



Cantersteen 47 | 1000 Bruxelles
www.gamingcommission.be

Protocole de contrôle des jeux de hasard automatiques

*destinés à l'exploitation dans les
établissements de jeux de hasard de
classe II (Salles de jeux)*

- Texte coordonné -

Version 3.7 du 1^{er} décembre 2016

Rédigé sous la supervision de la Commission des jeux de hasard.

TABLE DES MATIERES

	page
1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES	<u>79</u>
2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT	<u>810</u>
3 REGLEMENTATION	<u>914</u>
4 DEFINITIONS ET ABREVIATIONS	<u>1012</u>
5 PRODUITS ET INFORMATIONS A COMMUNIQUER.....	<u>1214</u>
6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES	<u>1416</u>
LJH Article 8.a Perte horaire 25 euros pour classe II	<u>1416</u>
LJH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils	<u>1416</u>
LJH Article 59 Jetons, fiches, pièces de monnaie	<u>1517</u>
7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE II (SALLE DE JEUX AUTOMATIQUES).....	<u>1618</u>
LJH Article 38 alinéa 4 Règles de fonctionnement des salles de jeux automatiques.....	<u>1618</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 1er. Répartition des jeux de hasard.....	<u>1719</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 1/1. Répartition des jeux de hasard.....	<u>1719</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 1/2. Répartition des jeux de hasard.....	<u>1719</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 2. Définition du dé.....	<u>1820</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 3. Black-jack	<u>1820</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 4. Jeu de course	<u>1820</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 5. Jeu de dés	<u>1921</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 6. Jeu de poker.....	<u>1921</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 6/1. Jeu de poker interactif.....	<u>1921</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 7. Jeu de roulette.....	<u>1921</u>
AR 26/04/2004 liste II Article 9. Nombre de terminaux par automate.....	<u>2022</u>
7 / SECTION I - EXIGENCES RELATIVES À LA CATÉGORIE DES JEUX AUTOMATIQUES SANS CARTE JOUEUR	<u>2123</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 1er. Rupture de courant.....	<u>2123</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 1er. Caractère aléatoire.....	<u>2123</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 2. Caractère aléatoire, générateur.....	<u>2123</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 3. Caractère aléatoire, paramètres constants	<u>2325</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 4. Caractère aléatoire, taux de redistribution	<u>2325</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 5. Caractère aléatoire, statistique interne	<u>2325</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 3. Taux de redistribution théorique $\geq 84\%$	<u>2426</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 4. Début de la partie	<u>2426</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.b Exigences de modèle – pièces de monnaie.....	<u>2527</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Art. 5.c Exigences de modèle – mise min / max (0,10 € / 0,25 €).....	<u>2527</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.d Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 25 €).....	<u>2628</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.e Exigences de modèle – début du paiement	<u>2729</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.g Exigences de modèle – Gain maximum par jeu	<u>2729</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.h Exigences de modèle – Plusieurs joueurs	<u>2730</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.i Exigences de modèle – Plusieurs joueurs, influence réciproque	<u>2830</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.J Exigences de modèle – Durée minimum : 3 secondes.....	<u>2830</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.k Exigences de modèle – Compteur de gains sur écran	<u>2830</u>

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 6, 1)	Système de surveillance interne	<u>2830</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 6, 3)	Influences extérieures	<u>2934</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 7.	Compteurs.....	<u>2934</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 8.	Compteur enregistrement	<u>2934</u>	
7 / SECTION II - EXIGENCES RELATIVES À LA CATÉGORIE DES JEUX AUTOMATIQUES AVEC CARTE JOUEUR			<u>3033</u>
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 9.	Rupture de courant.....	<u>3033</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 1er.	Caractère aléatoire.....	<u>3033</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 2.	Caractère aléatoire, générateur.....	<u>3033</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 3.	Caractère aléatoire, paramètres constants	<u>3235</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 4.	Caractère aléatoire, statistique interne	<u>3235</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 11.	Carte joueur	<u>3235</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 12.a	Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 25 €)	<u>3437</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 12.b	Exigences de modèle – début du paiement	<u>3538</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 13.a	Système de surveillance interne	<u>3538</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 13.b	Influences extérieures.....	<u>3538</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 14.	Compteurs.....	<u>3538</u>	
AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 15.	Compteur enregistrement	<u>3639</u>	
8 ANNEXE A : LOI SUR LES JEUX DE HASARD, LES ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD ET LA PROTECTION DES JOUEURS (LJH).....			<u>3740</u>
SECTION IER. - DES ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE I OU CASINOS.....			<u>4649</u>
SECTION II. - DES ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE II OU SALLES DE JEUX AUTOMATIQUES			<u>4854</u>
SECTION III. - DES ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE III OU DÉBITS DE BOISSONS			<u>4952</u>
SECTION IV. -DES PARIS ET ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE IV.....			<u>4953</u>
SECTION I. DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....			<u>5356</u>
SECTION II. DES PROGRAMMES TÉLÉVISÉS AU MOYEN DE SÉRIES DE NUMÉROS DU PLAN BELGE DE NUMÉROTATION ET QUI FORMENT UN PROGRAMME COMPLET DE JEU.....			<u>5457</u>
SECTION III. JEUX DE HASARD EXPLOITÉS VIA UN MÉDIA, AUTRES QUE LES PROGRAMMES TÉLÉVISÉS AU MOYEN DE SÉRIES DE NUMÉROS DU PLAN BELGE DE NUMÉROTATION VISÉS DANS LA SECTION II.			<u>5457</u>
9 ANNEXE B : LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE II (SALLE DE JEUX)			<u>6366</u>
10 ANNEXE C : AR 09277 - RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE II (SALLE DE JEUX)			<u>6874</u>
11 ANNEXE D : ARRETE METROLOGIE (APPROBATIONS DE MODELES)			<u>7578</u>
CHAPITRE I ^{er} . - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard			<u>7578</u>
CHAPITRE II. - Signes d'approbation de modèle, marques et certificats de vérification			<u>7884</u>
CHAPITRE III. - Contrôles exécutés par un organisme accrédité.....			<u>7982</u>
CHAPITRE IV. - Dispositions finales			<u>7982</u>

12 ANNEXE E : ARRETE METROLOGIE (RETRIBUTIONS RELATIVES AUX CONTRÔLES) **8184**

1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES

- Version 1.0 Première version définitive, 10 octobre 2001.
- Version 1.1 Version 1.0, incorporant les notes complémentaires n° II-III/1.0/1, II-III/1.0/2 et II-III/1.0/3.
- Version 1.2 Version 1.1, adaptée sur base des derniers projets d'arrêtés royaux et proposant une nouvelle méthode de test pour les bingos.
- Version 1.3 Version 1.2, incorporant les notes complémentaires n° II-III/1.2/1, II-III/1.2/2 et II-III/1.2/3. (Avec ajout des AR Métrologie)
Cette version est limitée à la classe II
- Version 2.0 Version 1.3, incorporant les notes complémentaires n° II/1.3/1 et II/1.3/2.
(+ révision des points LJH Article 8.b, Projet AR liste II Article 7, AR 08/04/2003 (09277) règles II Art. 5.c, Art. 5.d et Article 8)
- Version 2.1 Version 2.0, incorporant les notes complémentaires n° II/2.0/1, II/2.0/2 et II/2.0/3. Ajout des références à l'arrêté royal du 26 avril 2004 (liste des jeux) et à l'arrêté royal du 14 juin 2004 (règles techniques).
- Version 2.2 Version 2.1, incorporant les notes complémentaires n° II/2.1/1, II/2.1/2, II/2.1/3 et II/2.1/4.
- Version 3.0 Version 2.2, incorporant la note complémentaire n° II/2.2/1 et mise à jour sur base de l'arrêté royal du 11/06/2009 portant modification de certaines dispositions relatives aux jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II.
- Version 3.1 Version 3.0, incorporant des clarifications relatives à la carte joueur.
- Version 3.2 Version 3.1 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 21/09/2011 : LJH Article 8.b ; AR 08/04/2003 Articles 5.b et 12.a
- Version 3.3 Version 3.2 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 20/09/2012 (voir document *Update_Metrologie_FR_20120920.pdf*)
- Version 3.4 Version 3.3 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 19/09/2013 (voir document *Update_Metro_2013_FR.pdf*)
- Version 3.5 Version 3.4 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 18/09/2014 (voir document *Update_Metro_2014_FR.pdf*)
- Version 3.6 Version 3.5 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 17/09/2015 (voir document *Update_Metro_2015_FR.pdf*)
- Version 3.7 Version 3.6 modifiée pour tenir compte de la loi programme du 26/12/2015 qui modifie l'art 52 de la loi sur les jeux de hasard du 7 mai 1999 et des modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 22/9/2016 (voir document *Update_TE_2016_FR.pdf*)

2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT

Les jeux de hasard automatiques installés en Belgique doivent répondre aux exigences fixées dans les articles y relatifs de la loi, des arrêtés royaux et des règlements qui sont d'application (article 4 LJH). Ce document décrit les aspects des tests nécessaires pour exécuter les activités de test par rapport aux jeux de hasard automatiques des classes II et III d'une manière harmonisée, le but étant la rédaction d'un rapport établissant la conformité aux exigences de la loi. Les instances pouvant exécuter les essais d'approbation sont décrits à l'article 52 de la LJH.

Le présent document est structuré comme suit:

- *Description de la réglementation directement applicable (italique)*

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">○ Explication○ Description interprétation et exemples○ Description méthode de contrôle |
|--|

Tous les textes des réglementations concernant l'aspect technique des jeux de hasard figurent en annexe.

3 REGLEMENTATION

En Belgique, les jeux de hasard automatiques doivent satisfaire aux réglementations suivantes:

- Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs.
(Moniteur Belge du 30-12-1999, page 50040 ; modifié par l'AR-20-07-2000 / MB-30-08-2000, page 29501 ; modifié par l'AR-04-04-2003 / MB-18-04-2003, page 19810)
- Loi programme du 8 avril 2003 (Article 143 à 146 ; MB 17/04/2003)
- Loi du 10 janvier 2010 portant modification de la législation relative aux jeux de hasard (MB-01-02-2010, page 4309)
- Loi programme du 26/12/2015 (Article 50; MB 30/12/2015, page 80615)

Classe II (Salle de jeux automatiques)

- Arrêté royal du 26 avril 2004 établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II (MB du 04-05-2004 - page 36721)
Modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44340)
- Arrêté royal du 8 avril 2003 relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II (MB 17/04/2003 - page 19485)
Modifié par l'arrêté royal du 14 juin 2004 (MB du 01-07-2004 - page 53367)
Modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44340)

Procédures d'approbations de modèles (AR Métrologie)

- Arrêté royal du 21 février 2003 relatif aux procédures de contrôle préalables à l'agrément, aux modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard (Moniteur Belge du 03-03-2003, page 10390).
- Arrêté royal du 21 février 2003 fixant le montant et le mode de perception, par le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques, pour les rétributions relatives aux contrôles d'approbations de modèles et aux contrôles subséquents des jeux de hasard (Moniteur Belge du 12-03-2003, page 11994).

4 DEFINITIONS ET ABREVIATIONS

Les définitions des propriétés suivantes ont été utilisées pour évaluer les méthodes de contrôle appliquées.

Propriété	Définition
AR	Arrêté Royal
Enjeu	Somme d'argent mise en jeu au moment où la partie commence. L'enjeu vaut la somme des mises ("mises multiples").
Hold	La fixation, par exemple, d'un dé pour le jeu suivant afin d'augmenter les chances d'une combinaison gagnante déterminée
Hopper	Mécanisme de paiement qui puise des pièces de monnaie dans un grand bac
Jeu de hasard	LJH Article 2, alinéa 1er Définition jeu de hasard <i>Jeu de hasard : tout jeu ou pari pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l'enjeu par au moins un des joueurs ou des parieurs, soit le gain de quelque nature qu'il soit, au profit d'au moins un des joueurs, parieurs ou organisateurs du jeu ou du pari et pour lequel le hasard est un élément, même accessoire, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain</i>
LJH	Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs modifiée par la Loi programme du 8 avril 2003
Mise	Somme d'argent qu'il est possible de mettre en jeu lors de chaque pression du bouton "stake" ou d'une action équivalente. <i>La mise est limitée à maximum 0,25 € par pression sur le bouton "stake" (l'effet "mitraillette" n'est pas autorisé).</i>
Mises multiples	Différentes mises placées sur une même combinaison ou sur des combinaisons différentes. Le total des mises constitue l'enjeu.
Ne sont pas des jeux de hasard	LJH Article 3. Pas des jeux de hasard <i>Ne sont pas des jeux de hasard au sens de la présente loi :</i> <i>1. les jeux relatifs à l'exercice des sports, ainsi que les paris engagés à l'occasion de ces jeux;</i> <i>2. les jeux offrant au joueur ou au parieur comme seul enjeu le droit de poursuivre le jeu gratuitement et ce, cinq fois au maximum;</i> <i>3. les jeux de cartes ou de société pratiqués en dehors des établissements de jeux de hasard de classe I et II, ainsi que les jeux exploités dans des parcs d'attractions ou par des industriels forains à l'occasions de kermesses, de foires commerciales ou autres et en des occasions analogues, ne nécessitant qu'un enjeu très limité et qui ne peuvent procurer, au joueur ou au parieur, qu'un avantage matériel de faible valeur;</i> <i>4. les loteries au sens de la loi du 31 décembre 1851 sur les loteries, de la loi du 22 juillet 1991 relative à la Loterie nationale et des articles 301, 302, 303 et 304 du Code pénal.</i>
Plan de gain	Liste de combinaisons de symboles et prix correspondants

Prix Mystery	Prix variable
Prix par jeu	La valeur en prix, pouvant être versée en un seul jeu, est égale à la différence entre le résultat disponible à la fin du jeu et le résultat disponible juste avant le début du jeu. La mise pour le jeu de base n'intervient pas dans le calcul.
RAM reset	Remise de la mémoire volatile à la situation d'origine
Random generator	Algorithme qui génère des nombres soi-disant pris au hasard.
Résultat disponible	Points ou autres valeurs sur l'automate pouvant être convertis en argent par le joueur

5 PRODUITS ET INFORMATIONS A COMMUNIQUER

Les produits et informations suivants doivent être communiqués au Service Evaluations Techniques avant que la procédure d'approbation de modèle ne puisse commencer :

Exigences administratives :

- Table des matières complète.
- Nom et adresse du demandeur de l'approbation de modèle
- Nom et adresse du fabricant du jeu de hasard
- Nom, n° de téléphone et e-mail de la personne de contact
- Dénomination commerciale du jeu de hasard
- N° de série de la machine soumise aux tests
- N° de la version de production du software (+ n° version de contrôle le cas échéant)
- Déclarations de conformité émise par le fabricant (avec check-list)
- Description de la plaquette signalétique (à discuter avec le service évaluations techniques)
- Description des scellements (à discuter avec le service évaluations techniques)

Documentation technique complète :

- Prototype représentatif de la machine
- Pièces et accessoires indispensables
- Description des hoppers et détecteurs de monnaie
- Informations sur : configuration, accessoires, réglages, paramètres (dipswitch settings)
- Description électronique complète : schémas, plans d'implantation, liste des composants
- Description de l'aspect extérieur / intérieur du jeu (avec photos et/ou plans mécaniques)
- Information sur les possibilités de connexion en réseau
- Toutes autres informations nécessaires

Les informations suivantes concernant le jeu doivent être livrées avec le jeu :

- Description détaillée du jeu et de ses possibilités
- Les règles du jeu
- Les particularités/options et possibilités de choix.
- La description des possibilités concernant les "mises multiples"

Les informations suivantes concernant le software doivent être livrées:

- Description de la structure du software
- Principe de fonctionnement du générateur de nombre aléatoire
- Code source du programme
- Software en version compilée
- Description de la procédure de récupération en cas de coupure du courant
- Description du fonctionnement des "régulateurs temporels"
- Description du fonctionnement du système de surveillance interne

Les possibilités suivantes doivent être intégrées dans une version de contrôle du software :

- Une possibilité d'entrée / sortie via une communication RS232
- Une option d'auto crédit
- La version de production ne doit pas comporter ces possibilités.

Après chaque jeu, le résultat du jeu doit être transmis vers un ordinateur via une liaison RS232. Le protocole de communication doit utiliser 1200-2400-4800-9600 or 19200 Baud, 8 data bits, no parity bit, 1 stop bit. L'information ASCII doit être présentée sous le format suivant ou dans un format comparable. La longueur de chaque chaîne doit être égale.

Format 1: #1 #2 #3 #4 #5 ##### CR LF

Où #1 est le tirage 1 , #2 le tirage 2, etc, BaseWin, TotalWin CR LF

Le nombre de tirages dépend de la conception du jeu et du nombre de segments de jeu et de données par jeu.

Base Win est le résultat d'un jeu, démarré avec une mise du compteur de crédit.

Total win est le résultat final d'un jeu, après épuisement de tous les segments de jeu.

Les données doivent être disponibles en mode jeu normal (closed-door).

Une seule chaîne doit être transmise par jeu.

Exemple pour un jeu de poker:

Le format suivant est à conseiller pour un jeu de poker à la deuxième donne :

CR LF

C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10BW TW

C1 : first card deal 1

C2 :

..

C5 : last card deal 1

C6 : first card deal 2

C10: last card deal 2

BW : Base Win

TW : Tot Win

C6 .. C10 in case of hold e.g. "00"

Ce format peut être modifié après concertation avec l'organisme de contrôle.

6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES

LJH Article 8.a Perte horaire 25 euros pour classe II

Pour chaque jeu de hasard exploité dans un établissement de jeux de hasard de classe II et III, le Roi fixe, par possibilité de jeu, le montant maximum de la mise, de la perte et du gain dans le chef des joueurs et des parieurs. Il peut en outre fixer le montant maximum de la perte que peut subir un joueur ou un parieur par période de jeu à déterminer par Lui.

Seuls demeurent dans les établissements de classe II les jeux de hasard dont il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 25 € par heure.

Seuls demeurent dans les établissements de classe III les jeux de hasard dont il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 12,50 € par heure.

Le Roi peut également déterminer ces éléments pour les jeux de hasard exploités dans un établissement de jeux de hasard de classe I.

Explication:

Pour classe II :

Pour détails voir classe II : AR 08/04/2003 (09277) règles II 5.d. (chapitre 7)

LJH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils

Il est toujours interdit de connecter deux ou plusieurs appareils entre eux en vue d'octroyer un prix unique.

Explication:

Cet article concerne notamment l'interdiction de systèmes on-line, comme le jackpot, etc.

Le jackpot est défini de la manière suivante :

Le jackpot est un prix, supérieur à 100 €, indépendant du jeu de base et dont la cagnotte est alimentée par plusieurs joueurs ou fixée par l'exploitant.

Sur base de cette définition, le jackpot individuel est autorisé sous les conditions suivantes :

- / Le jackpot doit être neutre pour le joueur : lors du calcul du taux de redistribution, les montants des jackpots gagnés ne sont pas pris en compte dans le calcul du "total win".
- / Le jackpot n'est pas considéré comme un gain pour la partie. Il n'intervient donc pas lors de l'évaluation de l'exigence relative au gain maximum autorisé par partie.
- / Les gains correspondant au jackpot individuel doivent être totalisés dans un compteur électronique indépendant (ex. : "jackpot individuel").
- / Pour les machines mono-joueur, la valeur maximale du montant du jackpot est limitée à deux fois la valeur du gain maximum autorisé par partie.
- / Pour les machines multipostes, chaque poste de jeu doit disposer de son jackpot individuel et totalement indépendant de celui des autres postes.
- / Les machines multi-joueurs peuvent être équipées d'un jackpot dont le montant peut atteindre 10.000 € pour autant qu'il ne soit pas considéré comme un gain. Le montant du jackpot ne peut donc pas être comptabilisé dans le "total win" lors de l'évaluation de la perte horaire.
- / Les jackpots de type "Community Bonus" basés sur l'interconnexion de plusieurs machines (maximum 6) sont autorisés. Chaque "système de Community Bonus" doit être constitué de machines d'un modèle identique. Le gagnant du bonus ne peut toutefois pas obtenir la totalité du prix, 20 % au moins du prix doit être distribué aux autres joueurs "éligibles". Le prix doit être attribué par la machine ou par un contrôleur externe spécifique sur base d'une

combinaison gagnante ou sur base du montant d'un gain correspondant à une ou plusieurs combinaisons gagnantes.

Un "prix bonus" lié à un joueur est autorisé sous les conditions suivantes :

- / Le "prix bonus" est lié au joueur et à la machine via une identification électronique.
- / La valeur du "prix bonus" augmente régulièrement.
- / La valeur totale du "prix bonus" est limitée à 100 €.
- / Les "prix bonus" sont mémorisés par et dans l'unité centrale de la machine pendant une durée de 12 mois minimum.
- / Les "prix bonus" sont liés à une machine unique et ne peuvent donc pas être transférés sur une autre machine.

LJH Article 59 Jetons, fiches, pièces de monnaie

Les jeux de hasard ne peuvent être pratiqués qu'avec des fiches ou des jetons payés comptant, propres à l'établissement de jeux de hasard concerné et fournis exclusivement par celui-ci à l'intérieur de celui-ci, ou encore avec des pièces de monnaie.

Explication:

Des précisions concernant la classe II à propos de cet article figurent dans l'AR 08/04/2003 (09277) règles II, article 5.b.

7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE II (SALLE DE JEUX AUTOMATIQUES)

LJH Article 38 alinéa 4 Règles de fonctionnement des salles de jeux automatiques

Le Roi détermine:

4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;

Détermination de l'autorisation du jeu:

Il sera examiné si le concept et les possibilités du jeu offert répondent aux exigences fixées au Projet AR liste II, articles 1 à 7.

