

CAPITOLUL I

APARIȚIA, DEZVOLTAREA ȘI REGLEMENTAREA JOCURILOR DE NOROC LA NIVEL MONDIAL

Secțiunea 1.

Scurt istoric al apariției și evoluția jocurilor de noroc

Jocurile de noroc au existat din cele mai vechi timpuri, fiind sprijinite de factorii de decizie și culturile respective într-o formă sau alta. Ca toate fenomenele apărute din cele mai vechi timpuri, putem afirma că originea exactă a jocurilor nu este cunoscută. Existența jocurilor de noroc, asociată cu practicarea acestora, a fost identificată în China antică, la aproximativ 2300 î.Hr. O pereche de zaruri din fildeș datând din 1500 î.Hr. a fost găsită în Egipt. În realitate, însemnările care menționau jocurile de noroc au fost descoperite pe o tăbliță, într-una din piramidele de la Giza. Locuitorii din India antică, Grecia și Roma au practicat o formă de jocuri de noroc, istoria fiind plină de povești despre divertismentul cu jocurile de noroc practicat de aceste mari civilizații.

Cel dintâi joc de noroc cunoscut în istorie e un joc de zaruri, jucat cu „*astragalus*”¹, străbunicul zarurilor de astăzi. *Astragalus* era un os cubic, luat din glezna căprioarelor sau oilor, solid și fără măduvă, considerat indestructibil. Acesta a apărut în zone arheologice din diferite părți ale lumii. Picturi găsite în morminte egiptene ilustrează jocuri cu *astragalus* din 3500 î.e.n., iar vase grecești arată tineri aruncând cu „*oasele*” într-un cerc. Procedee ale aruncatului cu zarul au fost aduse în Europa în timpul Cruciadelor, iar cuvântul arab pentru zaruri este „*al zahr*”.

Cărțile de joc au apărut în Asia, dar au devenit practicabile în Europa doar după apariția tiparului. Cărțile de joc erau mari și pătrate. Chipurile erau desenate cu un singur cap, în loc de capul dublu, ceea ce însemna că jucătorii, de multe ori, trebuiau să identifice cărțile de la picioare. Colțurile ascuțite ale cărților de joc făceau trișatul mai ușor. Cărțile cu chipurile duble și colțuri rotunde au apărut abia în secolul al XIX-lea.

¹ A se vedea T. Coryn, C. Fijnaut, A. Littler, „*Economic Aspects of Gambling Regulation: EU and US Perspectives*”, published by Brill Academic Pub., 2007, pag. 29.

În jurul anului 7000 î.Hr., solul fertil al Mesopotamiei - regiunea dintre *Tigris* și *Euphrates*, teritoriul *Irakului* de astăzi - a oferit oamenilor posibilitatea de a-și schimba stilul de viață, de la unul nomad la unul stabil și lucrativ. Acest lucru a dus la crearea unei societăți stabile, propice pentru dezvoltarea materială, cunoștințe și unelte. Cele mai timpurii instrumente ale jocurilor de noroc au fost descoperite în urma săpăturilor arheologice în acea parte a lumii. *Astragali*² cu patru fețe datând din anul 6000 î.Hr. și primul cub de zaruri cu șase fețe marcate cu sâmburi, datând din anul 3000 î.Hr. au fost găsite în mai multe zone arheologice. Au fost descoperite table de joc din aceeași perioadă, care indicau că populația juca jocuri similare celor din zilele noastre, precum table. Finalul aruncatului cu zaruri stabilea cât de mult putea fi mutată o piesă de joc pe tablă. Jocurile de noroc cu zaruri au fost foarte populare în *Persia*. Istoricii greci și arheologii ne relatează o poveste despre un joc de zaruri dintre regele *Artaxerxes* și mama lui *Parysatis*. Se spune că înainte de joc, regele a ordonat să se taie capul fratelui său *Cyrus*, care a încercat o lovitură de stat pentru a-i lua locul, dar a fost învins în luptă. *Parysatis*, dorind să-l răzbune pe *Cyrus*, i-a propus lui *Artaxerxes* să joace un meci amical de zaruri. Ea a pierdut în mod intenționat, pentru a-l provoca pe rege să joace pentru mize mai mari. Miza era slujitorul care l-a decapitat pe *Cyrus*. Mama regină a câștigat și s-a răzbunat pe slujitor.

