

JOURNAL DE MONACO

Bulletin Officiel de la Principauté

JOURNAL HEBDOMADAIRE PARRAISANT LE VENDREDI

DIRECTION - REDACTION - ADMINISTRATION MINISTERE D'ETAT - Place de la Visitation - B.P. 522 - MC 98015 MONACO CEDEX
Téléphone : 93.30.19.21 - Compte Chèque Postal 30 1947 T Marseille

ABONNEMENT		INSERTIONS LÉGALES	
1 an (à compter du 1 ^{er} janvier)		la ligne, hors taxe :	
tarifs toutes taxes comprises :		Greffes Général - Parquet Général	24,50 F
Monaco, France métropolitaine	195,00 F	Gérances libres, locations gérances	25,00 F
Etranger	240,00 F	Commerces (cèssions, etc...)	26,00 F
Etranger par avion	310,00 F	Société (Statut, convocation aux assemblées, avis financiers, etc...)	27,00 F
Annexe de la « Propriété Industrielle », seule	105,00 F	Avis concernant les associations (Constitution, modifications, dissolution)	24,50 F
Changement d'adresse	5,00 F		

SOMMAIRE

MAISON SOUVERAINE

Message reçu par S.A.S. le Prince Souverain de S.E. M. Mario SOARES,
Président de la République portugaise (p. 798)

ARRÊTÉS MINISTÉRIELS

Arrêté Ministériel n° 88-376 du 21 juillet 1988 portant revalorisation des
pensions d'invalidité servies par la Caisse de Compensation des
Services Sociaux, à compter du 1^{er} juillet 1988 (p. 798).

Arrêté Ministériel n° 88-377 du 21 juillet 1988 portant revalorisation des
rentes servies en réparation d'accidents du travail et de maladies
professionnelles, à compter du 1^{er} juillet 1988 (p. 799).

Arrêté Ministériel n° 88-379 du 26 juillet 1988 relatif aux fonds
communs de placement (p. 799).

Arrêté Ministériel n° 88-380 du 26 juillet 1988 portant autorisation et
approbation des statuts de la société anonyme monégasque
dénommée : « PROMOTION ET COMMUNICATION » (p. 801).

Arrêté Ministériel n° 88-381 du 26 juillet 1988 autorisant la modifica-
tion des statuts de la société anonyme monégasque dénommée
« MONACO BEAUX ARTS » (p. 802).

Arrêté Ministériel n° 88-383 du 26 juillet 1988 maintenant un fonction-
naire en position de détachement (p. 802).

Arrêté Ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 portant réglementation
des jeux de hasard (p. 802).

ARRÊTÉ MUNICIPAL

Arrêté Municipal n° 88-42 du 20 juillet 1988 portant délégation de
pouvoirs dans les fonctions de Maire (p. 812).

AVIS ET COMMUNIQUÉS

MINISTÈRE D'ÉTAT

Direction de la Fonction Publique

Avis de recrutement n° 88-139 d'un surveillant de gestion au Stade
Louis II (p. 813).

Avis de recrutement n° 88-140 d'un ouvrier polyvalent au Stade Louis II
(p. 813).

Avis de recrutement n° 88-141 d'un plombier électromécanicien au
Stade Louis II (p. 813).

Avis de recrutement n° 88-142 d'un surveillant de gestion au Stade
Louis II (p. 814).

Avis de recrutement n° 88-143 d'un gardien au Centre de Rencontres
Internationales (p. 814).

DÉPARTEMENT DES TRAVAUX PUBLICS ET DES AFFAIRES SOCIALES

Direction du Travail et des Affaires Sociales

Communiqué n° 88-68 du 18 juillet 1988 relatif au lundi 15 août
(Assomption) jour férié légal (p. 814).

Communiqué n° 88-69 du 19 juillet 1988 relatif à la rémunération minimale du personnel des commerces de vente au détail ou de location des articles de sport, de camping et de caravaning, à compter du 1^{er} juin et du 1^{er} novembre 1988 (p. 814).

MAIRIE

Avis de vacance de cabine au marché de la Condamine (p. 815).

Avis d'un emplacement au marché de la Condamine (p. 815).

Avis de vacance de cabine au marché de Monte-Carlo (p. 815).

INFORMATIONS (p. 815)

INSERTIONS LEGALES ET ANNONCES (p. 816 à 819)

MAISON SOUVERAINE

Message reçu par S.A.S. le Prince Souverain de S.E. M. Mario SOARES, Président de la République portugaise :

En réponse aux vœux qu'il avait adressés à S.E. M. le Président de la République portugaise, à l'occasion de la Fête nationale du Portugal, S.A.S. le Prince Souverain a reçu le message suivant :

« En mon nom personnel et en celui du peuple portugais, je remercie vivement de l'aimable message que Votre Altesse a bien voulu m'adresser à l'occasion de la Fête Nationale du Portugal.

« Je souhaite à mon tour à Votre Altesse tout le bonheur et prospérité.

Mario SOARES ».

ARRÊTÉS MINISTÉRIELS

Arrêté Ministériel n° 88-376 du 21 juillet 1988 portant revalorisation des pensions d'invalidité servies par la Caisse de Compensation des Services Sociaux, à compter du 1^{er} juillet 1988.

Nous, Ministre d'État de la Principauté,

Vu l'ordonnance-loi n° 397 du 27 septembre 1944 portant création d'une Caisse de Compensation des Services Sociaux de la Principauté de Monaco ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 92 du 7 novembre 1949 modifiant et codifiant les ordonnances souveraines d'application de l'ordonnance-loi n° 397 du 27 septembre 1944 susvisée, modifiée ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 4.739 du 22 juin 1971 fixant le régime des prestations dues aux salariés, en vertu de l'ordonnance-loi n° 397 du 27 septembre 1944, en cas de maladie, accident, maternité, invalidité et décès, modifiée ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement du 20 juillet 1988 ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

Conformément aux dispositions de l'article 85 de l'ordonnance souveraine n° 4.739 du 22 juin 1971, susvisée, les rémunérations à prendre en considération pour la détermination du salaire mensuel moyen visé à l'article 81 de ladite ordonnance souveraine, sont révisées comme suit :

Années	Coefficient par lequel est multiplié le salaire résultant des cotisations versées
1971	4,823
1972	4,347
1973	4,011
1974	3,540
1975	2,984
1976	2,540
1977	2,190
1978	1,970
1979	1,795
1980	1,586
1981	1,399
1982	1,251
1983	1,183
1984	1,118
1985	1,074
1986	1,049
1987	1,013
1988	1,000

ART. 2.

Les pensions liquidées avec entrée en jouissance antérieure au 1^{er} juillet 1988 son révisées à compter de cette date, en multipliant par le coefficient 1,013 le montant desdites pensions tel qu'il résultait de l'application des dispositions précédemment en vigueur pour leur liquidation ou leur revalorisation.

ART. 3.

Lorsque l'invalidé est absolument incapable d'exercer une profession et est, en outre, dans l'obligation d'avoir recours à l'assistance d'une autre personne pour effectuer les actes ordinaires de la vie, il perçoit une indemnité dont le montant est égal à 40 % de la pension d'invalidité.

Toutefois, le montant minimal de cette indemnité est porté à 55.370,40 F à compter du 1^{er} juillet 1988.

ART. 4.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Travaux Publics et les Affaires Sociales est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-et-un juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

Arrêté Ministériel n° 88-377 du 21 juillet 1988 portant revalorisation des rentes servies en réparation d'accidents du travail et de maladies professionnelles, à compter du 1^{er} juillet 1988.

NOUS, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la loi n° 444 du 16 mai 1946 étendant aux maladies professionnelles la législation sur les accidents du travail ;

Vu la loi n° 636 du 11 janvier 1958 tendant à modifier et à codifier la législation sur la déclaration, la réparation et l'assurance des accidents du travail, modifiée ;

Vu la loi n° 830 du 28 décembre 1967 relative au fonds complémentaire de réparation des accidents du travail et des maladies professionnelles, modifiée ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 4.036 du 17 mai 1968 portant application de la loi n° 830 du 28 décembre 1967 relative au fonds complémentaire de réparation des accidents du travail et des maladies professionnelles, modifiée ;

Vu l'arrêté ministériel n° 57-193 du 16 juillet 1957 précisant le mode d'évaluation du salaire annuel servant de base au calcul des rentes allouées au titre de la législation sur les accidents du travail et les maladies professionnelles, modifié ;

Vu l'avis de la Commission spéciale des Accidents du Travail et des Maladies Professionnelles en date du 4 novembre 1987 ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement du 20 juillet 1988 ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

Le coefficient de revalorisation des rentes allouées en réparation d'accidents du travail ou de maladies professionnelles ayant entraîné la mort de la victime ou une incapacité permanente au moins égale à 10 % est fixé à 1,013.

ART. 2.

Le montant du salaire minimum annuel, prévu à l'article 3 de la loi n° 636 du 11 janvier 1958 et à l'article 1^{er} de l'arrêté ministériel n° 57-193 du 16 juillet 1957, susvisés, est fixé à 76.396,22 francs.

ART. 3.

Dans le cas où l'incapacité permanente est totale et oblige la victime à avoir recours à l'assistance d'une tierce personne pour effectuer les actes ordinaires de la vie, le montant de la rente, calculé comme il est dit au 3^o de l'article 4 de la loi n° 636 du 11 janvier 1958, susvisée, est majoré de 40 %. Toutefois le montant minimal de cette majoration est porté à 55.370,40 francs.

ART. 4.

Les dispositions du présent arrêté prennent effet au 1^{er} juillet 1988.

ART. 5.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Travaux Publics et les Affaires Sociales et le Conseiller de Gouvernement pour les Finances et l'Economie sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-et-un juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

Arrêté Ministériel n° 88-379 du 26 juillet 1988 relatif aux fonds communs de placement.

NOUS, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la loi n° 1.104 du 20 juillet 1987 relative aux fonds communs de placement ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 9.041 du 9 novembre 1987 fixant les conditions d'application de la loi n° 1.104 du 20 juillet 1987, susvisée ;

Vu l'avis émis par la Commission de Surveillance des fonds communs de placement le 26 mai 1988 ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement en date du 23 juin 1988 ;

Arrêtons :

CHAPITRE PREMIER
Dispositions générales.

ARTICLE PREMIER

Le montant minimal des valeurs, titres, instruments financiers et espèces que le fonds doit réunir lors de sa constitution est fixé à 2,5 millions de francs.

ART. 2.

Le montant maximal des commissions perçues à l'occasion des opérations de souscription ou de rachat des parts est fixé à 4 % de la valeur liquidative de la part.

Toutefois, lorsque le gérant investit les avoirs du fonds dans un autre fonds géré par lui, il ne peut prélever pour son compte aucune commission lors de la souscription ou du rachat des parts de ce dernier fonds.

ART. 3.

Le montant minimal de l'actif net au-dessous duquel il ne peut être procédé au rachat des parts est fixé à un million de francs.

ART. 4.

Le montant maximum de l'actif net au-dessus duquel il ne peut être émis de parts nouvelles est fixé à 500 millions de francs pour les fonds généraux et à 100 millions de francs pour les fonds à risques.

ART. 5.

Le montant maximum des frais de gestion est fixé en fonction de la moyenne des actifs gérés constatés lors de l'établissement de la dernière valeur liquidative de chaque mois :

— à 2 % pour la partie des actifs n'excédant pas 250 millions de francs ;

— à 1,5 % pour la partie excédant ce montant.

Toutefois, lorsque les actifs du fonds sont constitués d'actions d'organismes de placements collectifs, ces valeurs ne sont pas prises en compte dans les actifs servant de base au calcul de cette rémunération.

CHAPITRE II

Des modalités de présentation, des rapports et comptes de l'exercice.

ART. 6.

Le rapport de gestion de l'exercice doit contenir les indications ci-après qui peuvent être accompagnées de tous les compléments que le gérant jugerait utiles :

1^o) Compte rendu d'activité

a) rappel de l'orientation de la gestion du fonds commun ;

b) compte rendu d'activité de l'exercice clos.

Le rapport doit exposer :

— la politique suivie et les options prises,

— les modifications apportées au portefeuille,

— la répartition de l'actif net, le cas échéant, par secteurs géographiques ou économiques.

Il fournira, notamment, des indications sur :

- le montant des souscriptions reçues,
- le montant des rachats effectués,
- le nombre de porteurs de parts en fin d'exercice,
- la politique de distribution appliquée (acomptes).

2°) Evolution du fonds commun

Le rapport doit indiquer, le cas échéant, sur une période de cinq ans ou depuis la date de création du fonds commun s'il a moins de cinq ans, l'évolution des éléments ci-après :

- a) le nombre de parts émises et rachetées,
- b) avoirs en fin d'exercice et répartition par catégories des valeurs françaises et étrangères et des liquidités,
- c) valeur liquidative de la part,
- d) revenu global et sa répartition par part en revenu net et crédit d'impôt.

Il doit être complété par l'inventaire des actifs du fonds commun certifié par le dépositaire.

ART. 7.

La situation financière du fonds doit être établie selon le modèle ci-joint (annexe A).

ART. 8.

Le compte de résultats doit être établi selon le modèle ci-joint (annexe B).

Les frais de gestion doivent être décomposés selon le modèle ci-joint (annexe C).

ART. 9.