Des combinaisons des concepts de jeu cités sont autorisées. Dans ce cas, on parle d'un jeu de base et de jeux alternatifs. Le joueur aura toujours la possibilité de jouer ou pas le jeu alternatif. Il / elle peut donc décider de ne pas s'en servir.

Le joueur doit être informé clairement sur les possibilités qu'offre le concept de jeu et sur les choix à prendre. Le joueur doit aussi être informé clairement sur l'emploi éventuel de jeux alternatifs. Il lui sera communiqué clairement qu'il a la possibilité de jouer ou non le jeu alternatif. Les possibilités et les niveaux de gain doivent être testés et ne peuvent être trompeurs.

Exigences de présentation:

Il faut vérifier si la présentation du concept de jeu répond aux exigences précitées.

Les principes de la description des concepts de jeu possibles sont d'application. Toutefois, sans préjudice pour les règles spécifiques, l'utilisation de rouleaux, aussi bien physiques que virtuels n'est pas autorisée en classe II pour la présentation des tirages.

Suite à une combinaison gagnante, la machine peut proposer un "jeu bonus" ou un "jeu bonus interactif" conforme aux dispositions suivantes :

	Jeu bonus	Jeu bonus interactif
-/ S'active uniquement suite à la réalisation, dans le jeu de base, d'une combinaison gagnante préalablement fixée ou d'une condition aléatoire clairement expliquée au joueur dans l'aide pour autant que la fréquence d'apparition de 1/30 soit respectée.	Oui	Oui
-/ Interaction (réelle) du joueur possible. (*) : L'interaction est dans ce cas fictive, la machine a déjà déterminé le gain qui sera donné quel que soit le choix du joueur	Non (*)	Oui
-/ Interaction à répétition possible. (mais le joueur doit garder une entière liberté de continuer ou d'arrêter)	Non	Oui
-/ Possibilité de remise en jeu du gain acquis lors de la réalisation de la combinaison gagnante.	Non	Oui
-/ Obligation de respecter les "règles de fonctionnement classe II".	Non	Oui
-/ Obligation d'afficher les gains proposés.	Non	Oui
-/ L'introduction d'une mise est possible.	Non	Non
-/ Possibilité d'aboutir à un gain inférieur à la mise.	Non	Non
-/ Une ressemblance avec les jeux de type "Reel Slot" est autorisée.	Non	Non

La fréquence d'apparition du jeu bonus interactif par rapport au jeu de base ne peut pas être supérieure, en moyenne, à 1 / 30.

AR 26/04/2004 liste II Article 1er. Répartition des jeux de hasard

Les jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée, dans les établissements de jeux de hasard de classe II, sont répartis selon les deux catégories suivantes :

- *la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur;*
- *la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur.*

AR 26/04/2004 liste II Article 1/1. Répartition des jeux de hasard

Les jeux de hasard de la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur sont répartis selon les cinq types suivants :

- *jeux de black-jack;*
- *jeux de courses;*
- *jeux de dés;*
- *jeux de poker;*
- *jeux de roulette.*

Essai de la conception du jeu:

Les essais doivent montrer si les concepts de jeu de l'automate relèvent des types précités.

Cette exigence s'applique également aux jeux alternatifs.

Le rapport doit donner une décision motivée à ce sujet.

Les machines "kiosques" sont autorisées. Une machine "kiosque" est une machine permettant au joueur de choisir entre différents jeux.

-/ Les machines kiosques peuvent comprendre jusque 15 jeux mais seulement 10 peuvent être activés et le joueur n'aura la possibilité de jouer qu'à un jeu à la fois. Le programme du jeu doit s'assurer qu'au maximum 10 jeux puissent être activés.

-/ La machine doit être couverte par une seule approbation de modèle. Elle doit être identifiée par un seul numéro de série et une seule signature électronique. Lors de l'ajout ou du remplacement d'un jeu, la machine devient une "autre machine". Une nouvelle demande d'approbation doit être introduite. Un nouveau numéro d'approbation est attribué.

-/ Chaque jeu doit disposer d'un jeu de compteurs électroniques individuels.

-/Tous les jeux doivent être totalement indépendants les uns des autres.

-/Le licence E peut activer/désactiver certains jeux si cette fonction a été prévue par le fabricant mais doit adapter l'envoi des données online.

AR 26/04/2004 liste II Article 1/2. Répartition des jeux de hasard

Les jeux de hasard de la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur sont du type suivant :

- *jeu interactif de poker.*

AR 26/04/2004 liste II Article 2. Définition du dé

Pour l'application du présent arrêté, il faut entendre par «dé» un petit cube dont les six faces sont pourvues soit de 1 à 6 points, soit de chiffres arabes, soit de chiffres chinois comme dans le jeu «Sic Bo».

Explication :

Trois symboles "joker" sont autorisés ainsi qu'un symbole "Wild". Les arrière-plans sont autorisés mais doivent rester moins visibles que le symbole du dé (le jeu doit rester un jeu de dé). Une "figurine" quelconque peut être utilisée comme arrière-plan du dé pour autant que la surface occupée par le dé soit au moins égale à la surface visible de l'arrière-plan.

AR 26/04/2004 liste II Article 3. Black-jack

§ 1. Le jeu de black-jack se joue sur un écran reprenant un jeu de cartes de 52 cartes standard. L'écran est renouvelé après chaque main.

Le sabot peut être constitué d'un maximum de six jeux de 52 cartes.

§ 2. Les cartes ont la même valeur qu'au Black-Jack sur table :

- 2/10 : valeur de la carte*
- Valet, Dame, Roi : 10*
- As : 1 ou 11*

Les règles de jeux sont identiques à celles applicables pour le Black-Jack de table.

§ 3. L'automate distribue les cartes et le joueur établit sa main. Une fois les mains déterminées, les mises sont payées en fonction des combinaisons gagnantes préétablies. En cas d'égalité, le joueur ne perd ni ne gagne.

Explication:

Les règles de jeu du Black-Jack de table doivent être suivies.

AR 26/04/2004 liste II Article 4. Jeu de course

§ 1^{er}. Le jeu de course consiste à prévoir les résultats d'une course.

§ 2. Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de trois possibilités de miser :

- 1. soit il mise sur le gagnant;*
- 2. soit il mise sur le jumelé premier-deuxième, dans l'ordre ou le désordre;*
- 3. soit il mise sur le tiercé, dans l'ordre ou le désordre.*

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

AR 26/04/2004 liste II Article 5. Jeu de dés

Le jeu de dés peut être mécanique ou électronique :

- 1) *Le jeu mécanique de dés comprend un ou plusieurs dés situés dans un espace fermé appelé tambour. Le joueur met le tambour en mouvement au moyen de la touche de démarrage, ci-après dénommée Start. Le joueur est payé en fonction des combinaisons préétablies.*
- 2) *Le jeu électronique de dés se compose d'un écran où sont lancés un ou plusieurs dés selon la version du jeu. Le but poursuivi consiste en la réalisation d'une combinaison préétablie. Le joueur est payé en fonction de ces combinaisons.*

Explication:

Le principe du jeu doit rester le jeu de dés classique et non un jeu de type "roulette".

L'utilisation de dés pour générer le tirage des nombres du jeu "Keno" (tel que définit dans l'AR relatif aux classes I) ne permet pas de changer la définition du jeu : cela reste un Keno et non un jeu de dés.

Une présentation de type "slot", où les dés ne sont pas "lancés" est également autorisée.

Les symboles présentés aux joueurs doivent respecter la définition prévue au point " AR du 26/04/2004 liste II Article 2."

AR 26/04/2004 liste II Article 6. Jeu de poker

Le jeu de poker se joue sur un écran, avec une partie d'un jeu de cartes standards ou un ou plusieurs jeux de cartes standards, selon la formule de jeu choisie. Plusieurs jokers sont autorisés. Une fois la mise introduite, une touche permet la distribution des cartes. Le nombre de mains et le nombre de cartes par main dépendent de la formule de jeu choisie. Le joueur peut introduire des compléments de mise en cours de partie. La partie de poker peut se jouer sur plusieurs lignes. Dans ce cas, chaque ligne doit respecter les règles du poker. Lorsque le joueur doit prendre une décision, la machine doit toujours lui proposer celle qu'elle préconise. Les cartes peuvent être remplacées par des dés pour autant que le jeu respecte toutes les exigences relatives au jeu de poker.

Explication:

Toutes les variantes des jeux doivent répondre au principe du poker.

AR 26/04/2004 liste II Article 6/1. Jeu de poker interactif

Le jeu interactif de poker est une machine multi-joueur permettant d'accueillir un maximum de 10 joueurs. Un générateur aléatoire distribue des cartes virtuelles et la machine les affiche aux joueurs présents. Les règles de jeu doivent être semblables à celles des jeux de poker de table.

Explication:

Le pourcentage des enjeux gardés par la machine (chipage) doit être au minimum 3 %.

AR 26/04/2004 liste II Article 7. Jeu de roulette

Le jeu de roulette automatique peut être de type matériel ou de type virtuel.

Le gain ou la perte du joueur est déterminé par une bille qui s'immobilise dans une des cases numérotées.

Une fois la mise introduite, le joueur sélectionne un numéro ou la combinaison sur lequel il veut miser. Ensuite, la touche Start permet de lancer la roulette. Quand la bille s'immobilise

dans une des cases numérotées, elle détermine le numéro gagnant. Le joueur est payé en fonction de son jeu.

La roulette matérielle est composée d'une roulette couverte semblable à celle utilisée pour les jeux de table.

La roulette virtuelle se joue sur un écran à deux niveaux. Sur le premier niveau s'affiche la table des mises où le joueur va disposer ses jetons virtuels. Sur le second écran, apparaît la roue.

A la roulette matérielle et à la roulette virtuelle, le tirage peut s'effectuer au moyen de dés. L'utilisation de dés ne change rien à la nature du jeu, lequel reste un jeu de type roulette.

Explication:

- / Les mises en mode "painting" (glissement du doigt) ne sont pas autorisées ;
 - / Le bouton "same bet" (présélection de la mise de la partie précédente) est autorisée ;
- / Le bouton "same bet" peut démarrer le jeu ;
- / Le bouton "Rise bet" est autorisé ;
- / Les touches de présélections (exemples : "Crown", "Neighbour", ...) sont autorisées.
- / La bille peut être remplacée par un index rotatif.
- / Des variations sont possibles pour autant que l'esprit du jeu de roulette soit conservé (à évaluer lors de l'approbation de modèle)
- / Tous les numéros : de 0 (00) à 36 doivent être présents. Aucun autre numéro n'est autorisé. Deux cases "joker" peuvent toutefois être prévues (valable uniquement pour les jeux "terrestres").

Remarque : les roulettes multi-joueurs "multi-roues" (roues avec un zéro, roues avec deux zéro ou roues "Sic Bo"), dont le temps moyen par partie n'est jamais inférieur à 60 secondes (pour chaque possibilité de mise), peuvent permettre au joueur de jouer sur les différentes roues en même temps. Les différentes roues doivent se comporter comme des machines indépendantes (gestion des mises, gains, compteurs, ...)

AR 26/04/2004 liste II Article 9. Nombre de terminaux par automate

Les jeux de hasard équipés de plusieurs postes de jeux sont limités à 3 par établissement. Ceux sans carte joueur sont limités à six terminaux.

Ceux avec carte joueur sont limités à une seule table avec un maximum de dix terminaux.

7 / Section I - Exigences relatives à la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 1er. Rupture de courant

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II, doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant. La connexion et la communication avec d'autres appareils et systèmes ne doivent en aucun cas influencer les faits et les résultats liés aux jeux de hasard proposés par l'automate.

Test d'une rupture de courant:

Allumer et éteindre l'automate pendant un jeu.

Ce test est effectué en jouant un jeu où se présentent des possibilités de gain et où les prix sont épargnés. Ensuite, l'on éteint puis rallume l'automate pendant la transmission sur un display, par exemple, des prix remportés.

Ces opérations ne peuvent pas faire disparaître les possibilités de gain ni le prix.

"sans perte de données" signifie qu'après rétablissement du courant électrique, le jeu doit pouvoir continuer dans un état totalement identique à celui dans lequel il se trouvait avant la coupure de courant.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 1er. Caractère aléatoire

§ 1^{er}. Tous les faits et résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard. Constituent notamment des faits et des résultats liés aux jeux, susceptibles de se produire selon un taux de probabilité dans un jeu automatique de hasard :

- a) *des symboles;*
- b) *des nombres tirés;*
- c) *des cartes;*
- d) *des configurations de dés;*
- e) *des combinaisons de chiffres.*

Explication:

Les faits et les résultats liés au jeu peuvent exclusivement se présenter sous les formes précitées.

Si la machine est équipée d'un jeu alternatif ou d'un jeu bonus, le jeu alternatif ou le jeu bonus doit suivre les mêmes règles que le jeu principal. Cette exigence s'applique aussi bien pour le caractère aléatoire que pour toutes les autres exigences de l'AR 08/04/2003 règles II.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 2. Caractère aléatoire, générateur

§ 2. Les faits et les résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard;

Les actes que posent le joueur ne peuvent pas déterminer le résultat.

Explication:

Le principe de cet article est que les jeux doivent répondre à un caractère aléatoire parfait.

Il n'est pas permis d'utiliser un régulateur dans le software qui refait un tirage sur base d'un tirage initial. Les résultats d'un tirage doivent dépendre du hasard.

Test du caractère aléatoire :

Les mesurages suivants sont réalisés pour déterminer le caractère aléatoire :

- test 3-sigma
- test khi carré
- examen du générateur de hasard

Les mesurages sont autant que possible réalisés sur une machine réelle pour pouvoir tenir compte des influences du hardware.

Test 3-sigma:

Le test 3-sigma a pour but de contrôler si la répartition aléatoire des résultats des tirages est toujours la même et constante, étant entendu qu'un écart maximum par résultat de tirage de trois fois l'écart type est autorisé, à mesurer par rapport à une moyenne de 1000 au moins, en fonction du type de jeu. Le nombre de tirages est donc au moins 1000 x chaque possibilité de tirage.

La formule suivante est utilisée pour déterminer la valeur limite des 3 sigma :

- Nombre de symboles possibles : r
- La probabilité d'un symbole : $p = 1/r$
- La probabilité inverse d'un symbole : $q = 1 - 1/r$
- Population d'échantillonnage : n
- Probabilité : $E = p*n$ (répartition binomiale)
- Le sigma σ de E vaut, pour une distribution binomiale : $\sigma = \sqrt{(p*q*n)}$

Pour une probabilité > 6 , on peut, pour une répartition binomiale, prendre la répartition normale avec le même E et σ comme approximation

Exemple d'échantillonnage minimal :

- Cartes : 52000 of 53000
- Roulette : 37000
- Dé : 6000

Test khi carré :

Dans le test khi carré, tous les résultats de tirage obtenus sont comparés à la probabilité théorique des résultats de tirage. Le test khi carré est effectué avec une probabilité de dépassement unilatérale de 2,5%. Ce test donne des informations sur la combinaison de tous les écarts par rapport à la probabilité.

Résultat:

Le mesurage et le calcul doivent donner lieu à un tableau contenant au moins les informations suivantes :

La valeur possible concerne le nombre de possibilités de tirage, par exemple 1,2,3,4,5 et 6 pour un dé, ou 1 à 52 pour une carte.

Valeur possible	Tirage	Probabilité	Chi2	3-sigma
1	Par ex. 980	1000	(Tirage-Probabilité) ² /Probabilité	Bon/mauvais
2				
3				
	Total		$\Sigma <$ valeur tableau	

Test du software:

Si le jeu est piloté par un logiciel, il faut vérifier dans le code source du logiciel si le tirage de la valeur au hasard donne un chiffre purement aléatoire. Les ouvrages décrivent un certain nombre d'algorithmes connus pour définir un générateur de nombres pseudo aléatoires. Il faut vérifier dans le logiciel si le générateur de nombres pseudo aléatoires a été défini d'après un mécanisme identifiable et reconnu.

Le générateur de nombres pseudo aléatoires doit utiliser une valeur de répétition minimale de 1.000.000. Il faut examiner ceci dans le logiciel

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 3. Caractère aléatoire, paramètres constants

§ 3. Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants.

L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisée. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.

Explication:

Les résultats d'un jeu peuvent être utilisés pour un jeu suivant ou un jeu alternatif. Ceci vaut uniquement entre deux jeux successifs. Il faut préciser qu'il s'agit de l'utilisation des résultats d'un seul jeu, à utiliser lors du premier jeu suivant.

Un mode de jeu alternatif, qui modifie le plan de gain pour plusieurs parties, sur base du score de la partie précédente est autorisé. Dès que le mode alternatif est activé, ce mode doit rester actif jusqu'à ce que toutes les parties pouvant être jouées en mode alternatif aient été jouées. Il ne peut pas être possible de quitter le mode de jeu alternatif pendant quelques parties et d'y revenir par la suite.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 4. Caractère aléatoire, taux de redistribution

§ 4. Il est permis de recourir à plusieurs paramètres qui présentent des taux de redistribution différents et un nombre variable de faits et résultats liés aux gains. Les paramètres supplémentaires doivent inclure tous les niveaux de gains proposés par l'automate et ne peuvent être inférieurs au taux de redistribution minimum.

Test utilisation des paramètres de redistribution:

L'utilisation d'autres niveaux de gains ou d'un compensateur de temps influencent la perte horaire moyenne, la probabilité de gain, le taux de redistribution. Les tests en vigueur doivent être effectués en tenant compte des possibilités de cet article.

Si la machine dispose de paramètres ajustables, les exigences de ce protocole doivent être remplies pour chaque possibilité disponible (les possibilités "non conformes" doivent être rendues indisponibles par software).

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 5. Caractère aléatoire, statistique interne

§ 5. *La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'automate pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires. Ce générateur ne peut en aucun cas être raccordé aux compteurs ou au système de surveillance interne.*

Test statistique interne :

Voir test software AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 2, alinéa 2. L'examen du générateur de nombres pseudo aléatoires indique s'il est satisfait à cet article.

Remarque : les machines équipées d'un générateur aléatoire mécanique (exemple : roulette ou dés physiques) doivent enregistrer les tirages successifs afin de permettre la vérification du générateur aléatoire des machines en service. Les modalités de cet enregistrement sont fixées lors de l'approbation de modèle.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 3. Taux de redistribution théorique $\geq 84\%$

Un appareil automatique servant aux jeux de hasard doit présenter un taux de redistribution théorique d'au moins 84 %.

Le taux de redistribution, visé à l'alinéa précédent, doit être déterminé au moyen de méthodes reconnues de calcul des probabilités, en fonction du nombre potentiel de résultats liés aux jeux, ou démontrés par des tests de jeu.

Explication :

Test redistribution 84% :

Le taux de redistribution est mesuré ou calculé en tenant compte de toutes les combinaisons "réalistes" de jeu possibles. Lors des essais, la stratégie de jeu doit faire intervenir d'une manière uniforme toutes les combinaisons "réalistes" de jeu possibles.

L'organisme de contrôle doit évaluer si certaines combinaisons de jeu "non réalistes", c'est à dire peu utilisées par les joueurs, n'ont pas été installées sur la machine afin d'augmenter artificiellement la valeur du taux de redistribution lors des essais.

Pour éviter que la perte horaire ne devienne instable au niveau joueur (courte période) le taux de redistribution ne peut pas dépasser 99 % (Mise en vigueur : 01/07/2013 pour les nouvelles approbations et pour les variantes).

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 4. Début de la partie

La partie commence lorsque le joueur en provoque le déclenchement par l'introduction d'une mise et elle s'achève par le résultat de gain ou de perte, avant qu'une mise ne soit exigée pour le déclenchement d'une nouvelle partie.

Explication:

Par définition, le jeu commence lorsque le processus de déclenchement du jeu est activé. Chaque jeu doit être déclenché par le joueur.

En présence d'un crédit mètre, la mise (introduction de monnaie) doit être montrée sur le crédit mètre et chaque jeu doit être déclenché par l'actionnement d'un mécanisme de mise en route. Le premier jeu peut toutefois être déclenché par la mise.

Lorsque l'introduction de pièces de monnaie ne peut entraîner le début d'un jeu, par ex. lorsque l'automate est éteint ou est en panne, l'automate ne peut pas accepter des pièces de monnaie.

L'obligation, pour le jeu, d'être déclenché par l'actionnement d'un mécanisme ne s'applique pas aux machines multipostes.

a)

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.b Exigences de modèle – pièces de monnaie

Le modèle des jeux de hasard automatiques destinés à l'exploitation dans un établissement de classe II doit être conçu de la manière suivante :

Les mises doivent, au moins, pouvoir être introduites moyen de pièces de monnaie dans la devise en cours en Belgique;

Test pièces de monnaie:

Dans cet article, la mise implique l'introduction de monnaie.

Bien que l'entrée en jeu au moyen de jetons ou de "player card" est autorisée; il doit, au moins, toujours être possible d'introduire les mises au moyen de pièces de monnaie.

L'entrée en jeu au moyen de billets de banque ou l'emploi de cartes de crédit sont interdits.

Les systèmes cashless doivent satisfaire aux exigences prévues par le "protocole informatique".

AR 08/04/2003 (09277) règles II Art. 5.c Exigences de modèle – mise min / max (0,10 € / 0,25 €).

La mise maximum est de 0,25 euro ;

L'enjeu par partie peut être constitué de plusieurs mises (mises multiples).

Le jeu doit pouvoir démarrer avec une mise comprise entre 0,10 euro et 0,25 euro.

Lors de chaque action sur le bouton "stake" (ou équivalent) l'enjeu ne peut augmenter que d'une valeur comprise entre:

- 0,10 euro et 1,00 euro pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes;*
- 0,10 euro et 5,00 euro pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.*

L'enjeu maximum par partie doit être limité à une valeur déterminée, lors de l'approbation de modèle, par la formule suivante :

$E_{max} = (2 \times PH / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{min}$ (pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes)

$E_{max} = (4 \times PH / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{min}$ (pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes).