Egiptenilor le-a plăcut să joace, la fel de mult ca fraților lor din *Persia* și *Mesopotamia*. Mormintele vechi egiptene au fost ornamentate cu reliefuri sculpturale ilustrând scene cu numeroase jocuri de noroc. Datele arheologice care au supraviețuit arată că legile care interziceau jocurile de noroc au fost stabilite în anii 3000-4000 î.Hr., ceea ce denotă că în acest interval de timp jocurile de noroc erau deja o parte semnificativă a vieții egiptene. *Plutarch* a consemnat un mit egiptean despre zeii care jucau. Zarurile cubice³ datând din anul 2000 î.Hr. au fost găsite în siturile arheologice. Principalele jocuri practicate de egipteni conțineau două zaruri și o tablă de joc. Zarurile erau aruncate, iar piesele de joc erau mutate pe tablă în funcție de rezultatul zarurilor. Jucător care își muta piesele pe toată tabla de joc era declarat câștigător.

Altă categorie de jocuri de noroc populare în rândul egiptenilor era „*Ghicește par sau impar*”⁴, precum și alte jocuri bazate pe ghicit. La jocurile

² ASTRAGÁL, astragale, s.n. 1. Unul din cele două oase mai mari ale tarsului. 2. Element decorativ de secțiune semicirculară, care separă fusul coloanei de capitel. – Din fr. atragale, lat. astragalus, explicații disponibile la <http://dexonline.ro/definitie/astragal>.

³ A se vedea Mestrius Plutarchus, „*Moralia*” („*Scrieri morale*”), alcătuite din eseuri și dialoguri, au ca tematică comentarii literare, estetice și pedagogice, dezbateri cu privire la probleme religioase și mitologice (printre altele reprezentarea lui Osiris în mitologia egipteană). Unele texte au conținut filosofic, în care Plutarch se relevă ca adept al platonismului în opoziție cu stoicismul și Epicureismul. „*Moralia*” mai cuprinde nouă cărți intitulată „*Symposiaca ton hepta sophon*” („*Banchetul celor șapte înțelepți*”), un text dialogat asupra învățăturilor celor șapte legendari înțelepți ai Greciei antice, informații disponibile la <http://ro.wikipedia.org/wiki/Plutarh>.

⁴ A se vedea J. McMillen, „*Gambling cultures: studies in history and interpretation*”, Routledge, 1996, pag. 12-15.

bazate pe ghicit, jucătorii trebuiau să ghicească câte degete arată jucătorul sau câte obiecte de dimensiuni mici avea în pumn.

Civilizația indiană a adoptat jocurile de noroc încă de la începuturile sale, cu 4000 de ani în urmă. Marele epic indian *Mahabharata* avea ca temă principală în povestirile sale faimosul meci de zaruri. Unii membri ai familiei regale care se luptau pentru tron, apelau în cele din urmă la un joc de zaruri pentru soluționarea problemelor. Jocul nu era unul corect, zarurile erau măsluite, așa că unul dintre concurenți pierdea toată averea și drepturile sale regale, inclusiv pe soția sa.

Spre deosebire de locuitorii din *Mesopotamia*, care utilizau *astragali* pentru jocul cu zaruri, indienii se foloseau de nucile unui copac, denumit „*vibhitaka*”. Nucile aveau în jur de 5 părți plate, lucru care făcea posibil să fie folosite ca zaruri. Mai târziu, zarurile *vibhitaka* au fost înlocuite cu *astragali* și *zaruri cubice*. În afară de zaruri, indienii se delectau foarte mult cu pariurile organizate la luptele cu animale, în special luptele cu cocoși și berbeci. În perioadă respectivă, au existat multe „*case de pariuri*”, unde jucătorii dependenți puteau să se adune și să joace ca și cum ziua de mâine nu ar mai fi existat. Casele erau supravegheate de un funcționar, care asigura ordinea jocurilor de noroc și colecta de la jucători un procent din câștig, pentru rege.