Les fonds communs de placement procédant à la distribution de leurs produits doivent établir un état spécial (annexe D).

CHAPITRE III

Du Commissariat aux comptes.

ART. 10.

Le montant des honoraires dus au Commissaire aux comptes pour les travaux accomplis durant l'exercice ne peut être inférieur à 7.000 francs ni excéder 40.000 francs.

Toutefois, si le montant maximum des honoraires apparaît manifestement insuffisant, le Commissaire aux comptes peut réclamer un complément fixé d'un commun accord entre lui et le gérant.

ART. 11.

En cas de désaccord sur les honoraires entre le gérant du fonds et le Commissaire aux comptes, les parties peuvent saisir le Commissaire du Gouvernement près l'Ordre des Experts-comptables qui en fixe le montant.

ART. 12.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Finances et l'Economie est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-six juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

ANNEXE A

		Rappel de de l'exercice précédent facultatif
PORTFEUILLE		
— Valeurs françaises		
inscrites à la cote officielle ou au second marché		
10 - Actions		
11 - Obligations convertibles		
12 - Autres obligations		
négociées au hors cote ou non cotées ayant fait l'objet d'une émission publique		
13 - Actions		
14 - Obligations convertibles		
15 - Autres obligations		
- autres		
16 - Actions		
17 - Obligations convertibles		
18 - Autres obligations		
19 - Actions de Sicav		
20 - Autres titres		
— Valeurs étrangères		
inscrites à une cote officielle		
30 - Actions		
31 - Obligations convertibles		
32 - Autres obligations		
non cotées		
33 - Actions		
34 - Obligations convertibles		
35 - Autres obligations		
- autres		
36 - Actions		
37 - Obligations convertibles		
38 - Autres obligations		
40 - Autres titres		
AUTRES EMPLOIS		
51 - Bons du Trésor		
52 - Titres de créances négociables ..		
Billets de trésorerie		
Certificats de dépôt		
53 - Dépôts de garantie Matif		
54 - Achats d'options		
55 - Billets de mobilisation de créan- ces hypothécaires		
- Paris de fonds communs de pla- cement		
56 - français		
57 - étrangers		
DEBITEURS ET CREDITEURS DIVERS		
60 - Débiteurs		
61 - Crédeurs		
70 - FONDS EN DEPOT		
80 Actif du fonds*		
* 90 Nombre de parts émises		
91 Valeur liquidative de la part		

ANNEXE B

		Rappel de l'exercice précédent (facultatif)
Revenus du portefeuille		
Revenus des autres emplois		
Lots et primes		
Produits des fonds en dépôt		
Total des revenus		
A déduire :		
Frais de gestion		
Résultat net		

ANNEXE C

— Rémunération du gérant et du dépositaire	
— Frais d'impression et de diffusion du règlement et du rapport de gestion	
— Frais de calcul de la valeur liquidative	
— Honoraires du commissaire aux comptes	
Total	
Pourcentage par rapport à la moyenne des actifs mensuels :	

ANNEXE D

		Rappel de l'exercice précédent (facultatif)
SOMMES DISTRIBUABLES		
Résultat net		
Compte de régularisation des revenus ±		
Report à nouveau de l'exercice précédent ..		
Report à nouveau des lots et primes		
Compte de régularisation du report à nouveau des lots et primes		
Total		
REPARTITION		
Report à nouveau de l'exercice		
Report à nouveau des lots et primes		
Revenus nets distribués *		
Total		
Revenu par part		
Crédit d'impôt		

* dont acomptes distribués le pour (montant),
soit par part.

Arrêté Ministériel n° 88-380 du 26 juillet 1988 portant autorisation et approbation des statuts de la société anonyme monégasque dénommée : « PROMOTION ET COMMUNICATION ».

Nous, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la demande aux fins d'autorisation et d'approbation des statuts de la société anonyme monégasque dénommée « PROMOTION ET COMMUNICATION » présentée par M. Alberto LOMMI, employé administratif, demeurant 6, Lacets Saint-Léon à Monte-Carlo ;

Vu l'acte en brevet contenant les statuts de ladite société au capital de 500.000 francs divisé en 1.000 actions de 500 actions chacune ; reçu par M^e J.-C. Rey, notaire, le 25 mars 1988 ;

Vu l'article 11 de l'ordonnance du 6 juin 1867 sur la police générale ;

Vu l'ordonnance du 5 mars 1895, modifiée par les ordonnances des 17 septembre 1907, 10 juin 1909, par les lois n° 71 du 3 janvier 1924, n° 216 du 27 février 1936 et par les ordonnances-lois n° 340 du 11 mars 1942 et n° 342 du 25 mars 1942 ;

Vu la loi n° 408 du 20 janvier 1945 complétant l'ordonnance du 5 mars 1895, notamment en ce qui concerne la nomination, les attributions et la responsabilité des Commissaires aux comptes ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 3.167 du 29 janvier 1946 réglant l'établissement du bilan des sociétés anonymes et en commandite par actions ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement en date du 23 juin 1988 ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

La société anonyme monégasque dénommée « PROMOTION ET COMMUNICATION » est autorisée.

ART. 2.

Sont approuvés les statuts de la société tels qu'ils résultent de l'acte en brevet en date du 25 mars 1988.

ART. 3.

Lesdits statuts devront être publiés intégralement dans le « Journal de Monaco », dans les délais et après accomplissement des formalités prévues par les lois n° 71 du 3 janvier 1924, n° 216 du 27 février 1936 et par l'ordonnance-loi n° 340 du 11 mars 1942.

ART. 4.

Toute modification aux statuts susvisés devra être soumise à l'approbation du Gouvernement.

ART. 5.

En application des prescriptions édictées par l'article 32 de l'ordonnance du 6 juin 1867 sur la police générale concernant les établissements dangereux, insalubres et incommodes, et par l'article 4 de la loi n° 537 du 12 mai 1951 relative à l'inspection du travail, le président du Conseil d'Administration est tenu de solliciter du Gouvernement les autorisations prévues, préalablement à l'exercice de toute activité commerciale et industrielle dans les locaux que la société se propose d'utiliser.

Les mêmes formalités devront être accomplies à l'occasion de tout transfert, transformation, extension, aménagement.

ART. 6.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Finances et l'Economie est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-six juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

Arrêté Ministériel n° 88-381 du 26 juillet 1988 autorisant la modification des statuts de la société anonyme monégasque dénommée « MONACO BEAUX ARTS ».

NOUS, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la demande présentée par les dirigeants de la société anonyme monégasque dénommée « MONACO BEAUX ARTS » agissant en vertu des pouvoirs à eux confiés par l'assemblée générale extraordinaire des actionnaires de la ladite société ;

Vu le procès-verbal de ladite assemblée générale extraordinaire tenue à Monaco, le 18 avril 1988 ;

Vu les articles 16 et 17 de l'ordonnance du 5 mars 1895 sur les sociétés anonymes et en commandite par actions, modifiés par la loi n° 71 du 3 janvier 1924 et par l'ordonnance-loi n° 340 du 11 mars 1942 ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement en date du 23 juin 1988 ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

Est autorisée la modification :

— de l'article 1^{er} des statuts relatif à la dénomination sociale qui devient « ARMONY » ;
résultant des résolutions adoptées par l'assemblée générale extraordinaire tenue le 18 avril 1988.

ART. 2.

Ces résolutions et modifications devront être publiées au « Journal de Monaco » après accomplissement des formalités prévues par le troisième alinéa de l'article 17 de l'ordonnance du 5 mars 1895, modifié par l'ordonnance-loi n° 340 du 11 mars 1942 susvisée.

ART. 3.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Finances et l'Economie est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-six juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

Arrêté Ministériel n° 88-383 du 26 juillet 1988 maintenant un fonctionnaire en position de détachement.

NOUS, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la loi n° 975 du 12 juillet 1975 portant statut des fonctionnaires de l'État ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 6.365 du 17 août 1978 fixant les conditions d'application de la loi n° 975 du 12 juillet 1975, susvisée ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 7.501 du 12 octobre 1982 ;

Vu l'arrêté ministériel n° 85-389 du 18 juin 1985 plaçant un fonctionnaire en position de détachement ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement en date du 23 juin 1988 ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

M. Marc LANZERINI est maintenu, sur sa demande, en position de détachement auprès de la Banque Centrale Monégasque de Crédit (B.C.M.C.) pour une période de trois ans, à compter du 15 juillet 1988.

ART. 2.

Le Secrétaire général du Ministère d'État est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-six juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

Arrêté Ministériel n° 88-384 du 26 juillet 1988 portant réglementation des jeux de hasard.

NOUS, Ministre d'État de la Principauté,

Vu la loi n° 1.103 du 12 juin 1987 relative aux jeux de hasard et notamment son article premier ;

Vu l'ordonnance souveraine n° 8.929 du 15 juillet 1987 fixant les modalités d'application de la loi n° 1.103 du 12 juin 1987 précitée et notamment sa section I, article premier ;

Vu l'avis de la Commission des Jeux en date des 20 avril, 26 avril et 5 mai 1988 ;

Vu la délibération du Conseil de Gouvernement en date du 25 mai 1988 ;

Arrêtons :

TITRE I

Dispositions relatives à certains matériels
- cartes à jouer, dés, roulettes -

ARTICLE PREMIER

Cartes à jouer - Sabots

Au black-jack, au 30 et 40 et aux jeux de baccara, on utilise des jeux de 52 cartes. Lorsque les jeux sont groupés par six, ils constituent un sixain ; chaque sixain porte un numéro d'ordre qui lui est attribué par le fabricant. Ce numéro d'ordre doit être reporté par le cartier au moment de la réception sur un registre de prise en charge. Ces registres, cotés et paraphés par le Commissaire du Gouvernement, enregistrent tous les mouvements d'entrée et de sortie définitifs des différentes catégories de cartes utilisées. Une comptabilité annexe retrace quotidiennement les mouvements entre un dépôt principal et des dépôts annexes. Les stocks de cartes dégagés de ces opérations, contrôlés sous la responsabilité de la Direction des Jeux, peuvent être vérifiés à tout moment par les agents du Service de Contrôle des Jeux, qui viseront les registres concernés ainsi que les bons de commande.

Le sabot est un appareil agencé de telle sorte que les cartes qui y sont introduites descendent automatiquement vers son orifice, et n'en peuvent sortir qu'une à une.

1.1 - Les sixains neufs ou usagés, ainsi que les sabots, sont conservés dans des locaux et mobiliers spécialement aménagés à cet effet désignés sous le nom de « dépôts de cartes principaux et annexes » ; les sixains usagés doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction ou neutralisation.

La destruction ou la neutralisation des jeux de cartes s'effectue selon une périodicité fonction de l'activité des salles de jeux, sous le contrôle et la responsabilité de la Direction des Jeux, en présence d'un inspecteur ; elles peuvent être vérifiées par un agent du Service

de Contrôle des Jeux, qui est obligatoirement tenu informé préalablement du déroulement de ces opérations.

1.2 - Les jeux et les sabots ne sont extraits des dépôts de cartes qu'au moment où il en est fait usage. Les jeux neufs doivent être décachetés à table et vérifiés dans les conditions du deuxième contrôle ci-après définies. Pour les autres jeux, un premier contrôle des cartes doit être assuré par un cartier de la Direction des Jeux. A table, en début de séance, un deuxième contrôle a lieu : les cartes sont alors étalées sur la table, les figures en dessus, et le croupier procède à leur contrôle et à leur vérification dans l'ordre de classement dit « du fabricant ».

Les cartes sont ensuite brassées sur le tapis, figure ouverte au « black-jack », et figure en dessous pour les autres jeux : cette première opération porte le nom de « salade ». Dans un second temps, le croupier va « remonter le jeu » en mélangeant par petits paquets les cartes qu'il prélève du tas issu de la « salade ». Dans cette seconde opération le croupier doit conserver les doigts écartés, ne pas détacher les cartes du tapis, ne pas modifier l'ordre résultant du mélange, aucune carte ne pouvant être déplacée ou piquée.

1.3 - En cours de séance, à la fin de chaque taille, les cartes sont à nouveau mélangées selon les modalités en usage pour chaque jeu.

Chaque fois qu'une carte est détériorée, le croupier la montre ostensiblement (recto et verso) et demande son remplacement par échange, auquel il est procédé immédiatement par un inspecteur au moyen d'une carte prélevée sur un sixain prévu à cet effet.

1.4 - Lorsque la partie est terminée, les employés, sous la surveillance de l'inspecteur de service, rangent les cartes dans l'un des « dépôts de cartes » visés à l'article 1.1 ci-dessus. Il en va de même pour les sabots.

Dès que la séance est terminée, et avant tout nouvel usage, les jeux sont contrôlés par les cartiers qui les remettent dans l'ordre indiqué à l'article 1.2. Les jeux sont examinés pour déceler d'éventuelles marques. Toute disparition de carte parmi les jeux contrôlés, constatée à quelque moment que ce soit, doit être immédiatement signalée, avec toutes indications utiles sur les conditions dans lesquelles elle est intervenue, à l'inspecteur de service et au Directeur des Jeux, qui en informe le Service de Contrôle des Jeux ; il en est de même lorsqu'une ou plusieurs cartes sont trouvées en trop ou lorsque sont découvertes des cartes marquées ou paraissant étrangères au jeu d'origine.