E_{max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

PH = perte horaire moyenne maximale fixée au d) ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle (si le taux de redistribution dépend de l'enjeu, le calcul est effectué pour chaque enjeu possible);

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{min} = enjeu minimum possible par partie (valeur comprise entre 0,10 euro et 0,25 euro)

La valeur de E_{max}, arrondie à la plus petite unité monétaire possible, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

Toutefois, pour éviter d'atteindre des possibilités de mise inacceptables, la valeur de l'enjeu maximum autorisé par partie est limité à 100 fois la mise de base (soit 25,00 euro) pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes et à 600 fois la mise de base (soit 150,00 euro) pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.

Explication:

En présence d'un crédit mètre, l'enjeu par partie est égale à la valeur avec laquelle le crédit mètre est réduit par jeu. En l'absence d'un crédit mètre, l'enjeu par partie est égale à la somme introduite nécessaire pour pouvoir jouer le jeu.

Le principe de la mise multiple rend le "club-mètre" obsolète. Toutefois, si une machine est équipée d'un "club-mètre" (remise en jeu du résultat des gains précédents), les mises provenant du "club-mètre" sont traitées de manière identique à celles provenant du crédit mètre. Exemple : l'enjeu provenant *du crédit mètre + du club mètre* doit rester inférieur à la valeur E_{Max} définie ci-dessus.

La limite à 60 secondes fixée pour le temps par partie concerne le temps moyen par partie (pour chaque possibilité de mise).

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.d Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 25 €)

La perte horaire moyenne ne peut être supérieure à 25 € ;

Explication :

Test perte horaire:

Chaque possibilité de jeu doit répondre à l'exigence fixée dans cet article. Cela signifie que les exigences de cet article doivent être remplies dans chaque possibilité de jeu réaliste. L'organisme de contrôle va examiner des scénarios de jeu réalistes possibles.

Il faut examiner si:

- dans chaque scénario, la perte horaire moyenne s'élève à 25 € maximum.
- les régulateurs de temps de jeu ont uniquement le temps de jeu proprement dit comme input. Si non, il faut contrôler si cela peut mener à une perte horaire trop élevée. Le temps de jeu proprement dit est le temps qu'il faut à un joueur pour faire des choix, mais pas le temps où l'automate est en dérangement, attend le remplissage, reste sans crédits, etc.
- les constructions provisoires, utilisées pour le contrôle, influencent le temps de jeu et ainsi le bon fonctionnement des régulateurs du temps de jeu.

Si le logiciel ne comporte pas de régulateurs de temps de jeu, des méthodes reconnues statistiquement permettent de calculer si la perte horaire moyenne ne dépasse pas la valeur limite.

Dans le cas de régulateurs de temps de jeu ou d'un autre mécanisme qui influence la perte horaire moyenne, il faut faire un test sur 100.000 jeux pour chaque scénario de jeu représentatif.

Test : 100.000 jeux

La perte horaire moyenne maximale autorisée doit être calculée. Le calcul de la perte horaire moyenne est réalisé sur base de mesurages au cours d'une période de test consécutive de 100.000 jeux, basé sur un temps de jeu réel.

Pour les jeux de dés, les essais peuvent être effectués sur base de 500.000 parties.

D'une manière générale, les pertes horaires doivent être déterminées pour chacune des mises possibles sur base du taux de redistribution et du temps moyen par partie pour chaque mise considérée. La perte horaire moyenne est la moyenne des pertes horaires déterminées pour chacune des mises.

La perte horaire moyenne doit être déterminée sur base de toutes les possibilités de mises possibles. Toutefois, la progression des mises possibles ne peut pas être exagérée car cela

revient à faire baisser artificiellement la valeur de la perte horaire calculée. Le rapport entre la valeur de $(\text{Enjeu}_{\text{Max}} + \text{Enjeu}_{\text{Min}}) / 2$ et la moyenne des mises possibles doit rester inférieur à 1,5. Si ce n'est pas le cas, la perte horaire doit être déterminée sur base de la mise moyenne $(\text{Enjeu}_{\text{Max}} + \text{Enjeu}_{\text{Min}}) / 2$. Le calcul du temps moyen par partie est effectué conformément à l' "instruction relative à la mesure des temps" publiée par le Service de la Métrologie. Lorsque le taux de redistribution dépend de l'enjeu, la perte horaire moyenne doit être déterminée en calculant la moyenne des pertes horaires obtenues pour chaque enjeu possible. Le rapport d'évaluation doit indiquer la valeur de la perte horaire mesurée pour chaque scénario de jeu testé.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.e Exigences de modèle – début du paiement

Le paiement se fait dès que le joueur met en marche le mécanisme de paiement;

Explication:

On contrôle si l'exigence fixée dans cet article est remplie d'après la spécification et le comportement du mécanisme de paiement.

Le joueur doit pouvoir déclencher le paiement et mettre fin au jeu entre chaque partie. Aucune mise ne peut être imposée par la machine.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.g Exigences de modèle – Gain maximum par jeu

Par jeu, le joueur ne peut recevoir plus de 200 fois l'enjeu maximum autorisé visée à l'article 5, c);

Le gain maximum par jeu ne peut toutefois excéder 500 EUR pour un automate à un seul joueur ou une machine multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes et 2000 EUR par terminal pour une machine multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.

L'automate doit limiter les possibilités de mise du joueur afin que le gain potentiel par partie ne puisse excéder le gain maximum déterminé lors de l'approbation de modèle.

Explication :

Test gain maximum :

En pratique, le gain maximum est limité à 200 fois l'enjeu maximum (Max Bet) possible pour la machine.

La valeur en prix, remise en un seul jeu, est égale à la différence entre le résultat disponible juste avant et à la fin du jeu.

Par "prix", on entend également le total de plusieurs prix.

La limite à 60 secondes fixée pour le temps par partie concerne le temps moyen par partie (pour chaque possibilité de mise).

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.h Exigences de modèle – Plusieurs joueurs

Si l'automate peut accueillir plusieurs joueurs en même temps, sur la base d'un processus de hasard central, chaque terminal comprend une possibilité d'entrée et de mise et doit répondre aux critères mentionnés ci-dessus;

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.i Exigences de modèle – Plusieurs joueurs, influence réciproque

Si l'automate peut accueillir plusieurs joueurs en même temps, sur base d'un processus de hasard central, aucune influence réciproque ne peut prendre place entre les unités individuelles où les joueurs se trouvent;

Test software:

Il faut examiner s'il n'y a pas d'influence réciproque entre les unités individuelles.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.J Exigences de modèle – Durée minimum : 3 secondes

La durée minimum d'une partie doit être de trois secondes au moins;

Explication:

Est pris comme point de mesure le moment où a lieu la première action perceptible de l'automate. Le point de mesure suivant est le moment où a lieu la première action perceptible du jeu suivant. Chaque possibilité de jeu doit répondre à l'exigence fixée dans cet article. Cela signifie qu'il faut chercher la possibilité de jeu qui offre la durée de jeu minimum la plus courte possible.

Dans ce cas, un mesurage d'une heure donne des informations suffisantes.

La durée de jeu minimum doit être déterminée avec une incertitude maximale de 50 ms.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 5.k Exigences de modèle – Compteur de gains sur écran

Sur l'écran doit figurer un compteur de gains qui indique l'importance du gain immédiat.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 6, 1) Système de surveillance interne

Tout appareil servant à des jeux de hasard dans un établissement de jeux de hasard de classe II doit être équipé d'un système de surveillance interne ;

Explication :

La machine doit satisfaire aux exigences prévues par le protocole relatif aux règles de contrôle et de surveillance des jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II au moyen d'un système informatique approprié, publié par la Commission des jeux de hasard.

Pour ce qui concerne le senseur prévu au point "Conditions techniques relatives aux clients et aux serveurs" du protocole ci-dessus mentionné, l'installation doit être conforme à l'une des "solutions acceptables" publiées par le Service Evaluations techniques.

Lors de l'approbation de modèle, il faut s'assurer que la machine peut transmettre correctement toutes les informations prévues aux points "Conditions relatives à l'information comptable et financière" et "Conditions relatives au contrôle technique" du même protocole.

La machine doit, lorsqu'elle n'est pas utilisée par un joueur et que le bouton "Collect" est pressé, afficher pendant au moins 5 secondes son numéro de série, le numéro d'approbation, la version software et le résultat de la signature software.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 6, 3)

Influences extérieures

être protégé contre les influences extérieures, en particulier les interférences électromagnétiques et électrostatiques et les ondes radioélectriques, conformément à la Directive européenne 89/336/CEE.

Explication:

Le respect de la Directive EMC 89/336/EEC est jugé suffisant pour répondre à cet article.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 7. Compteurs

Un appareil automatique servant à des jeux de hasard doit être équipé de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent afficher un degré de précision de 99,99% et être remis à zéro, avec mention de cette opération, dès qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

Les compteurs électromécaniques doivent satisfaire aux normes techniques agréées.

Explication :

Les compteurs électroniques peuvent être combinés en un module de comptage unique disposant d'un seul dispositif afficheur multiplexé pour tous les compteurs.

Si les compteurs sont générés par software (ex. : écran de comptabilité) la valeur des compteurs doit être enregistrée avant et après chaque Ram-Reset via le système On-Line

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 8. Compteur enregistrement

Les compteurs électroniques prévus à l'article 7 du présent arrêté doivent au moins enregistrer:

- 1) *le flux monétaire, en particulier les transactions suivantes :*
 - a) *le nombre de pièces introduites, communément appelé coin in;*
 - b) *le nombre de pièces payées, communément appelé coin out;*
 - c) *le nombre de pièces gardées par l'automate, communément appelé coin drop;*
 - d) *le total des gains payés par la caisse centrale, communément appelé handpay.*
- 2) *le montant total des mises;*
- 3) *le montant total des gains ;*
- 4) *le nombre de parties ;*
- 5) *les temps morts et interruptions dans le fonctionnement des appareils ;*
- 6) *Les ouvertures des appareils et des compartiments dans lesquels se trouve l'argent.*

Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, pour autant que ce soit techniquement possible.

Explication :

Les termes "pour autant que ce soit techniquement possible" peuvent être interprétés de la façon suivante : "pour autant que ce soit possible sans devoir modifier techniquement la machine".

Pour ce qui concerne les points 5) et 6), un enregistrement des "event" via le système on-line est suffisant.

7 / Section II - Exigences relatives à la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 9. Rupture de courant

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II, doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant. La connexion et la communication avec d'autres appareils et systèmes ne doivent en aucun cas influencer les faits et les résultats liés aux jeux de hasard proposés par l'automate.

Test d'une rupture de courant:

Allumer et éteindre l'automate pendant un jeu.

Ce test est effectué en jouant un jeu où se présentent des possibilités de gain et où les prix sont épargnés. Ensuite, l'on éteint puis rallume l'automate pendant la transmission sur un display, par exemple, des prix remportés.

Ces opérations ne peuvent pas faire disparaître les possibilités de gain ni le prix.

"sans perte de données" signifie qu'après rétablissement du courant électrique, le jeu doit pouvoir continuer dans un état totalement identique à celui dans lequel il se trouvait avant la coupure de courant.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 1er. Caractère aléatoire

§ 1^{er}. Tous les faits et résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard. Constituent notamment des faits et des résultats liés aux jeux, susceptibles de se produire selon un taux de probabilité dans un jeu automatique de hasard :

- a. des symboles;*
- b. des nombres tirés;*
- c. des cartes;*
- d. des configurations de dés;*
- e. des combinaisons de chiffres.*

Explication:

Les faits et les résultats liés au jeu peuvent exclusivement se présenter sous les formes précitées.

Si la machine est équipée d'un jeu alternatif ou d'un jeu bonus, le jeu alternatif ou le jeu bonus doit suivre les mêmes règles que le jeu principal. Cette exigence s'applique aussi bien pour le caractère aléatoire que pour toutes les autres exigences de l'AR 08/04/2003 règles II.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 2. Caractère aléatoire, générateur

§ 2. Les faits et les résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard;

Les actes que posent le joueur ne peuvent pas déterminer le résultat.

Explication:

Le principe de cet article est que les jeux doivent répondre à un caractère aléatoire parfait.

Il n'est pas permis d'utiliser un régulateur dans le software qui refait un tirage sur base d'un tirage initial. Les résultats d'un tirage doivent dépendre du hasard.

Test du caractère aléatoire :

Les mesurages suivants sont réalisés pour déterminer le caractère aléatoire :

- test 3-sigma
- test khi carré
- examen du générateur de hasard

Les mesurages sont autant que possible réalisés sur une machine réelle pour pouvoir tenir compte des influences du hardware.

Test 3-sigma:

Le test 3-sigma a pour but de contrôler si la répartition aléatoire des résultats des tirages est toujours la même et constante, étant entendu qu'un écart maximum par résultat de tirage de trois fois l'écart type est autorisé, à mesurer par rapport à une moyenne de 1000 au moins, en fonction du type de jeu. Le nombre de tirages est donc au moins 1000 x chaque possibilité de tirage.

La formule suivante est utilisée pour déterminer la valeur limite des 3 sigma :

- Nombre de symboles possibles : r
- La probabilité d'un symbole : $p = 1/r$
- La probabilité inverse d'un symbole : $q = 1 - 1/r$
- Population d'échantillonnage : n
- Probabilité : $E = p*n$ (répartition binomiale)
- Le sigma σ de E vaut, pour une distribution binomiale : $\sigma = \sqrt{(p*q*n)}$

Pour une probabilité > 6 , on peut, pour une répartition binomiale, prendre la répartition normale avec le même E et σ comme approximation

Exemple d'échantillonnage minimal :

- Cartes : 52000 of 53000
- Roulette : 37000
- Dé : 6000

Test khi carré :

Dans le test khi carré, tous les résultats de tirage obtenus sont comparés à la probabilité théorique des résultats de tirage. Le test khi carré est effectué avec une probabilité de dépassement unilatérale de 2,5%. Ce test donne des informations sur la combinaison de tous les écarts par rapport à la probabilité.

Résultat:

Le mesurage et le calcul doivent donner lieu à un tableau contenant au moins les informations suivantes :

La valeur possible concerne le nombre de possibilités de tirage, par exemple 1,2,3,4,5 et 6 pour un dé, ou 1 à 52 pour une carte.

Valeur possible	Tirage	Probabilité	Chi2	3-sigma
1	Par ex. 980	1000	$(\text{Tirage} - \text{Probabilité})^2 / \text{Probabilité}$	Bon/mauvais
2				
3				
	Total		$\Sigma < \text{valeur tableau}$	

Test du software:

Si le jeu est piloté par un logiciel, il faut vérifier dans le code source du logiciel si le tirage de la valeur au hasard donne un chiffre purement aléatoire. Les ouvrages décrivent un certain nombre d'algorithmes connus pour définir un générateur de nombres pseudo aléatoires. Il faut vérifier dans le logiciel si le générateur de nombres pseudo aléatoires a été défini d'après un mécanisme identifiable et reconnu.

Le générateur de nombres pseudo aléatoires doit utiliser une valeur de répétition minimale de 1.000.000. Il faut examiner ceci dans le logiciel

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 3. Caractère aléatoire, paramètres constants

§ 3. Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants.

L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisée. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.

Explication:

Les résultats d'un jeu peuvent être utilisés pour un jeu suivant. Il faut préciser qu'il s'agit de l'utilisation des résultats d'un seul jeu, à utiliser lors du premier jeu suivant.

Une modification du plan de gain pour une ou plusieurs parties, sur base du score de la partie précédente est autorisée. Dès que le mode alternatif est activé, ce mode doit rester actif jusqu'à ce que toutes les parties pouvant être jouées en mode alternatif aient été jouées. Il ne peut pas être possible de quitter le mode de jeu alternatif pendant quelques parties et d'y revenir par la suite.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 4. Caractère aléatoire, statistique interne

§ 4. La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'automate pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires. Ce générateur ne peut en aucun cas être raccordé aux compteurs ou au système de surveillance interne.

Test statistique interne :

Voir test software AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 2. L'examen du générateur de nombres pseudo aléatoires indique s'il est satisfait à cet article.

Remarque : les machines équipées d'un générateur aléatoire mécanique (exemple : roulette ou dés physiques) doivent enregistrer les tirages successifs afin de permettre la vérification du générateur aléatoire des machines en service. Les modalités de cet enregistrement sont fixées lors de l'approbation de modèle.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 11. Carte joueur

Afin de respecter la perte horaire moyenne, la mise pour ces jeux automatiques avec carte joueur doit être introduite exclusivement au moyen d'une "carte joueur" individuelle et personnelle.

La machine doit, lors de chaque partie, comptabiliser les valeurs cumulées du temps de jeu et de la perte du joueur. La machine doit interdire l'accès au jeu pour un joueur dont la perte cumulée dépasse les limites admissibles.

Explication :

La carte doit être nominative. Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte.

Le joueur ne peut pas avoir accès au jeu si sa carte ne se trouve pas dans la machine. Remarque : le fait d'avoir une session active sur la machine ("logged in") est considéré comme équivalent à la présence de la carte dans la machine.

La gestion de la carte doit être effectuée par la machine et non par le système "on-line" de la salle.

Par joueur, la machine doit comptabiliser les éléments suivants :

- / TJ : le temps de jeu cumulé exprimé en minutes (l'horloge doit être centralisée et unique pour tous les postes).
- / PC : les pertes cumulées exprimées en euro cents. Chaque mise est ajoutée à ce compteur. Chaque gain est soustrait de ce compteur.
- / PS : la période de surveillance c.à.d. le numéro de la tranche horaire en cours.
(Pendant la première heure de jeu PS = 1 ; entre la première et la seconde heure de jeu PS = 2 ; ...)
Lors de l'ouverture de la salle PS débute à la valeur 2 (ce qui veut dire que la première surveillance se fait sur une durée de 2 h).
La valeur de PS est donc :
 - / 2 lorsque TJ est compris entre 0 et 119 ;
 - / 3 lorsque TJ est compris entre 120 et 179 ;
 - / 4 lorsque TJ est compris entre 180 et 239 ;
 - / et ainsi de suite.
- / TR : le temps de repos exprimé en minutes. Lorsque PC dépasse la perte admissible (PA) définie à l'article 12.a, TR est chargé avec le nombre de minutes nécessaire pour atteindre le début de la période de surveillance (PS) telle que PA soit supérieur à PC. TR est ensuite décrémenté, minute par minute jusqu'à zéro.

Tant que TR n'est pas nul, le joueur ne peut pas avoir accès au jeu mais TJ continue à s'incrémenter.

Le compteur TJ s'incrémente uniquement lorsque la carte se trouve dans la machine et qu'une partie est en cours. Lorsque le joueur se met en "sit-out", TJ peut continuer à s'incrémenter pendant maximum 10 minutes.

Les "temps morts" (période d'inactivité entre les parties) ne peuvent pas être comptabilisés, même si la carte se trouve dans la machine. Toutefois, lorsque le joueur quitte la machine (retrait de la carte ou logoff) le compteur TJ peut continuer à s'incrémenter jusqu'à la fin de la période de surveillance (PS) en cours.

La machine doit pouvoir afficher, à tout moment (c'est à dire sans l'intervention du personnel de salle), la valeur des compteurs TJ, PC, PS (ou PA) et TR.

Si plusieurs machines sont équipées du principe de la carte joueur, les compteurs peuvent être centralisés mais ils doivent être enregistrés d'une manière indépendante pour chaque machine.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 12.a Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 25 €)

la perte horaire moyenne ne peut être supérieure à 25 € ;

Explication :

Test perte horaire:

La carte joueur doit garantir le respect de la perte horaire selon les modalités suivantes :

-/ PHMax = perte maximale admissible par heure.

PHMax = 2 x 25 € (pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes)

PHMax = 4 x 25 € (pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes)

-/ PA = perte admissible pendant la période de surveillance en cours.

PA = PS * PHMax

-/ Lors de l'ouverture de la salle (heure pouvant être définie dans les paramètres de configuration de la machine), les compteurs PC (pertes cumulées) et TJ (temps de jeu) sont réinitialisés à zéro et PS débute à la valeur 2. Le contrôle se fait ensuite par période de 1 h.

Exception : si le jeu se déroule en tournoi, la réinitialisation de PC et TJ est postposée jusqu'à la fin du tournoi.

Remarque : pour les salles qui ouvrent 24 h / 24, la réinitialisation doit se faire à une heure fixe, choisie par l'exploitant de la salle. Si des joueurs sont encore actifs à ce moment, la réinitialisation est postposée jusqu'à leur déconnexion.

-/ Dès que la perte cumulée du joueur (PC) dépasse PA (**), la machine doit refuser l'accès au jeu pendant le "temps de repos" (TR) nécessaire pour atteindre la PS suivante (*).

Exemple : si la période de surveillance en cours est PS(2), il faut attendre PS(3) (soit le début de la 3^{ème} heure). Le temps de repos (TR) sera donc égal à $(60 * PS) - TJ$.

(*) Remarque : si PC dépasse PA de plus de PHMax, TR devra être calculé de façon telle que la nouvelle valeur de PA soit supérieure à PC.

(**) Exception : dans le cas des tournois, PC doit toujours rester strictement inférieur à PA. Dès que PC atteint PA la machine doit refuser l'accès au jeu. Le "Buy-In" maximum acceptable pour la machine est donc PA - PC".

-/ Exigences supplémentaires pour les tournois de poker :

-/ Les compteurs "total bet" et "total win" comptabilisent uniquement les "buy-in" (en début de partie) et les gains (à la fin de la partie). Les "re-buy" ne sont pas autorisés.

-/ Pour les tournois à étages, les "buy-in" et les gains sont comptabilisés lors du premier étage uniquement. Les autres étages ne peuvent pas prévoir de "buy-in", de "re-buy" ni de "rake".