Jocurile de noroc din China nu erau cu nimic mai prejos. Acestea au urmat dezvoltarea societății chineze, iar până în anul 1000 î.Hr. au devenit inseparabile de cultura chineză. Fiecare stradă mare din orașele chineze avea o casă de jocuri de noroc. Forme foarte populare de jocuri de noroc erau pariurile pe lupte între animale și întrecerile. Luptele cu cocoși sau câini și cursele de cai atrăgeau întotdeauna un număr mare de jucători dependenți și generau pariuri mari. În sec. al V-lea, jocurile pe tablă, care combină norocul cu perspicacitatea, au devenit foarte populare. În sec. al VII-lea, chinezii transformă zarurile vestice în dominouri. Jocul domino include 31 piese, reprezentând 21 numere (unele numere se repetau). Acestea erau făcute din fildeș sau alte materiale și de obicei, aveau puncte roșii sau negre. În sec. al XII-lea, în timpul împăratului *Seun-Ho*, jocurile cu cărțile au intrat pe scenă, oferind un alt impuls, aducând un gust bogat și divers în viața jocurilor de noroc din China.

În Grecia antică jocurile de noroc pot fi împărțite în trei categorii⁵:

- **jocuri simple**: necesită ghicirea corectă a rezultatelor. De exemplu un jucător trebuia să ghicească numărul de obiecte mici (nuci, pietricele) deținute de un adversar.
- **jocuri de noroc cu zaruri**: existau în două forme - cele cu table de joc și cele în care aruncaii zarurile. Grecii jucau cu trei sau patru zaruri, după ce le agitau într-o ceașcă specială, câștigător fiind declarat numărul cel mai mare.

⁵ A se vedea M. Pantea, ș.a., „*Jocurile de noroc în contextul globalizării*”, Vol. I și II, Editura Sitech, Craiova, 2009, pag. 18.

- **concursuri cu oameni și animale:** generau entuziasm în rândul oamenilor și, de obicei, atrăgeau după sine pariuri importante. „*Lupta cu cocoși*” a devenit una dintre cele mai iubite forme de jocuri de noroc în jurul sec. al V-lea î.Hr. Pariurile sportive includeau și **Jocurile Olimpice**, precum și orice alte competiții, ca: *luptele, aruncarea discului* și altele.

Imperiului Roman cunoștea „*febra*” jocurilor de noroc, cea mai mare parte a jocurilor fiind învățate de la greci. Ca și grecii, romanii au jucat „*ghicitul*”. Un joc popular era ghicirea numărului de migdale, boabe de fasole sau alte obiecte mici ascunse în pumn. Un alt joc de interes era să arunci moneda și să întrebți „*Cap sau Navă?*”, în loc de faimosul „*Cap sau Pajură*”, deoarece monedele romane aveau pe o parte capul zeului *Janus*⁶ iar pe cealaltă parte o galeră romană. Jocurile de noroc cele mai populare au fost jocurile cu zaruri. Romanii aruncau trei sau patru perechi de zaruri. Cea mai bună aruncare și cel mai bun rezultat era șase pe toate zarurile. Soldații romani jucau frecvent zaruri în timpul campaniilor militare și transportau în război table de jocuri grele și voluminoase, alături de echipamentul militar. *Noul Testament* spune că soldații romani care-l păzeau pe *Iisus* răstignit pe cruce au dat cu zarurile pentru a obține veșmintele sale. Împăratul *Caius Caligula* și-a transformat palatul imperial într-o adevărată casă de jocuri de noroc. El era cunoscut ca un faimos trișor și un mare păgubos. După ce suferea o mare pierdere, ordona soldaților să execute persoane din rândul cetățenilor bogați, pentru a le confisca averile și continua să parieze. *Caligula* a fost un adevărat parior și putea să parieze pe averi întregi. *Claudius* a fost un jucător de gândire și chiar a scris o carte despre jocul cu zarurile⁷. I-au plăcut atât de mult zarurile încât și-a proiectat căruța astfel încât, în timpul călătoriei, mișcarea să nu-i afecteze aruncarea zarurilor. Și împărații *Nero*, *Vitellus* și *Commodus* erau pasionați de zaruri. Numeroase panouri de jocuri, tabele și zaruri au fost găsite în ruinele din timpul Imperiului Roman. Zarurile erau făcute din oase, argint, bronz, piatră, scoică sau fildeș⁸. Zarurile încondeiate au fost descoperite în *Pompei*. Cutremurul care a îngropat orașul a surprins un grup de jucători de zaruri la tablă, ei fiind găsiți 2000 de ani mai târziu cu zarurile în pumni. Plebea romană nu putea trăi fără jocurile de noroc. Pentru a potoli această imensă nevoie, spectacole și concursuri impresionante se desfășurau zilnic și uneori de