1.5 - Il ne doit être fait usage que de cartes en parfait état. Les jeux hors d'usage, marqués ou détériorés, doivent être placés dans le dépôt de cartes principal visés à l'article 1.1 en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ou neutralisation ultérieure. Il en va de même pour les sabots.

ART. 2.

Dés

Le jeu du craps se pratique au moyen de dés auxquels s'appliquent les règles ci-après. Il s'agit de dés, en matière transparente, de surface polie, dont 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 face du dé sans nuire à son équilibre.

Ce numéro d'ordre doit être reporté par le cartier au moment de la réception sur un registre de prise en charge. Ce registre, coté et paraphé par le Commissaire du Gouvernement, enregistre tous les mouvements d'entrée et de sortie définitifs des dés utilisés. Une comptabilité annexe retrace quotidiennement les mouvements entre un dépôt principal et des dépôts annexes. Les stocks de dés dégagés de ces opérations, contrôlés sous la responsabilité de la Direction des Jeux, peuvent être vérifiés à tout moment par les agents du Service de Contrôle des Jeux qui viseront les registres concernés ainsi que les bons de commande.

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

Les dés sont enfermés dans l'un des dépôts de cartes principaux et annexes prévus à l'article 1.1 ci-dessus.

Les dés usagés ou abîmés sont détruits ou neutralisés. La destruction ou la neutralisation des dés s'effectue selon une périodicité fonction de l'activité des salles de jeux, sous la responsabilité de la Direction des Jeux en présence d'un inspecteur et peuvent être vérifiées par un agent du Service de Contrôle des Jeux, qui est obligatoirement tenu informé préalablement du déroulement de ces opérations.

A chaque séance, cinq dés neufs et différents de ceux utilisés lors de la précédente séance sont mis à la disposition de chaque table.

Les numéros et les sigles des dés, en service à une table de craps, sont inscrits sur un registre prévu à cet effet, avec la mention de la date, de l'heure de leur utilisation ainsi que du numéro de la table.

Le sous-directeur décide, à chaque séance, sous sa responsabilité, de la dotation des tables en dés et signe face à l'inscription portée sur le registre ci-dessus.

A la fin de chaque séance, les dés sont contrôlés.

Mention de cette vérification est portée sur le registre prévu à cet effet, accompagnée du nom et de la signature du sous-directeur qui y aura procédé ainsi, éventuellement, que de ses observations.

ART. 3.

Roulettes - Boule - Grand Roue

3.1 - Pour la roulette dite « européenne », les seuls appareils autorisés sont les roulettes à 36 numéros et un zéro.

Le matériel de la roulette se compose d'un cylindre en bois, à l'intérieur duquel se trouve un plateau mobile soutenu par un pivot 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 et comporte sept obstacles métalliques. Les cases, alternativement rouges et noires, sont munies, chacune, d'un des numéros compris entre le 1 et le 36, et d'un zéro qui n'est ni rouge ni noir.

A chaque fin de partie, le cylindre doit être recouvert d'un couvercle fermé à clef.

3.2 - 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, et comporte sept obstacles métalliques au minimum. 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 rouges ni noires, diamétralement opposées et où figurent un zéro et un double zéro.

3.3 - Au jeu de la boule, sont seuls autorisés les appareils à 9 numéros, baptisés « plateaux » ; il s'agit d'un matériel carré présentant en son milieu une « cuvette » circulaire. Au centre de cette cuvette se trouve une éminence autour de laquelle sont réparties deux (ou quatre) rangées de neuf trous, numérotés de 1 à 9. Les trous portant les numéros 1, 3, 6 et 8 sont de couleur noire, ceux portant les numéros 2, 4, 7 et 9 sont de couleur rouge et le trou portant le numéro cinq est de couleur jaune.

3.4 - La grand roue se joue avec un appareil composé de deux roues doubles identiques, en métal, tournant sur un axe qui les traverse.

Le cercle de la roue est divisé en 54 cases, portant chacune des chiffres et des couleurs : un indicateur détermine la chance gagnante.

3.5 - Les matériels visés aux articles 3.1 à 3.4 ci-dessus font l'objet d'une vérification avant chaque séance de jeu par le personnel d'entretien, en présence d'un inspecteur.

TITRE II

Dispositions relatives aux règles
des différents jeux autorisés

SECTION I

JEUX DITS « AMÉRICAINS »

ART. 4.

La roulette dite « américaine »

4.1 - Les enjeux peuvent être représentés :

- soit par des jetons à valeur faciale ;
- soit par des jetons particuliers, sans valeur faciale, de couleur différente pour chaque joueur, et portant un sigle qui les affecte à une table de roulette et à elle seule. La valeur de ces jetons est déterminée par le joueur lui-même, dans le respect des règles afférentes aux maxima et minima des mises ; cette valeur est indiquée au moyen de « marqueurs » disposés par le chef de table, d'une manière visible, sur des dispositifs ou matériels agréés.

4.2 - Le personnel affecté à chaque appareil comprend : un chef de table assisté soit de deux croupiers, soit d'un croupier disposant d'une machine trieuse.

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.

Le croupier, responsable de la manœuvre de l'appareil, actionne le cylindre et doit lancer la bille dans le sens opposé à celui de la rotation du cylindre précité. La bille doit accomplir au moins sept tours de cylindre. Dans le cas où un jeton, ou tout autre objet, vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit, après avoir annoncé « rien ne va », arrêter le jeu, puis reprendre la bille, la replacer dans la case du numéro sorti au coup précédent, et la lancer de nouveau. Tant que la force centrifuge retient la bille dans la galerie, les joueurs peuvent continuer à miser, mais dès que le mouvement de la bille se ralentit et que celle-ci est sur le point de tomber dans le cylindre, le croupier annonce « rien ne va plus ».

Dès lors, aucun enjeu ne peut plus être placé sur le tableau.

A chaque coup, il doit, lorsqu'il n'est pas assisté par un employé, reconstituer les piles de jetons avant de lancer la bille.

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

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

Les paiements doivent toujours être effectués dans l'ordre suivant : colonne, passe, impair, noir, rouge, pair, manque, douzaine, transversale, rectangle, carré, chevaux et, en dernier lieu, le numéro plein.

4.3 - Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

A - Chances multiples :

- mise sur un numéro plein qui rapporte trente-cinq fois la mise,
- mise à cheval sur deux numéros qui rapporte dix-sept fois la mise,
- mise sur trois numéros (ou transversale pleine) qui rapporte onze fois la mise,
- mise sur un carré (quatre numéros) qui rapporte huit fois la mise,
- mise sur « les cinq premiers » (rectangle 0, 00, 1, 2, 3) qui rapporte six fois la mise,
- mise sur un sixain ou transversale simple qui rapporte cinq fois la mise,
- mise sur une douzaine ou une colonne qui rapporte deux fois la mise.

B - Chances simples :

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

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

Lorsque le zéro ou le double zéro sortent, toutes les mises sur les chances simples et toutes les chances multiples qui ne comprennent pas le numéro zéro ou le numéro double zéro sont perdantes.

ART. 5.

Le black-jack

5.1 - Le personnel affecté à chaque table ne comprend qu'un seul croupier, placé sous le contrôle d'un chef de table surveillant plusieurs tables.

Le black-jack se joue avec des jeux de 52 cartes dont le nombre est fixé par la Direction.

Les cartes du 2 au 9 ont leur valeur faciale, le 10 et les figures comptent pour dix, l'as, au choix du joueur, vaut un ou onze.

En début de séance et en présence de la clientèle, les jeux à utiliser sont comptés et vérifiés, avant que le croupier procède au mélange des cartes, ce, conformément aux dispositions prévues à l'article 1.2 ci-dessus.

Une fois mélangées, les cartes sont coupées à l'aide d'une carte de coupe, une première fois par le croupier et une fois par un joueur. Après cette coupe, le croupier place dans le paquet une carte d'arrêt, afin de laisser un talon de l'importance d'un jeu de 52 cartes au minimum. Le paquet ainsi préparé est introduit dans un sabot.

Avant de distribuer les cartes, le croupier élimine les cinq premières cartes du sabot et commence ensuite la partie.

Les cartes sont, dans tous les cas, distribuées figures en dessus.

Lorsque la carte d'arrêt apparaît, le croupier termine le coup en cours, reprend l'ensemble des cartes et procède à nouveau aux opérations de mélange des cartes, de coupe et de préparation du paquet à introduire dans le sabot.

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.

Des joueurs debout peuvent miser sur la main d'un joueur assis avec l'accord de celui-ci et dans les limites du maximum de mise autorisé pour la main ; ils ne peuvent, toutefois, lui donner des instructions ou des conseils et subissent ses initiatives.

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

5.2 - Les joueurs peuvent user des possibilités de jeux suivantes :
1°) - Jeu simple et black-jack :

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. Les cartes sont données figures en dessus. On ne peut plus miser après que la première carte soit sortie du sabot et retournée à la table.

Le croupier 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 la mise puis les cartes, avant de passer à la main suivante.

Lorsque tous les joueurs ont déterminé la situation de leurs mains, le croupier tire une ou plusieurs cartes pour lui-même. S'il a 17 points ou plus, il est obligé de rester, il ne peut prendre de cartes supplémentaires ; s'il a 16 points ou moins, il est tenu de tirer

d'autres cartes jusqu'à ce que le total de ses points atteigne 17 ou plus. Lorsqu'il a un as parmi ses cartes, il doit le compter pour 11 points si, avec cette valeur, il atteint 17 ou 21 points.

Le croupier, après avoir déterminé et annoncé son 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 et les dispose figure en dessous sur le réceptacle. Il brûle les siennes en dernier lieu.

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

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

Le « black-jack » l'emporte toujours sur 21 points obtenus avec plus de deux cartes.

2°) - L'assurance :

Lorsque la première carte du croupier est un as, les joueurs peuvent s'assurer contre un éventuel « black-jack » du croupier.

Le croupier propose cette assurance lorsqu'il a donné deux cartes aux joueurs, qui ne peuvent s'assurer qu'à ce moment de la partie et avant que le croupier n'ait sorti la carte suivante.

Le joueur qui s'assure dépose sur la ligne « assurance », face à son enjeu, une mise égale au maximum à la moitié de sa propre mise.

Après que la situation de chaque joueur ait été déterminée, si le croupier tire un dix ou une figure, 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°) - La mise à égalité

Lorsque, sur deux cartes, un joueur fait « black-jack » et que le croupier tire un as pour sa première carte, ce joueur peut demander la « mise à égalité » : il est payé à égalité.

4°) - Les paires ou « split-pair » :

Lorsqu'un joueur reçoit, aux deux premiers coups, deux cartes de même valeur, il peut considérer qu'il a deux mains séparées. S'il utilise cette possibilité, il doit engager une mise égale à sa mise initiale sur l'une des cartes. Ces deux cartes et ces deux mises sont alors considérées comme des mains séparées et indépendantes ayant toujours chacune sa valeur et sa destinée propres. Après avoir reçu une deuxième carte, 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 distribution qui suit la seconde mise, une deuxième carte formant une nouvelle paire, il peut à nouveau la séparer et déposer une autre mise égale.

Lorsqu'un joueur partage une paire d'as, il ne doit tirer qu'une seule carte pour chaque as.

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

La Direction des jeux peut limiter les paires aux cartes similaires, excluant ainsi les cartes différentes mais de valeur identique. Le nombre de jeux, à partir de cartes de même valeur, que peut constituer un même joueur est limité à trois, et à deux dans le cas d'une paire d'as.

5°) - La double mise ou « double down » :

Un joueur a la possibilité de doubler sa mise quel que soit le total obtenu avec ses deux premières cartes. 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.

Dans le cas où le joueur s'est assuré contre un « black-jack » du croupier et qu'il double sa mise ou qu'il forme plusieurs mains, seule la mise initiale est assurée.

ART. 6.

Le craps

6.1 - Le personnel à chaque table de craps comprend un chef de table, trois croupiers dont un préposé aux dés ou « stickman ».

Le chef de table est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table.

Les croupiers sont chargés de placer, s'il y a lieu, les mises sur les cases représentant les différentes chances, de ramasser les mises perdantes, et de payer les mises gagnantes. Ils effectuent également, à la demande des joueurs, les opérations de change, d'espèces et de jetons, sous le contrôle du chef de table.

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

6.2 - Les dés sont proposés successivement aux joueurs en partant, en début de partie, de celui qui se trouve à gauche du stickman, 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. Une fois toutes les mises placées, le stickman passe les dés au joueur au moyen de son stick et doit éviter de les toucher, sauf pour les ramasser lorsqu'ils sont tombés de la table ; les dés sont alors vérifiés par le chef de table.

Le joueur qui lance les dés, ou tireur, doit les jeter immédiatement après que le « stickman » les lui ait passés et ne doit ni les froter ni les garder dans la main, ni les lancer sur les miroirs latéraux.

Le tireur peut demander que les dés soient changés avant d'effectuer un lancer.

Les dés sont lancés dans le sens de la longueur de la table. Ils doivent rouler et non glisser et, pour être valables, s'immobiliser sur le tapis. En cas de dés superposés, de dés tombés dans le plateau à dés, dans le porte-jetons, sur les jetons servant de banque, ou tombés de la table, et chaque fois que le lancer n'a pas été régulier, le stickman annonce « coup nul » ou « no dice ». Le chef de table peut retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles du lancer.

Après un certain nombre de séries, la Direction peut décider de changer les dés.

