Noir	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rouge-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Noir-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

c. Les voisins des numéros :

Ils sont limités à deux numéros à gauche et deux numéros à droite.

0 = 12-25-03-26- 0 -32-15-19-04	18 = 14-31-09-22- 18 -29-07-28-12
01 = 05-24-16-33- 01 -20-14-31-09	19 = 26- 0-32-15- 19 -04-21-02-25
02 = 15-19-04-21- 02 -25-17-34-06	20 = 24-16-33-01- 20 -14-31-09-22
03 = 07-28-12-35- 03 -26- 0-32-15	21 = 32-15-19-04- 21 -02-25-17-34
04 = 0-32-15-19- 04 -21-02-25-17	22 = 20-14-31-09- 22 -18-29-07-28
05 = 30-08-23-10- 05 -24-16-33-01	23 = 36-11-30-08- 23 -10-05-24-16
06 = 02-25-17-34- 06 -27-13-36-11	24 = 08-23-10-05- 24 -16-33-01-20
07 = 09-22-18-29- 07 -28-12-35-03	25 = 19-04-21-02- 25 -17-34-06-27
08 = 13-36-11-30- 08 -23-10-05-24	26 = 28-12-35-03- 26 - 0-32-15-19
09 = 01-20-14-31- 09 -22-18-29-07	27 = 25-17-34-06- 27 -13-36-11-30
10 = 11-30-08-23- 10 -05-24-16-33	28 = 22-18-29-07- 28 -12-35-03-26
11 = 06-27-13-36- 11 -30-08-23-10	29 = 31-09-22-18- 29 -07-28-12-35
12 = 18-29-07-28- 12 -35-03-26- 0	30 = 27-13-36-11- 30 -08-23-10-05
13 = 17-34-06-27- 13 -36-11-30-08	31 = 33-01-20-14- 31 -09-22-18-29
14 = 16-33-01-20- 14 -31-09-22-18	32 = 35-03-26- 0- 32 -15-19-04-21
15 = 03-26- 0-32-15-19-04-21-02	33 = 10-05-24-16- 33 -01-20-14-31
16 = 23-10-05-24- 16 -33-01-20-14	34 = 21-02-25-17- 34 -06-27-13-36
17 = 04-21-02-25- 17 -34-06-27-13	35 = 29-07-28-12- 35 -03-26- 0-32
	36 = 34-06-27-13- 36 -11-30-08-23

d. Les annonces :

* le tiers : avec 6 jetons, le jeu couvre 12 numéros du cylindre de la roulette avec une concordance parfaite sur le tapis vert.

Les chevaux sont : 05-08, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36 et l'équivalent sur le cylindre : 27-13-36-11-30-08-23-10-05-24-16-33.

- * les voisins du zéro : avec 9 jetons, le jeu couvre 17 numéros du cylindre de la roulette, selon l'annonce suivante :
- 1 transversale 0-02-03, avec 2 jetons;
- 5 chevaux 04-07, 12-15, 18-21, 19-22, 32-35, une mise par cheval, avec 5 jetons;
- 1 carré 25-29, avec 2 jetons.

L'équivalent sur le cylindre : 22-18-29-07-28-12-35-03-26- 0-32-15-19-04-21-02-25.

* Les orphelins : par ce mot, on désigne les chiffres qui n'appartiennent ni au TIERS, ni aux VOISINS DU ZERO. Les 8 orphelins sont les suivants : 01-06-09-14-17-20-31-34, une mise par numéro, avec 8 jetons. L'équivalent sur le cylindre en deux groupes distincts : 17-34-06 et 01-20-14-31-09.

- * Les finales : il est possible de miser une ou plusieurs finales de numéros, soit avec 4 jetons ou avec 3 jetons :

Finale 0 = 0-10-20-30	Finale 5 = 5-15-25-35
Finale 1 = 1-11-21-31	Finale 6 = 6-16-26-36
Finale 2 = 2-12-22-32	Finale 7 = 7-17-27
Finale 3 = 3-13-23-33	Finale 8 = 8-18-28
Finale 4 = 4-14-24-34	Finale 9 = 9-19-29

Certaines finales peuvent être misées à cheval sur le tapis, comme par exemple :

Finale 0-3 = 0-03, 10-13, 20-23, 30-33
 Finale 1-4 = 01-04, 11-14, 21-24, 31-34
 Finale 2-5 = 02-05, 11-15, 22-25, 32-35
 Finale 3-6 = 03-06, 13-16, 23-26, 33-36
 Finale 6-9 = 06-09, 16-19, 26-29

* Les équivalents : Certaines combinaisons de numéros sont des annonces très pratiquées comme par exemple les figures suivantes :

Figure 1 = 01-10-19-28	Figure 6 = 06-15-24-33
Figure 2 = 02-11-20-29	Figure 7 = 07-16-25-34
Figure 3 = 03-12-21-30	Figure 8 = 08-17-26-35
Figure 4 = 04-13-22-31	Figure 9 = 09-18-27-36
Figure 5 = 05-14-23-32	

Section 19

Règles applicables à la roulette américaine

1. Le matériel :

Le matériel de la roulette dite américaine se compose d'un cylindre à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile pivotant sur un axe métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 38 cases, séparées par de petites cloisons en cuivre. Les cases, alternativement rouges et noires, portent chacune l'un des numéros compris entre 1 et 36, à l'exception de deux d'entre elles, ni rouge ni noire, diamétralement opposées, et où figure un zéro sur l'une et un double zéro sur l'autre.

Huit boîtes ou compartiments transparents, nettement séparés les uns des autres, sont fixés sur le rebord du cylindre et sont destinés à recevoir un jeton sans valeur déterminée sur lequel est placé le marqueur indiquant la valeur donnée aux jetons de cette couleur par le joueur. Ils peuvent également être placés sur un socle épousant l'arc extérieur du cylindre, de façon à ce que leur base soit à hauteur du rebord de ce cylindre.

2. Le personnel :

Le personnel affecté à chaque appareil comprend un chef de table, un croupier et, éventuellement, un employé.

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table. Il dispose de marqueurs qu'il remet au croupier à la demande de celui-ci, mais ne manipule ni jetons, ni plaques en cours de partie.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueurs est illimité.

4. Le jeu :

Le croupier responsable de la manœuvre de l'appareil doit obligatoirement actionner chaque fois le cylindre dans un sens opposé à celui du tour précédent, et lancer la bille en sens inverse. Dans le cas où un jeton vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit arrêter le jeu puis reprendre la bille et la relancer. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber dans le cylindre, le croupier annonce « Rien ne va plus ». Dès lors aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau. A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons de couleur avant de lancer la bille.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 38 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro et les chances simples gagnants.

5. Les enjeux :

Il ramasse les enjeux perdants et procède par joueur au paiement des combinaisons gagnantes après avoir annoncé dans le détail le montant de chacune d'elles.

Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre suivant : colonne, passe, impair, noir, rouge, pair, manque, douzaine, transversale, carré, chevaux et, en dernier lieu, le numéro plein, et se font avec des jetons de couleur à valeur indéterminée propres au joueur gagnant.

§ 1^{er}. Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

a) Chances multiples :

- 1° mise sur un numéro plein qui rapporte trente cinq fois la mise;
- 2° mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise;
- 3° mise sur une transversale (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise;
- 4° mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro) qui rapporte huit fois la mise;
- 5° mise sur cinq numéros (0, 00, 1, 2, 3) qui rapporte six fois la mise;
- 6° mise sur un sixain (six numéros) qui rapporte cinq fois la mise;
- 7° mise sur un douzaine ou un colonne qui rapporte deux fois la mise.

b) Chances simples :

- 1° mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte une fois la mise;
- 2° mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36) qui rapporte une fois la mise;
- 3° mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs) qui rapporte une fois la mise.

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

§ 2. Lorsque le zéro ou le double zéro sortent, toutes les mises sur les chances simples sont perdantes.

Le joueur peut, au moment où une série lui est attribuée, fixer la valeur qu'il désire donner à ses jetons de couleur dans la limite du minimum et du maximum sur un numéro plein. S'il n'use pas de cette faculté chacun de ses jetons représente le minimum de mise de la table.

Le maximum est fixé :

1° sur les chances simples, à 2000 fois l'enjeu;

2° sur les chances multiples, à :

Numéro plein	100 fois l'enjeu;
Cheval	200 fois l'enjeu;
Transversale	300 fois l'enjeu;
Carré	400 fois l'enjeu;
5 numéros	500 fois l'enjeu;
Sixain	600 fois l'enjeu;
12 numéros	1500 fois l'enjeu;
24 numéros	3000 fois l'enjeu.

Pour les combinaisons d'un numéro ou pour les combinaisons qui peuvent être associées entre elles par un ou plusieurs numéros sur le tapis, le joueur ne peut placer qu'un nombre égal de pièces sur chacune d'elles, dans les limites du minimum et du maximum des mises sur le numéro plein.

6. Combinasions applicables aux jeux de roulette américaine.

1. Distribution des cylindres :

0 - 28 - 9 - 26 - 30 - 11 - 7 - 20 - 32 - 17 - 5 - 22 - 34 - 15 - 3 - 24 - 36 - 13 - 1 - 00 - 27 - 10 - 25 - 29 - 12 - 8 - 19 - 31 - 18 - 6 - 21 - 33 - 16 - 4 - 23 - 35 - 14 - 2

2. Combinasions possibles :

a. Les douzaines et les colonnes :

Elles comprennent 12 numéros et sont les suivantes :

1re Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1re Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Les égalités :

Chaque égalité comprend 18 numéros :

Rouge	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Noir	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rouge-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Noir-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

Section 20

Règles applicables à la roulette anglaise

La roulette anglaise reprend les principes de la roulette américaine et le cylindre de la roulette française.

1. Le matériel :

Le matériel de la roulette se compose :

1° d'un cylindre à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile pivotant sur un axe métallique. Ce plateau, dont la partie supérieure présente une surface lisse légèrement concave, est divisé en 37 cases séparées par de petites cloisons en cuivre. Les cases alternativement rouges et noires sont munies chacune d'un des numéros compris entre 1 et 36 et d'un zéro qui n'est ni rouge, ni noir. A chaque fin de partie, le cylindre doit être refermé au moyen d'un couvercle fermant à clé;

2° d'un tapis, avec, au centre, un tableau présentant les 37 numéros destinés à recevoir les mises des numéros Pleins et autres formes de jeux. Sur un côté de la table se trouvent les emplacements des Chances Simples.

2. Le personnel :

Le personnel affecté à chaque table comprend :

1° un chef de table, qui peut également être affecté à d'autres tables, dont le rôle est de veiller à la bonne marche des opérations;

2° un croupier toujours debout devant le cylindre.

3. Le nombre de joueurs :

Chaque joueur demande en premier lieu, une « couleur ».

Chaque table dispose de huit couleurs différentes qui ne sont valables que sur cette table. Chacun a donc ses propres jetons. Il en fixera la valeur pendant le change. La couleur attribuée sera représentée par un jeton affiché.

Par définition, il n'y a que huit joueurs assis qui peuvent jouer les chances multiples sur le tapis, chacun avec sa couleur. Mais ces joueurs assis ne sont pas obligés de jouer avec des jetons de couleurs; ils peuvent aussi jouer avec des « valeurs ». Les jetons ou « valeurs » sont acceptés aux chances simples et multiples pour les joueurs debout et sans couleur. Les mises doivent être plus importantes.

Les joueurs sont assis d'un seul côté de la table, plus le retour en bout de table. L'autre côté est inaccessible.

4. Le jeu :

En attendant le lancer, les joueurs placent leurs mises eux-mêmes, que ce soit sur les numéros pleins, les chances multiples ou les chances simples. Le croupier n'intervient qu'occasionnellement.

Avant le lancer, le croupier annonce : « Messieurs, faites vos jeux ».

Lorsque tout le monde a joué, le croupier imprime un mouvement de rotation au cylindre et envoie la bille dans le sens inverse. Lorsque la bille commence à tomber dans les cases, il annonce : « Rien ne va plus ». Le chef de table peut refuser toute mise jouée après le départ de la bille.

Quand la bille s'est définitivement arrêtée dans l'une des 37 cases, le croupier annonce à haute voix le numéro sorti, ainsi que les trois groupes d'égalités auxquels il appartient, sauf s'il s'agit du zéro. Il signale le chiffre sur le tapis en posant un « dolly » sur l'emplacement du numéro sorti, par-dessus les mises, le cas échéant.

5. Les enjeux :

Le chef de table ramasse en premier lieu toutes les mises perdantes et trie les jetons par couleur. Le croupier paie les mises gagnantes.

Il n'y a pas de mise « en prison » après le zéro. La moitié des mises jouées aux égalités est directement payée au joueur. L'autre moitié retourne à la banque.

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

a) Chances multiples :

FORME DE JEU	N°S JOUES	PAIEMENT	EMPLACEMENT DE LA MISE
PLEIN	1	35 fois la mise	Sur le numéro
CHEVAL	2	17 fois la mise	Ligne entre deux numéros
TRANSVERSALE	3	11 fois la mise	Rangée de trois numéros (ligne ext.)
CARRE	4	8 fois la mise	Intersection de 4 numéros
QUATTRO	4	3 fois la mise	3 lignes contigües
SIXAIN	6	5 fois la mise	Ligne entre deux transversales
DOUZAINES	12	2 fois la mise	Bout de table (de chaque côté)
COLONNE	12	2 fois la mise	Bout de table (devant croupier)
EGALITES	18	1 fois la mise	Côté de table
DOUZAINES A CHEVAL	24	1/2 fois la mise	Ligne entre 2 douzaines
COLONNE A CHEVAL	24	1/2 fois la mise	Ligne entre 2 colonnes

b) Chances simples :

1° mise sur pair ou impair (numéros pairs ou impairs) qui rapporte une fois la mise;

2° mise sur manque (numéros 1 à 18) ou passe (numéros 19 à 36) qui rapporte une fois la mise;

3° mise sur rouge (numéros rouges) ou noir (numéros noirs) qui rapporte une fois la mise.

Dans les deux cas, le joueur conserve sa mise.

Le maximum est fixé :

1° sur les chances simples, à 2000 fois l'enjeu;

2° sur les chances multiples, à :

Numéro plein	100 fois l'enjeu;
Cheval	200 fois l'enjeu;
Transversale	300 fois l'enjeu;
Carré	400 fois l'enjeu;
Sixain	600 fois l'enjeu;
Quattro	900 fois l'enjeu;
12 numéros	1500 fois l'enjeu;
24 numéros	3000 fois l'enjeu.

Pour les combinaisons d'un numéro ou pour les combinaisons qui peuvent être associées entre elles par un ou plusieurs numéros sur le tapis, le joueur ne peut placer qu'un nombre égal de pièces sur chacune d'elles, dans les limites du minimum et du maximum des mises sur le numéro plein.

6. Combinaisons applicables aux jeux de roulette anglaise :

1. Distribution des cylindres :

0 – 32 – 15 – 19 – 4 – 21 – 2 – 25 – 17 – 34 – 6 – 27 – 13 – 36 – 11 – 30 – 8 – 23 – 10 – 5 – 24 – 16 – 33 – 1 – 20 –
14 – 31 – 09 – 22 – 18 – 29 – 7 – 28 – 12 – 35 – 3 – 26

2. Combinaisons possibles :

a. Les douzaines et les colonnes :

Elles comprennent 12 numéros et sont les suivantes :

1re Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1re Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Les égalités :

Chaque égalité comprend 18 numéros :

Rouge	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Noir	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rouge-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Noir-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

c. Les voisins des numéros :

0 = 12-25-03-26- 0 -32-15-19-04	18 = 14-31-09-22- 18 -29-07-28-12
00 = 24-36-13-01- 00 -27-10-25-29	19 = 26- 0-32-15- 19 -04-21-02-25
01 = 05-24-16-33- 01 -20-14-31-09	20 = 24-16-33-01- 20 -14-31-09-22
02 = 15-19-04-21- 02 -25-17-34-06	21 = 32-15-19-04- 21 -02-25-17-34
03 = 07-28-12-35- 03 -26- 0-32-15	22 = 20-14-31-09- 22 -18-29-07-28
04 = 0-32-15-19- 04 -21-02-25-17	23 = 36-11-30-08- 23 -10-05-24-16
05 = 30-08-23-10- 05 -24-16-33-01	24 = 08-23-10-05- 24 -16-33-01-20
06 = 02-25-17-34- 06 -27-13-36-11	25 = 19-04-21-02- 25 -17-34-06-27
07 = 09-22-18-29- 07 -28-12-35-03	26 = 28-12-35-03- 26 - 0-32-15-19
08 = 13-36-11-30- 08 -23-10-05-24	27 = 25-17-34-06- 27 -13-36-11-30
09 = 01-20-14-31- 09 -22-18-29-07	28 = 22-18-29-07- 28 -12-35-03-26
10 = 11-30-08-23- 10 -05-24-16-33	29 = 31-09-22-18- 29 -07-28-12-35
11 = 06-27-13-36- 11 -30-08-23-10	30 = 27-13-36-11- 30 -08-23-10-05
12 = 18-29-07-28- 12 -35-03-26- 0	31 = 33-01-20-14- 31 -09-22-18-29
13 = 17-34-06-27- 13 -36-11-30-08	32 = 35-03-26- 0- 32 -15-19-04-21
14 = 16-33-01-20- 14 -31-09-22-18	33 = 10-05-24-16- 33 -01-20-14-31
15 = 03-26- 0-32- 15 -19-04-21-02	34 = 21-02-25-17- 34 -06-27-13-36
16 = 23-10-05-24- 16 -33-01-20-14	35 = 29-07-28-12- 35 -03-26- 0-32
17 = 04-21-02-25-17-34-06-27-13	36 = 34-06-27-13- 36 -11-30-08-23

d. Les annonces :

* Le tiers : avec 6 jetons, le jeu couvre 12 numéros du cylindre de la roulette avec une concordance parfaite sur le tapis vert.

Les chevaux sont : 05-08, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36 et l'équivalent sur le cylindre : 27-13-36-11-30-08-23-10-05-24-16-33.

* Les voisins du zéro : avec 9 jetons, le jeu couvre 17 numéros du cylindre de la roulette, selon l'annonce suivante :

- 1 transversale 0-02-03, avec 2 jetons;
- 5 chevaux 04-07, 12-15, 18-21, 19-22, 33-35, une mise par cheval, avec 5 jetons;
- 1 carré 25-29, avec 2 jetons.

L'équivalent sur le cylindre : 22-18-29-07-28-12-35-03-26- 0-32-15-19-04-21-02-25.

* Les orphelins : par ce mot, on désigne les chiffres qui n'appartiennent ni au TIERS, ni aux VOISINS DU ZERO. Les 8 orphelins sont les suivants : 01-06-09-14-17-20-31-34, une mise par numéro, avec 8 jetons. L'équivalent sur le cylindre en deux groupes distincts : 17-34-06 et 01-20-14-31-09.

* Les finales : il est possible de miser une ou plusieurs finales de numéros, soit avec 4 jetons ou avec 3 jetons :

Finale 0 = 0-10-20-30	Finale 5 = 5-15-25-35
Finale 1 = 1-11-21-31	Finale 6 = 6-16-26-36
Finale 2 = 2-12-22-32	Finale 7 = 7-17-27
Finale 3 = 3-13-23-33	Finale 8 = 8-18-28
Finale 4 = 4-14-24-34	Finale 9 = 9-19-29

Certaines finales peuvent être misées à cheval sur le tapis vert, comme par exemple :

Finale 0-3 = 0-03, 10-13, 20-23, 30-33

Finale 1-4 = 01-04, 11-14, 21-24, 31-34

Finale 2-5 = 02-05, 11-15, 22-25, 32-35

Finale 3-6 = 03-06, 13-16, 23-26, 33-36

Finale 6-9 = 06-09, 16-19, 26-29

* Les équivalents : Certaines combinaisons de numéros sont des annonces très pratiquées comme par exemple les figures suivantes :

Figure 1 = 01-10-19-28	Figure 6 = 06-15-24-33
Figure 2 = 02-11-20-29	Figure 7 = 07-16-25-34
Figure 3 = 03-12-21-30	Figure 8 = 08-17-26-35
Figure 4 = 04-13-22-31	Figure 9 = 09-18-27-36
Figure 5 = 05-14-23-32	

Section 21

Règles applicables au Sic Bo

1. Le matériel :

Le Sic Bo se joue au moyen de trois dés enfermés dans un cylindre transparent appelé « thumbler ».