⁶ „Janus (Ianus bifrons) a fost una dintre cele mai vechi divinități din mitologia romană. La origine, Janus a fost un rege care a domnit în Latium în epoca de aur. După moarte a fost divinizat. Ca zeu protector al Romei i se atribuia un miracol care a salvat cetatea de o invazie a sabinilor: în timp ce dușmanii se pregăteau să treacă peste zidurile Capitoliului, Janus a făcut să fâșnească în fața lor un șuvoi fierbinte, care i-a silit să se retragă. În amintirea acestui fapt persista la Roma obiceiul de a lăsa în timp de război porțile templului lui Janus deschise, pentru a-i da posibilitate zeului să vină în ajutorul romanilor. În timp de pace ele se închideau. Janus era înfățișat cu două fețe opuse: una privea înainte, cealaltă, înapoi. Era zeul ușii, al sărbătorilor și riturilor de trecere și al fenomenelor de tranziție”. În acest sens: Anca Balaci, „Mic dicționar de mitologie greacă și romană”, Editura Mondero, București, 1992 și George Lăzărescu, Dicționar de mitologie, Casa Editorială Odeon, București, 1992.

⁷ A se vedea J. McMillen, „*Gambling cultures: studies in history and interpretation*”, *op. cit.*, pag. 24.

⁸ A se vedea M. Pantea, ș.a., „*Jocurile de noroc în contextul globalizării*”, Vol. I, *op. cit.*, pag. 10.

câteva ori pe zi. Luptele între gladiatori, cursele cu care de luptă, luptele între animale sau cele între animale și om, tot felul de evenimente sportive, ofereau în mod constant oportunități pentru mase de a paria și a-și satisface foamea de jocuri de noroc. Romanii au avut legi împotriva jocurilor de noroc, care nu au fost puse în aplicare. În timpul „*Saturnaliilor*”⁹ care aveau loc în decembrie, toate restricțiile pentru jocurile de noroc erau suspendate. Conform legii romane, un câștigător nu putea pretinde legal banii câștigați la jocuri de noroc iar cel care pierdea nu putea fi obligat să plătească datoriile sale făcute în urma jocurilor de noroc¹⁰.

Chiar și după căderea *Imperiului Roman*, în Europa zarurile au rămas foarte populare. *Ordericus Vitalis* (1075-1143) a declarat că, „*în timpul său, clerul și episcopii englezi erau dependenți de jocurile cu zaruri*”. În 1190, regele *Richard Inimă de Leu* și *Philip Augustus* din *Franța*, care au condus cea de-a treia *Cruciadă*, au emis ordine de restricționare a jocurilor de zaruri în rândul soldaților, deoarece aceștia dedicau mai mult timp jocurilor de noroc și mai puțin timp îndatoririlor militare. Cavalerilor și preoților nu le era permis să piardă mai mult de 20 de șilingi la jocuri. Soldaților simpli le erau interzise cu desăvârșire jocurile. Se crede că jocul de zaruri, „*jocul de hazard*”, a fost inventat de cruciații englezi în timpul asediului fortăreței arabe *Hazart*, fiind învățat de la arabi.

În Anglia anulului 1334 s-a votat o lege prin care bărbaților li se interzicea să meargă mascați în ziua de Crăciun în casele altor oameni pentru a juca zaruri. „*Par sau Impar*”, „*Cap sau Coadă*”, „*Vârf sau spate*”, jocuri care se distingeau prin aruncarea unui cuțit în aer și ghicirea poziției în care pica, precum și pariurile la luptele cu cocoși, cursele cu cai și alte concursuri, sunt forme de jocuri de noroc menționate în literatura medievală. Jocul de dame și șahul au fost de multe ori jucate pentru bani, iar unele autorități medievale au interzis jucarea acestora. Începând cu secolul al XV-lea, popularitatea zarurilor a scăzut, cărțile de joc înlocuind zarurile, și devenind cea mai populară modalitate de a juca. Cărțile de joc