Le tireur doit avoir déposé une mise soit sur la ligne dite « pass », soit sur la ligne dite « don't pass » avant de jeter les dés ; il peut, en outre, jouer à son gré sur toutes les autres chances possibles.

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

A - Les chances simples qui, mises à part le « field », se paient à égalité, à savoir :

1°) Le « pass-line » au premier jet se joue de la manière suivante :

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 « palais » sur la case portant ce numéro. La mise sur « pass » est ensuite gagnante si le point se répète, perdante si le 7 sort ou en attente pour tout autre chiffre. Les dés changent de mains lorsque le 7, qui fait perdre cette chance, sort.

Une fois le point connu, on peut miser sur « pass-line » tant que le 7 ou le point ne sont pas sortis.

Les mises placées sur « pass-line » ne peuvent être ni retirées, ni diminuées.

2°) Le « don't pass » qui 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 pass » est ensuite gagnante si le 7 sort et perdante si le point se répète.

Lorsque le point est connu, on ne peut plus miser sur « don't pass ».

Les mises placées sur « don't pass » ne peuvent être augmentées. Elles peuvent être diminuées ou retirées. Le tireur doit laisser le minimum de la table et terminer le coup.

3^o) Le « come » qui se joue à n'importe quel moment de la série lorsque le point est connu.

Cette chance gagne si le 7 ou le 11 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd, dans les mêmes conditions, avec le 2, le 3 ou le 12.

Pour tout autre total, la mise est placée sur une case qui porte le numéro sorti et, à partir du jet suivant, gagne si ce numéro sort, perd avec le 7 et reste en attente avec tout autre numéro.

4^o) Le « don't come » qui se joue à n'importe quel moment de la série après le premier jet lorsque le point est connu.

Cette chance gagne si le 2 ou le 3 sort au cours du jet qui suit immédiatement le dépôt de la mise, perd avec le 7 ou le 11 et fait coup nul avec le 12.

Pour tout autre total, la mise est placée sur la case arrière portant le numéro sorti et, à partir du jet suivant, gagne si le 7 sort et perd si le point sur lequel elle est placée sort.

Les mises placées sur « don't come » ne peuvent être augmentées.

Toutefois, le joueur qui joue « don't come » peut laisser sa mise en suspens (en « no action »), pendant un ou plusieurs jets : cette mise joue selon la règle du « don't come ».

5^o) 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.

Les numéros 3, 4, 9, 10 et 11 sont payés une fois la mise ; le 2 et le 12 sont payés deux fois la mise.

6^o) 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^o) 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.

B - *Les chances multiples* qui, toutes, peuvent se jouer à n'importe quel moment de la partie. A l'exception des « hard ways », elles se jouent sur un unique jet de dés.

Les paiements doivent s'entendre « mise comprise » du 1^o au 7^o ci-dessous, et « mise non comprise » du 8^o au 17^o ci-dessous, pour lesquels on utilise des mises égales.

1^o) 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 huit fois la mise ; le double 3 et le double 4 sont payés dix fois la mise.

2^o) Le jeu du 7 qui se paie cinq fois la mise.

Cette chance gagne si le 7 sort et perd avec tout autre total.

3^o) Le jeu du 11 qui se paie quinze fois la mise.

Cette chance gagne si le 11 sort et perd avec tout autre total.

4^o) « L'any craps » qui se paie huit fois la mise.

Cette chance gagne si le 2, le 3 ou le 12 sort et perd avec tout autre total.

5^o) Le « craps 2 » qui se paie trente fois la mise.

Cette chance gagne si le 2 sort et perd avec tout autre total.

6^o) Le « craps 3 » qui se paie quinze fois la mise.

Cette chance gagne si le 3 sort et perd avec tout autre total.

7^o) Le « craps 12 » qui se paie trente fois la mise.

Cette chance gagne si le 12 sort et perd avec tout autre total.

8^o) Le « horn bet ».

Cette chance gagne si le 2, le 3, le 11 ou le 12 sort et perd avec tout autre total.

Le 12 et le 2 sont payés 6½ fois la mise ; le 3 et le 11 sont payés 2,75 fois la mise.

9^o) Le « jeu du 7 et du 11 » se paie trois pour deux si le 7 sort, 6, 5 fois la mise si le 11 sort, et perd avec tout autre total ; la mise doit être placée à cheval sur la case du 7.

10^o) Le « craps et 11 » où l'on joue les numéros 2, 3, 11 et 12 en plaçant sa mise sur les cases « c » et « e ». Le 2, le 3 et le 12 sont payés trois fois la mise ; le 11 est payé 6½ fois la mise.

11^o) Le « three way craps », où l'on joue le 2, le 3 et le 12 en plaçant sa mise à l'extérieur de la bande où se trouvent ces trois numéros. Le 3 est payé quatre fois la mise ; le 2 et le 12 sont payés neuf fois la mise.

12^o) Le « high low », où l'on parie sur le 2 et le 12 en plaçant la mise à cheval sur ces deux numéros, se paie quinze fois la mise.

13^o) Le « horn high eleven », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 11. Le 3 est payé deux fois la mise ; les autres numéros cinq fois la mise.

14^o) Le « horn high ace deuce », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 3. Le 11 est payé deux fois la mise ; les autres numéros cinq fois la mise.

15^o) Le « horn high twelve », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12 avec une mise double sur le 12. Le 2 est payé cinq fois la mise ; le 3 et le 11 sont payés deux fois la mise ; le 12 est payé onze fois la mise.

16^o) Le « horn high aces », où l'on joue le 2, le 3, le 11 et le 12, avec une mise double sur le 2. Le 2 est payé onze fois la mise ; le 3 et le 11 sont payés deux fois la mise ; le 12 est payé cinq fois la mise.

17^o) Le « world bet », où l'on mise sur le 12, le 2, le 3, le 7 et le 11. Si le 7 sort, la mise déposée sur ce numéro y reste ; le 3 et le 11 sont payés deux fois ; le 2 et le 12 sont payés cinq fois.

C - *Les chances associées ou variables* qui ne peuvent être jouées que si la chance simple correspondante, dont le point doit être connu, a déjà été engagée par le joueur lui-même, suivent le sort de celle-ci, mais peuvent toujours être retirées après un jet non décisif, à savoir :

1^o) La chance associée du « pass » dont la mise se place derrière 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 deux pour un si le point est 4 ou 10, trois pour deux s'il est 5 ou 9, et six pour cinq s'il est 6 ou 8.

2^o) La chance associée du « don't pass » 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 un pour deux si le point est 4 ou 10, deux pour trois s'il est 5 ou 9 et cinq pour six s'il est 6 ou 8.

3^o) La chance associée du « come » dont la mise se place en porte-à-faux sur la mise principale de la chance simple correspondante.

Cette chance gagne, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le « come » et est payée comme la chance associée du « pass ».

Après un point gagnant, la chance associée du « come » ne joue pas sauf sur demande expresse du client.

4^o) La chance associée du « don't come » dont la mise est placée en porte-à-faux soit sur la mise principale de la chance simple correspondante, soit à proximité de celle-ci.

Cette chance gagnée, perd ou fait coup nul dans les mêmes conditions que le « don't come » et est payée comme la chance associée du « don't pass ».

D - *Le « place bet »* qui peut se jouer à tout moment sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et dont la mise peut être retirée en cas de

coup non décisif. 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 sort, perd avec le 7 ou fait coup nul avec tout autre numéro. Elle ne joue que lorsque le point est connu, sauf demande expresse du joueur.

La mise est payée sept pour six si le point est 6 ou 8, sept pour cinq s'il est 5 ou 9 et neuf pour cinq s'il est 4 ou 10.

E - *Le « buy bet »* qui consiste, pour le joueur pariant sur le 4, le 5, le 6, le 8, le 9 ou le 10, à payer 5 % en sus du montant de sa mise initiale. La mise, qui peut être retirée en cas de coup non décisif, est payée deux pour un si le 4 et le 10 sortent, trois pour deux si le 5 et le 9 sortent, six pour cinq si le 6 et le 8 sortent. Elle perd avec le 7.

F - *Le « lay bet »* où le joueur pariant sur le 4, le 5, le 6, le 7, le 8, le 9 ou le 10 doit payer 5 % en sus du gain escompté. La mise peut être retirée en cas de coup non décisif. Le 4 et le 10 sont payés 0,5 fois la mise ; le 5 et le 9 sont payés deux pour trois ; le 6 et le 8 sont payés cinq pour six. La mise est placée sur la case arrière du numéro sorti. Elle gagne avec le 7 et perd avec le point sur lequel elle est placée.

G - *Les « composants »* où le joueur parie sur un numéro et la façon dont les dés vont composer ce numéro. Cette chance est payée quinze fois la mise, mise comprise, et trente fois si le numéro choisi est composé par les doubles (à l'exception des double un, des double six, du onze et du trois) ; elle se joue sur un coup unique.

ART. 7.

La grande roue ou « BIG WHEEL »

Le personnel ne comprend qu'un seul croupier qui effectue toutes les opérations.

Les mises, en jetons ou plaques, doivent être placées sur la table de jeu avant que le croupier fasse tourner la roue. Les chances sur lesquelles il est possible de parier sont les suivantes :

- 1 jockey noir payé 40 fois la mise
- 1 jockey jaune payé 40 fois la mise
- 2 cases à 20 payées 20 fois la mise
- 4 cases à 10 payées 10 fois la mise
- 7 cases à 5 payées 5 fois la mise
- 15 cases à 2 payées 2 fois la mise
- 24 cases à 1 payées 1 fois la mise.

Elles correspondent aux 54 cases de la grande roue.

Le croupier doit actionner la roue suffisamment fort pour que celle-ci fasse trois tours au minimum ; lorsqu'elle s'arrête, l'indicateur détermine la chance gagnante et le croupier procède au paiement.

SECTION II

JEUX DITS « EUROPEENS »

CHAPITRE I

LES JEUX DE CONTREPARTIE

ART. 8.

La roulette dite « européenne »

8.1 - Le personnel affecté à chaque table comprend :

- un chef de table qui se place à l'extrémité de la table, côté du cylindre ;
- deux croupiers, placés respectivement de part et d'autre du cylindre ;
- un employé dit « bout de table » placé à l'autre extrémité de la table.

Toutefois, pour les roulettes dites « à tableau simplifié », c'est-à-dire qui utilisent un tableau analogue à celui de la roulette dite « américaine », le personnel ne comprend que trois employés :

- un chef de table qui se tient près de la table ;
- un croupier, debout, près du cylindre ;
- un employé dénommé « saladier » qui passe au croupier les plaques et les 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 chefs de table et les sous-chefs se remplacent mutuellement, les croupiers avec les sous-chefs de tables assurent les relèves de table suivant un ordre de roulement établi par la Direction des jeux. 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 ou tout autre objet vient à tomber dans le cylindre pendant le mouvement de rotation, le croupier doit, après avoir annoncé « rien ne va », arrêter le jeu, puis reprendre la bille, la replacer dans la case du numéro sorti au coup précédent, et la lancer à nouveau.

Les croupiers et les bouts de table placent les mises à la demande des clients qui ne désirent pas le faire eux-mêmes ; ils surveillent particulièrement les enjeux pour éviter toute erreur, contestation ou fraude.

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.

8.2 - Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes :

A - Chances multiples :

- mise sur un numéro plein qui rapporte 35 fois la mise,
- mise à cheval sur deux numéros qui rapporte 17 fois la mise,
- mise sur une transversale pleine (trois numéros) qui rapporte onze fois la mise,
- mise sur un carré (quatre numéros comprenant éventuellement le zéro) qui rapporte huit fois la mise,
- mise sur un sixain (six numéros) ou transversale simple qui rapporte cinq fois la mise,
- mise sur une douzaine ou une colonne qui rapporte deux fois la mise,
- mise à cheval sur deux douzaines ou colonnes (vingt-quatre numéros) qui rapporte une demi-fois la mise.

B - Chances simples :

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

Le paiement s'entend mise non comprise. Lorsque le zéro sort, les autres chances multiples perdent, et l'une des deux solutions suivantes 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 au coup suivant n'est pas le 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 sortie du zéro.

8.3 - Lorsque le croupier envoie la bille dans le cylindre, celle-ci doit accomplir au minimum sept tours et la vitesse de rotation du cylindre doit rendre impossible la lecture des numéros par les joueurs.

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 et intelligible voix le numéro et les chances simples gagnants, en frappant de son rateau, sur la table, ledit numéro pour le désigner ostensiblement au public.

Les paiements aux joueurs gagnants et l'encaissement des mises perdantes sont effectués par les croupiers se trouvant près du cylindre.

Seules sont considérées comme ayant participé au jeu, les mises effectivement placées sur le tableau ainsi que les annonces « marquées » et répétées à haute et intelligible voix par le chef de table, avant le « rien ne va plus ».

Toutefois, les annonces marquées complexes devront être communiquées par écrit.

La Direction des Jeux pourra, après en avoir informé les chefs de table et le Service de Contrôle des Jeux dans les meilleurs délais, en autoriser le jeu en visant cet écrit.

Ces jeux ne pourront être pratiqués qu'en présence d'un inspecteur.

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.

8.4 - Le dernier coup d'une partie de roulette est fixé par la Direction ; toutefois, celle-ci est tenue d'aviser les joueurs avant les trois derniers coups.