Exemple :

Soit une machine multi-postes dont le temps moyen par partie n'est jamais inférieur à 60" ;

PHMax = 100 € ;

Pendant les deux premières heures de jeu, PS = 2 ==> PA = 200 € ;

Dès le début de la troisième heure de jeu, PS = 3 ==> PA = 300 € ; et ainsi de suite.

Si, après 40' de jeu, la perte cumulée (PC) dépasse 200 € (PA), la machine doit imposer au joueur un temps de repos (TR) de 80'.

Lors de l'ouverture de la salle, la carte est réinitialisée de la manière suivante (sauf en cas de tournoi) :

-/ PC est réinitialisé à 0 ;
-/ TJ est réinitialisé à 0 ;
-/ PS est réinitialisé à 2.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 12.b Exigences de modèle – début du paiement

le paiement se fait dès que le joueur met en marche le mécanisme de paiement;

Explication:

On contrôle si l'exigence fixée dans cet article est remplie d'après la spécification et le comportement du mécanisme de paiement.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 13.a Système de surveillance interne

les jeux automatiques avec carte joueur doivent être équipés d'un système de surveillance interne;

Explication :

La machine doit satisfaire aux exigences prévues par le protocole relatif aux règles de contrôle et de surveillance des jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II au moyen d'un système informatique approprié, publié par la Commission des jeux de hasard.

Pour ce qui concerne le capteur prévu au point 5 ("Conditions techniques relatives aux clients et aux serveurs") du protocole ci-dessus mentionné, l'installation doit être conforme à l'une des "solutions acceptables" publiées par le Service de la Métrologie.

Lors de l'approbation de modèle, il faut s'assurer que la machine peut transmettre correctement toutes les informations prévues au point 9 ("Conditions relatives à l'information comptable et financière") et 11 ("Conditions relatives au contrôle technique") du même protocole.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 13.b Influences extérieures

les jeux automatiques avec carte joueur doivent être protégés contre les influences extérieures, en particulier les interférences électromagnétiques et électrostatiques et les ondes radioélectriques, conformément à la Directive européenne 89/336/CEE.

Explication:

Le respect de la Directive EMC 89/336/EEC est jugé suffisant pour répondre à cet article.

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 14. Compteurs

Les jeux automatiques avec carte joueur doivent être équipés de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent afficher un degré de précision de 99,99% et être remis à zéro, avec mention de cette opération, dès qu'ils ont atteint leur capacité d'affichage maximale.

Les compteurs électromécaniques doivent satisfaire aux normes techniques agréées.

Explication :

Les compteurs électroniques peuvent être combinés en un module de comptage unique disposant d'un seul dispositif afficheur multiplexé pour tous les compteurs.

Si les compteurs sont générés par software (ex. : écran de comptabilité) la valeur des compteurs doit être enregistrée avant et après chaque Ram-Reset via le système On-Line

AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 15.

Compteur enregistrement

Les compteurs électroniques prévus à l'article 14 du présent arrêté doivent au moins enregistrer :

- 1) le montant total des mises
- 2) le montant total des gains
- 3) le nombre de parties
- 4) les temps morts et interruptions dans le fonctionnement des appareils
- 5) les ouvertures des appareils

Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, pour autant que ce soit techniquement possible.

Explication :

Les termes "pour autant que ce soit techniquement possible" peuvent être interprétés de la façon suivante : "pour autant que ce soit possible sans devoir modifier techniquement la machine".

Pour ce qui concerne les points 4) et 5), un enregistrement des "event" via le système on-line est suffisant.

8 ANNEXE A : LOI SUR LES JEUX DE HASARD, LES ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD ET LA PROTECTION DES JOUEURS (LJH).

7 MAI 1999. - Loi sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs (1)

Texte coordonné :

Moniteur Belge du 30-12-1999, page 50040 ;

modifié par AR-20-07-2000 / MB-30-08-2000, page 29501

modifié par Loi du 19-04-2002 (rationalisation Loterie Nationale) / MB-04-05-2002

modifié par AR-04-04-2003 / MB-18-04-2003, page 19810

modifié par Loi programme du 08-04-2003 Art. 143 à 146 / MB-17-04-2003

modifié par la Loi du 10 janvier 2010 / MB-01-02-2010, page 4309

modifié par la Loi du 26 décembre 2015 / MB-30-12-2015, page 80615

Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs

CHAPITRE 1er. - Dispositions générales

Article 1er. La présente loi règle une matière visée à l'article 78 de la Constitution, sauf en ce qui concerne les articles contenus dans le Chapitre II, qui règlent une matière visée à l'article 77 de la Constitution.

Art. 2. Pour l'application de la présente loi et de ses arrêtés d'exécution, il faut entendre par :

1° jeu de hasard : tout jeu pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l'enjeu par au moins un des joueurs, soit le gain de quelque nature qu'il soit, au profit d'au moins un des joueurs ou organisateurs du jeu et pour lequel le hasard est un élément, même accessoire, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain;

2° exploiter : mettre ou tenir en service, installer ou maintenir un ou plusieurs jeux de hasard ou établissements de jeux de hasard;

3° établissement de jeux de hasard : les bâtiments ou les lieux où sont exploités un ou plusieurs jeux de hasard;

4° salle de jeux: lieu au sein de l'établissement des jeux de hasard où sont exploités les jeux de hasard.

5° pari: jeu de hasard dans lequel chaque joueur mise un montant et qui produit un gain ou une perte qui ne dépend pas d'un acte posé par le joueur mais de la vérification d'un fait incertain qui survient sans l'intervention des joueurs;

6° pari mutuel: pari pour lequel un organisateur intervient en tant qu'intermédiaire entre les différents joueurs qui jouent les uns contre les autres et où les mises sont rassemblées et réparties entre les gagnants, après retenue d'un pourcentage destiné à couvrir les taxes sur les jeux et paris, les frais liés à l'organisation et le bénéfice qu'ils s'attribuent;

7° pari à cote: pari où un joueur mise sur le résultat d'un fait déterminé, où le montant des gains est déterminé en fonction d'une cote fixe ou conventionnelle donnée et où l'organisateur est personnellement tenu au paiement du gain aux joueurs;

8° média : toute station de radio ou de télévision et tout quotidien ou périodique dont le siège social de l'exploitant ou de l'éditeur est établi dans l'Union européenne;

9° jeu média : jeu de hasard exploité via un média;

10° instruments de la société de l'information: équipements électroniques de traitement, y compris la compression numérique, et de stockage de données, qui sont entièrement transmises, acheminées et reçues par fils, par radio, par des moyens optiques ou par d'autres moyens électromagnétiques.

Art. 3. Ne sont pas des jeux de hasard au sens de la présente loi :

1. l'exercice des sports;
2. les jeux offrant au joueur ou au parieur comme seul enjeu le droit de poursuivre le jeu gratuitement et ce, cinq fois au maximum;
3. les jeux de cartes ou de société pratiqués en dehors des établissements de jeux de hasard de classe I et II, les jeux exploités dans des parcs d'attractions ou par des industriels forains à l'occasions de kermesses, de foires commerciales ou autres et en des occasions analogues, ainsi que les jeux organisés occasionnellement et tout au plus quatre fois par an par une association locale à l'occasion d'un événement particulier ou par une association de fait à but social ou philanthropique ou par une association sans but lucratif au bénéfice d'une œuvre sociale ou philanthropique, et ne nécessitant qu'un enjeu très limité et qui ne peuvent procurer, au joueur ou au parieur, qu'un avantage matériel de faible valeur;

Le Roi détermine, en application des points 2 et 3 les conditions du type d'établissement, du type de jeu, du montant de la mise, de l'avantage qui peut être attribué et de la perte moyenne par heure.

Art. 3bis. La présente loi ne s'applique pas aux loteries au sens de la loi du 31 décembre 1851 sur les loteries, et des articles 301, 302, 303 et 304 du Code pénal, ni aux loteries publiques, et concours visés à l'article 3, § 1er, alinéa 1er, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie nationale.

Art. 4. § 1er. Il est interdit à quiconque d'exploiter un jeu de hasard ou un établissement de jeux de hasard, sous quelque forme, en quelque lieu et de quelque manière directe ou indirecte que ce soit, sans licence préalablement octroyée par la commission des jeux de hasard conformément à la présente loi et sous réserve des exceptions prévues par la loi.

§ 2. Il est interdit à quiconque de participer à un jeu de hasard, de faciliter l'exploitation d'un jeu de hasard ou d'un établissement de jeu de hasard, de faire de la publicité pour un jeu de hasard ou un établissement de jeu de hasard ou de recruter des joueurs pour un jeu de hasard ou un établissement de jeu de hasard quand l'intéressé sait qu'il s'agit de l'exploitation d'un jeu de hasard ou d'un établissement de jeu de hasard non autorisé en application de la présente loi.

§ 3. Il est interdit à quiconque de participer à tout jeu de hasard si l'intéressé peut avoir une influence directe sur son résultat.

Art. 6. Les établissements de jeux de hasard sont répartis en quatre classes, à savoir les établissements de jeux de hasard de classe I ou casinos, les établissements de jeux de hasard de classe II ou salles de jeux automatiques, les établissements de jeux de hasard de classe III ou débits de boissons, et les établissements de jeux de hasard de classe IV ou les endroits qui sont uniquement destinés à l'engagement de paris, selon la nature et le nombre de jeux de hasard qui peuvent être exploités dans l'établissement de jeux de hasard, le montant maximum

de l'enjeu, de la perte et du gain dans le chef des joueurs et des parieurs s'adonnant à ces jeux de hasard et la nature des activités connexes autorisées dans les établissements respectifs. Le nombre d'établissements de jeux de hasard de classe I, II et IV est limité. Si une licence d'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe I, II ou IV devient vacante, des demandes d'obtention de licence peuvent être introduites. Le Roi détermine la manière dont une licence vacante est annoncée, le mode et le délai d'introduction de la demande ainsi que les critères qui visent à fixer l'ordre de priorité et qui doivent porter au moins sur la localisation de l'établissement et le mode d'opération de l'exploitation.

Art. 7. Pour chacune de ces classes d'établissements de jeux de hasard, le Roi, par arrêté délibéré en Conseil des ministres, arrête la liste et le nombre des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les conditions de la présente loi. La commission des jeux de hasard rend un avis à ce sujet dans un délai de trois mois.

Art. 8. Pour chaque jeu de hasard exploité dans un établissement de jeux de hasard de classe II, III et IV, à l'exception des paris ainsi que pour chaque jeu de hasard exploité aux moyens des instruments de la société de l'information et pour chaque jeu de hasard exploité via un média, le Roi fixe, par possibilité de jeu, le montant maximum de la mise, de la perte et du gain dans le chef des joueurs. Il peut en outre fixer le montant maximum de la perte que peut subir un joueur ou un parieur par période de jeu à déterminer par Lui.

Seuls demeurent dans les établissements de classe II les jeux de hasard dont il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 25 euros par heure. Seuls demeurent dans les établissements de classe III les jeux de hasard dont il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 12,50 euros par heure. Dans les établissements de jeux de hasard de classe IV, ne sont autorisés, à l'exception des paris, que les jeux de hasard pour lesquels il est certain que le joueur ne pourra pas perdre plus de 12,50 euros en moyenne par heure.

Le Roi peut également déterminer ces éléments pour les jeux de hasard exploités dans un établissement de jeux de hasard de classe I.

Il est toujours interdit de connecter deux ou plusieurs appareils entre eux en vue d'octroyer un prix unique. Les montants des jeux de hasard visés à cet article sont indexés de la manière déterminée par le Roi.

CHAPITRE II. - De la commission des jeux de hasard

Art. 9. Il est institué auprès du Service public fédéral Justice, sous la dénomination de « commission des jeux de hasard », nommé ci-après la commission, un organisme d'avis, de décision et de contrôle en matière de jeux de hasard dont le siège est établi dans l'arrondissement administratif de Bruxelles-Capitale. La Commission est assistée par un secrétariat.

Art. 10. § 1. La commission est composée des membres suivants: un président, 12 membres effectifs et 12 membres suppléants. Le dirigeant du secrétariat prend part à la commission avec voix consultative.

§ 2. Outre le président, la commission comprend:

- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre de la Justice;
- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre des Finances;
- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre des Affaires économiques;
- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre de l'Intérieur;

- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre de la Santé publique.

- un représentant francophone et un représentant néerlandophone du ministre qui a la Loterie Nationale dans ses attributions.

Les représentants et leurs suppléants sont nommés par le Roi sur proposition des ministres concernés. Le mandat des membres prend fin au moment où il est pourvu à leur remplacement.

§ 3. Le président est nommé par le Roi, par arrêté délibéré en Conseil des ministres, sur proposition du ministre de la Justice, parmi les magistrats francophones ou néerlandophones qui, conformément à l'article 43quinquies de la loi du 15 juin 1935 concernant l'emploi des langues en matière judiciaire, ont fourni la preuve de la connaissance, respectivement, de la langue néerlandaise ou de la langue française.

Le président exerce ses fonctions à temps plein.

Pendant la durée de son mandat, il ne peut exercer aucune autre activité professionnelle.

En tant que magistrat, le président de la commission conserve sa place dans la liste de rang. Il est censé exercer sa fonction pendant la durée de son mandat. Les dispositions relatives à la mise à la retraite et à la pension lui sont applicables. Le magistrat est remplacé par la voie d'une nomination en surnombre, conformément aux dispositions du Code judiciaire. Lorsque le magistrat est un chef de corps, il est pourvu à son remplacement par la voie de la nomination en surnombre d'un magistrat de rang immédiatement inférieur. Le président est détaché de plein droit. Le président continue à bénéficier de son traitement et des augmentations et avantages qui y sont attachés. Le président perçoit en outre une allocation de traitement annuelle d'un montant de 15 000 euros non indexés, sans préjudice de l'éventuelle prime linguistique.

§ 4. Le président ainsi que les membres effectifs et suppléants de la commission sont nommés pour une durée de six ans, renouvelable une seule fois pour une période de six ans. Trois ans au plus tôt après la fin de leur mission, les membres et leurs suppléants peuvent poser à nouveau leur candidature à la fonction qu'ils ont exercée. Ils peuvent être nommés une nouvelle fois pour une durée non renouvelable de six ans.

§ 5. Outre les frais de voyage et de logement, les membres de la commission ainsi que leurs suppléants, à l'exception du président, bénéficieront pour chaque réunion, de jetons de présence dont le montant sera déterminé par le Roi. § 6. La commission exerce ses missions en toute indépendance.

Art. 11. Pour être nommé et rester président, membre de la commission, effectif ou suppléant, il faut:

1. être Belge;
2. jouir de ses droits civils et politiques et être d'une moralité irréprochable;
3. avoir l'âge de 35 ans accomplis;
4. avoir son domicile en Belgique;
5. ne pas exercer ou avoir exercé de fonctions dans un établissement de jeux de hasard ou ne pas avoir ou avoir eu un intérêt personnel, direct ou indirect, quelle qu'en soit la nature pour soi, pour le ou la conjoint(e) ou le ou la cohabitant(e), ou pour un parent ou un allié jusqu'au quatrième degré, dans l'exploitation d'un tel établissement ou dans une autre activité soumise à licence et visée par la présente loi;
6. ne pas être titulaire d'un mandat électif, que ce soit au niveau communal, provincial, régional ou fédéral;
7. exercer depuis dix ans au moins, une fonction académique, juridique, administrative, technique, économique ou sociale.
8. ne pas être membre du secrétariat de la commission.

Dans les cinq années qui suivent la fin de leur mandat, le président, les membres effectifs et suppléants ne peuvent exercer aucune fonction dans un établissement de jeux de hasard ou avoir un quelconque intérêt personnel, direct ou indirect, pour soi, pour le ou la conjoint(e) ou le ou la cohabitant(e) légal(e) ou par un parent ou un allié jusqu'au quatrième degré, quelle qu'en soit la nature, dans l'exploitation d'un tel établissement ou dans une autre activité soumise à licence et visée par la présente loi.

Art. 12. La fonction de président est déclarée vacante lorsque son titulaire est absent depuis plus de six mois ou lorsque son mandat s'achève prématurément. Si le président est absent pendant plus de trois mois, le ministre de la Justice peut pourvoir temporairement à son remplacement. Si le président est empêché, il est remplacé par un membre que désigne la commission parmi ses membres.

Art. 13. Il est interdit aux membres et aux suppléants de la commission d'être présents lors des délibérations sur des questions qui présentent un intérêt personnel, direct ou indirect pour eux, pour le ou la conjoint(e) ou le ou la cohabitant(e) ou pour un parent ou un allié jusqu'au quatrième degré, quelle qu'en soit la nature.

Art. 14. Le Roi détermine l'organisation, la composition et le fonctionnement du secrétariat.

Art. 15. § 1er. Pour l'accomplissement de toutes ses missions, la commission peut requérir le concours d'experts.

Elle peut charger un ou plusieurs membres de son secrétariat de procéder à une enquête sur place. Les membres du secrétariat, ayant la qualité d'agent de l'Etat et désignés à cet effet par le Roi, ont la qualité d'officier de police judiciaire, officier auxiliaire du procureur du Roi, après avoir prêté le serment suivant : «Je jure fidélité au Roi, obéissance à la Constitution et aux lois du peuple belge.» Les pouvoirs d'officier de police judiciaire, officier auxiliaire du procureur du Roi, ne peuvent être exercés qu'en vue de la recherche et de la constatation des infractions à la présente loi et à ses arrêtés d'exécution.

Dans l'exercice de leurs fonctions, ils peuvent :

1. pénétrer à toute heure du jour ou de la nuit dans les établissements, espaces, endroits où se trouvent des éléments d'un système informatique utilisés pour l'exploitation de jeux de hasard et pièces dont l'accès est nécessaire à l'accomplissement de leur mission; toutefois, ils n'ont accès aux espaces habités que s'ils ont des raisons de croire à l'existence d'une infraction à la présente loi et à ses arrêtés d'exécution et moyennant une autorisation préalable du juge au tribunal de police;
2. procéder à tous examens, contrôles et auditions ainsi qu'à toutes les constatations utiles et exiger la communication de tous les documents pouvant être utiles à leur enquête;
3. se procurer tous les renseignements complémentaires qu'ils jugent utiles auprès des exploitants et de leur personnel, ainsi qu'auprès des services de police et des services administratifs de l'Etat;
4. saisir tous les objets, et plus particulièrement les documents, les pièces, les livres et les jeux de hasard qui peuvent servir de pièce à conviction concernant une infraction à la présente loi ou à ses arrêtés d'exécution ou qui sont nécessaires à la recherche des coauteurs ou des complices;
5. requérir l'assistance des services de police.

§ 2. Le fonctionnaire de police ou les agents visés au §1er en charge de l'enquête qui constatent une infraction aux dispositions de la présente loi ou de ses arrêtés d'exécution transmettent l'original du procès-verbal au parquet compétent. Une copie de ce procès-verbal est transmise à la commission ainsi qu'à la personne ayant enfreint la présente loi sur les jeux

de hasard ou ses arrêtés d'exécution avec mention explicite de la date à laquelle l'original du procès-verbal a été transmis ou remis au procureur de Roi. Le procès-verbal dressé par les agents visés au § 1er, concernant des infractions à la présente loi ou à ses arrêtés d'exécution, fait foi jusqu'à preuve du contraire. Lorsque la commission prend connaissance d'une infraction en ce qui concerne l'application et le respect de la présente loi et de ses arrêtés d'application, elle peut exiger que les services de police et les services administratifs de l'Etat lui communiquent tous les renseignements complémentaires qu'elle juge utiles à l'accomplissement de sa mission, dans le délai qu'elle détermine pour autant que ces services en aient obtenu l'autorisation préalable du procureur du Roi.

Art.15/1. §1er. Si dans les six mois de la réception de l'original du procès-verbal, le procureur du Roi n'adresse aucune communication à la commission ou lui fait savoir que, sans mettre en doute l'existence de l'infraction, il ne sera pas donné suite aux faits, la commission peut appliquer l'article 15/3.

§2. Si dans le délai fixé au § 1er le procureur du Roi informe la commission que des poursuites seront engagées ou qu'il estime qu'il n'y a pas suffisamment de charges, la commission perd la possibilité de faire application de l'article 15/3.

Art.15/2. La commission peut, par décision motivée, adresser des avertissements à toute personne physique ou morale qui commet une infraction à la présente loi ou à ses arrêtés d'exécution, suspendre ou révoquer la licence pour une période déterminée et interdire provisoirement ou définitivement l'exploitation d'un ou de plusieurs jeux de hasard.

Art 15/3. §1er. Sans préjudice des mesures prévues à l'article 15/2, la commission peut, en cas d'infraction à l'article 4, 8, 26, 27, 46, 43/1, 43/2, 43/3, 43/4, 54, 58, 60, 62 et aux conditions fixées à l'article 15/1, §1er imposer aux auteurs une amende administrative.

§2. Les montants minimum et maximum de l'amende administrative correspondent respectivement aux montants minimum et maximum, majorés des décimes additionnels, de l'amende pénale prévue par la présente loi, qui sanctionne le même fait. L'importance de l'amende administrative est proportionnelle à la gravité de l'infraction qui justifie l'amende et à une éventuelle récidive.

§3. La commission fixe le montant de l'amende administrative par décision motivée.

§4. La notification de la décision fixant le montant de l'amende administrative éteint l'action publique.

§5. La décision d'infliger une amende administrative ne peut plus être prise cinq ans après le fait constitutif d'infractions fixées par la présente loi.