⁹ Festival în onoarea zeului Saturn. Saturnalia: 25 decembrie era ziua Saturnaliei, o sărbătoare în onoarea zeului roman Saturn, zi care coincidea cu solstițiul de iarnă. Pentru vechile civilizații antecreștine aceasta era ziua nașterii zeilor, când zilele începeau să se lungească, iar omul era binecuvântat prin renașterea naturii. În calendarele romane, ziua de 25 decembrie era indicată drept ziua nașterii Soarelui, iar biserica creștină a adoptat această dată drept zi de naștere a lui Iisus Hristos spre a îmbina cultura antecreștină cu cea creștină și spre a-i converti pe oameni la creștinism. Festivitățile de Anul Nou au originea în Babilon, apoi se transmit în Grecia și în cele din urmă la Roma. Romanii au numit-o Saturnalia - în cinstea lui Saturn. Printre romani era o sărbătoare extrem de populară - un timp de distracție, băutură și orgii - care se termina cu sacrificii umane. Prima zi de Saturnalii la Roma începea la mijlocul lunii decembrie și continua până pe 1 ianuarie. În mijlocul lui decembrie, pe data de 25 decembrie romanii au calculat că Soarele este la reflux său cel mai scăzut. Iulius Cezar, împărat al Romei păgâne, a fost cel care a instituit Festivalul de Anul Nou pe 1 ianuarie. În 46 e.n. Cezar a adoptat calendarul iulian. El a investit ziua de 1 ianuarie cu toate obiceiurile romane de Saturnalii. În acest sens: E. V. Count „4000 de ani de Crăciun”, pag. 28, disponibil la <http://ro.wikipedia.org/wiki/Saturnalia>.

¹⁰ A se vedea W. N. Thompson, „*Gambling in America: An Encyclopedia of History, Issues and Society*”, published by ABC-CLIO, 2001, pag. 115.

au venit în Europa din Asia și lumea arabă, la mijlocul secolului al XIV-lea și, 100 de ani mai târziu, s-au răspândit pe tot continentul. Varietatea jocurilor practicate și complexitatea unora dintre ele au fost cât se poate de uimitoare. Spre sfârșitul Evului Mediu, pe lângă cărțile de joc, loteria a devenit o formă importantă de jocuri de noroc în *Europa*. În primul rând, loterii au apărut în *Imperiul Roman* ca o modalitate de a distribui cadouri fără a ofensa pe nimeni. În Europa, inițial, loteriile aveau ca scop să dispună marfa scumpă, pe care nu avea cine să o cumpere. Văduva marelui pictor flamand *Yan van Eyck* a promovat acest tip de loterie, la *Bruggs* în 1446. Un secol mai târziu, negustori din *Veneția* și *Genova* utilizau loteriile pentru a muta bunurile nevândute. Prima loterie engleză a avut loc sub dominația *Reginei Elisabeta* în 1569, cu premii din argint, tapiserie și bani¹¹.

Istoria europeană a jocurilor de noroc se învârtă în jurul „*fermecătorului*” *Monte Carlo*, cea mai luxoasă localitate din *Principatul Monaco* care a intrat în istorie ca fiind locul unde s-a înregistrat cel mai mare câștig la ruletă - 325.000 de dolari¹², o sumă mai mult decât fabuloasă în anul 1873. Câștigătorul a fost *Joseph Juggers*, un inginer britanic, care a studiat timp de câțiva ani mecanismele ruletei, plecând de la premisa că numerele câștigătoare nu sunt chiar întâmplătoare. După ani de analize, acesta a racolat clandestin șase angajați de la cazinoul *Beaux-Arts* și a descoperit că una dintre mese avea un defect aproape evident, unele numere ieșind câștigătoare mult mai des decât celelalte. Era vorba despre 7, 8, 9, 17, 18, 19, 22, 28 și 29. *Juggers* a câștigat 70.000 de dolari în prima zi și încă 300.000 în următoarele trei zile. Cazinoul a rearanjat mesele, iar *Juggers* a pierdut într-o zi aproape tot ce câștigase. A reanalizat situația și a recunoscut la una dintre mese o zgârietură de care își amintea din prima zi și, transferând jocul la acea masă, a reușit să revină la 325.000 de dolari. *Juggers* a dispărut apoi pentru totdeauna, iar cazinoul a dat faliment.