ART. 9.

Le 30 et 40

Le jeu du 30 et 40 se joue avec six jeux de 52 cartes non numérotées et d'un format spécial. En début de partie et en présence de la clientèle, les cartes sont comptées et vérifiées par le croupier tailleur conformément aux dispositions visées à l'article 1.2.

Le personnel à la table comprend :

- un chef de table, responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes opérations effectuées à sa table,
- un employé dit « bout de table » (selon les besoins du jeu),
- deux croupiers dénommés l'un « contrôleur » et l'autre « tailleur ».

Une fois les cartes comptées et vérifiées, le « contrôleur » les mélange figures en dessous. Le « tailleur » reforme alors le sixain en procédant à un autre mélange par petits paquets de cartes ; puis il prend les cinq ou six premières cartes du sixain et les intercale une après l'autre dans le paquet, à intervalles réguliers.

Le mélange terminé, le « tailleur » coupe une première fois, à l'aide d'une carte de coupe ; il offre ensuite la coupe, au moyen d'une autre carte particulière, aux clients à la table, en commençant par le premier assis à sa droite. Par l'usage des cartes de coupe, la figure de la dernière carte du sixain demeure toujours invisible aux croupiers et aux joueurs ; après la coupe, le croupier place une carte d'arrêt avant les cinq dernières cartes du sixain. Cette carte marque la fin de la partie et annule le coup dès qu'elle apparaît, lorsque le point n'est pas connu ; les cinq cartes du talon sont ensuite étalées, figures contre le tapis, et comptées à haute et intelligible voix.

Immédiatement après la mise en place de cette carte d'arrêt, toutes les cartes sont mises au talon.

Les joueurs ne peuvent faire usage que des combinaisons suivantes pour lesquelles ils reçoivent l'équivalent de leur mise :

- 1°) rouge ou noir,
- 2°) couleur ou inverse.

Le point se compte entre 30 et 40, les figures valent 10 points, les autres cartes étant comptées pour leur valeur.

La première rangée de cartes est invariablement pour « noir ». La seconde rangée pour « rouge ». Le point le plus rapproché de 30 gagne. Couleur et inverse sont déterminés par la première carte de la première rangée.

Si cette carte est de même couleur que la rangée gagnante, couleur gagne et inverse perd. Si elle n'est pas de même couleur, inverse gagne et couleur perd.

C'est le « tailleur » qui abat les cartes jusqu'au point, d'abord la rangée « noire », puis la rangée « rouge ».

Quand les deux rangées de cartes ont été alignées, le croupier tailleur annonce à haute et intelligible voix le résultat du jeu.

Les enjeux exposés sur les chances perdantes sort aussitôt enlevés et ce n'est qu'ensuite que les paiements ont lieu, ceux-ci s'effectuant obligatoirement, chance par chance, en commençant toujours par inverse noir ou rouge et couleur et par la mise la plus éloignée du croupier.

Pendant la durée des opérations de paiements, les cartes doivent demeurer sur la table, de façon à laisser aux joueurs la possibilité de contrôler le point.

Lorsque les deux rangées de cartes forment le même point, le coup est nul sauf lorsqu'à chacune de ces rangées il est de 31. Dans ce cas appelé « refait », les dispositions de l'article 8.2 ci-dessus relatives au zéro de la roulette s'appliquent.

Les enjeux, égaux ou supérieurs à un montant fixé par la Direction des jeux, peuvent être assurés contre le « refait » moyennant le versement de 1 % du montant de la mise, versement effectué lors du dépôt de l'enjeu. Cette assurance est une recette de la table.

ART. 10.

La boule

10.1 - Les employés affectés à ce jeu, à l'exception des chefs de partie, doivent être chargés successivement de lancer la boule, suivant un ordre de roulement établi par la Direction, sans qu'aucun d'eux puisse être spécialisé dans l'emploi.

Toutes les fois que la disposition des tables le permet, le chef de partie se tient en face du lanceur et non à côté de lui.

10.2 - Au jeu de la boule, il ne peut être fait usage que des deux combinaisons suivantes :

- 1°) miser sur un numéro plein qui rapporte sept fois la mise
- 2°) miser sur une chance simple (rouge, noir, pair, impair, passe ou manque) qui rapporte une fois la mise.

Toutefois, lorsque le numéro 5 sort, la totalité des mises sur les chances simples est perdante.

À la boule, le joueur gagnant conserve, dans tous les cas, sa mise et peut la retirer du jeu.

Le minimum et le maximum des mises sont fixés par la Direction des jeux en accord avec l'Administration.

Le maximum des mises s'applique par cylindre à chaque joueur considéré isolément. La Direction des jeux n'est pas admise à fixer un maximum pour l'ensemble des mises appartenant à des joueurs différents et placés sur un numéro plein ou sur une chance simple.

CHAPITRE 2

LES JEUX DE CERCLE

ART. 11.

Le chemin de fer

11.1 - Le jeu du « chemin de fer » se joue avec six jeux de 52 cartes, trois jeux d'une couleur et trois d'une autre. En début de partie, et en présence de la clientèle, le sixain est compté, vérifié et mélangé par le croupier, dans les conditions prévues à l'article 1.2 ci-dessus. Une partie ne peut commencer que si quatre joueurs au moins sont assis à la table.

11.2 - Le joueur placé à la gauche du croupier a le droit de couper ; en cas de refus, la coupe échoit au joueur précédent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur accepte de couper ; dans la négative, la coupe sera faite par un inspecteur ou un changeur.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée par le croupier avant les six ou sept dernières cartes du sixain. Lorsque cette carte d'arrêt sort au cours d'un coup, le croupier annonce « dernier coup de la table » et plus aucun coup ne peut être donné après.

Ensuite, les cartes sont placées dans un sabot disposé de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une.

11.3 - Le personnel à la table comprend :

- un inspecteur responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table ;
- un croupier qui prépare la partie, mène le jeu, annonce les mises, passe les cartes et les récupère.

Une fois le point connu il paye ou encaisse pour le compte du banquier les masses jouées. En cas de gain pour le banquier, il effectue également le prélèvement de 5 % sur les enjeux gagnés.

- un ou deux changeurs dont la fonction est d'effectuer toutes les opérations de change nécessitées par la partie, et certaines avances consenties aux clients par la Société Monégasque d'Avances et de Recouvrement.

11.4 - La main est prise par le premier joueur assis à la droite du croupier ; ce joueur va tenir le rôle du banquier jusqu'à ce qu'il perde ou décide de passer la main au joueur placé immédiatement après lui. Nul ne peut refuser la main ou, ayant la main, refuser de miser.

Le banquier dépose sa mise qui est annoncée par le croupier ; le joueur à droite du banquier (ou le suivant à sa droite et ainsi de suite) a priorité pour « tenir le banco », c'est-à-dire engager une somme égale à celle mise par le banquier. Toutefois, tout joueur ayant tenu et perdu le banco au coup précédent peut le tenir à nouveau au coup suivant nonobstant l'ordre de priorité précité : c'est le « banco suivi ».

Le banco peut être tenu par les joueurs assis ou, à défaut, par un joueur debout.

Pour obtenir les cartes, il est permis de ne tenir qu'une partie du banco, à condition que la somme proposée soit au moins égale à la moitié de celle mise par le banquier. Toutefois, le joueur bénéficie, au coup suivant, du « banco suivi », pour la totalité de la mise ;

- si le joueur tient la moitié du banco, il joue « avec la table » ;
- s'il tient plus de la moitié du banco, il joue « avec la table » et « jeu marqué ».

Dans les deux cas, le croupier invite les autres joueurs à compléter la mise à hauteur du banco ; si le total des enjeux ne couvre pas le banco, celui-ci est réduit d'autant. Le croupier annonce alors « rien ne va plus, partie pour les jeux marqués », après quoi toute mise est interdite, sauf accord du banquier.

11.5 - Les cartes sont sorties du sabot par le banquier et passées par le croupier ; il en est distribué deux alternativement au banquier et au ponté, en commençant par ce dernier : c'est le joueur qui a tenu seul le banco ou déposé la plus forte mise qui reçoit les cartes.

11.6 - Le but du jeu est d'obtenir un point se rapprochant le plus possible du neuf ; les figures comptent pour dix, l'as pour un et les autres cartes pour leur valeur : le compte du point se fait en additionnant les valeurs des cartes et en déduisant dix ou les multiples de dix.

11.7 - Si le banquier a gagné, les mises sont ramassées par le croupier qui prélève 5 % de leur montant à placer dans la « cagnotte ». Le reste vient s'ajouter à la mise du banquier.

A chaque coup gagnant du banquier, les tickets représentant la valeur des prélèvements sont détachés par le croupier d'un carnet affecté à la table et portant sur la couverture un numéro d'identification.

Le croupier annonce la somme prélevée, l'isole bien en vue à proximité de la cagnotte, détache les tickets correspondants et verse ostensiblement la somme dans la cagnotte.

Les tickets sont, après leur détachement, laissés quelques instants sur la table de jeu de manière que l'on puisse les contrôler, et doivent être déchirés avant le coup suivant.

Aucune cagnotte ne peut être ouverte avant qu'ait été vérifié, en présence, le cas échéant, d'un agent du Service de Contrôle des Jeux, le carnet de tickets afférent à la table.

En cas d'égalité, les pontes sont maîtres de leur enjeu, pour le coup suivant.

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

11.9 - Après chaque coup gagnant, le banquier doit doubler son banco précédent, déduction faite du prélèvement de 5 %, et dans la limite d'un maximum fixé pour chaque table par la Direction.

Lorsque ce maximum est dépassé par le jeu du doublement précité, le banquier peut limiter sa mise à ce maximum et laisser le surplus au « garage », sur la table. Lorsqu'il passe la main, la somme mise au « garage » lui est restituée par le croupier.

ART. 12.

La banque à tout va

12.1 - Il y a deux séances de banque à tout va, appelée aussi baccara à deux tableaux, chaque jour, l'une l'après-midi, l'autre en soirée. Chaque séance comporte deux tailles, lors de chaque séance, il est utilisé un sixain complet de cartes neuves, non numérotées, d'un « tarotage » uni, trois jeux d'une couleur, trois jeux d'une autre.

12.2 - Le personnel à la table comprend :

- un ou deux inspecteurs responsables de la clarté et de la régularité des jeux, des paiements et de toutes opérations effectuées à sa table ;
- un croupier qui prépare la partie avec le banquier, effectue les diverses opérations de jeu, paye et encaisse les mises jouées ;
- un ou deux changeurs qui procèdent aux opérations de change ;
- un cartier ravitailleur.

12.3 - Un banquier, agréé par la Direction, participe à la préparation des parties et joue contre les joueurs ou « pontes ».

12.4 - Au début de chaque séance, le sixain est compté et vérifié en présence de la clientèle, dans les conditions de l'article 1.2 ci-dessus.

Le mélange, qui se fait selon les dispositions du même article, est effectué une première fois par le croupier qui présente alors les cartes aux joueurs assis à la table : dans l'ordre de priorité (en commençant par le premier joueur du premier tableau), un ponté peut alors mélanger les cartes ; dans ce cas, le croupier mélangera une nouvelle fois les cartes, puis le banquier fera de même. Les trois derniers mélanges précités sont effectués conformément au 2° de l'article 1.2 ci-dessus.

12.5 - Le croupier procède alors à la coupe ; si un ponté le souhaite, il peut lui aussi couper les cartes, avec l'accord du banquier. Puis le croupier place une carte d'arrêt laissant neuf ou dix cartes au talon du sixain et introduit ce dernier dans un sabot ; ce dernier est alors remis au banquier qui distribue les cartes.

12.6 - Le banquier joue contre chacun des deux tableaux, les ayants-main étant pris, dans l'ordre de priorité du tableau, parmi les joueurs assis ; le but du jeu est d'obtenir un point se rapprochant le plus possible de neuf ; les figures comptent pour dix, l'as pour un et les autres cartes pour leur valeur. Le compte du point de chaque main se fait en additionnant les points des cartes et en déduisant dix ou les multiples de dix : à points égaux le coup est nul.

12.7 - Les pontes, assis ou debouts, ainsi que les ayants-mains misent contre le banquier, soit sur leur tableau, soit sur l'autre tableau, ou encore sur les deux tableaux à la fois, c'est-à-dire « à cheval ».

12.8 - Le déroulement du jeu est le suivant :

- 12.8.1 - après que le croupier ait annoncé « faites vos jeux », les pontes placent leurs mises ;
- 12.8.2 - le croupier annonce alors « rien ne va plus » ; aucun joueur ne peut plus miser et le banquier donne les cartes, figures en dessous de la manière suivante : une au joueur du tableau de droite, une au joueur du tableau de gauche, une à lui-même et, dans cet ordre, encore une carte à chacun ;
- 12.8.3 - les ayants-mains doivent alors se prononcer selon le tableau de tirage ci-après :
 - à huit ou neuf, on abat ses cartes figures en dessus, en annonçant le point ;
 - à plus de cinq, on ne peut demander de cartes ;
 - à cinq le tirage est facultatif ;
 - à moins de cinq, on doit demander une carte supplémentaire et jeter les deux autres, figures en dessous, au centre du tableau.
- 12.8.4 - Le banquier retourne ensuite ses deux cartes et donne, le cas échéant, aux pontes la troisième carte demandée ; il se donne

éventuellement une troisième carte selon un tableau de tirage qui lui est propre.