2. Le personnel :

Un croupier expérimenté prend place derrière la table.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueurs pouvant prendre place à la table n'est pas limité.

4. Le jeu :

Le croupier secoue les dés en retournant trois fois le thumbler. Ensuite, le thumbler est remis à sa place.

Jusqu'au moment où le croupier annonce « rien ne va plus », les joueurs peuvent miser. Le croupier place à ce moment un couvercle sur le thumbler pour soustraire les dés à la vue.

Le résultat est exclusivement déterminé par l'addition des valeurs inscrites sur la face supérieure des trois dés. Si les trois dés ne reposent pas séparément sur le fond du thumbler, le résultat n'est pas valide. Au cas où le casino considère qu'un ou plusieurs dés présentent une ou plusieurs irrégularités, ceux-ci doivent être remplacés avant que le croupier ne secoue à nouveau le thumbler. Après avoir annoncé « lancer non-valide », le croupier recommence à nouveau la procédure fixée ci-dessus; procédure après laquelle un nouveau résultat est produit.

5. Les enjeux :

Le joueur a le choix entre les combinaisons suivantes :

COMBINAISONS		PAIEMENT
SMALL	Le joueur gagne la mise si le total des points des trois dés est égal à 4, 5, 6, 7, 8, 9 ou 10; sauf dans le cas de la sortie d'un triple 2 ou d'un triple 3.	1 x la mise
BIG	Le joueur gagne la mise si le total des points des trois dés est égal à 11, 12, 13, 14, 15, 16 ou 17; sauf dans le cas de la sortie d'un triple 4 ou d'un triple 5.	1 x la mise
ANY SINGLE DIE	Misant sur un seul chiffre, le joueur gagne si l'un des dés au moins laisse apparaître ce nombre.	1 x la mise pour 1 dé 2 x la mise pour 2 dés 12 x la mise pour 3 dés
TWO DIE COMBINATION	La mise s'effectue sur une combinaison de deux chiffres. Le joueur gagne si les chiffres de deux des trois dés composent la combinaison choisie.	6 x la mise
TOTAL SUM	Il est possible de miser sur des nombres compris entre 4 et 17. Le numéro gagnant est donné par le total des points apparaissant sur les dés.	62 x la mise 4 et 17 31 x la mise 5 et 16 18 x la mise 6 et 15 12 x la mise 7 et 14 8 x la mise 8 et 13 7 x la mise 9 et 12 6 x la mise 10 et 11
DOUBLE	La mise s'effectue sur un double 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Il suffit pour gagner que deux dés seulement affichent le même nombre de points.	11 x la mise
ANY TRIPLE	Le joueur gagne si chacun des dés laisse apparaître le même nombre de points.	31 x la mise
SPECIFIC TRIPLE	La mise s'effectue sur un triple 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Si chacun des trois dés laisse apparaître la combinaison choisie, le joueur gagne.	180 x la mise

Les joueurs effectuent eux-mêmes leurs mises, à moins que le casino n'en dispose autrement.

Seules les combinaisons formées par les trois dés visibles dans le thumbler peuvent donner lieu au paiement. Un résultat erroné dans le système automatisé est donc non valide et doit directement être rétabli par le croupier.

Les paiements doivent être effectués dans l'ordre suivant : Big/Small – any single die – two die combination et total sum, de la valeur la plus petite à la plus grande, – double – any triple – specific triple.

Durant les paiements, le joueur n'est pas autorisé à miser.

Le jeu peut seulement être arrêté au moment où le casino a annoncé les trois derniers jeux.

Section 22

Règles applicables au BINGO

1. Matériel :

Le jeu se pratique dans un local spécial où le joueur se procure des cartes imprimées auprès d'un assistant de salle.

La première ligne porte les cinq lettres du mot BINGO. Sous chaque lettre sont alignés verticalement cinq nombres. Seule la colonne centrale, placée sous la lettre N, n'en comporte que quatre; la case libre centrale est considérée comme déjà « couverte ».

Les nombres placés sous la première lettre sont compris entre 1 et 15; sous la seconde, entre 16 et 30; et ainsi de suite. Le bingo comprend les nombres entre 1 et 75.

Autant de boules numérotées et portant une des lettres du nom BINGO sont placées dans une sphère métallique ajourée ou un cylindre transparent et brassées électro-mécaniquement ou par une soufflerie.

2. Le personnel :

Le personnel se compose d'un assistant de salle qui veille au bon déroulement du jeu.

3. Le nombre de joueurs :

Un nombre illimité de joueur peuvent prendre part à ce jeu.

4. Le jeu :

Des boules sont sélectionnées automatiquement une à une par l'appareil. Le chiffre et la lettre s'inscrivent sur un écran et la case correspondante s'illumine sur le tableau de contrôle. Le croupier annonce la boule sortie.

Les joueurs ayant sur leur carton le numéro sélectionné le marquent d'une croix. Dès qu'un joueur parvient à aligner cinq cases couvertes, il annonce « BINGO ».

Certaines autres figures gagnantes peuvent être admises : l'encerclage de la case centrale, la couverture du carton entier, les quatre coins.

Le prix d'achat d'une carte équivaut à la mise et est fixé à 13 Euro par carte.

5. Les enjeux :

Les possibilités de gains sont :

BINGO	Aligner 5 cases couvertes	500 fois l'enjeu
ENCERCLAGE DE LA CASE CENTRALE		100 fois l'enjeu
COUVERTURE DU CARTON ENTIER		50 fois l'enjeu
4 COINS		20 fois l'enjeu

Section 23

Règles applicables au Keno

1. Matériel :

Le jeu se pratique dans un local spécial où le joueur prend place derrière un pupitre électronique, face à un écran représentant, de façon virtuelle, un ensemble de boules enfermées dans un globe.

Le display du joueur affiche 80 cases numérotées de 1 à 80 et 5 cartes de jeu.

Autant de boules numérotées sont représentées en 3-D sur l'écran virtuel.

2. Le personnel :

Le personnel se compose d'un assistant de salle qui veille au bon déroulement du jeu.

3. Le nombre de joueurs :

Le nombre de joueur correspond au nombre de « display » disponible.

4. Le jeu :

Le Keno est un jeu « actif » qui offre le choix de jouer sur 2 à 10 numéros.

4.1. Le joueur sélectionne lui-même de 2 à 10 numéros par grille (cinq grilles au maximum) sur les 80 numéros proposés. A chaque tirage, 20 numéros gagnants sont tirés au sort.

Le joueur peut choisir sa mise.

Les numéros sont choisis de manière aléatoire par le terminal de jeux. Le joueur choisit la mise de la grille et le nombre de grille qu'il souhaite jouer. Il a également la possibilité de changer les numéros choisis par le terminal.

Le joueur dispose de trente secondes pour effectuer ses choix. Après ces trente secondes, le logiciel clôture les jeux et lance le tirage.

5. Les enjeux :

Le joueur peut miser jusqu'à 13 EURO par grille.

Les possibilités de gains sont :

2 chiffres	fois l'enjeu
3 chiffres	fois l'enjeu
4 chiffres	fois l'enjeu
5 chiffres	250 fois l'enjeu
6 chiffres	fois l'enjeu
7 chiffres	fois l'enjeu
8 chiffres	fois l'enjeu
9 chiffres	fois l'enjeu
10 chiffres	1 000 fois l'enjeu

Section 24

Règles applicables aux jeux de courses de chevaux

1. Le matériel :

Le jeu se compose d'au minimum 12 écrans tactiles disposés autour d'une table ovale représentant un champ de course électro-mécanique. Sur ce champ, 6 chevaux qui vont concourir pour la première place sur la ligne d'arrivée prennent position. La course est retransmise sur un écran situé en arrière plan de la table.

2. Le jeu :

Le jeu consiste à prévoir les résultats d'une course de chevaux. Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de deux possibilités de miser :

1° soit il mise sur le gagnant (jeu de type WIN);

2° soit il mise sur le jumelé premier-deuxième (jeu de type QUINELLA).

Après avoir introduit une pièce de monnaie d'une valeur de minimum 1 EURO, le joueur peut jouer une mise minimale de 0.50 EURO (0.50 Euro = 1 crédit). Il a la possibilité de multiplier sa mise.

Les caractéristiques de la course sont présentées au joueur; type de terrain, type de temps, résultats des dernières courses, cote des chevaux.

Le joueur dispose de trente secondes pour effectuer ses paris. Ce laps de temps écoulés, la course est lancée.

Une fois la course terminée et s'il a trouvé le résultat gagnant, le joueur est payé en fonction de la cote du ou des gagnant(s).

Section 25**Règles applicables au wheel of fortune.****1. Le matériel :**

Dix écrans tactiles sont déposés autour d'une roue centrale placée verticalement. Dans cette roue sont projetées dix boules qui tombent dans des cases numérotées de 1 à 25.

2. Le jeu :

Après avoir introduit une pièce de monnaie d'une valeur de minimum 1 EURO, le joueur peut jouer une mise minimale de 0.50 EURO (0.50 Euro = 1 crédit). Il a la possibilité de multiplier sa mise.

Le joueur choisit son jeu (4 différents) et commence à miser ses points.

Après sa mise, le jeu commence et les 10 boules tombent l'une après l'autre, au hasard, dans l'une des 25 cases numérotées.

3. Les 4 types de jeux :

La machine est composée de 4 jeux. Le choix se fait à l'aide d'une présentation qui apparaît sur l'écran au début de chaque jeu.

*** LINEAR BINGO :**

Le but du jeu est de faire des lignes sur une carte. La carte se compose d'un carré de cinq numéros de côté.

Les gains varient en fonction de la mise et de la vitesse à laquelle on forme une ou plusieurs lignes. La mise varie de 1 à 50 crédits. Le gain maximal est de 4000 crédits.

*** AREA BINGO :**

La carte se divise en six couleurs différentes avec un nombre de numéros différents par couleur. Le but est de miser sur la couleur qui aura le plus gros montant. Ce montant est calculé à partir des chiffres qui sont sortis et qui se trouvent dans les couleurs respectives.

La mise varie de 1 à 25 crédits par couleur. Le gain maximal varie entre 2 et 40 fois la mise.

*** KENO :**

Le but est de choisir 10 numéros sur la carte qui apparaît à l'écran. Soit le joueur choisit lui-même, soit il laisse le logiciel choisir.

Les mises varient entre 1 et 10 crédits.

Le gain maximal est de 4000 crédits.

*** MULTICARDS :**

Ce jeu se base sur cinq cartes de compositions différentes, cartes dans lesquelles il faut former des lignes avec les numéros sortant, comme dans le LINEAR BINGO.

La mise minimale est de 5 crédits (1 crédit par carte). La mise varie entre 5 et 250 crédits.

Le gain maximal est de 4000 crédits.

Section 26**Règles applicables aux Reel Slot et aux Video Slots****1. Le matériel :**

Le joueur doit actionner, par le biais d'un levier ou d'un bouton pressoir, les rouleaux de la machine, que ceux-ci soient réels (Reel Slot) ou virtuels (Video Slot).

Chaque machine est munie d'un nombre de rouleaux variant de 3 à 5.

Chaque rouleau est muni de symboles et porte en moyenne 32 combinaisons.

2. Le jeu :

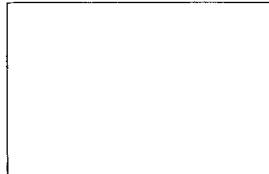
Lorsque les rouleaux arrêtent leur course, le joueur visualise les symboles qui sont sortis. Les symboles retenus sont ceux positionnés sur la ligne de couleur, horizontale, verticale ou oblique, placée en travers de l'écran.

Si la combinaison qu'ils forment est une combinaison reconnue comme gagnante, le joueur est payé. Dans le cas contraire, il perd. Un tableau au dessus de la machine indique le gain possible par type de combinaisons obtenues sur la ligne.

Lorsqu'il gagne, le joueur a le choix entre retirer ses gains, ou rajouter ceux-ci au compteurs des crédits afin de continuer le jeu.

Section 27

CASINO



Modèle n° 27
Arrêté royal du 10 mars 2003

LE REGISTRE DES BONS D'INTERVENTION TECHNIQUE

Le présent carnet, contenant feuillets, a été coté et paraphé par nous, soussigné, la Commission des Jeux de hasard.

A Bruxelles, le .. / .. /

Visa et Cachet
de la Commission des Jeux de Hasard.

Le registre des bons d'intervention technique.

Tout remplacement d'une machine automatique par une machine de la réserve, tout retrait d'une machine automatique pour réparation, toute intervention technique sur une machine automatique, doit faire l'objet d'une mention au présent registre.

Ce registre est constitué de bons d'intervention technique. Chaque intervention fait l'objet d'un bon établi en deux exemplaires. Le premier est remis à la Commission des Jeux de Hasard. Le second reste relié et constitue le registre.

Y sont consignés : les numéros de série du constructeur et d'emplacement au sein du casino de la machine qui nécessite l'intervention, la motif, la date et l'heure de l'intervention.

Les opérations sont contresignées par le titulaire de la licence ou s'il s'agit d'une personne morale, le gérant ou un administrateur délégué, le mécanicien du casino et le technicien du service technique agréé, dans les conditions où sa présence est requise.

Coordonnées du service technique agréé

Modèle n° 27
Arrêté royal du 10 mars 2003

CASINO :

Date :

BON D'INTERVENTION TECHNIQUE – N°

CONTROLE ECHANGE MACHINE INTERVENTION TECHNIQUE

I. ETAT DE LA MACHINE :

MACHINE MODELE :

TYPE : N° SERIE :

N° EMPLACEMENT :

% THEORIQUE DE REDISTRIBUTION :

COMPTEURS ELECTRONIQUES :

1/ ENTREES :	3/ SORTIES :
2/ RECETTES :	4/ NOMBRE DE PARTIES :

COMPTEURS MECANIQUES :

1/ ENTREES :	3/ SORTIES :
2/ RECETTES :	4/ NOMBRE DE PARTIES :

II. JUSTIFICATION DE L'INTERVENTION :

NATURE DE L'INTERVENTION :

MOTIF DE L'INTERVENTION :

PIECES CHANGEES :

PIECES REPARÉES :

REMARQUES EVENTUELLES :

	Date	Heure arrivée	Heure départ	Durée de l'intervention
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Nom et signature
du technicien
du service technique agréé

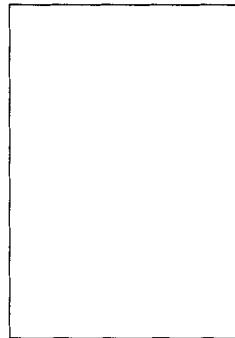
Nom et signature
du technicien du casino

Nom et signature
du titulaire de la licence,
du gérant ou
de l'administrateur délégué

Le présent bon est établi en deux exemplaires. Le premier est remis à la commission des jeux de hasard. Le second reste relié et constitue le registre numéroté.

Afdeling 1

CASINO



Model nr. I
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

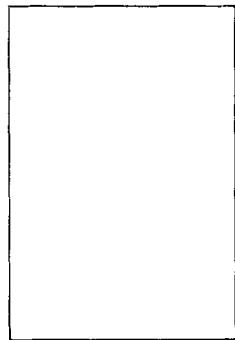
**BESTELBONS VOOR DOBBELSTENEN, SPEELKAARTEN, SCHIJVEN EN
PENNINGEN, KAARTENSCHUDDERS/VERDELLERS EN GOEDGEKEURD MATERIAAL**

Dit bestelboekje bevat bladen, die door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie genummerd en geparateerd zijn.

Brussel, ... / ... /

Visum en stempel van de
Kansspelcommissie

CASINO



gegevens van de uitgever

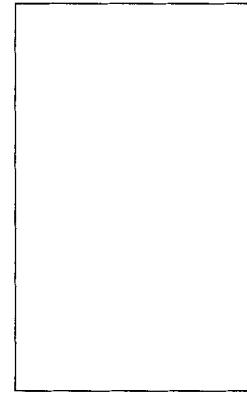
BON Nr.Leverancier : _____

- * Zestallen kaarten (1)
* Paren dobbelstenen (1)
* Schijven met een waarde van ..., ..., ..., ..., ..., ... (1)
* Penningen met een waarde van ..., ..., ..., ..., ..., ... (1)
* Kaartenschudders/verdelers (1)
* Goedgekeurd materiaal : Type : (1)
- BON voor
(voluit in letters)

Visum en stempel van de
KansspelcommissieDatum : .../.../
De houder van de vergunning
De afgevaardigd bestuurder of de zaakvoerder van de
inrichting

Afdeling 2

Casino



Model nr. 2

Koninklijk besluit van 10 maart 2003

**Boekje ingebruikneming en inventaris van de speelkaarten,
dobbelstenen, kaartenschudders/verdelers en van het goedgekeurde materiaal**

Dit boekje bevat bladen, die door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd zijn.

Brussel, -- / -- / ----

Stempel en visum van de Kansspelcommissie

Instructies voor het bijhouden van het boekje ingebruikneming en inventaris van de speelkaarten, dobbelstenen, kaartenschudders/verdelers en van het goedgekeurde materiaal

Alle toegestane speelkaarten en dobbelstenen voor kansspelen in de casino's moeten overeenstemmen met het model goedgekeurd door de kansspelcommissie.

De casino's bevoorradden zich bij de houders van een vergunning klasse E.

De speelkaarten en de dobbelstenen die niet meer kunnen worden gebruikt, worden vernietigd onder de voorwaarden bepaald in de artikelen 7 en 14 van het koninklijk besluit van — / — / —.

Het boekje ingebruikneming en inventaris van speelkaarten, dobbelstenen kaartenschudders/verdelers, en van het goedgekeurde materiaal bestaat uit 3 delen.

1° deze instructies inzake het bijhouden ervan;

2° het boekhoudkundig register van speelkaarten en dobbelstenen, onderverdeeld in vier onderafdelingen :

- baccarat, chemin de fer : witte blaadjes,
- black jack en mini punto banco : kanariegele blaadjes,
- carribean stud poker : blauwe blaadjes,
- craps, sic bo : groene blaadjes;

3° de inventaris van de kaartenschudders/verdelers en van het goedgekeurde materiaal :

- inventaris : rose blaadjes.

I. - Algemeen beginsel

De boekhouding van de speelkaarten wordt per zestal en per eenheid gevoerd, die van de dobbelstenen per paar.

II. - Toewijzing aan het casino

De toewijzing van speelkaarten per zestal en per eenheid, alsook van paren dobbelstenen wordt bovenaan elk blad van het boekhoudkundig register genoteerd.

III. - Bestelling van speelkaarten en van dobbelstenen

De speelkaarten per zestal en per eenheid, alsook de paren dobbelstenen worden besteld met uit een boekje gescheurde formulieren. De bestelbons worden in twee exemplaren opgemaakt :

- het eerste wordt toegezonden aan de leverancier ter bevestiging van de bestelling;
- het andere is het bewijsstukje.

Ze worden geviseerd door de Kansspelcommissie, die zulks ook doet met het boekje ingebruikneming.

IV. - Vernietiging van speelkaarten en dobbelstenen

De speelkaarten en dobbelstenen die niet meer kunnen worden gebruikt, worden vernietigd in het bijzijn van een vertegenwoordiger van de controle-instantie die de ermee overeenstemmende boeking in het boekje ingebruikneming viseert.

