

PLAN INTERNE D'URGENCE

Lutte contre le feu

Dispositions particulières pour salle de jeux

La personne la plus haut gradée présente sur les lieux est responsable de la supervision et dispatche les rôles.

Scénario 1 : feu dans les caves

- Appeler le 112
- Fermer les portes coupe-feu / vérifier qu'elles sont fermées
→ pas d'évacuation (sauf si fumée dans la salle)

Scénario 2 : feu dans la nouvelle aile (hôtel)

- Appeler le 112
- Compartimenté → pas d'évacuation de la salle de jeux

Scénario 3 : feu dans les bureaux / la salle des coffres / la salle de repos

- Appeler le 112
- Evacuer toutes les personnes présentes dans ces lieux
- Veiller à ce que toutes les portes coupe-feu soient fermées
- Pas d'évacuation de la salle de jeux

Scénario 4 : feu dans la salle de jeux / fumées

- Dans un premier temps : intervention pour éteindre le début d'incendie
 - o Si feu maîtrisé : rassurer la clientèle – pas d'évacuation
 - o Prévenir quand même le 112
- Si feu non maîtrisé ou pas complètement ou s'il y a le moindre doute :
 - Prévenir le 112
 - Inviter les clients à quitter la salle, dans le calme, sans précipitation, par mesure de sécurité, le temps que la situation soit rétablie
 - Par les sorties normales, sorties de secours uniquement si nécessaire ou si le moindre doute
 - o Argent, coffres, boîtes à billet, jetons :
 - Permettre aux clients de sortir avec leurs jetons (pas obligés de passer par la caisse)
 - Si situation plus grave : priorité à la sécurité, tout laisser en l'état
 - Boîtes à billets : on les laisse sur place, on ne touche à rien
 - Coffres, caisses : idem
 - o Collaborateurs en salle, caissiers, collaborateurs en pause
 - Quitter les lieux dans le calme, attendre dehors (face à l'entrée ou parking)
 - o Pit jeux trad :
 - Inviter les clients à reprendre leurs jetons et à sortir, ou bien à laisser leurs jetons sur la table
 - Si pas d'urgence vitale : remettre les jetons de la banque en sécurité, remettre le plexiglas, fermer avec le cadenas
 - Si urgence vitale : priorité à la sécurité des personnes, tout laisser en l'état
 - Les croupiers quittent les lieux dans l'ordre et dans le calme, sous la supervision du chef de salle ou du directeur de salle
 - si pas de danger immédiat : au moins un responsable reste sur place
 - si danger immédiat ou au moindre doute : tout le monde s'en va
 - o Tables de poker :
 - les clients sont invités à sortir avec leurs jetons ou à les laisser sur la table (pas de passage en caisse)
 - les croupiers quittent les lieux dans l'ordre et dans le calme
 - o Machines à sous : on ne touche à rien, les clients sortent avec leur carte client (pas de passage en caisse)
- Intervention des secours qui prennent les choses en main
- Retour à la normale : uniquement après intervention des secours et suivant leur instruction