Art. 15/4. Les mesures prévues aux articles 15/2 et 15/3 peuvent être prises par la commission après que la possibilité a été offerte à l'intéressé de présenter ses moyens de défense. A cette fin, l'invitation à présenter ses moyens de défense est adressée à l'intéressé par lettre recommandée à la poste. Cette lettre mentionne les informations suivantes:

1° les références du procès-verbal constatant l'infraction et relatant les faits constitutifs de cette infraction;

2° le droit, dans un délai de trente jours à compter du jour de la notification de la lettre recommandée:

- soit de présenter ses moyens de défense par écrit;
- soit de faire la demande de les présenter oralement;

3° le droit de se faire assister par un conseil;

4° la possibilité de consulter le dossier, ainsi que l'adresse et les heures d'ouverture du service auquel la personne peut s'adresser à cet effet;

5° l'adresse postale et l'adresse e-mail de la commission des jeux de hasard en vue de la présentation des moyens de défense. Si l'intéressé a omis d'aller retirer la lettre recommandée à la poste dans le délai fixé, la commission peut encore lui adresser par courrier ordinaire une seconde invitation à présenter ses moyens de défense. Cette seconde invitation ne fait pas courir un nouveau délai de trente jours pour la présentation des moyens de défense.

Art. 15/5. § 1^{er}. Les moyens de défense peuvent être introduits par écrit, y compris par e-mail. § 2. Ils peuvent aussi être introduits verbalement. Dans le cas où l'intéressé veut présenter ses moyens de défense verbalement, il est entendu après en avoir fait la demande à la commission dans le délai fixé à l'article 15/4, alinéa 2, 2°. À cette fin, la commission peut constituer des chambres séparées, composées du président et de deux membres effectifs.

La chambre de la commission constituée à cet effet invite, par lettre recommandée à la poste, la personne morale ou physique concernée à l'audition.

L'intéressé peut demander une seule fois le report de l'audition, par lettre recommandée à la poste adressée à la chambre visée à l'alinéa précédent

La chambre fixe la nouvelle date à laquelle le dossier sera traité sans qu'aucune nouvelle remise ne soit possible. Les membres de la chambre devant laquelle l'intéressé a été entendu établissent un rapport circonstancié de l'audition. Une copie de ce rapport est communiquée à l'intéressé par lettre recommandée à la poste. Après réception de ladite copie, la personne qui fait l'objet de la procédure dispose d'un délai de quinze jours pour transmettre à la commission ses observations concernant le rapport.

Art. 15/6. § 1^{er}. La commission délibère et statue dans un délai de deux mois. Ce délai prend cours soit après la réception des moyens de défense introduits par écrit conformément à l'article 15/5, § 1^{er} soit après l'expiration du délai de quinze jours visé à l'article 15/5, § 2, dernier alinéa, en cas de présentation verbale des moyens de défense. Les membres de la chambre devant laquelle l'intéressé a été entendu peuvent prendre part à la délibération et ont voix délibérative.

§ 2. La décision doit être motivée et communiquée à la personne concernée par lettre recommandée à la poste.

Art. 15/7. § 1^{er}. L'intéressé qui conteste la décision par laquelle la commission inflige une amende administrative peut interjeter appel par requête auprès du tribunal de première instance de son domicile ou de son siège social, dans un délai d'un mois à compter de la notification de la décision de la commission, qui siège avec pleine juridiction.

§ 2. L'appel suspend l'effet de la décision de la commission.

§ 3. La décision du tribunal de première instance est uniquement susceptible d'un pourvoi en cassation.

§ 4. Sans préjudice des paragraphes précédents, les dispositions du Code judiciaire sont applicables à l'appel interjeté devant le tribunal de première instance.

Art. 15/8. Le Roi fixe les modalités de perception et de recouvrement de l'amende administrative imposée.

Les amendes administratives perçues sont versées au Trésor.

Art. 16. La commission est tenue de faire chaque année rapport de ses activités aux Chambres législatives et aux ministres de l'Economie, de l'Intérieur, des Finances, de la Justice et de la Santé publique.

Art. 17. Sans préjudice de l'article 15, § 2, les membres de la commission et du secrétariat, ainsi que les experts dont le concours a été demandé, sont tenus de garder le secret des faits, actes ou renseignements dont ils ont eu connaissance dans l'exercice de leurs fonctions tant durant le mandat qu'après expiration de celui-ci.

Toute infraction à cette règle est punie des peines prévues à l'article 458 du Code pénal.

Art. 18. L'article 327 du Code des impôts sur les revenus 1992 est complété par un § 6, rédigé comme suit :

« § 6. La commission des jeux de hasard visée à l'article 9 de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, doit immédiatement informer le ministre des Finances lorsqu'elle constate auprès d'un organisme dont elle assure le contrôle, des éléments concrets permettant de présumer l'existence ou la préparation d'un mécanisme de fraude fiscale; ».

Art. 19. §1er Les frais d'installation, de personnel et de fonctionnement de la commission et de son secrétariat sont mis entièrement à la charge des titulaires de licences de classe A, A+, B, B+, C, E, F1, F1+, G1 et G2.

La cotisation annuelle au Fonds de Traitement du Surendettement, visée à l'article 20, § 2, de la loi du 5 juillet 1998 relative au règlement collectif de dettes et à la possibilité de vente de gré à gré des biens immeubles saisis ainsi que l'augmentation de la cotisation visée à l'article 20bis, alinéa 4, de la même loi, sont à la charge des établissements de jeux de hasard. La contribution du titulaire de la licence de classe F2 est due par le titulaire de la licence de classe F1 pour le compte de qui les paris sont engagés.

Pour les titulaires d'une licence des classes C et F2, la contribution doit être payée avant l'octroi de la licence. Le montant de cette contribution correspond à celui d'une contribution couvrant toute la durée de la licence.

Le Roi fixe, par arrêté, délibéré en Conseil des ministres, la contribution au frais de fonctionnement, de personnel et de l'installation de la commission des jeux de hasard due par les titulaires de licences de classe A, A+, B, B+, C, E, F1, F1+, G1 et G2, ainsi que la cotisation annuelle et, le cas échéant, l'augmentation de la cotisation au Fonds de Traitement du Surendettement due par les établissements de jeux de hasard.

Le Roi saisira les chambres législatives d'un projet de loi de confirmation de l'arrêté pris en exécution de l'alinéa précédent.

§2. Il est institué un fonds de la Commission des jeux de hasard au budget du Service Public Fédéral Justice. Le fonds est alimenté par le produit des rétributions visées au § 1er en tant que contribution aux frais d'installation, de personnel et de fonctionnement de la commission et de son secrétariat mis à charge des titulaires de licences de classe A, A+, B, B+, C, E, F1, F1+, G1 et G2.

Art. 20. A la demande des ministres concernés ou du parlement, la commission rendra son avis sur toute initiative législative ou réglementaire dans les matières visées par la présente loi.

La commission contrôle l'application et le respect de la présente loi et de ses arrêtés d'exécution.

Pour l'application de la loi du 11 janvier 1993 relative à la prévention de l'utilisation du système financier aux fins du blanchiment de capitaux, la commission des jeux de hasard constitue l'autorité de contrôle et de tutelle au sens des articles 21 et 22 de cette loi.

La commission reçoit les plaintes selon les modalités déterminées par le Roi.

Art. 21. §1er. La commission se prononce, par décision motivée, sur les demandes d'octroi des licences prévues dans la présente loi.

§ 2. Pour se prononcer, la commission vérifie si toutes les conditions fixées par la présente loi concernant le demandeur et la licence sont remplies.

§ 3. La commission peut entendre le demandeur avant de se prononcer sur la demande. Si le demandeur le souhaite, la commission est tenue de l'entendre.

Dans tous les cas, le demandeur a le droit de se faire assister par un conseil.

Art. 22. Dans le mois de son installation, la commission établit son règlement d'ordre intérieur; ce règlement est soumis à l'approbation des ministres de l'Economie, de l'Intérieur, des Finances, de la Justice et de la Santé publique.

La commission ne délibère valablement que si la majorité au moins de ses membres est présente. Elle décide à la majorité absolue. En cas de parité des voix, la voix du président ou, s'il est absent, de son suppléant, est prépondérante.

Les membres suppléants ne délibèrent que lorsqu'ils remplacent un membre effectif.

Art. 23. Le Roi détermine les modalités d'organisation et de fonctionnement de la commission.

Art. 24. La commission rencontre au moins une fois par an les représentants des exploitants, ainsi que les représentants des travailleurs des exploitants dans un comité de concertation, dont la composition et les modalités de fonctionnement sont fixées par le Roi.

CHAPITRE III. - Des licences

Art. 25. Il existe neuf classes de licences et trois licences supplémentaires:

1. la licence de classe A permet, pour des périodes de quinze ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe I ou casino;

1/1. la licence supplémentaire de classe A+ permet, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation de jeux de hasard, par le biais des instruments de la société de l'information.

2. la licence de classe B permet, pour des périodes de neuf ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe II ou salle de jeux automatiques;

2/1. la licence supplémentaire de classe B+ permet aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation de jeux de hasard, par le biais des instruments de la société de l'information;

3. la licence de classe C permet, pour des périodes de cinq ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe III ou débit de boissons;

4. la licence de classe D permet, aux conditions qu'elle détermine, à son titulaire d'exercer une activité professionnelle de quelque nature que ce soit dans un établissement de jeux de hasard de classe I, II ou IV;

5. la licence de classe E permet, pour des périodes de dix ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, la vente, la location, la location-financement, la fourniture, la mise à disposition, l'importation, l'exportation, la production, les services d'entretien, de réparation et d'équipement de jeux de hasard;

6. la licence de classe F1 permet, pour des périodes de neuf ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation de l'organisation des paris ;

6/1. la licence supplémentaire de classe F1+ permet, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation de l'organisation des paris par le biais des instruments de la société de l'information;

7. la licence de classe F2 permet, pour des périodes renouvelables de trois ans, aux conditions qu'elle détermine, l'engagement de paris pour le compte de titulaires de licence de classe F1

dans un établissement de jeux de hasard de classe IV fixe ou mobile. Cette licence permet également l'engagement de paris en dehors des établissements de jeux de hasard de classe IV dans les cas visés à l'article 43/4, §5, 1^o et 2^o. Pour cette licence, des périodes renouvelables de trois ans sont également prévues;

8. la licence G1 permet, pour des périodes de cinq ans renouvelables, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation des jeux de hasard dans des programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation et qui forment un programme complet de jeu;

9. la licence G2 permet, pour une période d'un an, aux conditions qu'elle détermine, l'exploitation des jeux de hasard via un média autre que ceux présentés dans des programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation et qui forment un programme complet de jeu.

Art. 26. Nul n'est autorisé à céder une licence octroyée.

Art. 27. Il est interdit de cumuler les licences des classes A, A+, B, B+, C, D, F1, F1+, F2, G1 et G2 d'une part, et la licence de classe E d'autre part, dans le chef de la même personne physique ou morale, que ce soit directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une autre personne physique ou morale.

Les titulaires d'une licence de classe A, B, C, F1 ou F2 peuvent céder, à titre gratuit ou onéreux, des jeux de hasard, destinés et utilisés aux fins de l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe I, II et III et IV qui ont été ou sont amortis en tant que tels moyennant information et autorisation préalables de la commission.

CHAPITRE IV. - Des établissements de jeux de hasard

Section Ier. - Des établissements de jeux de hasard de classe I ou casinos

Art. 28. Les établissements de jeux de hasard de classe I sont des établissements dans lesquels sont exploités les jeux de hasard, automatiques ou non, autorisés par le Roi et dans lesquels sont organisées parallèlement des activités socio-culturelles, telles que des représentations, des expositions, des congrès et des activités du secteur horeca.

Art. 29. Le nombre total des établissements de jeux de hasard de classe I autorisés est limité à 9.

Un établissement de jeux de hasard de classe I ne peut être exploité que sur le territoire des communes de Blankenberge, Chaudfontaine, Dinant, Knokke-Heist, Middelkerke, Namur, Ostende, Spa ainsi que sur le territoire d'une des 19 communes de la Région de Bruxelles-Capitale. Après avis du gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale et sur la base des possibilités d'implantation et d'infrastructure ainsi que sur la base de l'impact social de l'implantation d'un établissement de jeux de hasard de classe I, le Roi désigne, par un arrêté délibéré en Conseil des ministres, la commune, parmi les communes de la Région de Bruxelles-Capitale qui ont posé leur candidature par lettre recommandée à la poste adressée au ministre de la Justice dans les trois mois à compter de l'entrée en vigueur de la présente loi.

Un seul établissement de jeux de hasard de classe I peut être exploité par commune. A cette fin, chaque commune conclut une convention de concession avec le candidat exploitant.

Le Roi peut déterminer par arrêté délibéré en Conseil des ministres les conditions auxquelles doit répondre la convention de concession.

Art. 31. Pour pouvoir obtenir une licence de classe A, le demandeur doit :

1. si c'est une personne physique, avoir la qualité de ressortissant d'un Etat membre de l'Union européenne; si c'est une personne morale, qui ne peut être une association sans but lucratif,

avoir cette qualité selon le droit belge ou le droit national d'un des Etats membres de l'Union européenne;

2. si c'est une personne physique, jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction; si c'est une personne morale, chaque administrateur ou gérant doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction;

3. présenter une convention de concession conclue, sous la condition d'obtenir la licence de classe A requise, avec les autorités communales de la commune dans laquelle l'établissement de jeux de hasard de classe I s'établirait;

4. fournir la preuve de sa solvabilité et de ses moyens financiers et, à tout moment et de manière scrupuleuse, communiquer à la commission tous les renseignements permettant à celle-ci de vérifier la transparence de l'exploitation et d'identifier l'actionnariat ainsi que les modifications ultérieures en la matière.

5. être inscrit dans la Banque-Carrefour des Entreprises en qualité d'entreprise commerciale.

6. produire un avis émanant du service public fédéral Finances et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées.

Art. 32. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe A, le demandeur doit non seulement continuer à satisfaire aux conditions énumérées à l'article 31 mais également:

1. si c'est une personne physique qui participe de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe I, pouvoir être identifié en permanence et sans équivoque et son identité doit être connue de la commission;

2. mettre la commission en mesure d'identifier en permanence et sans équivoque et de connaître l'identité de toutes les autres personnes physiques qui participent, de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe I;

3. communiquer à la commission les renseignements permettant à celle-ci de vérifier à tout moment la transparence de l'exploitation et d'identifier l'actionnariat ainsi que les modifications ultérieures en la matière;

4. séparer entièrement et rigoureusement la salle de jeux des espaces ayant une autre affectation à l'intérieur du casino ainsi que des espaces extérieurs au casino qui sont accessibles au public, en ce sens qu'il ne peut en aucun cas être possible d'avoir, de l'extérieur de la salle de jeux, une vue sur les jeux de hasard; l'exploitant est toutefois autorisé à exploiter un bar ou un restaurant dans la salle de jeux ou d'en confier l'exploitation à un tiers qui détient une licence de classe D.

5. exploiter effectivement les jeux de hasard ou établissements de jeux de hasard pour lesquels une licence a été octroyée.

Art. 33. Le Roi détermine :

1. la forme de la licence de classe A;

2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;

3. les modalités d'administration et de fonctionnement des établissements de jeux de hasard de classe I, étant entendu que la comptabilité des opérations de jeu doit être tenue distinctement de celle des autres activités auxquelles pourrait se livrer cet établissement de jeux de hasard;

4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;

5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard, notamment par un système informatique approprié.

Section II. - Des établissements de jeux de hasard de classe II ou salles de jeux automatiques

Art. 34. Les établissements de jeux de hasard de classe II sont des établissements dans lesquels sont exploités exclusivement les jeux de hasard autorisés par le Roi.

Le nombre total des établissements de jeux de hasard de classe II autorisés est limité à 180.

L'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe II doit s'effectuer en vertu d'une convention à conclure entre la commune du lieu de l'établissement et l'exploitant. La décision de conclure une telle convention relève du pouvoir discrétionnaire de la commune. La convention détermine où l'établissement de jeux de hasard est établi ainsi que les modalités, jours et heures d'ouverture et de fermeture des établissements de jeux de hasard de classe II et qui exerce le contrôle de la commune.

Art. 36. Pour pouvoir obtenir une licence de classe B, le demandeur doit:

1. si c'est une personne physique, avoir la qualité de ressortissant d'un Etat membre de l'Union européenne; si c'est une personne morale, avoir cette qualité selon le droit belge ou le droit national d'un des Etats membres de l'Union européenne;
2. si c'est une personne physique, jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction; si c'est une personne morale, chaque administrateur ou gérant doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction;
3. fournir la preuve de sa solvabilité et de ses moyens financiers et, à tout moment et de manière scrupuleuse, communiquer à la commission tous les renseignements permettant à celle-ci de vérifier la transparence de l'exploitation et d'identifier l'actionnariat ainsi que les modifications ultérieures en la matière;
4. veiller à ne pas établir l'emplacement de l'établissement de jeux de hasard de classe II à proximité d'établissements d'enseignement, d'hôpitaux, d'endroits fréquentés par des jeunes, de lieux de culte et de prisons;
5. présenter la convention conclue entre l'établissement de jeux de hasard de classe II et la commune du lieu de l'établissement sous la condition d'obtenir la licence de classe B requise;
6. être inscrit dans la Banque-Carrefour des Entreprises en qualité d'entreprise commerciale;
7. produire un avis émanant du service public fédéral Finances et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées.

Art. 37. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe B, le demandeur doit non seulement continuer à satisfaire aux conditions énumérées à l'article 36 mais également:

1. si c'est une personne physique qui participe, de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation ou à l'implantation d'un établissement de jeux de hasard de classe II, pouvoir être identifié en permanence et sans équivoque et son identité doit être connue de la commission;
2. mettre la commission en mesure d'identifier en permanence et sans équivoque et de connaître l'identité de toutes les autres personnes physiques qui participent, de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation ou à l'implantation d'un établissement de jeux de hasard de classe II;
3. communiquer à la commission les renseignements permettant à celle-ci de vérifier à tout moment la transparence de l'exploitation et d'identifier l'actionnariat ainsi que les modifications ultérieures en la matière;
4. séparer entièrement et rigoureusement la salle de jeux de hasard des espaces ayant une autre affectation à l'intérieur de l'établissement de jeux de hasard de classe II ainsi que des

espaces extérieurs à l'établissement de jeux de hasard de classe II qui sont accessibles au public, en ce sens qu'il ne peut en aucun cas être possible d'avoir, de l'extérieur de la salle de jeux, une vue sur les jeux de hasard; l'exploitant n'est pas autorisé à exploiter un bar ou un restaurant dans la salle de jeux ni à en confier l'exploitation à des tiers.

5. exploiter effectivement, au sens de l'article 2, 2^o, de la présente loi, les jeux de hasard ou établissements de jeux de hasard pour lesquels une licence a été octroyée.

Art. 38. Le Roi détermine :

1. la forme de la licence de classe B;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. Les modalités d'administration et de fonctionnement des établissements de jeux de hasard de classe II, étant entendu que la comptabilité des opérations de jeu doit être tenue distinctement de celle des autres activités auxquelles pourrait se livrer cet établissement de jeux de hasard;
4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;
5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard, notamment par un système informatique approprié.

Section III. - Des établissements de jeux de hasard de classe III ou débits de boissons

Art. 39. Les établissements de jeux de hasard de classe III sont des établissements où sont vendues des boissons qui, quelle qu'en soit la nature, doivent être consommées sur place et dans lesquels sont exploités au maximum deux jeux de hasard.

Art. 41. Pour pouvoir obtenir une licence de classe C, le demandeur doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction si c'est une personne physique. Si le demandeur est une personne morale, chaque administrateur ou gérant doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction. Le demandeur doit produire un avis émanant du service public fédéral Finances et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées.

Art. 42. Le demandeur d'une licence de classe C doit être inscrit dans la Banque-Carrefour des Entreprises en qualité d'entreprise commerciale.

Art. 43. Le Roi détermine :

1. la forme de la licence de classe C;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. les modalités d'administration et de fonctionnement des établissements de jeux de hasard de classe III, étant entendu que la comptabilité des opérations de jeu doit être tenue distinctement de celle des autres activités auxquelles pourrait se livrer cet établissement de jeux de hasard;
4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;
5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard, notamment par un système informatique approprié.

Section IV. -Des paris et établissements de jeux de hasard de classe IV.

Sous-section I. Des paris: organisation des paris.

Art. 43/1. Il est interdit d'organiser des paris concernant un événement ou une activité contraire à l'ordre public ou aux bonnes mœurs. Il est interdit d'organiser des paris sur des événements ou des faits dont le résultat est déjà connu ou dont le fait incertain est déjà survenu.

Art. 43/2. § 1er. En matière de courses hippiques, seuls les paris suivants sont autorisés: 1° les paris mutuels sur les courses hippiques qui ont lieu en Belgique et qui sont organisées par une association de courses agréée par la fédération compétente; 2° les paris mutuels sur les courses hippiques qui ont lieu à l'étranger aux conditions à fixer par le Roi; 3° les paris à cote fixe ou conventionnelle sur des courses hippiques qui ont lieu en Belgique et qui sont organisées par une association de courses agréée par la fédération compétente; 4° les paris sur les courses hippiques qui ont lieu à l'étranger, soit selon les résultats des paris mutuels, soit selon la cote conventionnelle à laquelle les parties se réfèrent. L'engagement de ces paris est réservé aux exploitants d'établissements de jeux de hasard fixes, visés à l'article 43/4, §2, alinéa 2. §2. Concernant les courses hippiques : 1° les paris visés à l'article 43/2, §1er, 1° ne peuvent être organisés que par ou moyennant l'autorisation de l'association de courses qui organise la course en question. Cette association peut adopter la forme d'une association sans but lucratif; 2° les paris visés à l'article 43/2, §1er, 2°, ne peuvent être organisés qu'aux conditions fixées par le Roi par l'organisateur de paris visé au 1°; 3° les paris visés à l'article 43/2, §1er, 3° ne peuvent être organisés que dans l'enceinte de l'hippodrome, moyennant l'autorisation de l'association de courses qui organise la course en question. Cette association peut adopter la forme d'une association sans but lucratif.