Istoria jocurilor de noroc este legată de vestitul oraș *Las Vegas*. Înainte de acesta, a exista o fâșie de teren, *Las Vegas Strip*, care a stat la baza a ceea ce urma să devină „*capitala internațională a jocurilor de noroc*”¹³. În anul 1931, statul *Nevada* a fost primul care a legalizat jocurile de noroc. *Leigh Hunt*, patronul *Seattle Post and Intelligence*, a avut ideea să construiască în deșertul de lângă actualul *Las Vegas* un hotel-oază. „*El Rancho*” a devenit proiect încă din anul 1924, însă construcția acestuia s-a terminat în anul 1941, la 8 ani după moartea lui *Hunt*. Proiectul a căpătat amploare după 1945, când celebrul mafiot *Benjamin „Bugsy” Seigel* a construit „*Flamingo*”, un hotel cu 105 camere. Au urmat apoi „*Desert Inn*”, „*The Last Frontier*”, „*Sahara*”, „*Sands*” și „*Silver Slipper*”. Odată cu deschiderea „*Royal Nevada*” și „*Riviera*”, în anul 1955, *Las Vegas* își câștigă statutul de capitală a jocurilor de noroc, atrăgând tot mai mulți investitori.

¹¹ A se vedea M. Pantea, referat „*Prevenirea și combaterea fraudelor în domeniul jocurilor de noroc*”, Simpozionul Internațional Instituții Juridice Contemporane în Contextul Integrării României în Uniunea Europeană, Universitatea Româno - Americană, ediția III-a, București, 30-31 Octombrie 2009, pag. 115.

¹² Aproximativ 200 de milioane de dolari astăzi.

¹³ A se vedea M. Pantea, „*Criza globală și impactul asupra industriei jocurilor de noroc*”, *op. cit.*, pag. 64.

Secțiunea a 2-a

Jocurile de noroc în țările membre ale Uniunii Europene

I.2.1. Prevederi legale în domeniul jocurilor de noroc din Franța

În timpurile contemporane, *Franța* nu a reușit să devină un lider în industria jocurilor de noroc. Într-adevăr, până de curând, cazinourile au fost văzute, de către întreprinzători, mai degrabă ca o afacere riscantă și falimentară. O schimbare de opinie s-a înregistrat în 1987, când o nouă politică a lăsat deschisă ușa promovării industriei jocurilor de noroc prin permiterea amplasării de automate de joc în locațiile de cazinou. Primele automate de joc au apărut în 1989, în câteva cazinouri. De atunci, cazinourile au înregistrat creșteri economice destul de importante. Astăzi, importanța cazinourilor atât la nivel național cât și local, este foarte mare. În anumite zone, cazinourile reprezintă uneori o sursă primordială de venit. Cazinourile creează locuri de muncă și uneori pot reprezenta singurul loc de distracție din zona respectivă¹⁴. În zilele noastre, cazinourile sunt preocupate să-și creeze o nouă imagine în fața publicului, aceea de loc normal de distracție și recreere, ca oricare altul. Drept urmare, interesul țării în dezvoltarea cazinourilor a crescut considerabil. Industria jocurilor de noroc din *Franța* aduce un venit brut de aproximativ 15 mld. U.S.D. În 1996, cheltuielile afectate jocurilor de noroc pe cap de familie au reprezentat un procent semnificativ din cheltuielile la nivel național dedicate petrecerii timpului liber. Spre exemplu, din totalul cheltuielilor destinate petrecerii timpului liber, 13,9% au fost îndreptate spre jocurile de noroc, în timp ce pentru activități sportive procentul a fost de 10,3%¹⁵. Operatorii de cazinouri au realizat târziu potențialul acestora de a fi o afacere profitabilă. În mod paradoxal, multe din jocurile consacrate de cazinou, au fost inventate de francezi¹⁶. Mai mult decât atât, *Franța* a fost o țară activă în industria curselor de cai și a jocurilor de loterie. Toate aceste premise au deschis larg calea modernizării cazinourilor în această țară.

*PMU*¹⁷ regularizează pariurile la cursele de cai, este singura instituție din *Franța* cu drepturi de operare a pariurilor din cursele de cai¹⁸. Participanții pot juca fie la locația de desfășurare a cursei, fie în alte locuri autorizate, cum ar fi cafenele sau *shop*-uri de pariuri, cunoscute sub denumirea de *puncte PMU. Francaises de Jeux*

¹⁴ Taxele provenite din activitatea de cazinou pot reprezenta până la 50% din bugetul orașului de care aparține cazinoul respectiv, așa cum este cazul orașului Charbonnières-les-Bains.