V. - Inventaris

1° Aanvangsinventaris – Er wordt een inventaris opgemaakt bij elk nieuw begonnen boekje ingebruikneming. De controleagent van de Casino die de verrichting uitvoert, vermeldt het aantal speelkaarten per zestal en per eenheid, alsook de paren dobbelstenen waarvan hij de aanwezigheid vaststelt, in de kolommen 4 (inkomende stukken) en 6 (aantal zestallen, eenheden en paren in voorraad). Hij vult ook de kolommen 8, 9, 10 en 11 in (onderverdeling van zestallen, eenheden en paren dobbelstenen per soort) en plaatst zijn handtekening in kolom 7.

2° Periodieke en onverwachte inventarissen – Er worden inventarissen opgemaakt :

- verplicht in de loop van de maand november,
- facultatief door een controleagent van de Casino op bevel van de voorzitter van de Kansspelcommissie.

De controleagent noteert de inventaris in de kolommen 8, 9, 10 en 11 van het boekje ingebruikneming en plaatst zijn handtekening in kolom 7.

3° Als bij een inventaris vastgesteld wordt dat er te veel spellen zijn of dat spellen verdwenen zijn, past de controleagent van de Casino de boekhouding aan door het aantal zestallen en paren in overtal in kolom 4 (inkomende stukken) en het aantal verdwenen zestallen en paren in kolom 5 (uitgaande stukken) te boeken.

VI. - Bijhouden van het register

Het boekhoudkundig register van speelkaarten en dobbelstenen bestaat uit elf kolommen :

1 – Volgnummer (aan elke verrichting wordt een nummer uit een ononderbroken reeks toegekend);

2 – Datum van de verrichting;

3 – Aard van de verrichting (bestelling, vernietiging, wegneming voor toewijzing, inbeslagneming, vaststelling van overtal of van verdwijning van spellen, inventaris).

3bis - nummers van in ontvangst genomen zestallen, eenheden en paren, nummers bestelbons.

4 – Inkomende stukken, vaststelling van overtal;

5 – Uitgaande stukken (vernietiging, wegneming, inbeslagneming, vaststelling van verdwijning van speelkaarten of dobbelstenen);

6 – Aantal zestallen, eenheden en paren in voorraad. Deze kolom moet altijd overeenstemmen met het aantal zestallen, eenheden en paren in het bezit van het casino. De kolom moet steeds gelijk zijn aan het verschil tussen de op de dag van de inventaris opgetelde kolommen 4 en 5;

7 – Visum van de controleagent van de Casino;

7bis – Visum van de houder van de vergunning, van de zaakvoerder of van een afgevaardigd bestuurder.

8 tot 11 – Inventaris – telkens de controleagent van de Casino een inventaris opmaakt, vermeldt hij :

- in kolom 8, het aantal nieuwe zestallen, eenheden en paren;

- in kolom 9, het aantal zestallen, eenheden en paren in gebruik;

- in kolom 10, het aantal zestallen, eenheden of paren die niet meer kunnen worden gebruikt;

- in kolom 11, het totaal aantal zestallen, eenheden en paren in het bezit van het casino. Dit aantal, dat het totaal van de kolommen 8, 9 en 10 aangeeft, moet altijd overeenstemmen met dat van kolom 6.

VII. - Inventaris kaartenschudders/verdelers

De kaartenschudders/verdelers worden in het derde deel van het register geïnventariseerd. Voor elke kaartenschudder/verdelers worden volgende gegevens vermeld : het volgnummer van het casino (kolom 1), de leveringsdatum (kolom 2), de leverancier (kolom 3), het nummer van de fabrikant (kolom 4) en eventueel de datum van vernietiging (kolom 5). In kolom 6 plaatst de controleagent van de Casino zijn handtekening en formuleert hij zijn opmerkingen.

Spel

Zestallen/Eenheden
 Ontvangen ----- {
 Paren

BLAD N°

VOLG-NUMMER	DATOM	AARD VAN VERRICHTING	NUMMER VAN DE ONTVANGEN SPEELKAARTEN PER ZESTALE/EN-HEID EN PAREN DOBBELSTENEN	INKOMEN	UITGAAN	AANTAL ZESTALLEN/EE NIJEDEN EN PAREN IN VOORRAAD	VISUM VAN DE CONTROLE-AGENT VAN DE CASINO	VISUM VAN DE HOUDER VAN DE VERGUNNING, VAN DE ZAAKVOERDER OF VAN EEN AFGEVAARDIGD BESTUURDER	NIET MEER GEBRUIK	INVENTARIS VAN DE ZESTALLEN/EENHEDEN EN VAN DE PAREN		TOTAAL
										NIEUW	IN GEBRUIK	
1	2	3	3Bis	4	5	6	7	7Bis	8	9	10	11

INVENTARIS VAN DE KAARTENSCHUDDERS/VERDEELERS

BLAD NUMMER

INVENTARIS VAN HET GOEDGEKEURDE MATERIAAL

BLADNR.

Afdeling 3

CASINO



Model nr. 3
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

REGISTER VAN SCHIJVEN EN PENNINGEN

KASNUMMER :

TAFELNUMMER :

BEDRAG VAN DE KAS :

Dit boekje, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel, .. / .. /

Visum en Stempel van de
Kansspelcommissie

Boekhouding van de schijven en penningen

1° Het casino registreert in kader 1 de reeksen schijven en penningen die op 1 december en op een andere datum naar keuze in gebruik zijn genomen.

Het bepaalt aldus de totale waarde van de schijven en penningen die op de dag van de inventaris worden gebruikt (resultaat A).

De houder van de vergunning, of, indien het een rechtspersoon betreft, de zaakvoerder of een afgevaardigd bestuurder verklaren dat de vermeldingen waar en orecht zijn.

2° Tussen twee inventarissen registreert hij, naargelang de verrichtingen, in kader 3 de schijven en penningen die in gebruik zijn of uit de roulatie worden genomen.

3° Wanneer de houder van de vergunning, of, indien het een rechtspersoon betreft, de zaakvoerder of een afgevaardigd bestuurder de volgende inventaris opmaakt,

A) maakt hij een nieuwe inventaris op van de schijven en penningen die in gebruik zijn (rekening houdende met de wijzigingen sedert de laatste inventaris die in kader 3 zijn weergegeven). De resultaten worden op regel A ingeschreven.

B) maakt hij vervolgens de inventaris op van de schijven en penningen die zich werkelijk in de kas bevinden (kader 2) en schrijft het resultaat in op regel B.

Hij verklaart dat die dubbele inventaris waar en orecht is.

Het verschil tussen de totale waarde van de gebruikte schijven en penningen en die van de schijven en penningen welke zich werkelijk in de kas bevinden, vormt het bedrag van de schijven en penningen bewaard door de spelers. Dit saldo moet overeenstemmen met het kreditsaldo van de post « schijven en penningen in circulatie ». Als dit saldo negatief is, moet de houder van de vergunning, of, indien het een rechtspersoon betreft, de zaakvoerder of een afgevaardigd bestuurder uitleg verstrekken omtrent de oorzaak van het verschil tussen vooroemde saldi.

Bij de penningen voor speelautomaten kan alleen een vergelijking worden gemaakt tussen de penningen in depot (die niet aan de speciale kas speelautomaten zijn bezorgd) en het debetsaldo van de post "Schijven en penningen in depot", onderafdeling " penningen – automaten ". De penningen in de speciale kas speelautomaten worden immers beschouwd als kaswaarden.

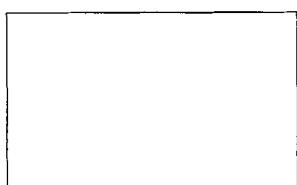
4° De ambtenaren belast met de controle die de gehele boekhouding van schijven en penningen moeten nazien, kunnen op elk moment onder de hierna vermelde voorwaarden een inventaris van de schijven en penningen doen opmaken.

5° De speelkassen bevatten een voor eens en altijd in het begin van elk boekhoudkundig jaar door de directie vastgesteld bedrag, dat in het register schijven en penningen toegewezen aan de tafel wordt ingeschreven.

KADER 1 - Inventaris van de schijven en penningen in gebruik in het casino op --- / -- / ----				KADER 2 - Inventaris van de schijven en penningen effectief in kas op --- / -- / ----				KADER 3 - Wijzigingen tussen twee inventarissen			
KOPER NAAM EN ADRES	EENHEIDS- WAARDE EURO	NUMMER VAN DE SCHIJVEN	TOTAAL AANTAL Per waarde	GLOBAAL BEDRAG Per waarde	TOTAAL AANTAL Per waarde	GLOBAAL BEDRAG Per waarde	OPMERKINGEN	DATUM	AARD	Handtekening van de houder van de vergunning, van de zaakvoerder of van de bestuurder	
1	2	3	4	5	6	7	8				
	0,5										
	1										
	2										
	5										
	10										
	50										
	100										
	200										
	500										
	1000										
	5000										
	10000										
				TOTAAL A				TOTAAL B			

Tafelspelen		Speelautomaten
A.	Waarde van de schijven en penningen in gebruik	X. Totale waarde van de penningen in gebruik
B.	Totaal bedrag van de schijven en penningen effectief in kas	Y. Totaal bedrag van de penningen in depot
C.	Bedrag van de schijven en penningen bewaard door de spelers volgens de twee inventarissen in de kaders 1 en 2	Z. Te vergelijken met het debet saldo van de post "penningen en schijven in depot". onderafdeling "penningen - automaten" van dezelfde dag Bedrag van de penningen bewaard door de spelers of in dc speciale kas volgens de twece inventarissen in de kaders 1 en 2
	Te vergelijken met het krediet saldo van de post "schrijven en penningen in circulatie" van dezelfde dag :	
	Reden van het verschil :	

De houder van de vergunning, de zaakvoerder of een aangewezen bestuurder,

CASINO

Model nr. 4
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

**BEVOORRADINGSBONS VOOR
SCHIJVEN EN PENNINGEN**

Dit boekje, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel, .. / .. /

Visum en stempel van de Kansspelcommissie

Bevoorradingbons voor schijven en penningen.

Als een wisselaar tijdens schijven of penningen nodig heeft, vult hij een bon uit dit boekje in.

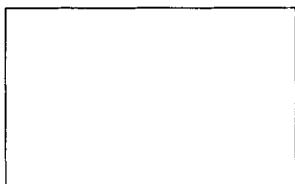
Op die bon vermeldt hij de gevraagde schijven of penningen, alsook de in te wisselen schijven of biljetten.

De bon wordt door hem en door de spelverantwoordelijke ondertekend.

De met de bevoorrading belaste persoon gaat met de bon naar de centrale kas en laat zich door de kassier, die de bon ook ondertekent, de gevraagde schijven of penningen overhandigen in ruil voor de in te wisselen schijven of biljetten.

De bon wordt in de centrale kas bewaard.

CASINO



BON Nr.

BEVOORRADINGSBON VOOR SCHIJVEN EN PENNINGEN

Datum: Uur:

Nr. tafel: Spel:

Aantal in te wisselen schijven: Waarde:
Aantal in te wisselen biljetten: Waarde:

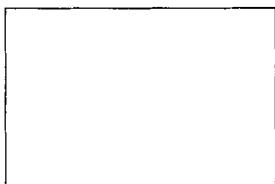
Aantal ontvangen penningen: Waarde :
Aantal ontvangen schijven: Waarde :

De kassier, de spelverantwoordelijke, de wisselaar,

Deze bon is opgemaakt in twee exemplaren. Het eerste wordt in de centrale kas bewaard en daarna bij de eerstvolgende centralisatie van de reële opbrengst van de spelen aan de dienst boekhouding bezorgd. Het tweede is de souche die in de speciale kas wordt bewaard.

Afdeling 5

CASINO



Model nr. 5
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

VOORSCHOTBONS
SPEELAUTOMATEN

Dit boekje, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel, .. / .. / .. .

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

Voorschotbons voor de speelautomaten.

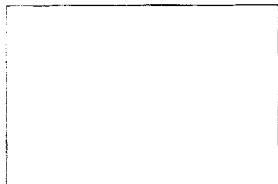
De automaat moet worden bijgevuld als het uitstortingsmechanisme ervan leeg raakt alvorens een winst volledig is uitbetaald of hij onlangs in gebruik is genomen.

De zaalbediende vult een voorschotbon in, met opgave van het locatie- en van het serienummer van de automaat, de datum en het tijdstip, de waarde van de penningen en het bedrag van het voorschot.

Die bon wordt ondertekend door de kassier en door de houder van de vergunning, of indien het een rechtspersoon betreft, door de zaakvoerder of door een afgevaardigd bestuurder.

De zaalbediende bevoorraadt de automaat met penningen onder toezicht van de houder van de vergunning, of indien het een rechtspersoon betreft, van de zaakvoerder of van een afgevaardigd bestuurder.

CASINO



BON Nr.

VOORSCHOTBON SPEELAUTOMATEN

Datum: Uur:

Nr. automaat: Locatienummer:

Eenheidswaarde van de penningen:

Aantal penningen:

Bedrag:

De Kassier,

De zaalbediende,

De houder van de vergunning,
de zaakvoerder of de afgevaardigd
bestuurder,

Deze bon wordt opgemaakt in twee exemplaren. Het eerste wordt als kaswaarde bewaard en daarna bij de eerstvolgende centralisatie van de reële opbrengst van de spelen aan de dienst boekhouding bezorgd. Het tweede is de souche, die in de speciale kas wordt bewaard.

Afdeling 6

CASINO



Model nr.6
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

VOORSCHOTTENBOEKJE

SPEL : _____

KAS Nr. _____

begonnen op/....
afgesloten op/....

Dit boekje, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel,/.....

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

Bepalingen betreffende het bijhouden van het voorschottenboekje

Het voorschottenboekje, dat voor gebruik door de Kansspelcommissie wordt genummerd en geparafeerd, moet worden bijgehouden onder de voorwaarden bepaald in het koninklijk besluit van.... / /

Het boekje mag geen doorhaling of verbetering bevatten. Vergissingen worden rechtgezet in rode inkt en voluit in letters goedgekeurd door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door de zaakvoerder of door een afgevaardigd bestuurder.

Er worden evenveel voorschottenboekjes bijgehouden als er kassen zijn die afzonderlijke voorschotten ontvangen. De voorschottenboekjes moeten voor de spelverantwoordelijke op de tafel blijven liggen.

Elk boekje krijgt een volgnummer dat overeenstemt met het nummer van de kas en van de tafel waarvoor het is bestemd.

De kas krijgt aan het begin van de partij een voorschot penningen waarvan het bedrag vastgesteld bij de opening van de speeltafel tijdens dezelfde dag niet mag wijzigen. Het bedrag van de nieuwe voorschotten die eventueel in de loop van de partij moeten worden gedaan, mag niet hoger zijn dan dat van het eerste voorschot.

Teneinde wisseloperaties te voorkomen moet worden voorzien in voldoende voorschotten schijven en penningen van kleine waarde. Zij worden berekend en vastgesteld op grond van het minimum van de inzetten.

De resultaten van iedere partij geregistreerd in de kolommen 5 en 6 van het voorschottenboekje worden na de partij overgeschreven in het controleregister.

Ingeval tijdens de partij een bijkomend voorschot wordt opgenomen, moet het tijdstip van de opname in kolom 2 worden aangegeven.

Blad nr.

CASINO



Afdeling 7

Model nr. 7
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

Controleregister bruto-opbrengst van de spelen

TAFEL SPELEN

begonnen op / /
afgesloten op / /

Dit register bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparateerd.

Brussel, -- / -- / ----

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

Bijhouden van het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen

Het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen, dat voor gebruik door de Kansspelcommissie wordt genummerd en geparafeerd, moet worden bijgehouden onder de voorwaarden bepaald in het koninklijk besluit van / /

Het register mag geen doorhaling of verbetering bevatten. Vergissingen worden rechtgezet in rode inkt en voluit in letters goedgekeurd door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door de zaakvoerder of door een afgevaardigd bestuurder.

De rekeningen van alle spelen worden per partij en voor elke partij per tafel bijgehouden. Het totaal wordt elke dag opgemaakt. De houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, de zaakvoerder of een afgevaardigd bestuurder schrijft die rekeningen zonder tussenruimte over in het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen.

In dat register worden de resultaten van de registratieboekjes van de speelpotten en van de voorschottenboekjes van de speeltafels overgeschreven.

Zodra de resultaten van een dag gekend en gecontroleerd zijn, worden zij voor het begin van de volgende dag in het controleregister ingeschreven. Op het einde van elke dag wordt het totaal opgemaakt, voluit in letters ingeschreven en voor gezien getekend door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door de zaakvoerder of door een afgevaardigd bestuurder.

Alvorens de cijfers bij die van de vorige dagen op te tellen, worden zij in de kolommen 9 tot 18 van het controleregister van de bruto-opbrengst van de spelen ingeschreven als ontvangst of verlies, naargelang zij winst of verlies hebben opgeleverd.

TAFELSPelen

BRUTO-OPBRENGST SPELEN

OPMERKINGEN / RECHTZETTINGEN

TOTAAL BRUTO-
OPBRENGST
SPELEN

Afsluiting van de registers voluit in letters op het
einde van elke dag en handtekening van de houder
van de vergunning, van de zaakvoerder of van een
afgevaardigd bestuurder

(20)

(19)

(18)

(17)

(16)

(15)

(14)

AMERIKAANSE
ROULETTE

FRANSE
ROULETTE

ENGELSE
ROULETTE

SIC BO

CRAPS

BANCO

CASINO

Afdeling 8Model nr.8
Koninklijk besluit van 10 maart 2003**Registratieboekje van de speelpotten**

SPEL

(1) **Chemin de fer
Baccara**

Tafel nr. _____

begonnen op -- / -- / ----
afgesloten op -- / -- / ----

Dit register, bestaande uit ___ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel, -- / -- / ----

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

(1) Schrappen wat niet past

Bepalingen betreffende het bijhouden van het registratieboekje van de speelpotten

Er worden evenveel registratieboekjes van speelpotten bijgehouden als er Baccara- en Chemin de fer-speeltafels zijn. Het gespeelde spel wordt vermeld op de eerste bladzijde van elk registratieboekje.

Ieder registratieboekje krijgt een volgnummer dat overeenstemt met het nummer van de tafel waaraan het is toegewezen.

Het registratieboekje van de speelpotten, dat voor gebruik door de Kansspelcommissie wordt genummerd en geparafeerd, moet worden bijgehouden onder de voorwaarden bepaald in het koninklijk besluit van / /

Het boekje mag geen doorhaling of verbetering bevatten. Vergissingen worden rechtgezet in rode inkt en voluit in letters goedgekeurd door de houder van de vergunning of, indien het een rechtspersoon betreft, door de zaakvoerder of door een afgevaardigd bestuurder.

Het datumstempel wordt aangebracht op de souche van het laatste ticket verwijderd uit ieder aan een tafel gebruikt boekje en de kolommen 1 tot 8 van het boekje voor de opening van de speelpot.

Ingeval het in de speelpot gevonden bedrag, dat in kolom 9 wordt ingeschreven, niet overeenstemt met het voordien in kolom 8 ingeschreven bedrag, moet het hoogste van die twee bedragen in het controleregister worden ingeschreven. Als het verschil positief is, worden onmiddellijk de tickets uitgescheurd die nodig zijn om de balans te herstellen en wordt onverwijld het datumstempel aangebracht op de souche van het laatste ticket.

Geen enkele compensatie is toegestaan tussen de fouten die in omgekeerde zin aan verschillende tafels worden vastgesteld.