Art. 43/3. § 1er. Les organisateurs des paris doivent disposer d'une licence de classe F1. § 2. Le Roi fixe, par arrêté délibéré en Conseil des ministres, le nombre maximum d'organisateur de paris.

Le Roi fixe ce nombre, pour les périodes qu'il détermine, sur la base de critères qui visent à limiter l'offre afin de protéger le joueur et de garantir l'efficacité du contrôle. Le Roi peut arrêter la procédure pour le traitement de demandes de licences en surnombre.

Sous-section II. Etablissements de jeux de hasard de classe IV

Art. 43/4. §1er. Les établissements de jeux de hasard de classe IV sont des lieux exclusivement destinés à engager des paris autorisés conformément à la présente loi pour le compte de titulaires de la licence de classe F1. L'engagement de paris requiert une licence de classe F2. Hormis les exceptions prévues au § 5, il est interdit d'engager des paris en dehors d'un établissement de jeux de hasard de classe IV.

§ 2. Les établissements de jeux de hasard de classe IV sont fixes ou mobiles.

Un établissement de jeux de hasard fixe est un établissement permanent, clairement délimité dans l'espace, dans lequel les paris sont exploités. Un établissement de jeux de hasard fixe a pour destination exclusive l'engagement de paris à l'exception de:

- la vente de journaux spécialisés, de magazines de sport et de gadgets;
- la vente de boissons non alcoolisées;
- l'exploitation de maximum deux jeux de hasard automatiques qui proposent des paris sur des activités similaires à celles engagées dans l'agence de paris.

Le Roi fixe les conditions auxquelles ces jeux de hasard peuvent être exploités.

Un établissement de jeux de hasard mobile est un établissement temporaire, clairement délimité dans l'espace, qui est exploité à l'occasion, pour la durée et sur le lieu d'un événement, d'une épreuve sportive ou d'une compétition sportive. Il doit être clairement séparé des endroits où des boissons alcoolisées sont vendues pour être consommées sur place;

Un établissement de jeux de hasard mobile ne peut engager des paris autres que ceux qui portent sur cet événement, cette épreuve ou cette compétition.

§ 3. Tous les paris autorisés conformément à la présente loi et qui ont fait l'objet d'une mise supérieure au montant ou à la contrepartie fixés par le Roi doivent être enregistrés par

l'exploitant, dans un système informatisé et les données enregistrées doivent être conservées pendant cinq ans.

Le Roi détermine les données qui doivent être enregistrées et les modalités de leur enregistrement.

§ 4. Le Roi détermine, par arrêté délibéré en Conseil des ministres, le nombre maximum d'établissements de jeux de hasard fixes et mobiles, ainsi que les critères visant à organiser une dispersion de ces établissements. Il peut déterminer une procédure avec critères de priorité pour le traitement des demandes en surnombre.

§ 5. En dehors des établissements de jeux de hasard de classe IV précités peuvent également être engagés:

1° les paris mutuels sur des courses hippiques ainsi que les paris sur des événements sportifs autres que les courses hippiques et les courses de lévriers, à titre complémentaire, par les libraires, personnes physiques ou personnes morales, inscrits à la Banque-carrefour des entreprises en qualité d'entreprise commerciale, pour autant qu'ils ne soient pas engagés dans des endroits où des boissons alcoolisées sont vendues pour être consommées sur place. Le Roi détermine les conditions auxquelles les libraires doivent satisfaire. Ceux-ci doivent disposer d'une licence de classe F2;

2° les paris mutuels sur les courses hippiques visés à l'article 43/2, §2, 1° et 2°, organisées dans l'enceinte d'un hippodrome, aux conditions fixées par le Roi. L'association doit disposer d'une licence de classe F2.

Sous-Section III. Dispositions générales.

Art. 43/5. Pour pouvoir obtenir une licence de classe F1 ou F2, le demandeur doit:

1. s'il s'agit d'une personne physique, prouver qu'il est ressortissant d'un Etat membre de l'Union européenne et, s'il s'agit d'une personne morale, prouver qu'il a cette qualité selon le droit belge ou le droit d'un Etat membre de l'Union européenne;
2. s'il s'agit d'une personne physique, prouver qu'il jouit pleinement de ses droits civils et politiques ou, s'il s'agit d'une personne morale, prouver que les administrateurs et les gérants jouissent de ces droits. Dans tous les cas, le demandeur, les administrateurs et les gérants doivent être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction;
3. communiquer à la commission le règlement des paris ainsi que toute modification de celui-ci et s'engager à en afficher un exemplaire dans chaque établissement de jeux de hasard ou endroit où les paris sont engagés;
4. produire un avis émanant du service public fédéral Finances, et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées. Le demandeur de la licence de classe F1 doit en outre:
 1. présenter la liste précisant la nature ou le type des paris organisés;
 2. fournir la preuve de sa solvabilité et de sa capacité financière;
 3. communiquer à la commission le règlement des paris ainsi que toute modification de celui-ci et s'engager à en afficher un exemplaire dans chaque établissement de jeux de hasard où les paris sont engagés;
 4. présenter la liste des établissements de jeux de hasard ou des lieux où les paris seront engagés.

Art. 43/6. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe F1 ou F2, le demandeur doit non seulement continuer à répondre aux conditions énumérées à l'article 43/5, mais également:

1. pouvoir être identifié sans équivoque, s'il s'agit d'une personne physique qui participe, d'une manière quelconque, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe IV ou d'un lieu où des paris sont engagés. Son identité doit être communiquée à la commission;
2. permettre à la commission d'identifier à tout moment toutes les autres personnes physiques qui participent, d'une manière quelconque, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un établissement de jeux de hasard de classe IV ou d'un endroit où des paris sont engagés, et de connaître l'identité de ces personnes;
3. fournir à la commission tous les renseignements qui lui permettent de contrôler la transparence de l'exploitation, l'identité des actionnaires ainsi que les modifications ultérieures en la matière;
4. continuer à organiser ou à engager effectivement les paris pour lesquels la licence a été octroyée et exploiter effectivement les établissements de jeux de hasard;
5. fournir à la commission toutes les modifications qui doivent être apportées à la liste des établissements de jeux de hasard ou des endroits où les paris seront engagés.

Art. 43/7. Le Roi détermine:

1. la forme des licences de classe F1 et F2;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence de classe F1 et F2;
3. les obligations auxquelles doivent satisfaire les titulaires de licence F1 et F2 en matière d'administration et de comptabilité;
4. les règles de fonctionnement des paris;
5. les règles de surveillance et de contrôle des paris exploités, éventuellement par usage d'un système informatique approprié.

Chapitre IV/1. Des licences supplémentaires ou jeux de hasard via des instruments de la société de l'information.

Art. 43/8. § 1^{er}. La commission peut octroyer à un titulaire d'une licence de classe A, B ou F1, au maximum une licence supplémentaire, respectivement A+, B+ et F1+, pour l'exploitation de jeux de hasard via des instruments de la société de l'information. La licence supplémentaire ne peut porter que sur l'exploitation des jeux de même nature que ceux offerts dans le monde réel.

§ 2. Le Roi détermine par arrêté délibéré en Conseil des ministres:

1° les conditions qualitatives auxquelles le demandeur doit satisfaire et qui portent au moins sur les éléments suivants :

- a) la solvabilité du demandeur;
- b) la sécurité des opérations de paiement entre l'exploitant et le joueur;
- c) la politique de l'exploitant concernant l'accessibilité de groupes socialement vulnérables aux jeux de hasard;
- d) le règlement des plaintes;
- e) les modalités relatives à la publicité;
- f) le respect de toutes ses obligations fiscales;

2° les conditions auxquelles les jeux peuvent être offerts et qui portent au minimum sur l'enregistrement et l'identification du joueur, le contrôle de l'âge, les jeux offerts, les règles de jeu, le mode de paiement et le mode de distribution des prix;

3° les modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard exploités, qui portent au minimum sur la condition selon laquelle les serveurs sur lesquels les données et la structure du site web sont gérées se trouvent dans un établissement permanent sur le territoire belge;

4° quels jeux peuvent être exploités;

5° les modalités de l'information des joueurs, concernant la légalité des jeux offerts par le biais des instruments de la société de l'information;

§ 3. La durée de validité des licences supplémentaires est liée à la durée de validité respective de la licence A, B ou F1.

§ 4. La commission tient à jour une liste des licences supplémentaires délivrées, qui est consultable par toute personne qui en fait la demande.

Chapitre IV/2. Des jeux média

Section I. Dispositions générales.

Art. 43/9. Pour l'application du présent chapitre, il convient d'entendre par:

- durée de jeu: la période comprise entre la mise et la clôture définitive du jeu, qui s'accompagne d'un gain ou d'une perte;
- opérateur: toute personne qui, en son nom propre et pour son propre compte, fournit ou revend des services ou des réseaux de communications électroniques ou téléphoniques;
- organisateur: toute personne qui organise un jeu tel que visé dans le présent l'article ou qui en détermine le contenu;
- fournisseur du jeu: toute personne qui propose un jeu au joueur par tout type de moyen;
- l'entreprise facilitatrice: toute personne qui met son infrastructure à disposition et/ou apporte sa collaboration à la gestion et au traitement de la communication émanant du joueur.

Art. 43/10. Pour pouvoir obtenir une licence de classe G1 ou G2, le demandeur doit:

1. s'il s'agit d'une personne physique, avoir la qualité de ressortissant d'un État membre de l'Union européenne ; s'il s'agit d'une personne morale, qui ne peut être une association sans but lucratif, avoir cette qualité selon le droit belge ou le droit d'un État membre de l'Union européenne;
2. s'il s'agit d'une personne physique, jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction; s'il s'agit d'une personne morale, les administrateurs et les gérants doivent jouir pleinement de leurs droits civils et politiques et être d'une conduite qui répond aux exigences de la fonction;
3. déposer auprès de la commission un dossier complet dans lequel l'organisation, le mode de sélection et la méthodologie du jeu sont exposés de manière complète; ce dossier de demande doit également indiquer clairement est l'opérateur, l'organisateur, le fournisseur du jeu et l'entreprise facilitatrice; s'il s'agit de personnes physiques, elles doivent également jouir pleinement de leurs droits civils et politiques; s'il s'agit de personnes morales, les administrateurs et les gérants doivent jouir pleinement de leurs droits civils et politiques;

4. produire un avis émanant du service public fédéral Finances et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées.

Art. 43/11. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe G1 ou G2, le demandeur doit non seulement continuer à satisfaire aux conditions énumérées à l'article précédent, mais également:

1. s'il s'agit d'une personne physique qui participe de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un jeu média, être connu sans équivoque et à tout moment par la commission; son identité doit être transmise à la commission;
2. donner à la commission la possibilité d'identifier à tout moment et sans équivoque et de connaître l'identité de toutes les autres personnes physiques qui participent, de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à l'exploitation d'un jeu média;
3. communiquer à la commission tous les renseignements lui permettant de vérifier à tout moment la transparence de l'exploitation et l'identité des actionnaires, et de contrôler les modifications ultérieures en la matière.

Section II. Des programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation et qui forment un programme complet de jeu

Art. 43/12. Le fournisseur du jeu doit disposer d'une licence classe G1 pour exploiter des programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation, pour lesquels il est autorisé à réclamer à l'appelant non seulement le prix de la communication, mais également le prix du contenu, et ce, seulement pour les séries pour lesquelles le tarif demandé à l'utilisateur final ne dépend pas de la durée de l'appel et qui forment un programme complet de jeu.

Art. 43/13. Le Roi détermine:

1. la forme de la licence de classe G1;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. les modalités de fonctionnement et d'administration des jeux médias, étant entendu que la comptabilité relative à toutes les activités ayant trait au jeux doit être tenue distinctement;
4. les règles de fonctionnement des jeux médias;
5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux médias;
6. les critères qui visent à éviter une expansion de l'offre.

Section III. Jeux de hasard exploités via un média, autres que les programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation visés dans la section II.

Art. 43/14. Le fournisseur du jeu doit disposer d'une licence de classe G2 pour pouvoir exploiter tous les jeux de hasard exploités via un média, sauf en ce qui concerne les programmes télévisés au moyen de séries de numéros du plan belge de numérotation et qui forment un programme complet de jeu.

Art. 43/15. Le Roi détermine:

1. la forme de la licence de classe G2;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. les modalités de fonctionnement et d'administration de ces jeux médias, étant entendu que la comptabilité relative à toutes les activités ayant trait aux jeux doit être tenue distinctement;

4. les règles de fonctionnement de ces jeux médias;
5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux médias;
6. les jeux pour lesquels aucune licence ne doit être demandée;
7. les critères qui visent à éviter une expansion de l'offre.

Chapitre IV/3. Du personnel

Art. 44. Toute personne désirant exercer une quelconque activité professionnelle en rapport avec le jeu dans un établissement de jeux de hasard de classe I, II ou IV pendant les heures d'ouverture de la salle de jeux doit être en possession d'une licence de classe D et être, en permanence, porteuse de la carte d'identification attestant la possession de cette licence.

Art. 45. Pour pouvoir obtenir une licence de classe D et en rester titulaire, le demandeur doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction.

Art. 46. Il est interdit aux titulaires d'une licence de classe D de prendre part, personnellement ou par des intermédiaires, aux jeux de hasard exploités, d'accepter des indemnités financières ou matérielles autres que celles prévues le cas échéant dans leur contrat de travail ou de consentir aux joueurs ou aux parieurs toute forme de prêt ou de crédit.

Art. 47. Le Roi détermine :

1. la forme de la licence de classe D et de la carte d'identification qui l'accompagne;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. les aptitudes et les certificats requis pour obtenir une licence de classe D.

CHAPITRE V. - De la vente, de la location, de la location-financement, de la fourniture, de la mise à disposition, de l'importation, de l'exportation, de la production, des services d'entretien, de réparation et d'équipements des jeux de hasard

Art. 48. La vente, la location, la location-financement, la fourniture, la mise à disposition, l'importation, l'exportation, la production, les services d'entretien, de réparation et d'équipements de jeux de hasard, sont soumis à l'octroi d'une licence de classe E. Les opérateurs qui ont procédé à la notification prévue à l'article 9 de la loi du 13 juin 2005 relative aux communications électroniques sont dispensés de cette obligation.

Art. 50. Pour pouvoir obtenir une licence de classe E, le demandeur doit:

1. si c'est une personne physique, avoir la qualité de ressortissant d'un Etat membre de l'Union européenne; si c'est une personne morale, avoir cette qualité selon le droit belge ou le droit national d'un des Etats membres de l'Union européenne;
2. si c'est une personne physique, jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction; si c'est une personne morale, chaque administrateur au gérant doit jouir pleinement de ses droits civils et politiques et être d'une conduite répondant aux exigences de la fonction;
3. fournir la preuve de sa solvabilité et de ses moyens financiers et, à tout moment et de manière scrupuleuse, communiquer à la commission tous les renseignements permettant à celle-ci de vérifier la transparence de l'exploitation et d'identifier l'actionnariat ainsi que les modifications ultérieures en la matière ;
4. pouvoir produire un avis émanant du service public fédéral Finances et attestant qu'il s'est acquitté de toutes ses dettes fiscales, certaines et non contestées.

Art. 51. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe E, le titulaire doit non seulement continuer à satisfaire aux conditions énumérées à l'article précédent, mais également: 1. s'il s'agit d'une personne physique qui participe, de quelque manière que ce soit, directement ou indirectement, personnellement ou par l'intermédiaire d'une personne morale, à une activité pour laquelle une licence de classe E est requise, pouvoir être identifié à tout moment et sans équivoque et être connu de la commission. Son identité doit être transmise à la commission; 2. fournir à la commission tous les renseignements lui permettant de vérifier à tout moment la transparence de l'exploitation et l'identité des actionnaires et de contrôler les modifications ultérieures en la matière.

Art. 52. Tout modèle de matériel ou d'appareil qui est importé ou fabriqué dans les limites et les conditions fixées par une licence de classe E en vue de son utilisation par un titulaire de licence visé par la présente loi, doit, en vue de sa mise en vente ou de son exposition sur le territoire belge, être agréé par la commission sur la base des contrôles exécutés par une des instances mentionnées au deuxième alinéa du présent article. Une attestation d'agrément est délivrée à titre de preuve.

Les contrôles sur la base desquels cet agrément est délivré sont exécutés:

- soit par le service Evaluations techniques de la Commission des Jeux de hasard;
- soit par un organisme accrédité à cet effet dans le cadre de la loi du 20 juillet 1990 concernant l'accréditation des organismes d'évaluation de la conformité ou accrédité dans un autre État membre des Communautés européennes ou dans un autre pays qui est partie à l'Accord sur l'Espace économique européen, sous le contrôle du service Evaluations techniques de la Commission des Jeux de hasard;

Les contrôles lors de la mise en service et en cours d'utilisation sont également exécutés par une des instances visées au deuxième alinéa.

Art. 53. Le Roi détermine:

1. la forme de la licence de classe E et des permis visés à l'article 52;
2. les modalités d'introduction et d'examen des demandes de licence;
3. les procédures de contrôle des jeux de hasard préalables à l'agrément;
4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;
5. les modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard, notamment par un système informatique approprié;
6. le montant et le mode de perception des rétributions relatives aux contrôles d'agrément de modèle et aux contrôles subséquents.

CHAPITRE VI. Des mesures de protection des joueurs et des parieurs

Art. 54. § 1. L'accès aux salles de jeux des établissements de jeux de hasard des classes I et II est interdit aux personnes de moins de 21 ans, à l'exception du personnel majeur des établissements de jeux de hasard sur leur lieu de travail. L'accès aux établissements de jeux de hasard de classe IV est interdit aux mineurs. La pratique des jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe III ainsi que la pratique des jeux de hasard et paris dans les établissements de jeux de hasard de classe IV, sont interdites aux mineurs. Cette interdiction pour les mineurs s'applique également aux paris autorisés en dehors des établissements de jeux de hasard de classe IV. La pratique des jeux de hasard par le biais des instruments de la société de l'information, à l'exception des paris, est interdite aux personnes de moins de 21 ans. La pratique des paris par le biais des instruments de la société de l'information est interdite aux mineurs.

§ 2. L'accès aux salles de jeux des établissements de jeux de hasard de classe I et II est interdit aux magistrats, aux notaires, aux huissiers et aux membres des services de police en dehors de l'exercice de leurs fonctions. La pratique des jeux de hasard au sens de la loi, pour lesquels une obligation d'enregistrement existe, à l'exception des paris, est interdite aux magistrats, aux notaires, aux huissiers et aux membres des services de police en dehors de l'exercice de leurs fonctions.

§ 3. La commission prononce l'exclusion de l'accès aux jeux de hasard au sens de la présente loi pour lesquels une obligation d'enregistrement existe:

1. des personnes qui l'ont volontairement sollicité;
2. des personnes qui ont été placées sous statut de minorité prolongée;
3. des incapables, à la demande de leur représentant légal ou de leur conseil judiciaire;
4. des personnes à qui, conformément à l'arrêté royal n° 22 du 24 octobre 1934, interdiction a été faite d'exercer certaines fonctions, professions ou activités, après notification par le ministère public;
5. des personnes qui ont un problème de dépendance au jeu. Cette interdiction d'accès peut être prononcée à la demande de toute personne intéressée. La demande comporte les motifs et est introduite auprès de la commission. La commission rend sa décision après avoir invité le joueur concerné à présenter ses moyens de défense;
6. des personnes pour lesquelles la demande de règlement collectif de dettes a été déclarée admissible.

§ 4. La commission prononce préventivement l'exclusion de l'accès aux jeux de hasard au sens de la présente loi pour lesquels une obligation d'enregistrement existe:

1. des personnes à protéger pour lesquelles une requête a été introduite conformément à l'article 487ter du Code civil;
2. des personnes à protéger pour lesquelles une requête a été introduite conformément à l'article 488bis, b), du Code civil;
3. des personnes à protéger pour lesquelles une requête a été introduite conformément à l'article 5 de la loi du 26 juin 1990 relative à la protection de la personne des malades mentaux.

Les interdictions préventives énumérées au premier alinéa prennent fin lorsque la commission a été avisée des décisions visées respectivement aux articles 487sexies et 488bis, e), § 1er, du Code civil et aux articles 8, 12 et 30 de la loi du 26 juin 1990 relative à la protection de la personne des malades mentaux.

Les informations devant être transmises à la commission par les instances judiciaires peuvent être envoyées par voie électronique.

§ 5. Le Roi fixe le mode d'interdiction d'accès aux jeux de hasard au sens de la présente loi.

Art. 55. Il est créé, auprès du service public fédéral Justice, un système de traitement des informations concernant les personnes visées à l'article 54.

Les finalités de ce système sont :

- 1° de permettre à la commission des jeux de hasard d'exercer les missions qui lui sont attribuées par la présente loi;
- 2° de permettre aux exploitants et au personnel des établissements de jeux de hasard de contrôler le respect des exclusions visées à l'article 54.

Pour chaque personne, les informations suivantes font l'objet d'un traitement :

- 1° les nom et prénoms;

2° le lieu et la date de naissance;

3° la nationalité;

4° le numéro d'identification visé à l'article 8 de la loi du 8 août 1983 organisant un Registre national des personnes physiques ou, en l'absence de ce numéro, le numéro octroyé en vertu de l'arrêté royal du 8 février 1991 relatif à la composition et aux modalités d'attribution du numéro d'identification des personnes physiques qui ne sont pas inscrites au Registre national des personnes physiques;

5° la profession;

6° s'il échet, la décision d'exclusion visées à l'article 54, §3 et §4 des salles de jeu des établissements de jeux de hasard prononcée par la commission des jeux de hasard, la date et les fondements de cette décision.

L'accès permanent en ligne à toutes les catégories d'informations mentionnées à l'alinéa 3 est accordé à la commission des jeux de hasard contre paiement d'une contribution.