12.85 - Le croupier retourne les cartes jetées par les pontes au centre du tableau, annonce le point, paie les gagnants et ramasse les mises perdantes.

12.9 - Les mises gagnantes jouées sur un tableau sont payées à égalité ; les mises placées « à cheval » sur les deux tableaux sont payées :

- à égalité si les deux tableaux gagnent ;
- la moitié si un tableau gagne et l'autre fait égalité.

Elles perdent :

- la moitié si un tableau perd et l'autre fait égalité ;
- la totalité si les deux tableaux perdent.

12.10 - Lorsque la carte d'arrêt apparaît et que neuf cartes au moins restent disponibles au sabot pour le dernier coup de la taille, celui-ci est annoncé par le banquier ; s'il reste entre six et sept cartes disponibles, le banquier peut, s'il le souhaite, jouer le dernier coup dit « du chemin de fer » selon les règles applicables à ce jeu.

ART. 13.

Le Punto banco

13.1 - Le jeu du « punto banco » se joue avec un sixain à « tarotage » uni, trois jeux d'une couleur, trois jeux d'une autre.

Les cartes ont leur valeur nominale, l'as vaut un, les figures et les dix valent zéro.

13.2 - Le personnel aux grandes tables comprend :

- un chef de table qui, sous la surveillance d'un inspecteur, est responsable de la clarté et de la régularité du jeu, des paiements et de toutes les opérations effectuées à sa table,

- un croupier « tailleur » qui procède au mélange des cartes, dirige la partie, invite les joueurs à miser et arrête les jeux. Il surveille le placement des mises et la sortie des cartes du sabot, fait respecter les tableaux de tirage, fait « tabler » les points et les annonce en précisant la chance gagnante,

- deux croupiers « payeurs » chargés de procéder au ramassage des mises et d'effectuer les paiements.

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

L'usage de tables de punto banco ne comportant que sept ou neuf emplacements réservés 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 des tables, plusieurs tables pouvant être placées sous la responsabilité d'un même chef de table. Le croupier extrait les cartes du sabot et les dispose alternativement sur les emplacements marqués « punto » et « banco ».

13.4 - En début de partie, et en présence de la clientèle, le sixain est compté, vérifié et mélangé par le croupier « tailleur », dans les conditions prévues à l'article 1.2 ci-dessus.

Le joueur placé à la gauche du croupier « tailleur » a le droit de couper ; en cas de refus, la coupe échoit au joueur précédent ; dans la négative, la coupe sera faite par un employé.

Après la coupe, une carte d'arrêt est placée par le croupier « tailleur » avant les dix et onzième dernières cartes du sixain. Lorsque cette carte d'arrêt sort au cours d'un coup, le croupier « tailleur » annonce « dernier coup de la taille » et termine le coup ; plus aucun coup ne peut être donné après.

Ensuite, les cartes sont placées dans un sabot.

Au début de chaque taille, le croupier tire une carte et la retourne figure au-dessus. La valeur de cette carte (les figures valant dix pour cette opération) indique le nombre de cartes qui seront éliminées avant de commencer le jeu.

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

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

13.5 - La chance gagnante est celle qui réalise le point neuf ou celui qui se rapproche le plus de neuf.

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

Le joueur « banquier » peut jouer indifféremment sur chacune des combinaisons précitées.

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

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

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

Le joueur « banquier » retourne ensuite les cartes jouant pour « banco ». Le « tailleur » annonce également le point et fait éventuellement tirer une troisième carte, figure en-dessus, pour « punto » ou « banco », le point de « punto » étant déterminé en premier. Le tirage de cette troisième carte est conditionné par les tableaux de tirages suivants, que le « tailleur » est chargé de faire appliquer. Le joueur « banquier » ne peut pas prendre les cartes pour « punto », même s'il a exposé la mise la plus élevée sur cette chance.

TABLEAU DE TIRAGE DE PUNTO

Point avec deux cartes	
0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5	tirer
6 - 7	rester
8 - 9	Abattage « banco » ne peut tirer

TABLEAU DE TIRAGE DE BANCO

Avec deux cartes, lorsqu'il a 0, 1 ou 2, « banco » tire sauf si « punto » fait un abattage.

Inversement, si « banco » a 8 ou 9, il fait un abattage et « punto » ne peut tirer.

Valeur de la troisième carte donnée à « punto »

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

R = Resté T = Tire

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

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

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

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

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

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

Tout faux tirage annule le coup dans la mesure où celui-ci ne peut être rétabli immédiatement.

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

SECTION III

LES PROCEDURES DE CHANGE

ART. 14.

La somme mise en banque à chaque table de jeu, en début de séance, est représentée par des jetons et des plaques, pour un montant fixé par la Direction des jeux.

ART. 15.

Sous réserve des dispositions prévues à l'article 4-I ci-dessus, les mises ne peuvent être représentées que par des plaques ou des jetons à valeur faciale. Toutefois, aux jeux européens dits « de cercle », les mises des pontes peuvent être représentées par des billets de banque qui sont changés immédiatement par le croupier.

ART. 16.

Le change ne peut s'effectuer qu'à des comptoirs ou guichets spéciaux et aux tables de jeux. Le change, par l'intermédiaire d'employé circulant parmi les joueurs, est interdit.

Pour ce qui concerne les salles où sont exploités les appareils automatiques, le change s'effectue soit à une caisse particulière disposée à l'intérieur des dites salles, soit par l'intermédiaire d'appareils distributeurs de rouleaux de monnaie, soit auprès de changeurs itinérants spécialement affectés à cette tâche.

Aucun change ne peut être effectué aux tables qui ne travaillent pas, de même qu'aucune opération de change n'est autorisée pendant le dégagement du tableau et le paiement des chances gagnantes.

ART. 17.

A table, en cours de partie, il peut être procédé aux opérations de change suivantes :

17.1 - Si une opération de change portant sur des jetons ou des plaques doit être opérée entre la table de jeu et la caisse, un bon est rédigé à cet effet par le chef de table qui y inscrit la nomenclature des jetons ou plaques désirés. Ce bon est contrôlé et signé par l'inspecteur de service. Un employé le remet à la caisse et, en échange, reçoit les jetons et plaques demandés qui sont portés à la table de jeu ; un croupier, en échange, remet des jetons et des plaques pour un montant équivalent afin qu'ils soient remis à la caisse. A chaque fois, pendant l'opération de change, les jetons et plaques reçus ou échangés sont comptés ostensiblement sur la table de jeu en présence de l'inspecteur de service.

17.2 - Lorsqu'un client, à la table de jeu, demande à changer un billet de banque ou une plaque, il le signale au croupier qui place le billet déplié ou la plaque devant lui et annonce à haute et intelligible voix le montant du change. Le croupier aligne ostensiblement les jetons à donner en échange du billet ou de la plaque devant lui dans le rectangle tracé sur le tapis à cet effet, pour le montant correspondant, et les compte ; il les dispose en pile et les remet au client. Les billets échangés sont ostensiblement introduits dans une caisse

spéciale, d'où ils ne ressortiront qu'en fin de séance, au moment de la comptée. La même procédure est applicable, pour la roulette dite « américaine » à l'échange des jetons sans valeur faciale contre des jetons à valeur faciale, lorsqu'un client quitte la table.

Toutefois, aux jeux européens dits « de cercle », cette procédure de change est effectuée, pour les joueurs assis à table par l'intermédiaire d'un employé chargé exclusivement de cette fonction appelé « changeur ».

Lorsque le changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et plaques, il fait appel au cartier-ravitailleur à qui il donne en billets ou en plaques la somme dont il désire recevoir la contrepartie en jetons et plaques, la nomenclature de ces derniers étant précisée par ses soins sur un bon prévu à cet effet signé et vérifié par l'Inspecteur de Service. Le cartier-ravitailleur se rend à la caisse principale et se fait remettre par le caissier les plaques ou jetons réclamés. Il revient auprès du changeur auquel il remet ces jetons et plaques sous le contrôle de l'Inspecteur.

SECTION IV

LES JEUX DITS « AUTOMATIQUES »

ART. 18.

Les jeux dits « automatiques » sont pratiqués au moyen d'appareils électromécaniques ou vidéo, éventuellement à parties multiples, fonctionnant avec des pièces de monnaie françaises ou monégasques ou bien avec des jetons de machines.

ART. 19.

Les appareils

19.1 - Chaque appareil installé sur un socle doit comporter :

- un numéro de série du fabricant sur une plaque fixée à l'extérieur de l'appareil ;
- un numéro d'identification S.B.M. clairement indiqué à l'extérieur de la machine sur une partie visible.

19.2 - La numérotation des socles de support est déterminée une fois pour toutes.

Un fichier sera tenu à jour par la Direction.

19.3 - Tous les appareils sont inventoriés dans un fichier tenu à jour par :

- type de machine ;
- numéro d'identification de série ;
- numéro d'identification S.B.M. ;
- localisation (salle d'exploitation, magasin, atelier, etc...) ;
- photographie ;
- rendement théorique certifié par le fabricant, avec mention de la date de mise à jour.

19.4 - Chaque appareil doit être équipé par le fabricant des compteurs suivants :

- compteur « in » qui automatiquement enregistre le nombre de pièces introduites dans la machine par les clients ;
- compteur « drop » qui automatiquement enregistre le nombre de pièces sortant de la machine pour tomber dans la « drop box » ;
- compteur « out » qui automatiquement enregistre le nombre de pièces payées directement par la machine aux clients ;
- compteur « jackpot » qui automatiquement enregistre le nombre de jackpots payés par la machine ;
- compteur des gains manuels cumulés qui équipe les machines ne payant pas totalement et directement tous les gains.

Une fiche technique sera tenue à jour machine par machine indiquant la lecture des rouleaux et le pourcentage théorique de gain.

Le fichier sera conservé chez le directeur de l'exploitation. Un double de ce fichier devra être déposé au Secrétariat Général de la société.

19.5 - Chaque appareil possède une réserve de pièces, appelée « drop-box », qui se trouve à l'intérieur même de l'appareil et dans laquelle les pièces sont retenues automatiquement en vue du paiement des gains et des jackpots aux clients.

Toutes les « drop-box » des machines en service sont impérativement munies d'un couvercle en métal riveté et plombé.

La recette se constitue dans le socle de la machine, à l'intérieur d'un contenant ; elle fait l'objet d'un comptage ou « relève » à intervalles réguliers.

ART. 20.

Utilisation et contrôle des appareils

20.1 - L'appareil et le « socle » sont tous deux fermés par une clé distincte :

— les clés ouvrant les « socles » sont déposées à la caisse centrale ; les « socles » ne sont ouverts que lors des relèves des appareils ;

— les clés ouvrant les appareils sont disposées dans un « coffre d'exploitation » prévu à cet effet.

20.2 - Lors de la sortie de l'exploitation d'un « socle », pour des raisons techniques, sa serrure et sa clé doivent être remises au caissier principal de la caisse centrale.

20.3 - Toute ouverture d'appareil doit être effectuée en présence d'un surveillant assermenté. Une fiche d'intervention est tenue à jour par le mécanicien. Sur cette fiche sont indiquées les informations suivantes :

- heure d'arrêt de la machine ;
- motif ;
- numéro de la machine ;
- signature du surveillant et du mécanicien.

A la fermeture de chaque établissement, le superviseur collecte les originaux des feuilles d'intervention de la journée, sur les machines. Il remet ensuite ces feuilles sous enveloppe à la Direction de l'exploitation.

ART. 21.

Paiements aux clients

21.1 - Le paiement d'un gain ou « jackpot » supérieur à un montant fixé par la Direction ne se fait que sur présentation d'une pièce d'identité par le joueur gagnant.

Avant de procéder au règlement d'un « jackpot », la Direction se réserve la faculté de contrôler le fonctionnement de l'appareil.

Le règlement des jackpots se fera, aux seules convenances de la Direction, au moyen d'espèces, chèques ou virements bancaires.

21.2 - Si un client conteste un paiement sur un appareil, le superviseur est habilité à trancher cet incident, après avoir entendu le surveillant et le mécanicien.

21.3 - Les masses affichées au crédit des compteurs des appareils automatiques et les jackpots non réclamés par la clientèle sont dénommés « orphelins ».

Il est formellement interdit à un joueur ou à un membre du personnel de s'approprier des masses affichées au crédit des compteurs, ainsi que des jackpots non réclamés ne lui appartenant pas.

Tout client qui se permettrait de telles actions serait exclu immédiatement de la salle.

21.4 - Si un client fait constater une différence entre une combinaison gagnante et le paiement effectué par l'appareil, il peut demander au superviseur de lui payer cette différence ou « complément de paiement ». Les compléments de paiement sont enregistrés sur un cahier prévu à cet effet.

ART. 22.

Change

Le change à la clientèle s'effectue uniquement en francs français ou monégasques, ou bien en jetons de machine.

ART. 23.

Personnel

Le personnel affecté aux jeux dits automatiques comprend :

— des agents d'exploitation placés sous l'autorité du directeur des jeux accessoires ;

— des surveillants placés sous l'autorité du directeur responsable de la sécurité.