	DATUM EN PARTIJEN	1												
	UUR	2												
	NAM VAN DE BANKIERS	3												
	NAAM VAN DE CROUPIERS EN VAN DE WISSELAARS	3 Bis												
	WARDE VAN DE TICKETS	4												
	NUMMER VAN HET EERSTE TICKET DAT UIT ELK BOEKJE MOET WORDEN GESCHEURD	5												
	NUMMER VAN HET LAATSTE TICKET DAT UIT ELK BOEKJE MOET WORDEN GESCHEURD	6												
	ANTAL UITGESCHEURDE TICKETS	7												
	WARDE VAN DE UITGESCHEURDE TICKETS													
	BEVRAG AGENTROFFEN IN DE SPEELPOT													
	VERSCHIL	9	10	11	12	13	14	15	16					
	Vermindering die na verwijdering van nieuwe tickets in geval van positief verschil moeten worden aangebracht		POSTIEF	NEGATIEF	WAARDE	LASTAFAGE SCHERUD TICKET	ANTAL TICKETS	BRUTO-OPBRENGST VAN DE SPEELPOT Over te schrijven in het controlregister	OPMERKINGEN					
									Na elke telling, vermelding «juist verklarend» gevolgd door de handleiding van de houder van de vergunning, de zaakvoerder of een aangewezen bestuurder die bij de verrichting aanwezig was					

CASINO

Afdeling 9

Model nr. 9

Koninklijk besluit van 10 maart 2003

Register van de "orphelins"

begonnen op / /
afgesloten op / /

Dit register, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Brussel, .. / .. /

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

Register van de "orphelins"

De sommen en inzetten, evenals het kredietbedrag van de speciale betaalkaarten, die op de grond worden aangetroffen, die op de speeltafels en op de automaten of tijdens de partij worden achtergelaten en waarvan niet is geweten aan wie zij toebehoren, worden "orphelins" genoemd en in dit register ingeschreven.

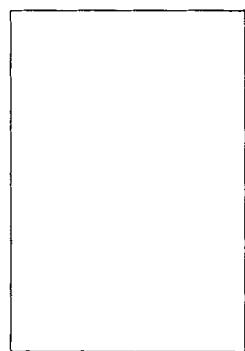
Het bedrag van de tijdens de partij achtergelaten sommen en inzetten wordt gevormd door het totaal van de aanvankelijk vergeten inzet en de gecumuleerde winsten ervan tot op het tijdstip waarop na het zoeken van de eigenaar, effectief is vastgesteld dat die sommen en inzetten zijn achtergelaten.

Ingeval de wettige eigenaar van de gevonden sommen en inzetten zich bekend maakt en zijn recht erop kan bewijzen, krijgt hij ze terug.

BLAD NR.

Casino

Afdeling 10



Model nr. 10
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

Boekhoudschrift speelautomaten

SERIENUMMER VAN DE AUTOMAAT:

LOCATIENUMMER VAN DE AUTOMAAT:

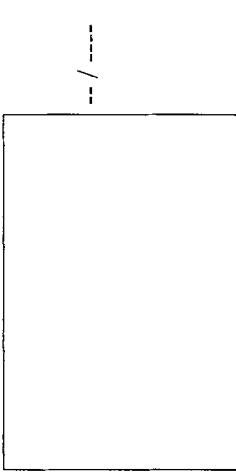
DATUM INGEBRUIKNEMING:

Dit schrift, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparafeerd.

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie
Brussel, -- / -- / ----

Blad nr.

(*) Het schrift moet bij elke inschrijving worden gevoerd.

Casino**Afdeling 11**

--- / ---

Model nr. 11
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

**Opnamestaat
tellers van de speelautomaten**

Dit schrift, bestaande uit ____ bladen, is door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie, genummerd en geparateerd.

Brussel, -- / -- / ---

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie

BETALINGSMOGELIJKHEDEN		HANDTEKENINGEN	
INWORPEN	UITBETALINGEN	Mecanicien of technicus van het casino	Houder van de vergunning, zaakvoerder of afgevaardigd bestuurder

(1) Ingeval de getallen op de tellers ten behoeve van een technische tussenkomst worden gewijzigd, maakt de bedienende van de dienst metrologie of van het casino daarvan melding.

Afdeling 12**Regels van toepassing op Baccarat en Chemin de fer****1. Materiaal**

Het spel wordt gespeeld op een ovale tafel van 2,50 m op 1,50 m die aan een kant een inham heeft waar de croupier plaats neemt. Aan de tafel zijn negen zitplaatsen bestemd voor de zittende spelers. Met elke plaats komt een nummer van 1 tot 9 overeen te beginnen met de plaats rechts van de croupier. Alleen de zittende spelers kunnen de bank houden. De andere staan recht en kunnen hun inzet doen in de ruimte tussen de zittende spelers. Het centrale gedeelte van de tafel na de vakken bestemd voor de spelers, wordt de « piste » genoemd. Links van de croupier en voor hem wordt de bank geplaatst, te weten het ingezette bedrag (penningen en schijven). Rechts van hem bevindt zich het kasgeld van de bankier, te weten zijn niet ingezette reserve. De tafel heeft drie openingen : in het midden die van de « korf », waarin de gebruikte kaarten worden geplaatst; rechts die van de « speelpot » voor de heffingen op de winsten. Zij worden daarin geplaatst samen met een ticket van hetzelfde bedrag dat uit een ticketboekje wordt verwijderd. De derde opening is die van de kas van de fooien aan het personeel.

Bij iedere partij wordt gebruik gemaakt van zes nieuwe spellen van tweeeënenvijftig kaarten die worden geplaatst in een kaartenschudder/verdeler waar de bankier ze een voor een uitneemt. Die functie wordt achtereenvolgens door alle spelers uitgeoefend, te beginnen met de speler rechts van de croupier.

2. Personeel

Het personeel bestaat uit een wisselaar en een croupier aan de tafel.

3. Aantal spelers

Er moeten minimum vier spelers per tafel zijn.

4. Spel

De speler tegen de bank en de bankier krijgen elk twee kaarten, die hen een voor een en om beurt worden aangegeven. De waarde van het spel hangt af van het puntentotaal van de kaarten. Het totaal kan maximum 9 punten bedragen. Van de aas (waarde 1 punt) tot de negen hebben alle kaarten hun nominale waarde. De andere kaarten (tien, boer, dame, koning) hebben geen puntenwaarde.

Bij de optelling van de punten wordt enkel rekening gehouden met het cijfer van de eenheden van het totaal. Een 8 en een 4, samen 12, leveren zo 2 punten op, een 7 en een 3 leveren 0 punten op, een 6 en een 8 leveren 4 punten op. Nadat de speler tegen de bank, die recht tegenover de croupier zit, zijn kaarten heeft bekeken, kan hij een bijkomende kaart vragen in de hoop zijn totaal te verbeteren.

Het spel biedt volgende mogelijkheden :

SPELERS TEGEN DE BANK	
Totaal van de eerste twee kaarten	De speler tegen de bank moet
0, 1, 2, 3, 4	een derde kaart vragen
5	een derde kaart vragen of « nee » zeggen
6, 7	« nee » zeggen en het bij zijn eerste twee kaarten houden
8, 9	zijn kaarten tonen

BANKIER		
Totaal van de eerste twee kaarten	De bankier moet een derde kaart nemen als de derde kaart voor de speler tegen de bank is :	De bankier kan een derde kaart nemen als de derde kaart voor de speler tegen de bank is :
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	9
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	
5	5, 6, 7	4
6, 7	6, 7	
8, 9	De bankier moet zijn kaarten tonen	

Als de bankier 8 of 9 heeft, toont hij zijn kaarten en de speler tegen de bank ook. De partij is ook afgelopen als deze laatste een totaal van 8 of 9 punten heeft getoond. In de andere gevallen toont de bankier de gevraagde kaart en neemt er zelf ook een als hij meent dat hierdoor zijn spel wordt verbeterd. De combinatie die bij het tonen van de kaarten het dichtst het totaal van 9 benadert, wint het spel. Bij gelijk aantal punten is er geen winnaar.

Na het ingezette bedrag te hebben afgeroepen, geeft de bankier het aan de croupier die het aan zijn linkerkant op de tafel plaatst. De croupier roept "Banco" met opgave van het bedrag. De speler rechts van de bankier (daarna de volgende) heeft voorrang om « Banco aan te kondigen », anders gesteld een bedrag gelijk aan het afgeroepen bedrag in te zetten. Als geen enkele van de zittende spelers heeft geantwoord, kan een staande speler "Banco" zeggen en inzetten. Hij kan ook slechts een gedeelte van het voorgestelde bedrag inzetten op voorwaarde dat het hoger is dan de helft. In dat geval zegt hij « met de tafel » en overhandigt hij het bedrag dat hij inzet. De croupier nodigt andere spelers uit het bedrag te vervolledigen.

Als er geen volledig Banco is, vraagt hij : « Wie zet in? » en daarna zegt hij « Rien ne va plus » om aan te geven dat niet langer kan worden ingezet.

5. Inzetten

De kaarten worden vervolgens uitgedeeld aan de speler die alleen Banco heeft aangekondigd, aan degene die Banco met de tafel heeft aangekondigd of het grootste bedrag heeft ingezet. Het kan zowel gaan om een van de aanzittende als van de staande spelers. Als het totaal bedrag van de inzetten niet even groot is als de inzet van de bankier, wordt deze laatste inzet verminderd tot het bedrag van de inzetten.

Ingeval de bankier wint, raapt de croupier de inzetten op. Hij houdt 6 of 7 % ervan af en plaatst het in de speelpot. De rest komt bij de inzet van de bankier. Als deze laatste de inzet te groot acht, kan hij een deel ervan bij het "overschat" plaatsen. Dit bedrag wordt uit het spel genomen en hem op het einde teruggegeven.

Bij gelijk spel kunnen de spelers tegen de bank vrij over hun inzet beschikken. Zij kunnen hun inzet voor het volgende spel terugnemen, verhogen of verlagen.

Ingeval de bankier verliest, worden de spelers naar evenredigheid van hun inzet en in de volgorde van de plaatsen uitbetaald.

Zolang de bankier wint, kan hij de bank houden of ze doorgeven door aan te kondigen « aan de volgende ». Als hij het spel verliest, gaat de bank naar de eerstvolgende speler rechts van hem. Als die speler de bank niet aanvaardt, gaat zij naar de volgende.

Het casino is volledig vrij om voor Baccarat een minimum- en een maximumbedrag van de bank vast te stellen en voor Chemin de fer een minimum- en een maximumbedrag hetzij van de begininzet, hetzij van de banco's.

6. Bijzondere regels van Chemin de fer

De speler tegen de bank aan wie de kaarten worden uitgedeeld, moet niet de mening van de andere bij het spel betrokken spelers vragen om een derde kaart te vragen. Het is soms toegestaan dat een ernstige fout van degene die de kaarten houdt en het spel verliest, verantwoordt dat hij de inzetten van de andere spelers die met hem hebben gespeeld, terugbetaalt. Dat is het geval voor de verstrooiide speler die 8 of 9 punten in handen heeft en « nee » antwoordt in plaats van zijn kaarten te tonen, alsook voor degene die bij 6 punten een kaart heeft genomen of er geen heeft genomen hoewel hij minder dan 5 punten had.

Afdeling 13

Regels van toepassing op Big Wheel

1. Materiaal

Big Wheel wordt gespeeld op een rad verdeeld in 52 of 54 vakken die afgerand zijn met een verhoogde koperen boord. Een lederen lipje boven het rad slaat tegen de koperen boorden als het rad in beweging wordt gezet. Het vak waar het lipje zich bevindt wanneer het rand tot stilstand komt, is het winnende vak.

De 52 vakken zijn op willekeurige wijze als volgt onderverdeeld : 24x1, 12x3, 8x5, 4x10, 2x20, 1x45 (logo van het casino) en 1x45 (ander logo).

24 geïllustreerde vakken die de inzet 1 keer vermenigvuldigen;

12 geïllustreerde vakken die de inzet 3 keer vermenigvuldigen;

8 geïllustreerde vakken die de inzet 5 keer vermenigvuldigen;

4 geïllustreerde vakken die de inzet 10 keer vermenigvuldigen;

2 geïllustreerde vakken die de inzet 20 keer vermenigvuldigen;

2 geïllustreerde vakken die de inzet 45 keer vermenigvuldigen.

De 54 vakken zijn op willekeurige wijze als volgt onderverdeeld : 23x1, 15x2, 8x5, 4x10, 2x20 en 2x40.

23 geïllustreerde vakken die de inzet 1 keer vermenigvuldigen;

15 geïllustreerde vakken die de inzet 2 keer vermenigvuldigen;

8 geïllustreerde vakken die de inzet 5 keer vermenigvuldigen;

4 geïllustreerde vakken die de inzet 10 keer vermenigvuldigen;

2 geïllustreerde vakken die de inzet 20 keer vermenigvuldigen;

2 geïllustreerde vakken die de inzet 40 keer vermenigvuldigen.

De verschillende illustraties en het vermenigvuldigingscijfer van de inzetten op het rad zijn weergegeven in een van de 7 vakken verdeeld over de speeltafel.

2. Personeel

Een ervaren croupier staat achter de tafel.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers dat aan de tafel kan plaatsnemen is onbeperkt.

4. Spel

De speler geeft zijn inzet aan door zijn penningen op het gekozen vak of op de gekozen vakken te plaatsen. De winst wordt gevormd door het bedrag van de inzet te vermenigvuldigen met het cijfer vermeld op de illustratie op de speeltafel.

De croupier brengt het rad in beweging en kondigt aan « inzetten, alstublieft ». Als het lipje alle vakken doorlopen heeft, is er sprake van een « omwenteling ». Zonder te wachten tot het rad stilvalt, brengt de croupier het een tweede keer op zodanige wijze in beweging dat het minstens vier omwentelingen maakt. Zodra hij het rad de tweede keer in beweging heeft gebracht, kondigt de croupier duidelijk aan « geen inzetten meer ». Er kan dan niet meer worden ingezet en de inzet kan niet meer worden gewijzigd.

Wanneer het rad stilvalt, geeft het lipje het winnende vak aan. Als het lipje geblokkeerd is op een bord tussen twee vakken of als iets of iemand de beweging van het rad afremt zodat het geen vier omwentelingen heeft afgelegd, is het spel niet geldig. In dit geval moet het spel worden stilgelegd en de hierboven omschreven procedure worden herhaald.

5. Inzetten

De spelers bepalen zelf hun inzet tenzij het casino daar anders over beschikt.

De winsten worden uitgekeerd, waarbij eerst de laagste en als laatste de hoogste inzetten worden uitbetaald. Tijdens de winstuitkering kan de speler niet inzetten.

Afdeling 14**Regels van toepassing op Black Jack****1. Materiaal**

Een halfronde tafel waarop onder meer zeven plaatsen zijn aangegeven voor de inzetten van de zittende spelers en waarop een lijn is getekend voor de « verzekering ».

Black Jack wordt gespeeld met zes spellen van tweeeënveertig kaarten met kaartruggen van dezelfde kleur. Voor elke nieuwe partij moet gebruik worden gemaakt van kaarten in perfecte staat.

De croupier plaatst de kaarten na ze te hebben geteld en gecontroleerd in een kaartenschudder/verdeler.

De kaarten worden in ieder geval uitgedeeld met de kaartafbeelding naar boven.

2. Personeel

Een ervaren croupier staat achter de tafel.

3. Aantal spelers

Het aantal zittende spelers, de enigen die kaarten in handen kunnen hebben, stemt overeen met het aantal plaatsen aangegeven op het tapijt voor het plaatsen van de inzetten. Als niet alle zitplaatsen ingenomen zijn, kunnen de zittende spelers met instemming van de croupier en volgens de regels van het casino inzetten op de vrije plaatsen. Er kunnen ten hoogste drie spelers per vrije plaats zijn.

Staande spelers kunnen inzetten op de kaartencombinatie van een zittende speler binnen de maximumgrenzen die het casino per combinatie toestaat. De staande spelers kunnen echter geen raadgevingen of instructies geven en zijn afhankelijk van de initiatieven van de zittende speler.

4. Spel

Iedere kaartencombinatie van eenzelfde speler wordt afzonderlijk beschouwd en volgt de normale volgorde van uitdelen en vragen van kaarten.

De spelers beschikken over de volgende speelmogelijkheden :

1° Eenvoudig spel en Black Jack

Als alle inzetten zijn geplaatst, deelt de croupier een kaart per speler uit te beginnen links van hem en vervolgens met de klok mee. Als laatste geeft hij zichzelf een kaart. Daarna geeft hij elke speler in dezelfde volgorde een tweede kaart.

Vervolgens stelt hij elke speler die kaarten houdt, bijkomende kaarten voor. Het totaal van de kaartencombinatie wordt definitief vastgesteld alvorens een kaart aan de volgende speler aan te bieden. Elke speler kan dat aanbod weigeren of een of meer bijkomende kaarten vragen totdat hij tevreden is. Als een speler meer dan 21 punten bereikt, is hij verloren. De croupier raapt de kaarten en de inzet op alvorens naar de volgende speler te gaan.

Als alle spelers hun respectieve totalen hebben bepaald, neemt de croupier een of meer kaarten voor zichzelf. Als hij 17 punten of meer heeft, kan hij geen bijkomende kaarten nemen; als hij 16 punten of minder heeft, moet hij bijkomende kaarten nemen totdat zijn puntentotaal gelijk is aan of groter dan 17. Als de combinatie een aas bevat, moet hij die voor 11 punten tellen als hij met die waarde 17 of meer punten bereikt.

Als de croupier meer dan 21 punten bereikt, betaalt hij alle inzetten uit die zich nog op het tapijt bevinden. Als hij geen 21 punten bereikt heeft, raapt hij de inzetten op van de spelers die minder punten hebben en betaalt hij de inzetten uit aan de spelers die meer punten hebben. Kaartencombinaties van evenveel punten als die van de croupier leveren noch winst noch verlies op. De betrokken spelers kunnen hun inzet terugnemen en hun kaarten worden ongeldig gemaakt.

Nadat de croupier zijn puntentotaal heeft bepaald en aangekondigd, raapt hij de inzetten van de verliezers op en betaalt hij de winnende inzetten uit in de vastgestelde volgorde van rechts naar links. Daarbij neemt hij de kaarten weg en plaatst ze met de kaartrug naar boven in de vergaarbak. Hij maakt als laatste zijn kaarten ongeldig. Het spel duurt totdat de kaartenschudder/verdeler leeg is.

De betalingen gebeuren naar evenredigheid van de inzet, maar als een speler « Black Jack » heeft, te weten 21 punten met twee kaarten, wordt hij in de verhouding 3 tot 2 uitbetaald.

« Black Jack » haalt het altijd op 21 punten met meer dan twee kaarten.

2° Verzekering

Als de eerste kaart van de croupier een aas is, kunnen de spelers zich tegen « Black Jack » van de bank verzekeren.

De croupier stelt die verzekering voor na aan alle spelers een tweede kaart te hebben uitgedeeld. Deze laatsten kunnen zich niet meer verzekeren wanneer zij reeds een derde kaart hebben genomen.

De speler die zich verzekert, plaatst op de lijn bestemd voor de « verzekering » een bedrag gelijk aan de helft van zijn inzet. De directie kan beslissen dat die inzet lager is dan de begininzet.

Als iedere speler zijn standpunt heeft bepaald, neemt de croupier een tweede kaart. Is die kaart een 10, raapt hij de verliezende inzetten op en betaalt hij de verzekeringen uit in de verhouding 2 tot 1. Als hij geen « Black Jack » scoort, raapt hij de verzekeringen op en int of betaalt hij de inzetten uit zoals bij het normale spel.

3° Paren

Als de eerste twee kaarten van een bepaalde speler dezelfde waarde hebben, kan die speler met twee afzonderlijke combinaties spelen. Als hij van deze mogelijkheid gebruik maakt, moet hij op een van de kaarten een bedrag inzetten gelijk aan zijn begininzet. Die twee kaarten en inzetten worden dan als afzonderlijke en onafhankelijke combinaties beschouwd, die elk een eigen waarde hebben en waarmee afzonderlijk moet worden gespeeld. De regels van het normale spel blijven op die speler van toepassing; hij neemt dan ook kaarten en speelt onder dezelfde voorwaarden. Hij stelt het definitieve puntenaantal vast van de rechts gelegen combinatie alvorens over te gaan naar de andere.

Als hij voor een van die kaartencombinaties bij de eerstvolgende uitdeling een kaart met dezelfde waarde krijgt, kan hij de combinatie opnieuw opdelen en nogmaals een bedrag inzetten gelijk aan de begininzet.