¹⁵ Institute of Grocery Distribution „Casino: France”, published by Institute of Grocery Distribution.

¹⁶ În special cele practice la masa de joc.

¹⁷ Pari-Mutuel Urban.

¹⁸ Cf. prev. din Legea din 2 iunie 1891, privind autorizarea și funcționarea curselor de cai, Republica Franceză.

este o organizație guvernamentală care patronează toate jocurile de tip „loto” (loteria este jocul cel mai popular în Franța) și al jocurilor instant¹⁹. Unele dintre aceste jocuri te pot „invita” să participi la spectacole TV special organizate cu scop de câștig, iar suma poate fi uneori substanțială. De exemplu, la jocul „Millionaire” biletul are pe spate trei iconițe și dacă acestea sunt trei semne TV., înseamnă că participantul a câștigat o invitație la un astfel de spectacol. Numai acționând *Roata Norocului*, participantul la spectacol poate câștiga sume cuprinse între 15.000 euro și 150.000 euro²⁰. Aceste jocuri se vând în cafenele, în tutungerii și în *shop*-urile de pariuri *Francaise de Jeux*. Ele sunt omniprezente în viața de zi cu zi. Două entități au avut un rol decisiv pentru jocurile de noroc din Franța. În primul rând, „*La Francaise de Jeux*”, care a fost și încă mai este inventatorul unei game variate de jocuri cu câștig în bani și, în al doilea rând, „*televizorul*”, care a oferit acestor tipuri de jocuri un spațiu generos în programele sale. „*Francaise de Jeux*” și-a pus amprenta în viața cotidiană a francezilor odată cu întoarcerea *Loteriei Naționale*, în 1933. Jocurile „*Francaise de Jeux*” au captat considerabil atenția mediei. Biletele de joc sunt ieftine, iar vânzarea acestora nu poate fi controlată, astfel ele pot fi cumpărate și de copii. Biletele se găsesc aproape peste tot: în tutungerii, în cafenele, în *shop*-uri de pariuri, ele sunt foarte populare, oricine le cunoaște, iar câștigătorul unor asemenea jocuri este prezentat drept un „erou” în fața națiunii. Acest fel de joc extrem de popular a transformat imaginea jucătorului și a jocurilor într-o activitate acceptată ca fiind normală.

Rolul televiziunii a fost foarte important în schimbarea opticii publicului asupra jocurilor ce aveau câștiguri în bani. În Franța zilelor noastre, cele mai populare forme de distracție își datorează succesul prezentării și promovării lor în programele televiziunii. Televiziunea a participat cu două nivele de intervenție: jocurile fac parte din programul TV. iar jucătorul devine un actor, eroul poveștii. Televiziunea popularizează și dramatizează jocurile și face din acestea o practică din ce în ce mai comună. Televizorul a modificat complet atitudinea publicului asupra jocurilor. Într-adevăr, datorită „*La Francaise de Jeux*”, imaginea jucătorului nu mai este aceeași de acum 10-20 de ani. Există un fel de legitimare socială a jocurilor de noroc în toate instituțiile care le practică. Acest lucru a fost profitabil pentru jocurile cazinourilor.

1.2.1.1. Referințe istorice.

Jocurile de cazinou existau cu mult timp în urmă. La începutul secolului al XVII-lea, *Palatul Regal* devenea centrul pentru activitățile de jocuri de noroc din Paris. *Ludovic al XIII-lea* a încurajat practicarea jocurilor de noroc la curtea regală. În perioada domniei lui *Ludovic al XIV-lea* (1688-1715) a fost introdus și oferit publicului jocul *Baccarat*²¹. Sub conducerea lui *Philippe Auguste*, jocurile

¹⁹ Precum „Tac O Tac” sau „Poker” - participantul cumpără un bilet și află pe loc dacă a câștigat sau nu.

²⁰ In acest sens: C. Fijnaut, „*Changes in Society Crime and Criminal Justice in Europe Changements de société crime et justice pénale en Europe*”, Martinus Nijhoff Publishers, 1995, pag. 98.

²¹ Numele jocului este derivat din cuvântul italian „Baccara”, având înțelesul de „zero” și referindu-se la valoarea care este dată decarilor și ff gurilor. Se pare că prima dată acest joc a fost