Le Roi détermine, par arrêté délibéré en Conseil des ministres et après avis de la Commission de la protection de la vie privée le montant de la contribution visée à l'alinéa 4, les modalités de gestion du système de traitement des informations, les modalités de traitement des informations et les modalités d'accès au système.

Art. 56. Le premier alinéa de l'article 487sexies du Code civil, modifié par l'article 65 de la loi du 31 mars 1987, est remplacé par la disposition suivante :

« Les décisions mettant une personne sous régime de minorité prolongée, ordonnant que l'autorité parentale sera remplacée par la tutelle ou désignant un nouveau tuteur sont portées par le greffier à la connaissance du ministre de la Justice, du bourgmestre de la commune dans le registre de la population de laquelle la personne intéressée est inscrite. ».

Art. 57. 1. L'article 7, § 4, alinéa 2, de la loi du 26 juin 1990 relative à la protection de la personne des malades mentaux, est modifié de la manière suivante :

« Il envoie une copie non signée de la requête et cette décision aux avocats des parties et, le cas échéant, au représentant légal, au médecin-psychiatre et à la personne de confiance du malade. ».

2. L'article 8, § 2, deuxième alinéa, de la même loi, est modifié comme suit :

« Il envoie une copie non signée du jugement aux conseils, au procureur du Roi et, le cas échéant, au représentant légal, au médecin-psychiatre et à la personne de confiance du malade. ».

3. L'article 30, § 4, alinéa 2, de la même loi, est modifié comme suit :

« Il envoie une copie non signée du jugement ou la notification de l'absence de jugement aux conseils et, le cas échéant, au représentant légal, au médecin et à la personne de confiance du malade. ».

Art. 58. Hormis l'utilisation des cartes de crédit et des cartes de débit dans les établissements de jeux de hasard de classe I, il est interdit à quiconque de consentir aux joueurs ou aux parieurs toute forme de prêt ou de crédit, de conclure avec eux une transaction matérielle ou financière en vue de payer un enjeu ou une perte.

Une opération dont la somme s'élève à 10.000 euros ou plus doit être effectuée au moyen d'une carte de crédit ou d'une carte de débit. Le paiement au moyen de cartes de crédit est interdit dans les établissements de jeux de hasard des classes II, III et IV et pour les jeux de hasard exploités par le biais d'instruments de la société de l'information.

Les exploitants des établissements de jeux de hasard sont tenus d'informer leur clientèle, de manière lisible et bien apparente, dans tous les locaux accessibles au public, de l'interdiction de consentir un crédit qui est prévue au premier alinéa.

La présence de distributeurs automatiques de billets de banque est interdite dans les établissements de jeux de hasard des classes I, II, III et IV. La présence de changeurs de monnaie dans les établissements de jeux de hasard des classes I, II, III et IV est autorisée.

Art. 59. Les jeux de hasard réels ne peuvent être pratiqués qu'avec des fiches ou des jetons payés comptant, propres à l'établissement de jeux de hasard concerné et fournis exclusivement par celui-ci à l'intérieur de celui-ci, ou encore avec des pièces de monnaie. Cette disposition ne s'applique pas à la pratique des paris.

Art. 60. Il est interdit de proposer aux clients des établissements de jeux de hasard des classes II, III et IV, des déplacements, des repas, des boissons ou des présents à titre gratuit ou à des prix inférieurs aux prix du marché de biens et de services comparables. Il est autorisé de proposer aux clients des établissements de jeux de hasard de classe I, des déplacements, des repas, des boissons ou des présents à titre gratuit ou à des prix inférieurs au prix du marché de biens et de services comparables, jusqu'à un montant maximum de 400 euros par deux mois.

Le Roi peut fixer des conditions supplémentaires ainsi qu'adapter le montant visé à l'alinéa précédent.

Art. 61. Le Roi prend les mesures relatives à la rédaction d'un code de déontologie, à l'information du public des dangers inhérents au jeu.

La commission met à la disposition des établissements de jeux de hasard des classes I, II, III, IV des dépliants contenant des informations sur la dépendance au jeu, le numéro d'appel du service d'aide 0800 ainsi que les adresses des personnes chargées de porter assistance. Les établissements concernés doivent toujours placer et maintenir ces dépliants à la disposition du public à un endroit visible. Si le détenteur d'une licence fait usage des instruments de la société de l'information, le dépliant doit être disponibles sous forme électronique.

Art. 62. Complémentairement à ce qui est prévu à l'article 54, l'accès aux salles de jeux des établissements de jeux de hasard des classes I et II n'est autorisé que sur présentation, par la personne concernée, d'un document d'identité et moyennant l'inscription, par l'exploitant, des nom complet, prénoms, date de naissance, lieu de naissance, profession et de l'adresse de cette personne dans un registre.

L'exploitant fait signer ce registre par la personne concernée.

Une copie de la pièce ayant servi à l'identification du joueur doit être conservée pendant au moins cinq ans à dater de la dernière activité de jeu de celui-ci.

Le Roi détermine les modalités pratiques d'admission et d'enregistrement des joueurs.

Il arrête les conditions d'accès aux registres.

L'absence de tenue ou la tenue incorrecte de ce registre de même que sa non-communication aux autorités, son altération ou sa disparition peut entraîner le retrait de la licence de classe I ou II par la commission.

Le Roi détermine les modalités d'admission et d'enregistrement des joueurs pour la pratique de jeux de hasard via un réseau de communication électronique ainsi que les conditions que le registre doit remplir.

CHAPITRE VII. - Dispositions pénales

Art. 63. Les auteurs des infractions aux dispositions des articles 4 § 1er, 4 §3, 8, 26, 27 alinéa 1er, 46 et 58 seront punis d'un emprisonnement de six mois à cinq ans et d'une amende de 100 francs à 100 000 francs, ou d'une de ces peines.

Art. 64. Les auteurs des infractions aux dispositions des articles 4 §2, 43/1, 43/2, 43/3, 43/4, 54, 60 et 62 seront punis d'un emprisonnement d'un mois à trois ans et d'une amende de 26 francs à 25 000 francs ou d'une de ces peines.

Art. 65. Les peines précitées peuvent être doublées:

1. en cas de récidive dans les cinq années suivant une condamnation en vertu de la présente loi ou de ses arrêtés d'exécution;
2. lorsque l'infraction a été commise à l'égard d'une personne de moins de 18 ans.

Art. 66. L'interdiction de l'exercice de certains droits pourra également être prononcée conformément à l'article 33 du Code pénal.

Art. 67. Dans tous les cas d'infractions seront confisqués : les fonds ou effets exposés au jeu ainsi que les meubles, instruments, ustensiles et appareils employés ou destinés au service des jeux.

Art. 68. Le juge peut ordonner la fermeture définitive ou temporaire de l'établissement de jeux de hasard.

Dans l'hypothèse de l'application par le juge de la faculté lui réservée à l'alinéa 1er, la commission est tenue de retirer la licence concernée.

Art. 69. Les dispositions du livre premier du Code pénal, sans exception du chapitre VII et de l'article 85, sont applicables aux infractions prévues par la présente loi.

Art. 70. Les personnes physiques ainsi que les administrateurs, gérants, gestionnaires, organes, préposés ou mandataires de personnes morales sont civilement responsables des condamnations aux dommages-intérêts, amendes, frais, confiscations et amendes administratives quelconques prononcées pour infraction aux dispositions de la présente loi.

Il en va de même pour les associés de toutes sociétés dépourvues de la personnalité civile, lorsque l'infraction a été commise par un associé, gestionnaire, préposé ou mandataire, dans le cadre des activités de la société. Ces personnes sont tenues solidairement des condamnations visées à l'alinéa 1er.

Les personnes physiques et les personnes morales visées aux alinéas 1er et 2 du présent article, pourront être citées directement devant la juridiction répressive par le ministère public ou la partie civile.

CHAPITRE VIII. – Du cautionnement et des frais

Art. 71. A l'exception de la licence de classe C, D et F2, les licences visées à l'article 25 ne sont délivrées définitivement qu'après le versement d'une garantie réelle qui consiste en un cautionnement en numéraire ou en fonds publics. Cette garantie est destinée à couvrir le défaut de paiement des frais et dépenses visés aux articles 19 et 72. Ce cautionnement doit être versé à la Caisse des dépôts et consignations, au plus tard cinq jours avant le début des opérations de jeu.

En cas de non-paiement, la commission a le droit de prélever les contributions qui lui sont dues sur la garantie.

Lorsqu'en cours d'activité, la garantie s'avère insuffisante par défaut de paiement des frais, la commission exige le versement d'un montant complémentaire dans les cinq jours; à défaut de paiement dans ce délai, la licence est suspendue jusqu'au moment du versement.

Le montant de la garantie réelle est fixée à:

1. la somme de 250 000 euros pour une licence de classe A;
2. la somme de 250 000 euros pour une licence supplémentaire A+;
3. la somme de 75 000 euros pour une licence de classe B;

4. la somme de 75 000 euros pour une licence supplémentaire B+;
5. la somme de 25 000 euros pour les détenteurs d'une licence de classe E qui prestent exclusivement des services d'entretien, de réparation ou d'équipement de jeux de hasard; la somme de 12 500 euros par tranche, entamée, de 50 appareils, pour tous les autres détenteurs de la licence de classe E;
6. la somme de 10 000 euros pour les titulaires d'une licence de classe F1;
7. la somme de 75 000 euros pour une licence supplémentaire de classe F1+;
8. la somme de 80 000 euros pour les titulaires d'une licence de classe G1;
9. la somme de 0 euro pour les titulaires d'une licence de classe G2.

Le Roi est autorisé à modifier les montants de ces garanties réelles par arrêté délibéré en Conseil des ministres.

Le Roi saisira les chambres législatives, d'un projet de loi de confirmation de l'arrêté pris en exécution de l'alinéa précédent.

NOTE : Par son arrêt n° 100/2001 du 13-07-2001 (M.B. 7-08-2001, p. 26825), la Cour d'arbitrage a annulé dans le présent article les mots « la somme de 500.000 francs belges par tranche, entamée, de 50 appareils, pour tous les autres détenteurs de la licence de classe E », en tant qu'ils s'appliquent aux exportateurs et aux producteurs de jeux de hasard destinés à l'exportation.

CHAPITRE IX. - Des mesures abrogatoires et d'accompagnement

Art. 72. La loi du 24 octobre 1902 concernant le jeu, modifiée par les lois des 19 avril 1963 et 22 novembre 1974 est abrogée, de même que la loi interprétative du 14 août 1978.

Art. 73. L'article 305 du Code pénal est abrogé.

Art. 74. L'article 1er de la loi du 15 juillet 1960 sur la préservation morale de la jeunesse est complété par un alinéa, rédigé comme suit :

« Cette disposition n'est pas applicable aux établissements de jeux autorisés par la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs. ».

Art. 75. A l'article 2bis de la loi du 11 janvier 1993 relative à la prévention de l'utilisation du système financier aux fins du blanchiment de capitaux, modifiée par la loi du 10 août 1998, le 5° est remplacé par la disposition suivante :

« 5° les personnes physiques ou morales qui exploitent un ou plusieurs jeux de hasard de classe I visés dans la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs. ».

Art. 76. Les conventions de concession qui, au moment de l'entrée en vigueur de la présente loi, sont conclues entre les établissements de jeux de hasard de classe I et les communes mentionnées à l'article 29 de la présente loi restent valables pour une période de 20 ans maximum pour autant que ces établissements de jeux de hasard se conforment aux articles de la présente loi dans l'année de son entrée en vigueur.

Art. 76/1. Les organisateurs de paris existants, qui peuvent prouver au moyen d'une attestation du service public fédéral Finances qu'ils ont satisfait à leurs obligations fiscales, peuvent poursuivre leurs activités jusqu'à la décision de la commission concernant l'octroi d'une licence de classe F1, sous réserve du paiement d'une garantie et du dépôt d'un dossier complet et correct dans un délai de deux mois à compter de l'entrée en vigueur de la présente disposition.

Les établissements de jeux de hasard fixes et mobiles de classe IV et les intermédiaires spéciaux visés à l'article 43/4, §5, qui sont correctement déclarés auprès du service public fédéral Finances et qui offrent des paris pour lesquels l'organisateur a respecté ses obligations fiscales, peuvent poursuivre leurs activités jusqu'à la décision de la commission concernant l'octroi d'une licence de classe F2, sous réserve du paiement d'une garantie par l'organisateur des paris dont ils offrent les paris et du dépôt d'un dossier complet et correct dans un délai de deux mois à compter de l'entrée en vigueur de la présente disposition.

Si les conditions prévues au présent article ne sont pas remplies, la commission peut donner au demandeur la possibilité de corriger son dossier dans le délai qu'elle détermine.

CHAPITRE X. - Dispositions finales

Art. 77. Le Roi exerce les pouvoirs que Lui confère la présente loi, sur la présentation conjointe des ministres de l'Economie, de l'Intérieur, des Finances, le ministre qui a la Loterie Nationale dans ses attributions, de la Santé publique et de la Justice.

Art. 78. Les articles 9 à 23 entrent en vigueur le jour de leur publication au Moniteur belge.
Les autres articles entrent en vigueur à la date fixée par le Roi.

9 ANNEXE B : LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE II (SALLE DE JEUX)

26 AVRIL 2004. - Arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II.
(Moniteur belge du 04/05/2004 - page 36721)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29/06/2009 - page 44340)

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment l'article 7;

Vu l'arrêté royal du 22 décembre 2000 établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II;

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné 2 octobre 2002;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 28 août 2002;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 10 mars 2004;

Vu la demande de traitement urgent, motivée par la circonstance que cet arrêté royal fait l'objet de l'infraction n° 2001/0630, déterminé par la Commission de l'UE concernant le non-respect de la procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information;

Vu l'avis 36.889/4 du Conseil d'Etat, donné le 8 avril 2004;

Vu la Directive 98/34/CE du 22 juin 1998 du Parlement européen et du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques, modifiée par la Directive 98/48/CE du 20 juillet 1998;

Sur la proposition de Notre Ministre de la Justice, de Notre Ministre du Budget, qui a en partie la Loterie Nationale dans ses attributions, de Notre Ministre de l'Intérieur, de Notre Ministre des Finances, de Notre Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique, et de Notre Ministre de l'Economie, de l'Energie, du Commerce extérieur et de la Politique scientifique, et de l'avis de Nos Ministres qui en ont délibéré en Conseil,

NOUS AVONS ARRÊTÉ ET ARRÊTONS:

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 1er

Les jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée, dans les établissements de jeux de hasard de classe II, sont répartis selon les deux catégories suivantes :

- la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur;
- la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 1/1

Les jeux de hasard de la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur sont répartis selon les cinq types suivants :

- jeux de black-jack;
- jeux de courses;
- jeux de dés;
- jeux de poker;
- jeux de roulette.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 1/2

Les jeux de hasard de la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur sont du type suivant :

- jeu interactif de poker.

Art. 2

Pour l'application du présent arrêté, il faut entendre par «dé» un petit cube dont les six faces sont pourvues soit de 1 à 6 points, soit de chiffres arabes, soit de chiffres chinois comme dans le jeu «Sic Bo».

Art. 3

§1. Le jeu de black-jack se joue sur un écran reprenant un jeu de cartes de 52 cartes standard. L'écran est renouvelé après chaque main.

Le sabot peut être constitué d'un maximum de six jeux de 52 cartes.

§2. Les cartes ont la même valeur qu'au Black-Jack sur table :

- 2/10 : valeur de la carte
- Valet, Dame, Roi : 10
- As : 1 ou 11

Les règles de jeux sont identiques à celles applicables pour le Black-Jack de table.

§3. L'automate distribue les cartes et le joueur établit sa main. Une fois les mains déterminées, les mises sont payées en fonction des combinaisons gagnantes préétablies. En cas d'égalité, le joueur ne perd ni ne gagne.

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 4

§1. Le jeu de course consiste à prévoir les résultats d'une course.

§2. Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de trois possibilités de miser:

1. soit il mise sur le gagnant;
2. soit il mise sur le jumelé premier-deuxième, dans l'ordre ou le désordre;
3. soit il mise sur le tiercé, dans l'ordre ou le désordre.

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

**** *Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

Art. 5

Le jeu de dés peut être mécanique ou électronique :

- 1) Le jeu mécanique de dés comprend un ou plusieurs dés situés dans un espace fermé appelé tambour. Le joueur met le tambour en mouvement au moyen de la touche de démarrage, ci-après dénommée Start. Le joueur est payé en fonction des combinaisons préétablies.
- 2) Le jeu électronique de dés se compose d'un écran où sont lancés un ou plusieurs dés selon la version du jeu. Le but poursuivi consiste en la réalisation d'une combinaison préétablie. Le joueur est payé en fonction de ces combinaisons.

**** *Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

Art. 6

Le jeu de poker se joue sur un écran, avec une partie d'un jeu de cartes standards ou un ou plusieurs jeux de cartes standards, selon la formule de jeu choisie. Plusieurs jokers sont autorisés. Une fois la mise introduite, une touche permet la distribution des cartes. Le nombre de mains et le nombre de cartes par main dépendent de la formule de jeu choisie. Le joueur peut introduire des compléments de mise en cours de partie. La partie de poker peut se jouer sur plusieurs lignes. Dans ce cas, chaque ligne doit respecter les règles du poker. Lorsque le joueur doit prendre une décision, la machine doit toujours lui proposer celle qu'elle préconise. Les cartes peuvent être remplacées par des dés pour autant que le jeu respecte toutes les exigences relatives au jeu de poker.

**** *Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

Art. 6/1

Le jeu interactif de poker est une machine multi-joueur permettant d'accueillir un maximum de 10 joueurs. Un générateur aléatoire distribue des cartes virtuelles et la machine les affiche aux joueurs présents. Les règles de jeu doivent être semblables à celles des jeux de poker de table.

Art. 7

Le jeu de roulette automatique peut être de type matériel ou de type virtuel.

Le gain ou la perte du joueur est déterminé par une bille qui s'immobilise dans une des cases numérotées.

Une fois la mise introduite, le joueur sélectionne un numéro ou la combinaison sur lequel il veut miser. Ensuite, la touche Start permet de lancer la roulette. Quand la bille s'immobilise dans une des cases numérotées, elle détermine le numéro gagnant. Le joueur est payé en fonction de son jeu.

La roulette matérielle est composée d'une roulette couverte semblable à celle utilisée pour les jeux de table.

La roulette virtuelle se joue sur un écran à deux niveaux. Sur le premier niveau s'affiche la table des mises où le joueur peut disposer ses jetons virtuels. Sur le second niveau apparaît la roue.

A la roulette matérielle et à la roulette virtuelle, le tirage peut s'effectuer au moyen de dés. L'utilisation de dés ne change rien à la nature du jeu, lequel reste un jeu de type roulette.

Art. 8

Le nombre de jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II est limité à 30 appareils.

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 9

Les jeux de hasard équipés de plusieurs postes de jeux sont limités à 3 par établissement. Ceux sans carte joueur sont limités à six terminaux. Ceux avec carte joueur sont limités à une seule table avec un maximum de dix terminaux.

Art. 10

L'arrêté royal du 22 décembre 2000 établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II est abrogé.

Art. 11

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

Art. 12

Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a le Budget et en partie la Loterie Nationale dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Affaires sociales et de la Santé publique dans ses attributions, et notre Ministre qui a l'Economie, l'Energie, le Commerce extérieur et de la Politique scientifique dans ses attributions sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 26 avril 2004.

ALBERT

Par le Roi :

La Ministre de la Justice,

Mme L. ONKELINX

Le Ministre du Budget, qui a en partie la Loterie Nationale dans ses attributions,

J. VANDE LANOTTE

Le Ministre de l'Intérieur,

P. DEWAELE

Le Ministre des Finances,

D. REYNDEERS

Le Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique,

R. DEMOTTE

La Ministre de l'Economie, de l'Energie, du Commerce extérieur et de la Politique scientifique,
Mme F. MOERMAN

10 ANNEXE C : AR 09277 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE II (SALLE DE JEUX)

Arrêté royal relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II. (AR 8/04/2003 - MB 17/04/2003)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 14 juin 2004 - (MB du 01/07/2004 - page 53367)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29/06/2009 - page 44340)

ALBERT II , Roi des Belges,
A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment les articles 8, 38.4, 52, et 53^o3;

Vu l'arrêté royal du 22 décembre 2000 relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II ;

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 2 octobre 2002;

Vu l'avis de l'Inspecteur des finances, donné le 24 mai et le 28 août 2002 ;

Vu l'accord du Ministre du Budget, donné le 20 février 2002 ;

Vu la demande de traitement urgent, motivée par la circonstance que les prochaines élections fédérales ont lieu le 18 mai 2003 et compte tenu à cet égard de la dissolution préalable des chambres fédérales et d'une période de traitement des affaires courantes.
Vu l'avis 35.102/2 du Conseil d'Etat, donné le 21 mars 2003, en application de l'article 84, alinéa 1^{er}, 2^o des lois coordonnées sur le Conseil d'Etat;

Vu la Directive 98/34/CE du 22 juin 1998 du Parlement européen et du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques, modifiée par la Directive 98/48/CE du 20 juillet 1998;

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

NOUS AVONS ARRÊTÉ ET ARRÊTONS :

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Chapitre I : Exigences relatives à la catégorie des jeux automatiques sans carte joueur.

Art. 1er

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II, doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant.

La connexion et la communication avec d'autres appareils et systèmes ne doivent en aucun cas influencer les faits et les résultats liés aux jeux de hasard proposés par l'automate.

Art. 2

§1. Tous les faits et résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard. Constituent notamment des faits et des résultats liés aux jeux, susceptibles de se produire selon un taux de probabilité dans un jeu automatique de hasard :

- a. des symboles ;
- b. des nombres tirés ;
- c. des cartes ;
- d. des configurations de dés ;
- e. des combinaisons de chiffres.

§2. Les faits et les résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard;

Les actes que posent le joueur ne peuvent pas déterminer le résultat.