Als een speler twee azen of twee kaarten met puntenwaarde 10 opsplitsen en met de tweede kaart die hem is uitgedeeld een totaal van 21 punten bereikt, wordt dit niet als Black Jack beschouwd en wordt hij naar evenredigheid van zijn inzet uitbetaald.

Ingeval een niet-gesplitste kaartencombinatie een aas bevat, is die bij splitsing een punt waard. Wanneer twee azen worden opgesplitst, is elke aas 11 punten waard.

De directie van het casino kan in zijn huishoudelijk reglement de opsplitsing beperken tot paren van dezelfde kaarten en die mogelijkheid uitsluiten voor paren van verschillende kaarten maar van dezelfde waarde. Zij kan ook het aantal paren beperken dat een speler kan opsplitsen.

4° Dubbele inzet of « down for double »

Een speler kan ongeacht het puntentotaal bereikt met zijn eerste twee kaarten zijn inzet verdubbelen. In dit geval heeft hij maar recht op een enkele bijkomende kaart.

De dubbele inzet is toegestaan voor alle kaartcombinaties, daaronder begrepen de paren. Maar de directie van het casino kan in het huishoudelijk reglement die mogelijkheid uitsluiten voor paren.

5. Inzetten

De inzetten van spelers die enkel bestaan in schijven en penningen, moeten binnen de minimum- en maximumgrenzen worden gedaan alvorens kaarten worden uitgedeeld.

De directeur van het casino bepaalt bij de opening van elke speeltafel de maximuminzet op 50, 100 of 200 keer de minimuminzet. De maximuminzet kan voor de partij van de volgende dag niet meer worden gewijzigd.

6. Super Zeven

Het gaat om een « bonusinzet ». Die is niet verplicht maar als een speler die bijkomende inzet wenst te plaatsen, moet hij zulks doen tegelijkertijd met zijn begininzet, te weten alvorens zijn kaarten te hebben gezien.

Om met een bonusinzet te winnen moet de speler over een van de volgende combinaties beschikken :

- * Eerste kaart : een zeven van om het even welke soort of kleur;
- * Twee eerste kaarten : twee zevens van om het even welke soort of kleur;
- * Twee eerste kaarten : twee zevens van dezelfde soort en kleur;
- * Drie eerste kaarten : drie zevens van om het even welke soort en kleur;
- * Drie eerste kaarten : drie zevens van dezelfde soort en kleur.

7. 3 X 7

Als de speler een puntentotaal van 21 bereikt met drie zevens, betaalt de bank onmiddellijk zijn winst uit, te weten 1 keer zijn inzet. De inzet blijft en de speler neemt voort deel aan het spel.

8. Surrender

Als de speler na zijn eerste twee kaarten te hebben gekregen, merkt dat hij geen enkele kans maakt om de bank te verslaan, kan hij stoppen met spelen en « Surrender » roepen. Hij verliest de helft van zijn inzet en neemt niet meer deel aan het spel.

De directie kan deze speelwijze verbieden als de croupier een aas heeft.

9. Even Money

Als de speler een puntentotaal van 21 heeft en de croupier heeft een aas, kan de speler vragen dat de bank onmiddellijk zijn inzet uitbetaalt, te weten 1 keer zijn inzet. Hij neemt niet verder deel aan het spel.

10. 5 bonuskaarten

Als de speler wint met :

- * 5 kaarten, krijgt hij 1,5 keer zijn inzet;
- * 6 kaarten, krijgt hij 2 keer zijn inzet;
- * 7 kaarten of meer, krijgt hij 5 keer zijn inzet.

11. Triple Action Black-Jack

Het gaat om een variante van Black Jack.

Voordat de speler zijn kaarten in ontvangst heeft genomen, kan hij beslissen om drie partijen met dezelfde kaarten te spelen. De croupier verandert bij elke partij van kaarten.

Deze variante wordt gespeeld op de plaatsen 1 tot 3. De speler kan beslissen om slechts met een of twee kaartcombinaties te spelen.

De verschillende inzetten van een speler moeten niet allemaal dezelfde waarde hebben. Als de speler beslist om te verdubbelen, op te splitsen of Surrender te spelen, geldt dat voor alle inzetten.

Afdeling 15

Regels van toepassing op Caribbean Stud Poker

1. Materiaal

Een tafel waarop ten minste vijf en ten hoogste 7 plaatsen zijn aangegeven voor het plaatsen van de inzetten.

Caribbean Stud Poker wordt gespeeld met een spel van tweeënvijftig kaarten met kaartruggen van dezelfde kleur. Voor elke partij moeten nieuwe kaarten worden gebruikt.

De croupier draait de opgestapelde kaarten om na ze te hebben geteld en gecontroleerd en plaatst ze in de kaartenschudder/verdeler. Elke kaart die per vergissing uit de stapel wordt verwijderd en waarvan de figuur zichtbaar wordt, wordt onmiddellijk ongeldig gemaakt.

2. Personeel

Het aan de tafel toegewezen personeel bestaat uit een tafelverantwoordelijke en een croupier, die de bank houdt. Zij zijn beiden verantwoordelijk voor de duidelijkheid en de regelmatigheid van het spel, voor de uitbetalingen en voor alle handelingen aan de tafel.

De croupier-bankier leidt het spel, nodigt de spelers uit om in te zetten, legt het spel stil en gaat, vooraleer de kaarten worden geschud en uitgedeeld, samen met de tafelverantwoordelijke na dat is ingezet.

De tafelverantwoordelijke en de croupier kunnen niet worden afgelost tijdens het uitdelen van de kaarten, het verloop van het spel en de uitbetalingen.

3. Aantal spelers

De partij kan beginnen zodra een speler aanwezig is. Deze laatste zit aan de tafel en is aanwezig bij de telling en de controle van de kaarten.

Het aantal zittende spelers, de enigen die kaarten in handen kunnen hebben, stemt overeen met het aantal plaatsen aangegeven op het tapijt. Het bedraagt minimum vijf en maximum zeven. De plaatsen worden met de klok mee genummerd van een tot zeven.

De spelers beschikken maar over een kaartencombinatie en kunnen niet inzetten op de vrije plaatsen.

Staande personen kunnen niet inzetten op de kaartencombinatie van een zittende speler.

4. Spel

Nadat de croupier « rien ne va plus » heeft aangekondigd, kunnen de inzetten, die uitsluitend mogen bestaan uit schijven en penningen, niet meer worden geplaatst, gewijzigd of teruggenomen. Inzet na de aankondiging is niet toegestaan.

Als alle inzetten zijn geplaatst, deelt de croupier aan iedere speler te beginnen links van hem en vervolgens met de klok mee een kaart uit met de afbeelding naar beneden. Als laatste geeft hij zichzelf een kaart. Hij doet zulks nog vier maal, en wel in dezelfde volgorde.

De kaarten worden telkens gegeven met de afbeelding naar beneden, behalve de vijfde kaart van de croupier die met de afbeelding naar boven op de tafel wordt geplaatst.

Bij de uitdeling worden de kaarten op de vorige gelegd, lichtjes uiteen zodat de kaartencombinatie kan worden nagegaan. De kaarten worden uitgedeeld ter hoogte van de plaatsen waar kan worden ingezet.

Een kaart waarvan de afbeelding zichtbaar wordt, betekent niet dat verkeerd is uitgedeeld. De kaart wordt omgedraaid en het spel wordt voortgezet.

De overblijvende kaarten worden ongeldig gemaakt en in de kaartenschudder/verdeler geplaatst.

De spelers kunnen van hun kaartencombinatie slechts kennis nemen nadat aan alle spelers de nodige kaarten zijn uitgedeeld. Zij beslissen dan te passen of voort te spelen na hun beste combinatie te hebben vastgesteld. Zij zijn verantwoordelijk voor de rangschikking van hun kaarten en voor de keuze van hun combinatie.

Als een speler past, roept hij « ik pas » en legt hij ter hoogte van het vak « ante » zijn kaarten neer met de afbeelding naar beneden.

De croupier raapt de inzet op, legt de kaarten met de afbeelding naar boven op tafel, telt ze en maakt ze ongeldig.

Als de speler verder speelt, zet hij in het vak voor de verhoogde inzet het dubbele in van de begininzet, legt zijn kaarten met de afbeelding naar beneden neer ter hoogte van het vak « ante » zodat de croupier ze daarna voor dat vak kan schikken.

Nadat elke speler een besluit heeft genomen, spreidt de croupier zijn kaarten horizontaal uit met de afbeelding naar boven en in de volgorde van zijn beste combinatie.

In elk geval leggen de spelers hun kaarten, na ze te hebben bekeken, met de afbeelding naar beneden duidelijk in het zicht van de croupier op het tapijt. Vanaf dan mogen zij ze niet meer aanraken.

5. Inzetten

In dalende volgorde hebben de kaarten de volgende waarde :

Aas, koning, dame, boer, tien, negen, acht, zeven, zes, vijf, vier, drie, twee. De aas telt als een in de combinaties straight en straight flush.

Als de kaarten van de croupier geen combinatie Aas/Koning of beter bevat, roept hij « geen spel » en gaat hij over tot de uitbetaling van de begininzetten alvorens de kaarten op het tapijt uit te spreiden, te tellen en ongeldig te maken. De begininzetten worden altijd in de verhouding een tot een uitbetaald.

De speler die door de croupier wordt verslagen, verliest zowel de begininzet als de verhoogde inzet.

Als de croupier van alle spelers wint, roept hij « de bank wint ».

Het spel is nietig wanneer :

1° het aantal kaarten van een speler of van de croupier niet correct is;

2° de spelers over hun kaarten informatie uitwisselen.

De kaartencombinatie van een speler is nietig als hij voor het einde van de uitdeling kennis ervan neemt.

De croupier neemt hoe dan ook de kaarten van elke speler afzonderlijk weg, van rechts naar links en plaatst ze in de verdeler. Hij maakt zijn kaarten als laatste ongeldig.

Volgende combinaties zijn winnend :

COMBINATIES		WINST
Aas/Koning		1 keer de inzet
1 paar	2 kaarten van dezelfde waarde	1 keer de inzet
2 paren	2 maal twee kaarten van dezelfde waarde	2 keer de inzet
trits	3 kaarten van dezelfde waarde	3 keer de inzet
vijfkaart	5 kaarten van dezelfde kleur die niet op elkaar volgen	5 keer de inzet
Straight	5 kaarten die op elkaar volgen, maar niet van dezelfde kleur	4 keer de inzet
Full house	1 trits + 1 paar	7 keer de inzet
Four of a kind	4 kaarten van dezelfde waarde	20 keer de inzet
Straight flush	5 kaarten van dezelfde kleur die op elkaar volgen	50 keer de inzet
Royal flush	10, Boer, Dame, Koning, Aas, van dezelfde kleur	100 keer de inzet

De directeur van het casino bepaalt bij de opening van elke speeltafel de maximuminzet op 10, 20 of 30 keer de minimuminzet. De maximuminzet kan voor de partij van de volgende dag niet meer worden gewijzigd.

6. Bonusinzet

De speler kan een bijkomende inzet doen, « Bonusinzet » genaamd. Die is niet verplicht maar als de speler die bijkomende inzet wenst te plaatsen, moet hij zulks doen tegelijkertijd met zijn begininzet, te weten alvorens zijn kaarten te hebben gezien.

Om met een bonusinzet te winnen, moet de speler over een van de volgende combinaties beschikken : kleur, full house, four of a kind, straight flush of royal flush, maar hij is nooit verplicht de bank te verslaan. Hij wint zelfs als het spel nietig is (omdat het niet wordt gespeeld aangezien de croupier niet de minimumcombinatie Aas/Koning bezit). Bijgevolg verliest een speler de bonusinzet als hij niet over een winnende combinatie beschikt.

Afdeling 16

Regels van toepassing op Craps

1. Materiaal

Craps wordt gespeeld met twee dobbelstenen van dezelfde kleur, uit een doorzichtige materie, met gepolijst oppervlak, met zijden van 20 tot 25 mm. De randen moeten scherp afgelijnd zijn, de hoeken scherp en de puntenaanduidingen mogen geen reliëf vertonen. Volgnummers toegekend door de leverancier en speciale afkortingen eigen aan het casino moeten op een oppervlak van de dobbelsteen zijn aangebracht zonder de balans ervan te verstoren.

Gepolijste of schuin afgewerkte randen, afgeronde hoeken en concave punten zijn verboden.

De tafel is rechthoekig en heeft verhoogde randen. Er bestaan twee soorten Craps : gewone Craps en Mini Craps.

2. Personeel

Het personeel van elke Craps-tafel bestaat uit een tafelverantwoordelijke of boxman, twee croupiers en een aangestelde voor de dobbelstenen of stickman.

Het personeel van de Mini Craps-tafel bestaat slechts uit een boxman en een croupier.

De tafelverantwoordelijke staat in voor de duidelijkheid en regelmatigheid van het spel en de uitbetalingen.

De croupiers moeten de verliezende inzetten verzamelen, de inzetten, indien nodig, in het vak leggen dat overeenstemt met het punt en de winnende inzetten uitbetalen. Zij verrichten eveneens, op verzoek van de spelers, de wisseloperaties inzake muntgeld en penningen.

De stickman moet tijdens de partij de goede staat van de dobbelstenen controleren en ze aan de spelers doorgeven. Hij alleen mag de aankondigen doen die voor het verloop van het spel vereist zijn.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers dat aan elke tafel kan plaats nemen is onbeperkt.

4. Spel

Vijf dobbelstenen worden om beurt aan de spelers aangeboden te beginnen, bij aanvang van de partij, met de speler links van de croupiers en verder met de klok mee. Als een speler zijn beurt weigert, gaan de dobbelstenen naar de volgende speler, in de vastgestelde volgorde. De stickman schuift de dobbelstenen naar de speler met behulp van zijn schuifflat en moet voorkomen de dobbelstenen aan te raken behalve om ze te controleren of op te rapen als ze van de tafel zijn gevallen. De speler kiest twee dobbelstenen en de andere drie worden terug in de « bowl » geplaatst tot aan het volgende spel, waarbij dezelfde procedure wordt toegepast.

De speler die de dobbelstenen gooit of de werper, moet ze onmiddellijk gooien; hij mag er niet over wrijven noch ze in de hand houden.

De werper mag vragen dat de dobbelstenen worden omgewisseld alvorens te gooien. Dat kan echter niet tijdens de reeks gooibeurten om het getal te gooien dat als punt is aangeduid.

Er kan niet meer worden ingezet nadat de dobbelstenen zijn gegooid.

De dobbelstenen worden gegooid in de lengterichting van de tafel op een wijze dat ze stilvallen op het gedeelte van de tafel tegenover de plaats vanwaar ze werden gegooid, waarbij minstens een ervan tegen de rand tegenover de gooier moet botsten. Ze moeten rollen, niet glijden. Opdat een gooie geldig zou zijn, moeten de dobbelstenen plat op het tapijt stilvallen. Wanneer de dobbelstenen breken, op elkaar stilvallen, hangen, op een penning stilvallen, van tafel vallen en telkens als de gooie niet regelmatig was, roept de stickman « ongeldig ». De tafelverantwoordelijke kan een speler zijn beurt om de dobbelstenen te gooien ontnemen als hij herhaaldelijk de regels van het gooien overtreedt.

Na een bepaald aantal partijen kan de spelverantwoordelijke beslissen de dobbelstenen om te wisselen. De stickman roept dan « de dobbelstenen worden omgewisseld » en legt met zijn schuifflat de zes in gebruik genomen dobbelstenen voor de werper. Deze laatste kiest er twee uit om te gooien, de vier andere worden onder het oog van de spelers in de daartoe voorziene doos gelegd.

5. Inzetten

De werper moet zijn inzet ofwel op de lijn win ofwel op de lijn don't win neergelegd hebben alvorens de dobbelstenen te gooien. Hij kan naar keuze ook op alle andere mogelijke kansen inzetten. Na de aankondiging « rien ne va plus » mag niet meer worden ingezet.

De spelers kunnen enkel de volgende vier categorieën kansen benutten :

a) De eenvoudige kansen die allemaal in een verhouding van een tot een worden uitbetaald, te weten :

1° Win, dat bij de eerste gooie wordt gespeeld : hierbij wordt met 7 of 11 gewonnen, met 2, 3 of 12 verloren. Bij elk ander totaal wordt het resultaat opgeschort en het gegooide getal wordt het punt. Een croupier geeft dat punt aan door in het vak met dat nummer een blokje te plaatsen. De inzet op win wint vervolgens als het punt opnieuw wordt gegooied, verliest als 7 wordt gegooied of wordt opgeschort wanneer enig ander cijfer wordt gegooied. De dobbelstenen worden doorgegeven als 7 gegooied, waardoor deze kans verloren gaat;

2° Don't win, dat bij de eerste gooie wordt gespeeld : hierbij wordt met 2 of 3 gewonnen, met 7 of 11 verloren en met 12 is het een stand-off. Voor elk ander totaal wordt het resultaat opgeschort en wordt het gegooide cijfer het punt. De inzet op don't win wint vervolgens als 7 wordt gegooied en verliest als het punt opnieuw wordt gegooied;

3° Come, dat op enig tijdstip in de reeks na de eerste gooie wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als bij de gooie onmiddellijk na de inzet 7 of 11 wordt gegooied en wordt onder dezelfde voorwaarden verloren als 2, 3 of 12 wordt gegooied. Voor elk ander totaal wordt de inzet geplaatst op het vak met het gegooide cijfer en vanaf de volgende gooie wint de inzet als het punt wordt gegooied waarop is ingezet, wordt verloren wanneer 7 wordt gegooied en wordt met enig ander nummer het resultaat opgeschort;

4° Don't come, dat op enig tijdstip in de reeks na de eerste gooie wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als tijdens de gooie onmiddellijk na de inzet 2 of 3 wordt gegooid, wordt onder dezelfde voorwaarden verloren als 7 of 11 wordt gegooid en is het een stand-off als 12 wordt gegooid. Voor elk ander totaal wordt de inzet geplaatst op het vak met het gegooide cijfer en vanaf de volgende gooie wordt gewonnen als 7 wordt gegooid en verloren wanneer het punt wordt gegooid waarop is ingezet.