23.1 - Le personnel d'exploitation comprend :

— des superviseurs chargés de contrôler l'exploitation des appareils et notamment de remettre les clés des appareils aux surveillants, de prévoir le remplissage des appareils, d'appliquer les procédures comptables, de surveiller le change et d'assurer les relations avec la clientèle ;

— des mécaniciens dépannant et vérifiant les appareils et les « jackpots ». Toutefois, aucune intervention sur un appareil ne peut se faire hors de la présence d'un surveillant ;

— des changeurs qui assurent le change.

23.2 - Le personnel de surveillance est composé d'agents assermentés, qui surveillent les opérations de dépannage des appareils et de relève des recettes, contrôlent les paiements des « jackpots » et assistent à toutes les interventions des mécaniciens. De plus, les surveillants conservent les clés des appareils qui leur ont été remises par le superviseur ; ils doivent informer ce dernier de tout incident et de toute anomalie constatée sur les appareils.

SECTION V

DISPOSITIONS DIVERSES

ART. 24.

Les incidents de jeux sont soumis à l'appréciation de la Direction des Jeux qui informe, dans les meilleurs délais, le Service de Contrôle des Jeux et prend une décision sans appel.

ART. 25.

Le Conseiller de Gouvernement pour les Finances et l'Economie est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Fait à Monaco, en l'Hôtel du Gouvernement, le vingt-six juillet mil neuf cent quatre-vingt-huit.

Le Ministre d'Etat,
J. AUSSEIL.

ARRÊTÉ MUNICIPAL

Arrêté Municipal n° 88-42 du 20 juillet 1988 portant délégation de pouvoirs dans les fonctions de Maire.

NOUS, Maire de la ville de Monaco,

Vu l'article 85 de la Constitution du 17 décembre 1962 ;

Vu l'article 50 de la loi n° 959 du 24 juillet 1974 sur l'organisation communale ;

Arrêtons :

ARTICLE PREMIER

Mlle Anne-Marie CAMPORA, Premier Adjoint, est déléguée dans les fonctions de Maire du 6 au 29 août 1988.

ART. 2.

Une ampliation du présent arrêté municipal, en date du 20 juillet 1988, a été transmise à S.E. M. le Ministre d'Etat.

Monaco, le 20 juillet 1988.

Le Maire,
J.-L. MEDECIN.

AVIS ET COMMUNIQUÉS

MINISTÈRE D'ÉTAT

Direction de la Fonction Publique

Avis de recrutement n° 88-139 d'un surveillant de gestion au Stade Louis II.

La Direction de la Fonction Publique fait savoir qu'il va être procédé au recrutement d'un surveillant de gestion au Stade Louis II.

La durée de l'engagement sera de trois années, la période d'essai étant de six mois.

L'échelle indiciaire afférente à la fonction a pour indices majorés extrêmes 237-304.

Les conditions à remplir par les candidats sont les suivantes :

— être âgés de 21 ans au moins à la date de publication du présent avis au « Journal de Monaco »,

— être titulaires du Brevet de Technicien supérieur de génie électrique ou d'électromécanique ou justifier d'un niveau d'études correspondant à celui sanctionné par ce diplôme ou, à défaut, d'une expérience professionnelle affirmée et attestée en la matière.

La connaissance de la langue anglaise est souhaitée.

Les candidats devront adresser à la Direction de la Fonction Publique - B.P. N° 522 - M.C. 98015 Monaco-Cédex - dans un délai de dix jours à compter de la publication du présent avis au « Journal de Monaco », un dossier comprenant les pièces suivantes :

- une demande sur papier libre,
- une fiche de renseignements (à retirer à la Direction de la Fonction Publique) dûment remplie,
- un extrait de l'acte de naissance ou fiche individuelle d'état civil,
- un extrait du casier judiciaire,
- une copie certifiée conforme des diplômes et références présentés,
- un certificat de nationalité (pour les personnes de nationalité monégasque).

Le candidat retenu sera celui présentant les titres et références les plus élevés, sous réserve de la priorité légale d'emploi accordée aux candidats de nationalité monégasque.

Avis de recrutement n° 88-140 d'un ouvrier polyvalent au Stade Louis II.

La Direction de la Fonction Publique fait savoir qu'il va être procédé au recrutement d'un ouvrier polyvalent au Stade Louis II.

La durée de l'engagement sera d'une année, la période d'essai étant de trois mois.

L'échelle indiciaire afférente à la fonction a pour indices majorés extrêmes 230-284.

Les conditions à remplir par les candidats sont les suivantes :

— être âgés de 30 ans au moins à la date de publication du présent avis au « Journal de Monaco » ;

— présenter de très sérieuses références en matière de serrurerie, peinture, maçonnerie et vitrerie.

Les candidats devront adresser à la Direction de la Fonction Publique - B.P. N° 522 - M.C. 98015 Monaco-Cédex - dans un délai de dix jours à compter de la publication du présent avis au « Journal de Monaco », un dossier comprenant les pièces suivantes :

- une demande sur papier libre,
- une fiche de renseignements (à retirer à la Direction de la Fonction Publique) dûment remplie,
- un extrait de l'acte de naissance ou fiche individuelle d'état civil,
- un extrait du casier judiciaire,
- une copie certifiée conforme des diplômes et références présentés,
- un certificat de nationalité (pour les personnes de nationalité monégasque).

Le candidat retenu sera celui présentant les titres et références les plus élevés, sous réserve de la priorité légale d'emploi accordée aux candidats de nationalité monégasque.

Avis de recrutement n° 88-141 d'un plombier électromécanicien au Stade Louis II.

La Direction de la Fonction Publique fait savoir qu'il va être procédé au recrutement d'un plombier électromécanicien au Stade Louis II.

La durée de l'engagement sera d'une année, la période d'essai étant de trois mois.

L'échelle indiciaire afférente à la fonction a pour indices majorés extrêmes 230-284.

Les conditions à remplir par les candidats sont les suivantes :

— être âgés de 21 ans au moins à la date de publication du présent avis au « Journal de Monaco » ;

— être titulaires d'un certificat d'aptitude professionnelle de plomberie ou d'électromécanique ou justifier d'un niveau de formation équivalent à ce diplôme ;

— présenter une expérience professionnelle en matière de plomberie.

Les candidats devront adresser à la Direction de la Fonction Publique - B.P. N° 522 - M.C. 98015 Monaco-Cédex - dans un délai de dix jours à compter de la publication du présent avis au « Journal de Monaco », un dossier comprenant les pièces suivantes :

- une demande sur papier libre,
- une fiche de renseignements (à retirer à la Direction de la Fonction Publique) dûment remplie,
- un extrait de l'acte de naissance ou fiche individuelle d'état civil,
- un extrait du casier judiciaire,
- une copie certifiée conforme des diplômes et références présentés,
- un certificat de nationalité (pour les personnes de nationalité monégasque).

Le candidat retenu sera celui présentant les titres et références les plus élevés, sous réserve de la priorité légale d'emploi accordée aux candidats de nationalité monégasque.

Avis de recrutement n° 88-142 d'un surveillant de gestion au Stade Louis II.

La Direction de la Fonction Publique fait savoir qu'il va être procédé au recrutement d'un surveillant de gestion au Stade Louis II.

La durée de l'engagement sera d'une année, la période d'essai étant de trois mois.

L'échelle indiciaire afférente à la fonction a pour indices majorés extrêmes 237-304.

Les conditions à remplir par les candidats sont les suivantes :

— être âgés de 21 ans au moins à la date de publication du présent avis au « Journal de Monaco » ;

— être titulaires du Brevet de Technicien supérieur de génie électrique ou d'électromécanique ou justifier d'un niveau d'études correspondant à celui sanctionné par ce diplôme ou, à défaut, d'une expérience professionnelle affirmée et attestée en la matière.

La connaissance de la langue anglaise est souhaitée.

Les candidats devront adresser à la Direction de la Fonction Publique - B.P. N° 522 - M.C. 98015 Monaco-Cédex - dans un délai de dix jours à compter de la publication du présent avis au « Journal de Monaco », un dossier comprenant les pièces suivantes :

- une demande sur papier libre,
- une fiche de renseignements (à retirer à la Direction de la Fonction Publique) dûment remplie,
- un extrait de l'acte de naissance ou fiche individuelle d'état civil,
- un extrait du casier judiciaire,
- une copie certifiée conforme des diplômes et références présentés,
- un certificat de nationalité (pour les personnes de nationalité monégasque).

Le candidat retenu sera celui présentant les titres et références les plus élevés, sous réserve de la priorité légale d'emploi accordée aux candidats de nationalité monégasque.

Avis de recrutement n° 88-143 d'un gardien au Centre de Rencontres internationales.

La Direction de la Fonction Publique fait savoir qu'il va être procédé au recrutement d'un gardien au Centre de Rencontres internationales.

La durée de l'engagement sera d'une année, la période d'essai étant de trois mois.

L'échelle indiciaire afférente à la fonction a pour indices majorés extrêmes 202-266.

Les conditions à remplir par les candidats sont les suivantes :

— être âgés de 30 ans au moins et de 50 ans au plus à la date de publication du présent avis au « Journal de Monaco » ;

posséder le permis de conduire catégorie « B » ,

— justifier de préférence d'une expérience professionnelle.

Les candidats devront adresser à la Direction de la Fonction Publique - B.P. N° 522 - M.C. 98015 Monaco-Cédex - dans un délai de dix jours à compter de la publication du présent avis au « Journal de Monaco », un dossier comprenant les pièces suivantes :

- une demande sur papier libre,
- une fiche de renseignements (à retirer à la Direction de la Fonction Publique) dûment remplie,
- un extrait de l'acte de naissance ou fiche individuelle d'état civil,
- un extrait du casier judiciaire,

- une copie certifiée conforme des références présentées,
- un certificat de nationalité (pour les personnes de nationalité monégasque).

Le candidat retenu sera celui présentant les références les plus élevées, sous réserve de la priorité légale d'emploi accordée aux candidats de nationalité monégasque.

**DÉPARTEMENT DES TRAVAUX PUBLICS
ET DES AFFAIRES SOCIALES**

Direction du Travail et des Affaires Sociales

Communiqué n° 88-68 du 18 juillet 1988 relatif au lundi 15 août 1988 (Assomption) jour férié légal.

Aux termes de la loi n° 798 et de la loi n° 800, modifiée, du 18 février 1966, le lundi 15 août 1988 (Assomption) est jour férié légal, chômé et payé pour l'ensemble des travailleurs, quel que soit leur mode de rémunération.

Compte tenu des obligations légales rappelées dans la circulaire du service n° 79-93 du 13 novembre 1979 (publiée au « Journal de Monaco » du 23 novembre 1979), ce jour férié légal sera payé s'il tombe, soit le jour de repos hebdomadaire du travailleur, soit un jour ouvrable normalement ou partiellement chômé dans l'entreprise.

Communiqué n° 88-69 du 19 juillet 1988 relatif à la rémunération minimale du personnel des commerces de vente au détail ou de location des articles de sport, de camping et de caravaning, à compter du 1^{er} juin et du 1^{er} novembre 1988.

Il est porté à la connaissance des partenaires sociaux que dans la région économique voisine à laquelle fait référence la loi n° 739 du 16 mars 1963 sur le salaire, modifiée par la loi n° 1.068 du 28 décembre 1983, les salaires minima du personnel des commerces de vente au détail ou de location des articles de sport, de camping et de caravaning ont été revalorisés à compter du 1^{er} juin 1988. Une nouvelle revalorisation interviendra à compter du 1^{er} novembre 1988.

Ces revalorisations sont intervenues comme indiqué dans les barèmes ci-après :

Coefficients	Salaires (en francs) au 1 ^{er} juin 1988
130	4.805
140	4.850
150	4.900
160	4.989
170	5.172
180	5.355
185	5.446
190	5.537
200	5.719
220	6.142
250	6.776
280	7.410
320	8.256
350	8.889
380	9.524

Coefficients	Salaires (en francs) au 1 ^{er} juin 1988
390	9.735
420	10.369
450	11.004
480	11.638
500	12.061

	Salaires (en francs) au 1 ^{er} novembre 1988
130	4.805
140	4.869
150	4.931
160	5.039
170	5.224
180	5.408
185	5.500
190	5.592
200	5.776
220	6.203
250	6.844
280	7.484
320	8.339
350	8.978
380	9.619
390	9.832
420	10.472
450	11.114
480	11.754
500	12.182

S.M.I.C. :

1^{er} juillet 1988 : Horaire : 28,76 F.
Mensuel (base 39 h hebdo.) : 4.860,44 F.

Il est rappelé que, conformément aux dispositions de l'article 2 de l'arrêté ministériel n° 63-131 du 21 mai 1963 fixant les taux minima des salaires, les rémunérations minimales doivent être majorées d'une indemnité exceptionnelle de 5 % de leur montant. Cette indemnité ne donne pas lieu aux versements et aux retenues prévus au titre de la législation sociale et de la législation sur les accidents du travail et les maladies professionnelles.

MAIRIE

Avis de vacance de cabine au marché de la Condamine.

Le Maire fait connaître qu'une cabine de 8 m² de vente au détail de produits surgelés, glaces, œufs de poissons, produits fumés, crevettes saumurées en pot, foie gras d'oie et dérivés, confits, va être disponible au marché de la Condamine.

Les personnes intéressées sont priées de s'adresser directement au Service du Commerce et des Halles & Marchés - Mairie de Monaco - Tél. : 93.15.28.63,

dans un délai de huit jours, à dater du présent avis au « Journal de Monaco ».