De inzetten geplaatst op win, don't win, come of don't come kunnen niet worden ingetrokken en er moet worden gespeeld tot wordt gewonnen of verloren;

5° Field, dat op enig tijdstip van de partij wordt gespeeld en waarbij elke gooie beslissend is : hierbij wordt gewonnen als bij de gooie onmiddellijk na de inzet het totaal van de dobbelstenen 2, 3, 4, 9, 10, 11 of 12 vormt en wordt verloren bij elk ander totaal. De inzet wordt dubbel uitbetaald als 2 of 12 wordt gegooid en naar evenredigheid bij andere punten;

6° Big 6, dat op enig tijdstip van de partij wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als op enige wijze 6 wordt gegooid en wordt verloren als 7 wordt gegooid. De inzet mag worden gehandhaafd of worden ingetrokken na niet beslissende gooien;

7° Big 8, dat op enig tijdstip van de partij wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als op enige wijze 8 wordt gegooid of wordt verloren als 7 wordt gegooid. De inzet mag worden gehandhaafd of worden ingetrokken na niet beslissende gooien;

8° Under 7, dat op enig tijdstip van de partij wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als het totaal van de dobbelstenen lager is dan 7 en wordt verloren als dat totaal gelijk is aan of hoger dan 7;

9° Over 7, dat op enig tijdstip van de partij wordt gespeeld : hierbij wordt gewonnen als het totaal van de dobbelstenen hoger is dan 7 en wordt verloren als dat totaal gelijk is aan of lager dan 7;

b) De meervoudige kansen die allemaal op enig tijdstip van de partij kunnen worden gespeeld, te weten :

1° De hard ways, die gespeeld worden op de totalen van 4, 6, 8 of 10 gevormd met hetzelfde aantal gelijke ogen op de twee dobbelstenen en waarbij de inzettingen na niet-beslissende gooien kunnen worden ingetrokken. Er wordt gewonnen als het gekozen paar wordt gegooid en verloren met 7 of als het totaal van het getal op een andere wijze wordt gevormd dan door hierboven omschreven. Dubbel 2 en Dubbel 5 leveren 7 keer de inzet op, Dubbel 3 en Dubbel 4, 9 keer;

2° Het spel van de 7, dat 4 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 7 wordt gegooid en verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

3° Het spel van de 11, dat 15 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 11 wordt gegooid en verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

4° Any craps, dat 7 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 2, 3 of 12 wordt gegooid en verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

5° Craps 2, dat 30 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 12 wordt gegooid en verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

6° Craps 3, dat 15 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 3 wordt gegooid en wordt verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

7° Craps 12, dat 30 keer de inzet kan opleveren : hierbij wordt gewonnen als 12 wordt gegooid en verloren als enig ander totaal wordt gegooid;

8° Horn, dat 4 keer de inzet kan opleveren : bij deze kans, een combinatie van Craps en van het spel van 11, wordt gewonnen als 2, 3, 11 of 12 en wordt verloren als enig ander totaal wordt gegooid.

c) Gecombineerde kansen, die alleen kunnen worden gespeeld wanneer reeds is ingezet op de overeenkomstige enkelvoudige kans waarvan het punt is gekend.; zij kennen hetzelfde verloop maar kunnen na een niet beslissende gooie worden ingetrokken. Het gaat om volgende kansen :

1° De gecombineerde kans van win waarvan de inzet wordt geplaatst in de nabijheid maar buiten de overeenkomstige enkelvoudige kans. Hierbij wordt gewonnen als het punt, wordt gegooid, verloren als 7 wordt gegooid en wordt met enig ander totaal een stand-off bereikt. De inzet wordt uitbetaald in de verhouding 2 tot 1 in geval het punt 4 of 10 is, in de verhouding 3 tot 2 in geval het punt 5 of 9 is en in de verhouding 6 tot 5 in geval het punt 6 of 8 is;

2° De gecombineerde kans van don't win waarvan de inzet bovenop de hoofdinzet van de overeenkomstige enkelvoudige kans wordt geplaatst, hetzij in de nabijheid ervan. Hierbij wordt gewonnen als 7 wordt gegooid, verloren wanneer het punt wordt gegooid en wordt met enig ander totaal een stand-off bereikt. De inzet wordt uitbetaald in de verhouding 1 tot 2 in geval het punt 4 of 10 is, in de verhouding 2 tot 3 in geval het punt 5 of 9 is en in de verhouding 5 tot 6 in geval het punt 6 of 8 is;

3° De gecombineerde kans van come waarvan de inzet bovenop de hoofdinzet van de overeenkomstige enkelvoudige kans wordt geplaatst, hetzij in de nabijheid ervan. Hierbij wordt gewonnen, verloren of een stand-off bereikt onder dezelfde voorwaarden als bij come en wordt op dezelfde wijze uitbetaald als bij de gecombineerde kans van win;

4° De gecombineerde kans van don't come waarvan de inzet bovenop de hoofdinzet van de overeenkomstige enkelvoudige kans wordt geplaatst, hetzij in de nabijheid ervan. Hierbij wordt gewonnen, verloren of een stand-off bereikt onder dezelfde voorwaarden als bij don't come en wordt op dezelfde wijze uitbetaald als bij de gecombineerde kans van don't win.

d) De place bets, die op enig tijdstip van de partij kunnen worden gespeeld op de nummers 4, 5, 6, 8, 9 of 10 en die bij een niet-beslissende gooie kunnen worden ingetrokken, te weten :

1° De right bet waarvan de inzet, naargelang de plaats van de speler, op de lijnen voor of achter het gekozen nummer wordt geplaatst. Hierbij wordt gewonnen als het overeenkomstige punt wordt gegooid vooraleer 7 wordt gegooid, wordt verloren wanneer 7 wordt gegooid of wordt een stand-off bereikt. De inzet wordt uitbetaald in de verhouding 7 tot 6 als het punt 6 of 8 is, in de verhouding 7 tot 5 als het punt 5 of 9 is en in de verhouding 9 tot 5 als het punt 4 of 10 is;

2° De wrong bet waarvan de inzet wordt geplaatst in het achterste vak van het gekozen nummer en dat door de bediende met een merkteken « Wrong bet » wordt aangegeven. Hierbij wordt gewonnen als het overeenkomstige punt wordt gegooid vooraleer 7 wordt gegooid, wordt verloren als dit punt wordt gegooid of wordt een stand-off bereikt. De inzet wordt uitbetaald in de verhouding 4 tot 5 als het punt 6 of 8 is, in de verhouding 5 tot 8 als het punt 5 of 9 is en in de verhouding 5 tot 11 als het punt 4 of 12 is.

Bij de enkelvoudige kansen mag de maximuminzet niet minder bedragen dan 50 keer en niet hoger zijn dan honderd keer het minimum van elke tafel.

Bij de meervoudige kansen wordt de maximuminzet op zodanige wijze berekend dat de mogelijke winst ten minste gelijk is aan die mogelijk bij het maximum van de enkelvoudige kansen en ten hoogste gelijk is aan drie keer die winst.

Bij de gecombineerde winsten van win en come wordt de maximuminzet bepaald door het bedrag van de inzetten die werkelijk op de overeenkomstige enkelvoudige kansen worden geplaatst.

Bij de gecombineerde winsten van don't win en don't come wordt de maximuminzet vastgelegd op grond van het gespeelde punt, te weten voor de punten 4 en 10 op 200 % van het bedrag van de inzet die werkelijk op de overeenkomstige enkelvoudige kans wordt geplaatst, voor de punten 5 en 9 op 150 % van dit bedrag en voor de punten 6 en 8 op 120 % van dit bedrag.

Bij de right bets is de maximumingezet afhankelijk van het gespeelde punt en gelijk aan de maximuminzet bij de enkelvoudige kansen voor de punten 4, 5, 9 en 10, of bedraagt 120 % van dit maximum voor de punten 6 en 8.

Bij de wrong bets is de maximumingezet afhankelijk van het gespeelde punt en bedraagt 125 % van de maximuminzet bij de enkelvoudige kansen voor de punten 6 en 8, 160 % van dit maximum voor de punten 5 en 9 en 220 % van dit maximum voor de punten 4 en 10.

Afdeling 17

Regels van toepassing op Mini Punto Banco

1. Materiaal

De tafel voor Mini Punto Banco is halfronde en heeft zeven zitplaatsen.

Mini Punto Banco wordt gespeeld met zes kaartspellen van tweeeënenvijftig kaarten met kaartruggen van dezelfde kleur.

De croupier plaatst de kaarten na ze te hebben geteld en gecontroleerd in de kaartenschudder/verdeler.

2. Personeel

Het personeel van elke tafel bestaat uit 2 personen : een tafelverantwoordelijke en een croupier.

De bedienende zien erop toe dat alle inzetten in overeenstemming zijn met de regels en correct zijn geplaatst alsook dat het bedrag ingezet door iedere speler tussen het minimum en het maximum ligt dat door het casino is toegestaan.

3. Aantal spelers

Het aantal zittende spelers, de enigen die kaarten uit de kaartenverdeler kunnen nemen, komt overeen met het aantal plaatsen aangegeven op het tapijt en bedraagt ten hoogste zeven. De nummering gebeurt tegen de klok in. Ook staande spelers kunnen aan het spel deelnemen. Ten hoogste drie spelers kunnen in dezelfde box plaats nemen.

Het gebruik van Punto Banco-tafels met slechts zeven vakken bestemd voor evenveel zittende spelers is toegestaan. In dit geval wordt aan elk van die tafels een croupier toegewezen, die is belast met de functie van bankier en met die van uitbetalen. Hij haalt de kaarten uit de kaartenschudder/verdeler en legt ze afwisselend in de vakken gemarkeerd met « punto » en « banco ».

4. Spel

De kaarten hebben hun nominale waarde. De aas telt voor een; boeren, dames, koningen, « plaatjes » genoemd, en de tieners leveren geen punten op.

Het punt wordt bepaald door de waarde van elk van de twee of drie kaarten, naargelang het geval, voor elke kans samen te tellen. Er wordt geen rekening gehouden met de tientallen, enkel met de eenheden.

Er wordt gewonnen wanneer met minimum twee kaarten of maximum drie kaarten « negen » wordt bereikt of dat getal het dichtst wordt benaderd.

De spelers kunnen enkel drie combinaties aanwenden : punto, banco en gelijk.

5. Inzetten

De inzetten van de spelers, die uitsluitend uit schijven en penningen kunnen bestaan, moeten binnen de minimum- en maximumgrenzen worden zichtbaar worden geplaatst vooraleer de kaarten worden uitgedeeld.

De croupier kondigt aan « rien ne va plus ». Daarna kan niet meer worden ingezet. Hij haalt de kaarten met de afbeelding naar beneden uit de kaartenschudder/verdeler. De eerste en de derde kaart worden op punto gelegd, de tweede en vierde op banco.

Losgerakte kaarten kunnen onder geen enkel voorwendsel opnieuw in de kaartenschudder/verdeler worden geplaatst.

Elke onregelmatige trekking leidt tot annulering van het spel indien zij niet onmiddellijk kan worden rechtgezet. De kaart waarvan de afbeelding per vergissing zichtbaar is, moet ongeldig worden gemaakt en kan niet voor het volgende spel worden gebruikt.

De croupier neemt de kaarten voor punto met zijn schep op en geeft ze aan de speler die de hoogste inzet voor die kans heeft gedaan. Deze laatste keert de kaarten om. De croupier roept het punt af.

Als de speler weigert om de bank over te nemen en als geen enkele inzet op punto is gedaan, neemt de croupier de kaarten op en legt ze voor hem op tafel.

De croupier keert daarna de kaarten voor banco om. Hij roept eveneens het punt af en laat eventueel een derde kaart, met de afbeelding naar boven, voor punto of banco trekken, waarbij het punt van punto het eerst wordt bepaald. De trekking van die derde kaart verloopt volgens de volgende schema's, die de croupier moet laten toepassen. De croupier kan de kaarten voor punto niet nemen, zelfs als hij de hoogste inzet op deze kans heeft gedaan.

PUNTO	
Punto met twee kaarten die samen het volgende aantal punten opleveren	
0, 1, 2, 3, 4, 5	geeft recht op een derde kaart tenzij Banco 8 of 9 bedraagt
6, 7	Pas. Tussen 0 en 5 neemt Banco een derde kaart
8, 9	Pas. Punto en Banco hebben geen recht op een derde kaart
BANCO	
Banco met twee kaarten die samen het volgende aantal punten opleveren	
0, 1, 2	geeft recht op een derde kaart tenzij Punto 8 of 9 bedraagt
3	geeft recht op een derde kaart tenzij de derde kaart van Punto een 8 is
4	geeft recht op een derde kaart tenzij de derde kaart van Punto 0, 1, 8 of 9 punten oplevert
5	geeft recht op een derde kaart tenzij de derde kaart van Punto 0, 1, 2, 3, 8 of 9 punten oplevert
6	Banco past als Punto past of heeft recht op een derde kaart tenzij de derde kaart van Punto 0, 1, 2, 3, 4, 5, 8 of 9 punten oplevert
7	Pas
8, 9	Pas. Punto en Banco hebben geen recht op een derde kaart

Nadat de punten definitief zijn bepaald, roept de croupier het punt van banco af, daarna het punt van punto en tenslotte de winnende kansen.

De croupiers rapen de verliezende inzetten op en betalen daarna de winnende inzetten uit, waarbij zij altijd beginnen met die het dichtst bij hen.

De winsten van punto worden uitbetaald in de verhouding 1 tot 1; de winsten van banco in de verhouding 19 tot 20 en de gelijkheidswinsten in de verhouding 8 tot 1.

In dit laatste geval levert het spel voor de inzetten op punto en banco noch winst, noch verlies op.

Tijdens de uitbetalingen moeten de kaarten op de tafel blijven liggen zodat de spelers het punt kunnen controleren. Vervolgens plaatst de croupier ze in een vergaarbak, « cardholder » genoemd, die daarna met een deksel moet worden afgesloten.

De directeur van het casino bepaalt bij de opening van elke speeltafel de maximuminzet op 50, 100 of 200 keer de minimuminzet. De maximuminzet kan voor de partij van de volgende dag niet meer worden gewijzigd.

Afdeling 18

Regels van toepassing op de Franse roulette

1. Materiaal

Het materiaal voor Franse roulette bestaat uit :

1° een cilinder, met daarin een beweegbare plaat draaiend op een metalen as. Deze plaat, waarvan het bovenste deel een glad, lichtjes concaaf oppervlak heeft, is verdeeld in 37 vakken die van elkaar gescheiden zijn door kleine koperen wanden. De afwisselend rode en zwarte vakken dragen elk een nummer tussen 1 en 36, het zevenendertigste vak, dat rood noch zwart is, draagt het nummer nul. Op het einde van elke partij moet op de cilinder een deksel worden geplaatst dat met een sleutel moet worden afgesloten;

2° een tapijt met in het midden een rooster van 37 vakken met nummers waarop de inzetten en plein en andere soorten inzetten kunnen worden gedaan. Rond dat rooster bevinden zich aan beide zijden van de tafel vakken voor enkelvoudige kansen.

2. Personeel

Het personeel van elke tafel bestaat uit :

1° Een tafelverantwoordelijke, een onderchef en vier croupiers voor de roulettes met twee roosters;

2° Een tafelverantwoordelijke en twee croupiers voor de roulettes met een rooster.

De tafelverantwoordelijke en de onderchef moeten langs weerszijden van de cilinder tegenover elkaar plaatsnemen. De croupiers zitten aan het midden van de tafel, respectievelijk rechts en links van de tafelverantwoordelijke.

Een van de twee croupiers bij de cilinder oefent de taak van « incasseerder » uit en verzamelt met zijn hark alle verliezende inzetten na ze te hebben gescheiden van de winnende inzetten en plein en van de sector. Daarna sorteert en schikt hij alle penningen die voor hem liggen.

De tweede croupier bij de cilinder oefent de taak van "betalter" uit. Hij bereidt de uitbetaling van de winnende inzetten voor door ze afzonderlijk op de zijkant van de tafel te leggen teneinde de controle ervan te vergemakkelijken.

De tafelverantwoordelijken en de onderchefs mogen onder geen beding contant geld, schijven of penningen in handen nemen.

Alle croupiers toegewezen aan het roulettespel moeten om beurt het balletje gooien. Geen van hen mag speciaal voor die taak worden aangewezen. De croupiers moeten elkaar aflossen in de volgorde vastgesteld door de directie van het casino.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers dat aan elke tafel kan plaats nemen, is onbeperkt.

4. Spel

De persoon belast met de bediening van het apparaat moet de cilinder telkens in de andere richting in beweging brengen dan de vorige keer en het balletje in de tegenovergestelde richting gooien. Als een penning tijdens het ronddraaien van het balletje in de cilinder valt, moet de croupier het spel stilleggen, het balletje nemen en opnieuw gooien.

Zolang de middelpuntvliedende kracht het balletje in de ring rond de vakjes houdt, kunnen de spelers blijven inzetten, maar zodra de beweging van het balletje vertraagt en het op het punt staat in de cilinder te vallen, kondigt de croupier « Rien ne va plus » aan. Vanaf dat ogenblik kan niet meer worden ingezet.

Als het balletje definitief in een van de 37 vakken tot stilstand is gekomen, roept de croupier hardop het nummer en de enkelvoudige winnende kansen af en slaat met zijn hark op dat nummer op de tafel teneinde het duidelijk aan het publiek te tonen. De croupiers betalen de winnende spelers uit en innen de verloren inzetten. Twee van hen, een voor elke plaat, rapen de door de spelers verloren inzetten op, de twee croupiers die in het midden aan de tafel zitten, betalen de winnende inzetten uit. Enkel de inzetten die op de tafel liggen op het moment van « Rien ne va plus » worden geacht aan het spel te hebben deelgenomen. De uitbetalingen moeten steeds in de volgende volgorde gebeuren : « colonnes » en « douzaines », enkelvoudige kansen (rood, zwart, pair, impair, passe en manque) transversales, carrés, cheval en plein.

5. Inzetten

De spelers mogen alleen de volgende combinaties gebruiken :

a) Meervoudige kansen :

- 1° Inzet en plein die vijfendertig keer de inzet opbrengt;
- 2° Inzet à cheval die zeventien keer de inzet opbrengt;
- 3° Inzet op een transversale (drie nummers) die elf keer de inzet opbrengt;
- 4° Inzet op een carré (vier nummers eventueel met inbegrip van de nul) die acht keer de inzet opbrengt;
- 5° Inzet op een sixain (zes nummers) die vijf keer de inzet opbrengt;
- 6° Inzet op een douzaine of een colonne die twee keer de inzet opbrengt;
- 7° Inzet à cheval op twee douzaines of colonnes (vierentwintig nummers) die een halve keer de inzet opbrengt.

Anders gesteld :

SPEELMOGELIJKHEID	AANTAL GESPEELDE NUMMERS	UITBETALING X/inzet	PLAATS VAN INZET
EN PLEIN	1	35 keer	Op het nummer
A CHEVAL	2	17 keer	Lijn tussen twee nummers
TRANSVERSALE	3	11 keer	Lijn van drie nummers (buitennlijn)
CARRE	4	8 keer	Op het middelpunt tussen 4 nummers
4 EERSTE	4	8 keer	Op de dwarslijn 1-3 en nul
SIXAIN	6	5 keer	Lijn tussen twee dwarslijnen
DOUZAINES	12	2 keer	Tafeluiteinde (van elke kant)
COLONNE	12	2 keer	Tafeluiteinde (voor de croupier)
GELIJKE KANSEN	18	1 keer	Zijkant tafel
DOUZAINES A CHEVAL	24	1/2 keer	Lijn tussen 2 douzaines
COLONNE A CHEVAL	24	1/2 keer	Lijn tussen 2 colonnes

b) Enkelvoudige kansen :

- 1° Inzet op pair of impair (even of oneven nummers) die een keer de inzet opbrengt;
- 2° Inzet op manque (nummers 1 tot 18) of passe (nummers 19 tot 36) die een keer de inzet opbrengt;
- 3° Inzet op rood (rode nummers) of op zwart (zwarte nummers) die een keer de inzet opbrengt.

In beide gevallen behoudt de speler zijn inzet.

Ingeval het balletje tot stilstand komt in het vak nul, heeft de speler die op een enkelvoudige kans heeft ingezet, twee mogelijkheden :

- 1° De helft van zijn inzet terugnemen, waarbij de andere helft in de tafelkas wordt gestort;
- 2° De hele inzet « in de gevangenis » laten. Als de speler voor deze oplossing kiest en het balletje komt niet tot stilstand in het vak nul, zijn de "in de gevangenis" geplaatste inzetten die normaliter hadden gewonnen, gewoon opnieuw beschikbaar. De andere zijn definitief verloren.

Als het nummer een tweede keer, een derde keer, enz. nul is, wordt aan de speler dezelfde keuze gelaten, waarbij de beginwaarde van zijn inzet geacht wordt 50 % van zijn waarde te verliezen telkens het nummer nul is.

Als het nummer nul is bij het laatste spel van de partij, moet de speler de terugbetaling aanvaarden van de helft, het kwart, het achtste, enz. van zijn begininzet naargelang het de eerste, tweede, derde,... keer is dat het nummer nul is.

Het maximum wordt vastgesteld :

- 1° Bij de enkelvoudige kansen, op tweeduizend keer de inzet;
- 2° Bij de meervoudige kansen, op :

En plein	100 keer de inzet;
A cheval	200 keer de inzet;
Transversale	300 keer de inzet;
Carré	400 keer de inzet;
Sixain	600 keer de inzet;
12 nummers	1 500 keer de inzet;
24 nummers	3 000 keer de inzet

6. Combinaties van toepassing op de Franse roulette

1. Verdeling van de cilinders

0 – 32 – 15 – 19 – 4 – 21 – 2 – 25 – 17 – 34 – 6 – 27 – 13 – 36 – 11 – 30 – 8 – 23 – 10 – 5 – 24 – 16 – 33 – 1 – 20 –
14 – 31 – 09 – 22 – 18 – 29 – 7 – 28 – 12 – 35 – 3 – 26

2. Mogelijke combinaties

a. Douzaines en colonnes

Deze combinaties bestaan uit 12 nummers en zijn als volgt samengesteld :

1e Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1e Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Gelijke kansen

Elke gelijke kans bestaat uit 18 nummers :

Rood	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Zwart	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rood-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Zwart-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

c. Omringende nummers (de twee nummers links en de twee nummers rechts)

0 = 12-25-03-26- 0 -32-15-19-04	18 = 14-31-09-22- 18 -29-07-28-12
01 = 05-24-16-33- 01 -20-14-31-09	19 = 26- 0-32-15- 19 -04-21-02-25
02 = 15-19-04-21- 02 -25-17-34-06	20 = 24-16-33-01- 20 -14-31-09-22
03 = 07-28-12-35- 03 -26- 0-32-15	21 = 32-15-19-04- 21 -02-25-17-34
04 = 0-32-15-19- 04 -21-02-25-17	22 = 20-14-31-09- 22 -18-29-07-28
05 = 30-08-23-10- 05 -24-16-33-01	23 = 36-11-30-08- 23 -10-05-24-16
06 = 02-25-17-34- 06 -27-13-36-11	24 = 08-23-10-05- 24 -16-33-01-20
07 = 09-22-18-29- 07 -28-12-35-03	25 = 19-04-21-02- 25 -17-34-06-27
08 = 13-36-11-30- 08 -23-10-05-24	26 = 28-12-35-03- 26 - 0-32-15-19
09 = 01-20-14-31- 09 -22-18-29-07	27 = 25-17-34-06- 27 -13-36-11-30
10 = 11-30-08-23- 10 -05-24-16-33	28 = 22-18-29-07- 28 -12-35-03-26
11 = 06-27-13-36-11-30-08-23-10	29 = 31-09-22-18- 29 -07-28-12-35
12 = 18-29-07-28- 12 -35-03-26- 0	30 = 27-13-36-11- 30 -08-23-10-05
13 = 17-34-06-27- 13 -36-11-30-08	31 = 33-01-20-14- 31 -09-22-18-29
14 = 16-33-01-20- 14 -31-09-22-18	32 = 35-03-26- 0- 32 -15-19-04-21
15 = 03-26- 0-32- 15 -19-04-21-02	33 = 10-05-24-16- 33 -01-20-14-31
16 = 23-10-05-24- 16 -33-01-20-14	34 = 21-02-25-17- 34 -06-27-13-36
17 = 04-21-02-25- 17 -34-06-27-13	35 = 29-07-28-12- 35 -03-26- 0-32
	36 = 34-06-27-13- 36 -11-30-08-23

d. Aankondingen

* Trits : met 6 penningen wordt gespeeld op 12 nummers van de roulettcilinder die volkomen overeenkomen met die op het groene tapijt.

De inzetten à cheval zijn 05-08, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36 en het equivalent ervan op de cilinder 27-13-36-11-30-08-23-10-05-24-16-33.

* Cijfers rond nul : met 9 penningen wordt gespeeld op 17 nummers van de roulettencilinder, en wel met de volgende combinaties :

- 1 transversale 0-02-03, met 2 penningen;
- 5 inzetten à cheval 04-07, 12-15, 18-21, 19-22, 33-35, een inzet per inzet à cheval, met 5 penningen;
- 1 carré 25-29, met 2 penningen.

Het equivalent ervan op de cilinder : 22-18-29-07-28-12-35-03-26- 0-32-15-19-04-21-02-25.

* Wezen : hiermee worden de cijfers bedoeld die niet tot de trits, noch tot de cijfers rond nul behoren. De 8 wezen zijn de volgende : 01-06-09-14-17-20-31-34, een inzet per nummer, met 8 penningen. Het equivalent ervan op de cilinder in twee onderscheiden groepen : 17-34-06 en 01-20-14-31-09.

* Finales : Er kan worden ingezet op een of meer finales van nummers, met 4 of met 3 penningen :

Finale 0 = 0-10-20-30	Finale 5 = 5-15-25-35
Finale 1 = 1-11-21-31	Finale 6 = 6-16-26-36
Finale 2 = 2-12-22-33	Finale 7 = 7-17-27
Finale 3 = 3-13-23-33	Finale 8 = 8-18-28
Finale 4 = 4-14-24-34	Finale 9 = 9-19-29

Bepaalde finales kunnen op het tapijt à cheval worden ingezet, bijvoorbeeld :

Finale 0-3 = 0-03, 10-13, 20-23, 30-33

Finale 1-4 = 01-04, 11-14, 21-24, 31-34

Finale 2-5 = 02-05, 11-15, 22-25, 32-35

Finale 3-6 = 03-06, 13-16, 23-26, 33-36

Finale 6-9 = 06-09, 16-19, 26-29

* Figuren : Bepaalde nummercombinaties worden erg veel gespeeld, bijvoorbeeld :

Figuur 1 = 01-10-19-28	Figuur 6 = 06-15-24-33
Figuur 2 = 02-11-20-29	Figuur 7 = 07-16-25-34
Figuur 3 = 03-12-21-30	Figuur 8 = 08-17-26-35
Figuur 4 = 04-13-22-31	Figuur 9 = 09-18-27-36
Figuur 5 = 05-14-23-32	

Afdeling 19

Regels van toepassing op de Amerikaanse roulette

1. Materiaal

Het materiaal van de Amerikaanse roulette bestaat uit een cilinder waarin zich een beweegbare plaat bevindt die op een metalen as draait. Deze plaat, waarvan het bovenste deel een glad, lichtjes concaaf oppervlak heeft, is verdeeld in 38 vakken die van elkaar gescheiden zijn door kleine koperen wanden. De afwisselend rode en zwarte vakken dragen elk een nummer tussen 1 en 36; de twee overige, die noch rood, noch zwart zijn en die tegenover elkaar liggen dragen de nummers nul en dubbele nul.

Aan de rand van de cilinder zijn acht duidelijk van elkaar gescheiden, doorzichtige dozen of compartimenten aangebracht, waarin een penning zonder vaste waarde wordt geplaatst. Op die penning wordt het merkteken aangebracht dat de waarde weergeeft die de speler aan de penningen van die kleur heeft gegeven. Zij kunnen ook worden geplaatst op een sokkel die aansluit op de buitenste rand van de cilinder zodat hun grondvlak zich op gelijke hoogte van de rand van de cilinder bevindt.

2. Personeel

Het personeel toegewezen aan elk apparaat bestaat uit een tafelverantwoordelijke, een croupier en eventueel een bediende.

De tafelverantwoordelijke staat in voor de duidelijkheid en regelmatigheid van het spel, voor de uitbetalingen en voor alle verrichtingen aan zijn tafel. Hij beschikt over markers die hij aan de croupier overhandigt op diens verzoek, maar tijdens het spel mag hij geen penningen of schijven in handen nemen.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers is onbeperkt.

4. Spel

De croupier belast met de bediening van het apparaat moet de cilinder telkens in de andere richting in beweging brengen dan de vorige keer en het balletje in de tegenovergestelde richting gooien. Als een penning tijdens het ronddraaien van het balletje valt, moet de croupier het spel stilleggen, het balletje nemen en opnieuw gooien. Zolang de middelpuntvliedende kracht het balletje in de ring rond de vakjes houdt, kunnen de spelers blijven inzetten, maar zodra de beweging van het balletje vertraagt en dit laatste op het punt staat in de cilinder te vallen, kondigt de croupier « Rien ne va plus » aan. Vanaf dat ogenblik kan niet meer worden ingezet. Wanneer hij niet door een bediende wordt bijgestaan, moet hij bij ieder spel zelf de stapels penningen van dezelfde kleur opnieuw vormen alvorens het balletje te gooien.

Als het balletje definitief in een van de 38 vakken tot stilstand is gekomen, roept de croupier hardop het nummer en de enkelvoudige winnende kansen af.

5. Inzetten

Hij raapt de verliezende inzetten op en betaalt per speler de winnende combinaties uit na het bedrag van elke combinatie te hebben afgeroepen.

De uitbetalingen moeten steeds in de volgende volgorde plaatsvinden : colonne, passe, impair, zwart, rood, pair, manque, douzaine, transversale, carré, à cheval en en plein, zulks door middel van de gekleurde penningen van onbepaalde waarde die aan de winnende speler toebehoren.

§ 1. De spelers mogen alleen de volgende combinaties gebruiken :

a) Meervoudige kansen

- 1° Inzet en plein die vijfendertig keer de inzet opbrengt;
- 2° Inzet à cheval die zeventien keer de inzet opbrengt;
- 3° Inzet op een transversale (drie nummers) die elf keer de inzet opbrengt;
- 4° Inzet op een carré (vier nummers eventueel met inbegrip van de nul) die acht keer de inzet opbrengt;
- 5° Inzet op vijf nummers (0, 00, 1, 2, 3) die zes keer de inzet opbrengt;
- 6° Inzet op een sixain (zes nummers) die vijf keer de inzet opbrengt;
- 7° Inzet op een douzaine of een colonne die twee keer de inzet opbrengt.

b) Enkelvoudige kansen

- 1° Inzet op pair of impair (even of oneven nummers) die een keer de inzet opbrengt;
- 1° Inzet op manque (nummers 1 tot 18) of passe (nummers 19 tot 36) die een keer de inzet opbrengt;
- 3° Inzet op rood (rode nummers) of zwart (zwarte nummers) die een keer de inzet opbrengt.

De winnende speler behoudt in elk geval zijn inzet en kan die ook intrekken.

§ 2. Ingeval het balletje tot stilstand komt in de vakken 0 of 00, verliezen alle inzetten op enkelvoudige kansen.

De speler kan op het moment dat hem een reeks wordt toegewezen, binnen de maximum- en minimumgrens de waarde op een nummer en plein vaststellen die hij aan zijn kleurpenningen wenst te geven. Indien hij van deze mogelijkheid geen gebruik maakt, komt de waarde van elk van zijn penningen overeen met de minimuminzet van de tafel.

Het maximum wordt vastgesteld :

- 1° Bij de enkelvoudige kansen, op 2 000 keer de inzet;
- 2° Bij de meervoudige kansen, op :

En plein	100 keer de inzet;
A cheval	200 keer de inzet;
Transversale	300 keer de inzet;
Carré	400 keer de inzet;
5 nummers	500 keer de inzet;
Sixain	600 keer de inzet;
12 nummers	1500 keer de inzet;
24 nummers	3000 keer de inzet.

Voor de combinaties van een nummer en voor de combinaties welke met een of meer nummers op het tapijt kunnen worden gemaakt, moet de speler, binnen de grenzen van de minimum- en maximuminzet op een nummer en plein, op iedere combinatie hetzelfde aantal penningen inzetten.

6. Combinaties van toepassing op de Amerikaanse roulette

1. Verdeling van de cilinders

0 - 28 - 9 - 26 - 30 - 11 - 7 - 20 - 32 - 17 - 5 - 22 - 34 - 15 - 3 - 24 - 36 - 13 - 1 - 00 - 27 - 10 - 25 - 29 - 12 - 8 - 19 - 31 - 18 - 6 - 21 - 33 - 16 - 4 - 23 - 35 - 14 - 2

2. Mogelijke combinaties

a. Douzaines en colonnes

Deze combinaties bestaan uit 12 nummers en zijn als volgt samengesteld :

1ste Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1ste Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Gelijke kansen

Elke gelijke kans bestaat uit 18 nummers :

Rood	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Zwart	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rood-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Zwart-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

Afdeling 20**Regels van toepassing op de Engelse roulette**

De Engelse roulette neemt de principes van de Amerikaanse roulette en de cilinder van de Franse roulette over.

1. Materiaal

Het materiaal van de roulette bestaat uit :

1° een cilinder, met daarin een beweegbare plaat draaiend op een metalen as. Deze plaat, waarvan het bovenste deel een glad, lichtjes concaaf oppervlak heeft, is verdeeld in 37 vakken die van elkaar gescheiden zijn door kleine koperen wanden. De afwisselend rode en zwarte vakken dragen elk een nummer tussen 1 en 36, het zeventigste vak, dat rood noch zwart is, draagt het nummer nul. Op het einde van elke partij moet op de cilinder een deksel worden geplaatst dat met een sleutel moet worden afgesloten;

2° een tapijt met in het midden een rooster van 37 vakken met de nummers waarop de inzetten en plein en andere soorten inzetten kunnen worden gedaan. Aan een zijde van de tafel bevinden zich de vakken voor enkelvoudige kansen.

2. Personeel

Het personeel van elke tafel bestaat uit :

1° een tafelverantwoordelijke die eveneens aan andere tafels kan worden toegewezen en die moet toezien op de goede gang van zaken bij de verrichtingen;

2° een croupier die altijd voor de cilinder blijft staan.

3. Aantal spelers

Elke speler vraagt eerst een « kleur ».

Elke tafel beschikt over acht verschillende kleuren die alleen aan die tafel gelden. Iedere speler heeft bijgevolg zijn eigen penningen waarvan hij de waarde bij het wisselen bepaalt. De toegekende kleur wordt vertegenwoordigd door overeenkomstige penningen.

Per definitie zijn er slechts acht zittende spelers die elk met hun kleur op de meervoudige kansen op het tapijt kunnen spelen. De zittende spelers zijn evenwel niet verplicht met kleurpenningen te spelen; zij kunnen ook spelen met « waarden ». Ten aanzien van de staande spelers worden penningen en « waarden » aanvaard voor de enkelvoudige en meervoudige kansen zonder dat een kleur moet worden bepaald. De inzetten moeten groter zijn.

De spelers zitten aan een kant van de tafel en aan de dwarse zijde van de tafel. De andere kant is ontoegankelijk.

4. Spel

Vooraleer er wordt gegooid, zetten de spelers zelf hun inzetten in, hetzij en plein, hetzij op meervoudige of enkelvoudige kansen. De croupier treedt slechts af en toe op.

Alvorens te gooien roept de croupier : « Dames en heren, uw inzetten alstublieft ».

Als iedereen ingezet heeft, brengt de croupier de cilinder in beweging en gooit het balletje in de tegenovergestelde richting. Als het balletje op het punt staat in de cilinder te vallen, kondigt de croupier « Rien ne va plus » aan. De tafelverantwoordelijke mag inzetten gedaan na het gooien van het balletje, weigeren.

Als het balletje definitief in een van de 37 vakken tot stilstand is gekomen, roept de croupier hardop het nummer, evenals de drie groepen gelijke kansen waartoe het behoort af, tenzij het gaat om het nummer nul. Hij geeft het cijfer op het tapijt aan door een « dolly » in het vak van het gegooid nummer, eventueel bovenop de inzetten, te plaatsen.

5. Inzetten

De tafelverantwoordelijke raapt eerst de verliezende inzetten op en sorteert de penningen volgens kleur. De croupier betaalt de winnende inzetten uit.

Ingeval het nummer nul wordt gegooid, moet de inzet niet « in de gevangenis » worden gelaten. De helft van de inzetten op de gelijke kansen worden onmiddellijk aan de speler uitbetaald. De andere helft gaat naar de bank.

De spelers mogen alleen de volgende combinaties gebruiken :

a) Meervoudige kansen

SPEELMOGELIJKHEID	AANTAL GESPEELDE NUMMERS	UITBETALING	PLAATS VAN INZET
EN PLEIN	1	35 keer de inzet	Op het nummer
A CHEVAL	2	17 keer de inzet	Lijn tussen twee nummers
TRANSVERSE	3	11 keer de inzet	Lijn van drie nummers (buitenlijn)
CARRE	4	8 keer de inzet	Op het middelpunt tussen 4 nummers
QUATTRO	4	8 keer de inzet	Drie naast elkaar liggende lijnen
SIXAIN	6	5 keer de inzet	Lijn tussen twee dwarslijnen
DOUZAINES	12	2 keer de inzet	tafeluiteinde (van elke kant)
COLONNE	12	2 keer de inzet	tafeluiteinde (voor de croupier)
GELIJKE KANSEN	18	1 keer de inzet	Zijkant tafel
DOUZAINES A CHEVAL	24	€ keer de inzet	Lijn tussen 2 douzaines
COLONNE A CHEVAL	24	€ keer de inzet	Lijn tussen 2 colonnes

b) Enkelvoudige kansen

1° inzet op pair of impair (even of oneven nummers) die een keer de inzet opbrengt;

2° inzet op manque (nummers 1 tot 18) of passe (nummers 19 tot 36) die een keer de inzet opbrengt;

3° inzet op rood (rode nummers) of op zwart (zwarte nummers) die een keer de inzet opbrengt.

In beide gevallen behoudt de speler zijn inzet.

Het maximum wordt vastgesteld :

- 4° Bij de enkelvoudige kansen, op 2 000 keer de inzet;
- 5° Bij de meervoudige kansen, op :

En plein	100 keer de inzet;
A cheval	200 keer de inzet;
Transversale	300 keer de inzet;
Carré	400 keer de inzet;
Sixain	600 keer de inzet;
Quattro	900 keer de inzet;
12 nummers	1 500 keer de inzet;
24 nummers	3 000 keer de inzet.

Voor de combinaties van een nummer en voor de combinaties welke met een of meer nummers op het tapijt kunnen worden gemaakt, moet de speler, binnen de grenzen van de minimum- en maximuminzet op een nummer en plein, op iedere combinatie hetzelfde aantal penningen inzetten.

6. Combinaties van toepassing op de Engelse roulette

1. Verdeling van de cilinders

0 – 32 – 15 – 19 – 4 – 21 – 2 – 25 – 17 – 34 – 6 – 27 – 13 – 36 – 11 – 30 – 8 – 23 – 10 – 5 – 24 – 16 – 33 – 1 – 20 – 14 – 31 – 09 – 22 – 18 – 29 – 7 – 28 – 12 – 35 – 3 – 26

2. Mogelijke combinaties

a. Douzaines en colonnes

Deze combinaties bestaan uit 12 nummers en zijn als volgt samengesteld :

1e Dz (12 P)	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12
2e Dz (12 M)	: 13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
3e Dz (12 D)	: 25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
1e Col (col 34)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34
2e Col (col 35)	: 02-05-08-11-14-17-20-23-26-29-32-35
3e Col (col 36)	: 01-04-07-10-13-16-19-22-25-28-31-34

b. Gelijke kansen

Elke gelijke kans bestaat uit 18 nummers :

Rood	: 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
Zwart	: 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
Impair	: 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
Pair	: 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
Manque	: 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18
Passe	: 19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
Rood-Impair-Manque	: 01-03-05-07-09
Zwart-Pair-Passe	: 20-22-24-26-28

c. Omringende nummers

0 = 12-25-03-26- **0**-32-15-19-04
 00 = 24-36-13-01-**00**-27-10-25-29
 01 = 05-24-16-33-**01**-20-14-31-09
 02 = 15-19-04-21-**02**-25-17-34-06
 03 = 07-28-12-35-**03**-26- 0-32-15
 04 = 0-32-15-19-**04**-21-02-25-17
 05 = 30-08-23-10-**05**-24-16-33-01
 06 = 02-25-17-34-**06**-27-13-36-11
 07 = 09-22-18-29-**07**-28-12-35-03
 08 = 13-36-11-30-**08**-23-10-05-24
 09 = 01-20-14-31-**09**-22-18-29-07
 10 = 11-30-08-23-**10**-05-24-16-33
 11 = 06-27-13-36-11-30-08-23-10
 12 = 18-29-07-28-**12**-35-03-26- 0
 13 = 17-34-06-27-**13**-36-11-30-08
 14 = 16-33-01-20-**14**-31-09-22-18
 15 = 03-26- 0-32-15-19-04-21-02
 16 = 23-10-05-24-**16**-33-01-20-14
 17 = 04-21-02-25-**17**-34-06-27-13

18 = 14-31-09-22-**18**-29-07-28-12
 19 = 26- 0-32-15-**19**-04-21-02-25
 20 = 24-16-33-01-**20**-14-31-09-22
 21 = 32-15-19-04-**21**-02-25-17-34
 22 = 20-14-31-09-**22**-18-29-07-28
 23 = 36-11-30-08-**23**-10-05-24-16
 24 = 08-23-10-05-**24**-16-33-01-20
 25 = 19-04-21-02-**25**-17-34-06-27
 26 = 28-12-35-03-**26**- 0-32-15-19
 27 = 25-17-34-06-**27**-13-36-11-30
 28 = 22-18-29-07-**28**-12-35-03-26
 29 = 31-09-22-18-**29**-07-28-12-35
 30 = 27-13-36-11-**30**-08-23-10-05
 31 = 33-01-20-14-**31**-09-22-18-29
 32 = 35-03-26- 0-**32**-15-19-04-21
 33 = 10-05-24-16-**33**-01-20-14-31
 34 = 21-02-25-17-**34**-06-27-13-36
 35 = 29-07-28-12-**35**-03-26- 0-32
 36 = 34-06-27-13-**36**-11-30-08-23

d. Aankondigingen

* Trits : met 6 penningen wordt gespeeld op 12 nummers van de roulettescilinder die volkomen overeenkomen met die op het groene tapijt.