Vacance d'un emplacement au marché de la Condamine.

Le Maire fait connaître qu'un emplacement de revente de fruits et légumes (17,75 m²) va être vacant au marché de la Condamine.

Les personnes intéressées sont priées de s'adresser directement au :

Service du Commerce et des Halles & Marchés - Mairie de Monaco - Tél. : 93.15.28.63,
dans un délai de huit jours, à dater du présent avis au « Journal de Monaco ».

Avis de vacance de cabine au marché de Monte-Carlo.

Le Maire fait connaître qu'une cabine de (17 m²) de boucherie-charcuterie - volailles - et une resserre (22,75 m²), vont être vacantes.

Les personnes intéressées devront s'adresser directement au :

Service du Commerce et des Halles & Marchés - Mairie de Monaco - Tél. : 93.15.28.63,

dans un délai de cinq jours à dater de la parution du présent avis au « Journal de Monaco ».

INFORMATIONS

Gala de la Croix-Rouge Monégasque

C'est dans la Salle aux Etoiles du Sporting d'été, somptueusement décorée par André Levasseur, que se déroulera, le vendredi 5 août à partir de 21 h, le gala de la Croix-Rouge Monégasque, en présence de S.A.S. le Prince Souverain, de S.A.S. le Prince Héritier Albert, Président de la Croix-Rouge Monégasque, de LL.AA.SS. les Princesses Caroline et Stéphanie et de S.A.S. la Princesse Antoinette.

Gregory Hines se produira en vedette du magnifique spectacle réalisé par Bernard Lion. Cette soirée, placée sous le signe de la bienfaisance, sera clôturée par un feu d'artifice.

*
* *

"La Patrouille de France" dans le ciel monégasque

Le 7 août, de 15 h 30 à 16 h 15, les pilotes de la célèbre formation de l'Armée de l'Air française offriront à la population et aux visiteurs de la Principauté le spectacle saisissant et grandiose de leurs évolutions acrobatiques, entre le Port de Monaco et le Monte-Carlo Beach.

Le commentaire de cette démonstration sera assuré par le Colonel J. Dezael, Directeur des équipes de présentation de l'Armée de l'Air.

*
* *

Herculis 88

Cette année encore le Stade Louis II sera le rendez-vous, le mardi 2 août à partir de 19 h, de nombreux champions de l'athlétisme mondial.

Participeront notamment à ce meeting international, parmi les hommes, Denis Mitchell, Bruno Marie-Rose, Gilles Queneherve, Darren Clark, Billy Konchellah, Philippe Collard, Stéphane Caristan, ... parmi les femmes, Ginka Zagortcheva, Laurence Elloy, Doina Melinte, Stefka Kostadinova ...

*
* *

La semaine en Principauté

Manifestations et spectacles divers

Cour d'Honneur du Palais Princier

le 7 août à 21 h 45,

Concert symphonique par l'Orchestre Philharmonique de Monte-Carlo sous la direction de *Jun'ichi Hirokami*. Au programme : « Le Freischutz, ouverture » de *Weber*, « Concerto pour violon en ré majeur, opus 61 » de *Beethoven*, « 3ème symphonie en la mineur Ecossaise, opus 56 » de *Mendelssohn*. Soliste : *Anne-Sophie Mutter*, violoniste.

Centre de Congrès Auditorium

le 3 août, à 21 h,

Concert lyrique par l'Orchestre Philharmonique de Monte-Carlo sous la direction de *Julius Rudel*. Au programme : œuvres de *Boïto*, *Catalani*, *Puccini*, *Rossini*, *Verdi*, *Wolf* et *Ferrari*. Soliste : *Eva Marton*, soprano.

Musée Océanographique

Projections cinématographiques, à partir de 9 h 45,

jusqu'au 2 août, « *La vie au bout du monde* »

du 3 au 9 août, « *Le testament de l'île de Paques* »

Théâtre du Fort Antoine

le 1^{er} août, à 21 h,

« *Le Baruffe Chiozzotte* » de *Carlo Goldoni*, représentation en langue italienne donnée par le « *Piccolo Teatro di Chioggia* ».

Plan d'eau du Port de Monaco

le 6 août, à 21 h 30,

23ème Festival International de Feux d'Artifice de Monte-Carlo. France : feu d'artifice tiré par le Maître artificier *Legoux* (Pyrotechnie de Normandie, Pont l'Evêque). Cette manifestation sera suivie, à 22 h d'un concert donné sur l'esplanade du quai Albert 1^{er}.

Place du Palais

le 31 juillet, à 11 h,

Concert par la Fanfare de la Compagnie des Carabiniers du Prince.

Jardins de la Porte Neuve

à partir du 6 août, à 22 h,

Animations et soirées dansantes de la Saint Roman.

Monte-Carlo Sporting Club

du 29 au 31 juillet, à 21 h,

Dîner spectacle : *Kool and the Gang*

du 1^{er} au 4 août, à 21 h

Show « *The Sporting Dolls* »

les 6 et 7 août, à 21 h,

Spectacle avec en vedette *Gregory Hines*.

Expositions

Maison de l'Amérique Latine (Europa Résidence)

du 1^{er} au 12 août, tous les jours sauf le dimanche,

de 15 h à 19 h,

Exposition des œuvres du peintre *Tilda Thamar*.

Hôtel de Paris

du 1^{er} au 16 août,

Exposition des œuvres de *Sven Svensson*.

Sporting d'Hiver et Immeuble « Le Roccabella »

jusqu'au 20 août

Exposition des œuvres du peintre italien *Michele Cascella*

Congrès

Hôtel Beach Plaza

jusqu'au 4 août,

Séminaire *Roussel Uclaf*.

Sports

Stade Louis II

le 6 août à 20 h 30,

Championnat de France de football, première division,

Monaco - Paris Saint-Germain

Baie de Monaco;

le 2 août,

Parcours de régularité Offshore, *Monaco - Saint-Tropez*.

Monte-Carlo Golf Club

les 30 et 31 juillet,

Coupe du Président - Medal

le 7 août,

Coupe Orecchia - Greensome Stableford.

*
* *

INSERTIONS LÉGALES ET ANNONCES

GREFFE GENERAL

AVIS

Par ordonnance en date de ce jour, M. J.F. LANDWERLIN, Juge commissaire de la liquidation de biens de la S.A.M. MONAPLAST, a taxé à la somme de 91.803,00 francs l'indemnité revenant au syndic de ladite liquidation de biens, le sieur Jean-Paul SAMBA, ce en vertu des dispositions de l'article 428 du Code de Commerce.

Monaco, le 22 juillet 1988.

P./Le Greffier en Chef
Le Greffier en chef adjoint,
C. BIMA.

Etude de M^e Paul-Louis AUREGLIA
Notaire
4, boulevard des Moulins - Monte-Carlo

CESSION DE DROIT AU BAIL

Première Insertion

Suivant acte reçu par M^e Auréglià, le 31 mars 1988, Mme Yveline MOLLIE, divorcée de M. Pierre GARNIER, demeurant 57, rue Grimaldi, à Monaco, a cédé à M. Rudolf BLASKOVIC, demeurant 2, rue Honoré-Labande, à Monaco, le droit au bail des locaux 44C, sis au rez-de-chaussée de la galerie marchande du « PANORAMA », 57, rue Grimaldi, à Monaco.

Oppositions s'il y a lieu dans les délais de la loi, en l'étude du notaire soussigné.

Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : P.-L. AUREGLIA.

Etude de M^e Louis-Constant CROVETTO
Docteur en Droit - Notaire
26, avenue de la Costa - Monte-Carlo

CESSION DE DROIT AU BAIL

Deuxième Insertion

Aux termes de deux actes reçus par M^e Crovetto, les 21 avril et 29 juin 1988, M. Jean SBARRATO, demeurant 43, rue Plati à Monaco, a cédé à Mme Yolande MAIANO, demeurant 41, rue Grimaldi à Monaco, tous ses droits sans exception ni réserve au bail du local commercial situé au rez-de-chaussée d'un immeuble sis à Monaco-Condamine, 18, rue Princesse Caroline.

Oppositions s'il y a lieu en l'étude de M^e Crovetto, notaire, dans les dix jours de la présente insertion.

Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : L.-C. CROVETTO.

Etude de M^e Louis-Constant CROVETTO
Docteur en Droit - Notaire
26, avenue de la Costa - Monte-Carlo

VENTE DE FONDS DE COMMERCE

Deuxième Insertion

Suivant acte reçu par M^e Crovetto, le 19 juillet 1988, modifiant celui du 8 juillet 1988, Mme Roselyne GUIBERT, demeurant Résidence Monteverdi 47 bis, boulevard Guynemer à Beausoleil a vendu à Mme Michèle PINGUET, demeurant à Monaco, 28, boulevard de Belgique, un fonds de commerce de fabrication et pose d'ongles en acrylique, etc ... exploité dans des locaux sis à Monte-Carlo, Immeuble « Les Floralties », 1-3 avenue de Grande Bretagne.

Oppositions s'il y a lieu en l'étude de M^e Crovetto, notaire, dans les dix jours de la présente insertion.

La présente insertion remplace et annule celle parue dans le « Journal Officiel » du Vendredi 15 juillet 1988.

Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : L.-C. CROVETTO.

Etude de M^e Louis-Constant CROVETTO
Docteur en Droit - Notaire
26, avenue de la Costa - Monte-Carlo

VENTE DE FONDS DE COMMERCE

Première Insertion

Suivant actes reçus par M^e Crovetto, les 11 février 1988 et 20 juillet 1988, M. et Mme Georges MONACI, demeurant à Monte-Carlo, 9, avenue Saint Michel ont vendu à M. Luigi CALIENDO, demeurant à Monte-Carlo, 11, avenue Princesse Grace, le fonds de commerce de « menuiserie, ébénisterie, exposition et vente de meubles, décoration et ameublement » que M. MONACI, seul, exploite et fait valoir dans des locaux sis à Monaco, 10, rue Plati.

Oppositions s'il y a lieu en l'étude de M^e Crovetto, notaire, dans les dix jours de la deuxième insertion. Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : L.-C. CROVETTO.

Etude de M^e Jean-Charles REY
Docteur en Droit - Notaire
2, rue Colonel Bellando de Castro - Monaco

SOCIETE EN COMMANDITE SIMPLE
« **BIOCCHI, ROMEO & Cie** »

APPORT DE PROMESSE DE BAIL

Deuxième Insertion

Aux termes d'un acte reçu, le 5 janvier 1988 par le notaire soussigné, contenant établissement des statuts de la société en commandite simple devant exister sous la raison et la signature sociales « BIOCCHI, ROMEO & Cie » et la dénomination commerciale « IL NOVECENTO ».

Mme Elise TAETI, épouse de M. Joseph ROMEO, demeurant 19, avenue Caravadossi, à Nice, a apporté à ladite société une promesse de bail commercial, de divers locaux sis dans l'ensemble immobilier « Complexe du Métropole », à Monte-Carlo.

Oppositions, s'il y a lieu, au siège du fonds, dans les dix jours de la présente insertion.

Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : J.-C. REY.

Etude de M^e Jean-Charles REY
Docteur en Droit - Notaire
2, rue Colonel Bellando de Castro - Monaco

CESSION DE FONDS DE COMMERCE

Première Insertion

Aux termes d'un acte reçu le 11 mai 1988 par le notaire soussigné, Mme Emilie BORDERO, veuve de M. Jacques ANFOSSO, demeurant 10, rue Basse, à Monaco, a acquis de M. Robert BOVINI, et Mme Jeanne BIANCHI, son épouse, demeurant 38, rue Comte Félix Gastaldi, à Monaco, un fonds de commerce de vente de vins, liqueurs et spiritueux, gros, demi-gros et détail à emporter, exploité 32, rue des Remparts, à Monaco.

Oppositions, s'il y a lieu, en l'étude du notaire soussigné, dans les dix jours de la deuxième insertion. Monaco, le 29 juillet 1988.

Signé : J.-C. REY.

OPPOSITIONS SUR LES TITRES AU PORTEUR

Titres frappés d'opposition

Suivant exploit de M^e Claire Notari, Huissier à Monaco, du 3 février 1988, soixante-dix actions de la SOCIETE IEC Electronique 6, quai Antoine 1er à Monaco n° 601 à 670.

CONTRAT DE GERANCE LIBRE

Première Insertion

Aux termes d'un acte sous seing privé en date à Monte-Carlo du 31 mai 1988, enregistré à Monaco le 27 juin 1988, F° 141 VCI, la « Société Anonyme des Bains de Mer et du Cercle des Etrangers à Monaco », dont le siège social est place du Casino, à Monte-Carlo, a concédé en gérance libre pour une durée d'une année à compter du 19 juillet 1988, à Mme Régine

Bourcier de Carbon de Prévinquières, de nationalité monégasque, demeurant « Les Ligures », 2, rue Honoré Labande à Monaco (Pte), un fonds de commerce de vêtements, articles et accessoires de bain et de plage, exploité à la Piscine des Terrasses comprise dans l'immeuble des Terrasses.

Il a été prévu au contrat un cautionnement de 60.000 francs.

Oppositions, s'il y a lieu, au siège du fonds, dans les dix jours de la deuxième insertion.

Monaco, le 29 juillet 1988.

Le Gérant du Journal : Jean-Claude MICHEL

455-AD

IMPRIMERIE DE MONACO