De inzetten à cheval zijn 05-08, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36 en het equivalent ervan op de cilinder 27-13-36-11-30-08-23-10-05-24-16-33.

* Cijfers rond nul : met 9 penningen wordt gespeeld op 17 nummers van de roulettescilinder, en wel met de volgende combinaties :

- 1 transversale 0-02-03, met 2 penningen;
- 5 inzetten à cheval 04-07, 12-15, 18-21, 19-22, 33-35, een inzet per inzet à cheval, met 5 penningen;
- 1 carré 25-29, met 2 penningen.

Het equivalent ervan op de cilinder 22-18-29-07-28-12-35-03-26- 0-32-15-19-04-21-02-25.

* Wezen : hiermee worden de cijfers bedoeld die niet tot de trits, noch tot de cijfers rond nul behoren. De 8 wezen zijn de volgende : 01-06-09-14-17-20-31-34, een inzet per nummer, met 8 penningen. Het equivalent ervan op de cilinder in twee onderscheiden groepen : 17-34-06 en 01-20-14-31-09.

* Finales : Er kan worden ingezet op een of meer finales van nummers, met 4 of met 3 penningen :

Finale 0 = 0-10-20-30	Finale 5 = 5-15-25-35
Finale 1 = 1-11-21-31	Finale 6 = 6-16-26-36
Finale 2 = 2-12-22-33	Finale 7 = 7-17-27
Finale 3 = 3-13-23-33	Finale 8 = 8-18-28
Finale 4 = 4-14-24-34	Finale 9 = 9-19-29

Bepaalde finales kunnen op het tapijt à cheval worden ingezet, bijvoorbeeld :

Finale 0-3 = 0-03, 10-13, 20-23, 30-33

Finale 1-4 = 01-04, 11-14, 21-24, 31-34

Finale 2-5 = 02-05, 11-15, 22-25, 32-35

Finale 3-6 = 03-06, 13-16, 23-26, 33-36

Finale 6-9 = 06-09, 16-19, 26-29

* Figuren : Bepaalde nummercombinaties worden erg veel gespeeld, bijvoorbeeld :

Figuur 1 = 01-10-19-28	Figuur 6 = 06-15-24-33
Figuur 2 = 02-11-20-29	Figuur 7 = 07-16-25-34
Figuur 3 = 03-12-21-30	Figuur 8 = 08-17-26-35
Figuur 4 = 04-13-22-31	Figuur 9 = 09-18-27-36
Figuur 5 = 05-14-23-32	

Afdeling 21

Regels van toepassing op Sic Bo

1. Materiaal

Sic Bo wordt gespeeld met drie dobbelstenen in een doorzichtige cilinder, "tumbler" genaamd.

2. Personeel

Een ervaren croupier neemt plaats achter de tafel.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers dat aan elke tafel kan plaats nemen, is onbeperkt.

4. Spel

De croupier schudt de dobbelstenen door de tumbler drie keer om te draaien. Daarna wordt de tumbler opnieuw op zijn plaats gezet.

De spelers kunnen inzetten tot op het moment dat de croupier « rien ne va plus » roept. Op dat ogenblik plaats de croupier een deksel op de tumbler om de dobbelstenen aan het oog te onttrekken.

Het resultaat wordt uitsluitend bepaald door de waarden aangegeven op de bovenzijde van de drie dobbelstenen op te tellen. Ingeval drie dobbelstenen niet afzonderlijk op de bodem van de tumbler liggen, is het resultaat niet geldig. Dobbelen waarvan het casino oordeelt dat zij een onregelmatigheid vertonen, moeten worden vervangen vooraleer de croupier de tumbler opnieuw schudt. Hij roept « ongeldige gooij » en schudt de tumbler opnieuw, hetgeen een nieuw resultaat oplevert.

5. Inzetten

De speler heeft de keuze tussen volgende combinaties :

COMBINATIES	UITBETALING	
SMALL	De speler wint als het puntentotaal van de drie dobbelstenen gelijk is aan 4, 5, 6, 7, 8, 9 of 10, behalve ingeval driemaal 2 of driemaal 3 wordt gegooid.	1 x de inzet
BIG	De speler wint als het puntentotaal van de drie dobbelstenen gelijk is aan 11, 12, 13, 14, 15, 16 of 17, behalve ingeval driemaal 4 of driemaal 5 wordt gegooid.	1 x de inzet
ANY SINGLE DIE	Als op een enkel cijfer wordt ingezet, wint de speler als minstens een van de dobbelstenen dat getal aangeeft.	1 x de inzet voor 1 dobbelsteen 2 x de inzet voor 2 dobbelstenen 12 x de inzet voor 3 dobbelstenen
TWO DIE COMBINATION	Er wordt ingezet op een combinatie van twee cijfers. De speler wint als de cijfers van twee van de drie dobbelstenen overeenkomen met de gekozen combinatie.	6 x de inzet
TOTAL SUM	Er kan worden ingezet op getallen tussen 4 en 17. Het winnende nummer komt overeen met dat aangegeven door het puntentotaal van de dobbelstenen.	62 x de inzet 4 en 17 31 x de inzet 5 en 16 18 x de inzet 6 en 15 12 x de inzet 7 en 14 8 x de inzet 8 en 13 7 x de inzet 9 en 12 6 x de inzet 10 en 11
DOUBLE	Er wordt ingezet op een dubbele 1, 2, 3, 4, 5 of 6. Om te winnen volstaat het dat twee dobbelstenen hetzelfde aantal punten aangeven.	11 x de inzet
ANY TRIPLE	De speler wint als elke dobbelsteen hetzelfde aantal punten aangeeft.	31 x de inzet
SPECIFIC TRIPLE	Er wordt ingezet op driemaal 1, 2, 3, 4, 5 of 6. Als de drie dobbelstenen de gekozen combinatie aangeven, wint de speler.	180 x de inzet

De spelers plaatsen zelf hun inzet, tenzij het casino anders beschikt.

Enkel de combinaties gevormd door de drie dobbelstenen in de tumbler kunnen worden uitbetaald. Een verkeerd resultaat in het geautomatiseerde systeem is dus niet geldig en moet onmiddellijk door de croupier worden rechtgezet.

Er wordt in de volgende volgorde uitbetaald : Big/Small – any single die – two die combination en total sum, van de kleinste naar de grootste waarde, – double – any triple – specific triple.

De spelers mogen tijdens de uitbetaling niet inzetten.

Het spel kan alleen worden stilgelegd nadat het casino de drie laatste spelen heeft aangekondigd.

Afdeling 22

Regels van toepassing op BINGO

1. Materiaal

Bingo wordt gespeeld in een daartoe bestemde ruimte waarbij de speler bij een zaalassistent gedrukte kaarten aanschaft.

De eerste regel bestaat uit de vijf letters van het woord BINGO. Onder elke letter bevinden zich vijf getallen in een verticale lijn. Alleen de centrale kolom onder de letter N bestaat slechts uit vier getallen; het lege vak in het midden wordt als reeds bedekt beschouwd.

De getallen onder de eerste letter liggen tussen 1 en 15, die onder de tweede, tussen 16 en 30, enz. Bingo wordt gespeeld met getallen van 1 tot 75.

In een opengewerkte bol of in een doorzichtige cilinder worden evenveel genummerde ballen met de letters van de naam BINGO geplaatst die elektromagnetisch of met een blaastoestel worden dooreen geschud.

2. Personeel

Het personeel bestaat uit een zaalassistent die instaat voor het correct verloop van het spel.

3. Aantal spelers

Een onbeperkt aantal spelers kan aan het spel deelnemen.

4. Spel

Het toestel kiest een per een automatisch ballen uit. Het nummer en de letter worden op een scherm aangegeven en het ermee overeenstemmende vak licht op een controlepaneel op. De croupier roept het nummer van de gelote bal af.

De spelers die dat nummer op hun kaart hebben, kruisen het aan. Zodra een speler erin slaagt vijf vakken op een rij aan te kruisen, roept hij « BINGO ».

Bepaalde andere winnende combinaties zijn eveneens toegestaan : omcirkeling van het centrale vak, bedekking van de volledige kaart, vier hoeken.

De aankoopprijs van een kaart is gelijk aan de inzet en wordt vastgesteld op 13 euro per kaart.

5. Inzetten

De winstmogelijkheden zijn :

BINGO	5 vakken op een rij bedekt	500 keer de inzet
CIRCEL ROND HET CENTRALE VAK		100 keer de inzet
GEHELE KAART BEDEKT		50 keer de inzet
4 HOEKEN		20 keer de inzet

Afdeling 23

Regels van toepassing op Keno

1. Materiaal

Keno wordt gespeeld in een daartoe bestemde ruimte waar de speler plaats neemt achter een elektronisch bedieningspaneel, tegenover een scherm waarop virtueel een reeks ballen in een bol afgebeeld zijn.

De display van de speler geeft 80 vakken genummerd van 1 tot 80 aan, alsook 5 speelkaarten.

Evenveel genummerde ballen worden op het virtuele scherm driedimensionaal voorgesteld.

2. Personeel

Het personeel bestaat uit een zaalassistent die toeziet op het goede verloop van het spel.

3. Aantal spelers

Het aantal spelers stemt overeen met het beschikbare aantal displays.

4. Spel

Keno is een « actief » spel waarmee op 2 tot 10 nummers kan worden gespeeld.

4.1. De speler kiest zelf 2 tot 10 nummers per rooster (maximum 5 roosters) uit de 80 voorgestelde nummers. Bij elke trekking worden 20 nummers geloot.

De speler kan zijn inzet kiezen.

De nummers worden door de spelterminal op willekeurige wijze gekozen. De speler kiest de inzet van het rooster en het aantal roosters waarmee hij wenst te spelen. Hij kan ook de nummers gekozen door de terminal wijzigen.

De speler beschikt over dertig seconden om zijn keuze te maken. Daarna sluit het programma de spelen af en begint het met de loting.

5. Inzetten

De speler kan tot 13 euro per rooster inzetten.

De winstmogelijkheden zijn :

2 cijfers	Keer de inzet
3 cijfers	keer de inzet
4 cijfers	keer de inzet
5 cijfers	250 keer de inzet
6 cijfers	keer de inzet
7 cijfers	keer de inzet
8 cijfers	keer de inzet
9 cijfers	keer de inzet
10 cijfers	1 000 keer de inzet

Afdeling 24

Regels van toepassing op spelen met paardenrennen

1. Materiaal

Het spel bestaat uit minimum 12 aanraakschermen opgesteld rond een ovale tafel die een elektromechanische paardenrenbaan voorstelt. Op die renbaan staan 6 paarden aan de start opgesteld om te strijden voor de eerste plaats. De wedstrijd wordt weergegeven op een scherm opgesteld achter de tafel.

2. Spel

Het spel bestaat erin de resultaten van een paardenrennen te voorspellen. Het gaat om een weddenschap op de winstkansen. De speler kan op twee mogelijkheden inzetten :

1° op de winnaar (spel van het type WIN);

2° op de combinatie eerste-tweede (spel van het type QUINELLA).

Na een geldstuk van minimum 1 euro te hebben ingeworpen, kan de speler een minimuminzet van 0.50 euro (0.50 euro = 1 krediet) plaatsen. Hij kan zijn inzet vermenigvuldigen.

De kenmerken van de wedstrijd worden aan de speler voorgesteld : grond- en weersgesteldheid, resultaten van de laatste paardenrennen, winstkansen van de paarden.

De speler heeft dertig seconden om zijn weddenschappen af te sluiten. Daarna gaat de wedstrijd van start.

Wanneer na de wedstrijd blijkt dat de speler het winnende resultaat had voorspeld, wordt hij uitbetaald naargelang de winstkansen van de winnaar(s).

Afdeling 25**Regels van toepassing op Wheel of Fortune****1. Materiaal**

Tien aanraakschermen staan rond een centraal verticaal geplaatst rad opgesteld. Tien ballen worden in het rad gegooid en vallen in vakken genummerd van 1 tot 25.

2. Spel

Na een geldstuk van minimum 1 euro te hebben ingeworpen, kan de speler een minimuminzet van 0.50 euro (0.50 euro = 1 krediet) plaatsen. Hij kan zijn inzet vermenigvuldigen.

De speler kiest zijn spel (4 verschillende) en begint zijn punten in te zetten.

Na zijn inzet begint het spel en vallen de 10 ballen, de ene na de andere, op willekeurige wijze in een van de 25 genummerde vakken.

3. 4 soorten spelen

Het toestel biedt 4 spelen aan. De keuze wordt gemaakt aan de hand van een menu dat aan het begin van elk spel op het scherm verschijnt.

*** LINEAR BINGO**

Het doel van het spel bestaat erin lijnen op een kaart te vormen. De kaart bestaat uit een vierkant waarvan de zijden vijf nummers voorstellen.

De winsten variëren naargelang de inzet en de snelheid waarmee een of meer lijnen worden gevormd. De inzet gaat van 1 tot 50 kredieten. De maximumwinst bedraagt 4 000 kredieten.

*** AREA BINGO**

De kaart is onderverdeeld in zes verschillende kleuren met een aantal nummers die van kleur tot kleur verschillen. Het doel bestaat erin in te zetten op de kleur die het grootste totaal oplevert. Dit totaal wordt berekend aan de hand van de gele cijfers die zich in de verschillende kleuren bevinden.

De inzet varieert van 1 tot 25 kredieten per kleur. De maximumwinst varieert tussen 2 en 40 keer de inzet.

*** KENO**

Het doel bestaat erin 10 nummers te kiezen op de kaart die op het scherm verschijnt. Ofwel kiest de speler zelf, ofwel laat hij het programma kiezen.

De inzetten variëren tussen 1 en 10 kredieten.

De maximumwinst bedraagt 4 000 kredieten.

*** MULTICARDS**

Dit spel is gebaseerd op vijf kaarten met verschillende samenstelling waarop net als bij LINEAR BINGO lijnen moeten worden gevormd met de gele nummers.

De minimuminzet bedraagt 5 kredieten (1 krediet per kaart). De inzet varieert tussen 5 en 250 kredieten.

De maximumwinst bedraagt 4000 kredieten.

Afdeling 26**Regels van toepassing op Reel Slot en op Video Slots****1. Materiaal**

De speler moet aan de hand van een hendel of van een drukknop de rollen van het toestel, die reël (Reel Slot) of virtueel (Video Slot) zijn, in beweging zetten.

Elk toestel bevat 3 tot 5 rollen.

Elke rol bevat symbolen en gemiddeld zijn er 32 combinaties mogelijk.

2. Spel

Nadat de rollen tot stilstand zijn gekomen, bekijkt de speler de gele symbolen, te weten die welke zich op de dwars over het scherm aangebrachte horizontale, verticale of schuine kleurlijnen bevinden.

Ingeval de aldus gevormde combinatie wint, wordt de speler uitbetaald. In het andere geval verliest hij. Een tabel boven het toestel geeft de mogelijke winst aan per type combinatie die op de lijn is aangegeven.

Na winst kan de speler zijn winst opnemen of deze op de kredietteller plaatsen en verder spelen.

CASINO

**Afdeling 27**

Model nr. 27
Koninklijk besluit van 10 maart 2003

REGISTER BONS TECHNISCHE INTERVENTIE

Dit boekje bevat bladen die door ons, ondergetekende, de Kansspelcommissie genummerd en geparafeerd zijn.

Brussel, .. / .. /

Visum en Stempel van de Kansspelcommissie**Register bons technische interventie**

Elke vervanging van een automaat in gebruik door een reserveautomaat, elke verwijdering van een automaat voor herstelling, elke technische interventie aan een automaat moet in dit register worden vermeld.

Dit register bestaat uit bons voor technische interventie. Bij elke interventie wordt een bon in twee exemplaren opgemaakt. De eerste wordt bezorgd aan de kansspelcommissie, de tweede blijft in het boekje en vormt het register.

In dat register worden de volgende gegevens vermeld : serienummer van de bouwer en locatienummer in het casino van de automaat waarop de interventie betrekking heeft, reden, datum en uur van de interventie.

De verrichtingen worden medeondertekend door de houder van de vergunning, of, indien het een rechtspersoon betreft, een afgevaardigd bestuurder of de zaakvoerder, de mechanicien van het casino en de technicus van de erkende technische dienst, ingeval zijn aanwezigheid vereist is.

Gegevens betreffende de erkende technische dienst

Model nr. 12

Koninklijk besluit van 10 maart 2003

CASINO:

Datum:

BON TECHNISCHE INTERVENTIE – Nr..... CONTROLE VERVANGING AUTOMAAT TECHNISCHE INTERVENTIE**I. STAAT VAN DE AUTOMAAT**

MODEL:

TYPE: SERIENUMMER:

LOCATIENUMMER:

THEORETISCH HERVERDELINGSPERCENTAGE:

ELEKTRONISCHE TELLERS:

1/ INWORPEN:	3/ UITBETALINGEN:
2/ ONTVANGSTEN:	4/ AANTAL PARTIJEN:

MECHANISCHE TELLERS:

/ INWORPEN:	3/ UITBETALINGEN:
2/ ONTVANGSTEN:	4/ AANTAL PARTIJEN:

II. VERANTWOORDING VAN DE INTERVENTIE

AARD:

REDEN:

VERVANGEN STUKKEN:

HERSTELDE STUKKEN:

OPMERKINGEN:

	Datum	Uur aankomst	Uur vertrek	Duur interventie
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Naam en handtekening
van de technicus
van de erkende
technische dienst

Naam en handtekening
van de technicus
van het casino

Naam en handtekening
van de houder van de vergunning,
van de zaakvoerder
of van de afgevaardigd bestuurder

Deze bon is opgemaakt in twee exemplaren. Het eerste wordt bezorgd aan de kansspelcommissie. Het tweede blijft in het boekje en vormt het genummerde register.

Vu pour être annexés à Notre arrêté du 10 mars 2003 relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I.

Gezien om te worden gevoegd bij Ons besluit van 10 maart 2003 betreffende de werkingsregels en de nadere regels inzake de boekhouding en de controle van de kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse I.

Donné à Bruxelles, le 10 mars 2003.

Gegeven te Brussel, 10 maart 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,
A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,
M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,
D. REYNDERS

Le Ministre des Entreprises et Participations publiques,
R. DAEMS

Le Ministre de l'Economie,
Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,
J. TAVERNIER

ALBERT

Van Koningswege :

De Minister van Binnenlandse Zaken,
A. DUQUESNE

De Minister van Justitie,
M. VERWILGHEN

De Minister van Financiën,
D. REYNDERS

De Minister van Overheidsbedrijven en Participaties,
R. DAEMS

De Minister van Economie,
Ch. PICQUE

De Minister van Volksgezondheid,
J. TAVERNIER