§3. Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants.

L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisé. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.

§4. Il est permis de recourir à plusieurs paramètres qui présentent des taux de redistribution différents et un nombre variable de faits et résultats liés aux gains. Les paramètres supplémentaires doivent inclure tous les niveaux de gains proposés par l'automate et ne peuvent être inférieurs au taux de redistribution minimum.

§5. La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'automate pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires. Ce générateur ne peut en aucun cas être raccordé aux compteurs ou au système de surveillance interne.

***** Tel que modifié par AR du 14-06-2004/ MB du 01/07/2004 *****

Art. 3

Un appareil automatique servant aux jeux de hasard doit présenter un taux de redistribution théorique d'au moins 84%.

Le taux de redistribution, visé à l'alinéa précédent, doit être déterminé au moyen de méthodes reconnues de calcul des probabilités, en fonction du nombre potentiel de résultats liés aux jeux, ou démontrés par des tests de jeu.

Art. 4

La partie commence lorsque le joueur en provoque le déclenchement par l'introduction d'une mise et elle s'achève par le résultat de gain ou de perte, avant qu'une mise ne soit exigée pour le déclenchement d'une nouvelle partie.

Art. 5

Le modèle des jeux de hasard automatiques destinés à l'exploitation dans un établissement de classe II doit être conçu de la manière suivante:

***** Abrogé par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

- b) Les mises doivent, au moins, pouvoir être introduites moyen de pièces de monnaie dans la devise en cours en Belgique;

**** *Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

- c) **** *Tel que modifié par AR du 14-06-2004/ MB du 01/07/2004* ****

la mise maximum est de 0,25 euro ;

L'enjeu par partie peut être constitué de plusieurs mises (mises multiples).

Le jeu doit pouvoir démarrer avec une mise comprise entre 0,10 euro et 0,25 euro.

Lors de chaque action sur le bouton "stake" (ou équivalent) l'enjeu ne peut augmenter que d'une valeur comprise entre:

- 0,10 euro et 1,00 euro pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes;
- 0,10 euro et 5,00 euro pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.

L'enjeu maximum par partie doit être limité à une valeur déterminée, lors de l'approbation de modèle, par la formule suivante :

$E_{max} = (2 \times PH / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{min}$ (pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes)

$E_{max} = (4 \times PH / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{min}$ (pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes).

E_{max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

PH = perte horaire moyenne maximale fixée au d) ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle (si le taux de redistribution dépend de l'enjeu, le calcul est effectué pour chaque enjeu possible);

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{min} = enjeu minimum possible par partie (valeur comprise entre 0,10 euro et 0,25 euro)

La valeur de E_{max} , arrondie à la plus petite unité monétaire possible, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

Toutefois, pour éviter d'atteindre des possibilités de mise inacceptables, la valeur de l'enjeu maximum autorisé par partie est limité à 100 fois la mise de base (soit 25,00 euro) pour les machines mono-postes ou les machines multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes et à 600 fois la mise de base (soit 150,00 euro) pour les machines multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.

- d) **** *Tel que modifié par AR du 14-06-2004/ MB du 01/07/2004* ****

la perte horaire moyenne ne peut être supérieure à 25 EUR;

- e) le paiement se fait dès que le joueur met en marche le mécanisme de paiement;

**** *Abrogé par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

**** *Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009* ****

- g) **** *Tel que modifié par AR du 14-06-2004/ MB du 01/07/2004* ****

Par jeu, le joueur ne peut recevoir plus de 200 fois l'enjeu maximum autorisé visée à l'article 5, c);

Le gain maximum par jeu ne peut toutefois excéder 500 EUR pour un automate à un seul joueur ou une machine multi-postes ayant un temps par partie inférieur à 60 secondes et 2000 EUR par terminal pour une machine multi-postes ayant un temps par partie supérieur ou égal à 60 secondes.

L'automate doit limiter les possibilités de mise du joueur afin que le gain potentiel par partie ne puisse excéder le gain maximum déterminé lors de l'approbation de modèle.

- h) si l'automate peut accueillir plusieurs joueurs en même temps, sur base d'un processus de hasard central, chaque terminal comprend une possibilité d'entrée et de mise et doit répondre aux critères mentionnés ci-dessus;
- i) si l'automate peut accueillir plusieurs joueurs en même temps, sur base d'un processus de hasard central, aucune influence réciproque ne peut prendre place entre les unités individuelles où les joueurs se trouvent;
- j) la durée minimum d'une partie doit être de trois secondes au moins ;
- k) sur l'écran doit figurer un compteur de gains qui indique l'importance du gain immédiat.

Art.6

Tout appareil servant à des jeux de hasard dans un établissement de jeux de hasard de classe II doit :

- 1) être équipé d'un système de surveillance interne ;
***** Abrogé par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****
- 3) être protégé contre les influences extérieures, en particulier les interférences électromagnétiques et électrostatiques et les ondes radioélectriques, conformément à la Directive européenne 89/336/CEE.

Art.7

Un appareil automatique servant à des jeux de hasard doit être équipé de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent afficher un degré de précision de 99,99% et être remis à zéro, avec mention de cette opération, dès qu'ils ont atteint leur capacité d'affichage maximale.

Les compteurs électromécaniques doivent satisfaire aux normes techniques agréées.

Art.8

Les compteurs électroniques prévus à l'article 7 du présent arrêté doivent au moins enregistrer :

- 1) le flux monétaire, en particulier les transactions suivantes :
 - a) le nombre de pièces introduites, communément appelé coin in ;
 - b) le nombre de pièces payées, communément appelé coin out ;
 - c) le nombre de pièces gardées par l'automate, communément appelé coin drop ;
 - d) le total des gains payés par la caisse centrale, communément appelé handpay ;

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

- 2) Le montant total des mises ;
- 3) Le montant total des gains ;

- 4) Le nombre de parties ;
 - 5) Les temps morts et interruptions dans le fonctionnement des appareils ;
 - 6) Les ouvertures des appareils et des compartiments dans lesquels se trouve l'argent.
- Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, pour autant que ce soit techniquement possible.

**** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 ****

Chapitre II : Exigences relatives à la catégorie des jeux automatiques avec carte joueur

**** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 ****

Art. 9

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe II, doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant. La connexion et la communication avec d'autres appareils et systèmes ne doivent en aucun cas influencer les faits et les résultats liés aux jeux de hasard proposés par l'automate.

**** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 ****

Art. 10

"§1. Tous les faits et résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard. Constituent notamment des faits et des résultats liés aux jeux, susceptibles de se produire selon un taux de probabilité dans un jeu automatique de hasard :

- a. des symboles ;
- b. des nombres tirés ;
- c. des cartes ;
- d. des configurations de dés ;
- e. des combinaisons de chiffres.

§2. Les faits et les résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard; Les actes que pose le joueur ne peuvent pas déterminer le résultat.

§3. Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants.

L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisée. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.

§4. La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'automate pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires. Ce générateur ne peut en aucun cas être raccordé aux compteurs ou au système de surveillance interne.

**** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 ****

Art. 11

Afin de respecter la perte horaire moyenne, la mise pour ces jeux automatiques avec carte joueur doit être introduite exclusivement au moyen d'une "carte joueur" individuelle et personnelle.

La machine doit, lors de chaque partie, comptabiliser les valeurs cumulées du temps de jeu et de la perte du joueur. La machine doit interdire l'accès au jeu pour un joueur dont la perte cumulée dépasse les limites admissibles.

***** Tel que modifié par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 12

La perte horaire moyenne ne peut être supérieure à 25 €;

Le paiement se fait dès que le joueur met en marche le mécanisme de paiement.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 13

Les jeux automatiques avec carte joueur doivent :

- a) être équipés d'un système de surveillance interne;
- b) être protégés contre les influences extérieures, en particulier les interférences électromagnétiques et électrostatiques et les ondes radioélectriques, conformément à la Directive européenne 89/336/CEE.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 14

Les jeux automatiques avec carte joueur doivent être équipés de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent afficher un degré de précision de 99,99% et être remis à zéro, avec mention de cette opération, dès qu'ils ont atteint leur capacité d'affichage maximale.

Les compteurs électromécaniques doivent satisfaire aux normes techniques agréées.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Art. 15

Les compteurs électroniques prévus à l'article 14 du présent arrêté doivent au moins enregistrer :

- 1) le montant total des mises
- 2) le montant total des gains
- 3) le nombre de parties
- 4) les temps morts et interruptions dans le fonctionnement des appareils
- 5) les ouvertures des appareils

Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, pour autant que ce soit techniquement possible.

***** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 *****

Chapitre III : Des clauses Finales.

**** Ajouté par AR du 11-06-2009/ MB du 29/06/2009 ****

Art. 16

Sans préjudice de l'arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II, la Commission des jeux de hasard peut, après l'avis de Service de Métrologie du Ministère des Affaires économiques, agréer certains appareils de test.

La demande d'agrément est adressée à la Commission des jeux de hasard et est accompagné :

1° d'une déclaration sur l'honneur dans laquelle le demandeur affirme qu'il respecte les exigences techniques et les dispositions relatives à la perte horaire moyenne;

2° des données concernant la statistique interne, telle que prévue à l'article 2, §5, du présent arrêté;

3° d'une déclaration sur l'honneur dans laquelle le demandeur garantit que les appareils de test faisant l'objet d'un agrément correspondent à la catégorie et à la définition des appareils, telles que prévues dans l'arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II.

La Commission des jeux de hasard fixe le nombre d'appareils de test, leur emplacement et la durée de l'agrément.

**** Ajouté par AR du xx-xx-2009/ MB du xx/xx/2009 ****

Art. 17

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

Donné à Bruxelles, le 8 avril 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre des Entreprises et Participations publiques,

R. DAEMS

Le Ministre de l'Economie,

C. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,

J. TAVERNIER

11 ANNEXE D : ARRETE METROLOGIE (APPROBATIONS DE MODELES)

21 FEVRIER 2003. - Arrêté royal relatif aux procédures de contrôle préalables à l'agrément, aux modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard (Moniteur Belge du 03-03-2003, page 10390)

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment les articles 52, 53.3 et 53.5;

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 25 avril 2001;

Vue l'avis de l'Inspecteur des finances, donné le 6 mai 2002;

Vu l'accord du Ministre du Budget, donné le 9 juillet 2002;

Vu la notification faite le 10 mai 2001 en vertu de la directive 98/34/CE du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information;

Vu l'avis n° 34.149/2 du Conseil d'Etat, donné le 23 octobre 2002;

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

Nous avons arrêté et arrêtons :

CHAPITRE I^{er}. - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard

Section 1^{re}. - L'approbation de modèle

Article 1^{er}. Pour l'application du présent arrêté, il faut entendre par :

1° la loi : la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs;

2° la Commission : la Commission des jeux de hasard;

3° l'(les) instance(s) : l'instance ou les instances visées à l'article 52, alinéa 2, de la loi, chargées des contrôles.

Art. 2. § 1^{er}. L'agrément d'un jeu de hasard par la Commission est subordonnée à son approbation de modèle délivrée par l'une des instances.

§ 2. L'examen d'un modèle de jeu de hasard en vue de son approbation vise à déterminer si ce modèle satisfait aux règles de fonctionnement fixées par Nous en application des articles 8, 33.4, 38.4 et 43.4. de la loi pour la catégorie de jeux de hasard auquel il appartient, et si les jeux de hasard à construire conformément à ce modèle peuvent satisfaire à ces mêmes prescriptions.

L'instance chargée de l'examen du modèle acceptera, sans les recommencer, les essais et les contrôles effectués dans un autre Etat membre des Communautés européennes ou partie

contractante à l'accord sur l'Espace économique européen, pour autant que leurs résultats soient mis à sa disposition et jugés satisfaisants.

§ 3. Lorsqu'un jeu de hasard est constitué de plusieurs sous-ensembles, certains sous-ensembles peuvent être essayés séparément et bénéficier d'un rapport d'essai. L'approbation de modèle ne peut être délivrée que pour le jeu de hasard complet.

§ 4. Toute modification ou adjonction à un modèle approuvé, pouvant influencer le fonctionnement du jeu de hasard, doit être portée à la connaissance de l'instance concernée. Une variante à l'approbation de modèle est délivrée sur la base de l'examen prévu au § 2 du présent article.

Art. 3. § 1^{er}. La demande d'approbation de modèle est présentée auprès du Service de la Métrologie par le fabricant ou par son distributeur établi dans un Etat membre des Communautés européennes ou partie contractante à l'accord sur l'Espace économique européen.

§ 2. La demande comporte les indications suivantes :

- le nom et le domicile du fabricant et, le cas échéant, de son distributeur;
- la catégorie de jeu de hasard;
- le type et la dénomination commerciale éventuelle.

La demande, en triple exemplaire, est également accompagnée des documents nécessaires à son examen, notamment :

- une déclaration de conformité récente, émise par le fabricant du jeu de hasard, indiquant que la machine présentée à l'approbation de modèle a été conçue et construite en conformité avec les exigences réglementaires relatives aux jeux de hasard;
- une description complète du mode d'utilisation du jeu de hasard;
- des photographies nettes et en couleurs de l'aspect extérieur du jeu de hasard;
- des plans de montage;
- une notice descriptive détaillant la construction et le fonctionnement, les dispositifs de sécurité assurant le bon fonctionnement, les dispositifs de réglage, les indications signalétiques, les emplacements prévus pour les marques de vérification et pour les scellements éventuels;
- tout document pertinent permettant de faciliter l'évaluation de la conformité aux exigences réglementaires.

Art. 4. Endéans un délai raisonnable en fonction des essais à réaliser, l'approbation de modèle est délivrée au demandeur, sous la forme d'un certificat daté et signé. Ce certificat fixe le signe d'approbation de modèle attribué et, le cas échéant, les conditions techniques d'installation applicables au jeu de hasard approuvé. Le certificat est accompagné des plans et d'une notice descriptive identifiant le modèle.

Art. 5. § 1^{er}. La durée de validité des approbations de modèle est de dix ans; elle peut être prorogée pour des périodes successives de même durée.

§ 2. Des approbations de modèle provisoires, soit quant au mode de fonctionnement, soit quant à la technique employée, peuvent être accordées lorsque seule la mise en service du modèle permet à l'instance de contrôle d'obtenir les informations lui permettant de déterminer si ce modèle satisfait aux règles de fonctionnement fixées.

§ 3. L'approbation de modèle, même celle d'effet limité, est révoquée lorsque les jeux de hasard conformes à un modèle approuvé présentent un défaut d'ordre général rendant ces jeux

de hasard impropres à leur destination ou lorsqu'il est constaté que l'approbation de modèle a été indûment accordée.

Une approbation de modèle d'effet limité est également révoquée lorsque l'une des limitations mentionnées au paragraphe 2 n'est pas respectée.

Art. 6. A la requête de l'instance qui délivre l'approbation de modèle, le demandeur est tenu de fournir tous les moyens nécessaires à l'examen d'un modèle en vue de son approbation.

Section II. - La vérification primitive

Art. 7. § 1^{er}. La vérification primitive a pour but de vérifier si chaque jeu de hasard, préalablement à sa mise en service, est conforme au modèle approuvé et satisfait aux prescriptions techniques fixées qui le concernent. Dans l'affirmative, conformément aux dispositions de l'article 17, le Service de la Métrologie appose la marque de vérification primitive sur la plaquette de poinçonnage ou délivre un certificat de vérification.

§ 2. Les demandes de vérification primitive sont adressées par le bénéficiaire de l'approbation de modèle ou son mandataire au Service de la Métrologie.

§ 3. Chaque jeu de hasard doit être présenté dans un état tel que la vérification et l'apposition des marques de vérification et de scellement peuvent s'effectuer sans travail préparatoire, ni réglage en cours de vérification.

Section III. - La vérification périodique

Art. 8. La vérification périodique consiste à vérifier si chaque jeu de hasard qui a déjà fait l'objet de la vérification primitive satisfait encore aux prescriptions légales. Dans l'affirmative, une marque de vérification, telle que décrite à l'article 18, est apposée ou un certificat de vérification est délivré.

Art. 9. La vérification périodique a lieu après des périodes fixées par Nous pour les diverses catégories de jeux de hasard.

Art. 10. Les instances chargées de la vérification périodique, ne procèdent à aucune opération de réglage ou de remise en état des jeux de hasard présentés à la vérification.

Art. 11. Si, lors des vérifications périodiques apparaissent des défauts mineurs, l'instance qui a effectué les vérifications périodiques peut donner au propriétaire ou au détenteur l'occasion de faire réparer le jeu de hasard en question et de le faire soumettre à une nouvelle vérification périodique dans un délai déterminé, sans que son utilisation soit interdite entre-temps.

Le jeu de hasard en question est dans ce cas revêtu de la marque d'acceptation différée décrite à l'article 19.

Art. 12. La marque de refus, visée à l'article 20, est apposée d'office par l'instance qui a effectué la vérification, lorsqu'elle estime que l'emploi du jeu de hasard vérifié doit être interdit :

- soit parce que celui-ci est irréparable;
- soit que ses défauts demandent une remise en état préalable à toute autre utilisation.

La remise en service d'un tel jeu de hasard ne peut se faire qu'après une nouvelle vérification périodique demandée par le réparateur titulaire d'une licence de classe E visée à l'article 48 de la loi.

En plus de l'apposition de la marque de refus, les marques de vérification périodiques antérieures sont oblitérées.

Section IV. - Le contrôle technique

Art. 13. Le contrôle technique consiste à vérifier si un jeu de hasard qui a déjà fait l'objet de la vérification primitive satisfait encore aux prescriptions légales.

Il peut être effectué à tout moment sur un jeu de hasard vérifié, à la requête de la Commission ou à l'initiative de l'une des instances.

Art. 14. La marque de refus, visée à l'article 20, est apposée d'office par l'instance qui a effectué le contrôle, lorsqu'elle estime que l'emploi du jeu de hasard vérifié doit être interdit :

- soit parce que celui-ci est irréparable,
- soit que ses défauts demandent une remise en état préalable à toute autre utilisation.

La remise en service d'un tel jeu de hasard ne peut se faire qu'après une nouvelle vérification périodique demandée par le réparateur titulaire d'une licence de classe E visée à l'article 48 de la loi.

En plus de l'apposition de la marque de refus, les marques de vérification périodiques antérieures sont oblitérées.

CHAPITRE II. - Signes d'approbation de modèle, marques et certificats de vérification

Art. 15. L'apposition sur un jeu de hasard de marques ou d'inscriptions propres à créer une confusion avec les marques et signes fixés dans le présent chapitre, est interdite.

Art. 16. Le signe d'approbation de modèle, visé à l'article 4 du présent arrêté, consiste en un cadre rectangulaire comportant la lettre majuscule B, un tiret, les deux derniers chiffres du millésime de l'année d'attribution de l'approbation de modèle, un tiret et un numéro caractéristique de plusieurs chiffres.

Le numéro caractéristique est précédé par la lettre P dans le cas d'une approbation de modèle d'effet limité.

Ce signe doit être apposé sur les jeux de hasard conformes au modèle en question par celui qui a obtenu l'approbation de modèle. L'endroit d'apposition de ce signe est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 17. La marque d'acceptation en vérification primitive est composée de deux empreintes :

- a) la première est constituée par le signe distinctif de l'instance,
- b) la seconde est constituée par le millésime de l'année de vérification compris dans un contour hexagonal.

Ces empreintes sont apposées sur une plaquette de poinçonnage définie dans l'approbation de modèle.

Art. 18. La marque d'acceptation en vérification périodique est constituée par le millésime de l'année de vérification compris dans un contour hexagonal et la durée de validité, repris sur

une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur verte. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 19. La marque d'acceptation différée en vérification périodique consiste en une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur jaune, mentionnant le délai accordé pour la réparation, le signe distinctif de l'instance qui a procédé à la vérification. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 20. La marque de refus en vérification périodique consiste en un triangle équilatéral contenant le signe distinctif de l'instance qui a procédé à la vérification.

Cette marque est apposée par l'empreinte d'un poinçon ou au moyen d'une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur rouge. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 21. Lorsque la constitution ou les dimensions d'un jeu de hasard sont incompatibles avec l'apposition de marques de vérification primitive ou périodique, ces marques sont remplacées par un certificat.

Ce certificat doit être conservé par le détenteur du jeu de hasard auquel il se rapporte et être présenté par ce dernier sur première demande de l'une des instances.

CHAPITRE III. - Contrôles exécutés par un organisme accrédité

Art. 22. Conformément aux dispositions prévues dans l'article 52, alinéa 2, 2^{ème} tiret et alinéa 3 de la loi, le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques peut confier les essais d'approbation de modèle, les vérifications primitive et périodique et le contrôle technique à des organismes accrédités à cet effet dans le cadre de la loi du 20 juillet 1990 concernant l'accréditation des organismes de certification et de contrôles ainsi que des laboratoires d'essais ou accrédités dans un autre Etat membre des Communautés européennes ou partie contractante à l'accord sur l'Espace économique européen. Les organismes accrédités transmettent les résultats des contrôles au Service de la Métrologie.

Art. 23. Lors d'une vérification primitive, d'une vérification périodique ou d'un contrôle technique, l'organisme accrédité appose les marques de vérification prévues aux articles 17, 18, 19 et 20. Dans ce cas, les marques comportent en outre le numéro d'identification de l'organisme accrédité.

CHAPITRE IV. - Dispositions finales

Art. 24. Les dispositions visées par les articles 52, 53.3 et 53.5 de la loi entrent en vigueur le jour de l'entrée en vigueur du présent arrêté.

Art. 25. Le présent arrêté produit ses effets le 1^{er} janvier 2002.

Art. 26. Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a des Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions et Notre Ministre qui a la Santé publique l'Economie dans ses attributions sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 21 février 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,

J. TAVERNIER

12 ANNEXE E : ARRETE METROLOGIE (RETRIBUTIONS RELATIVES AUX CONTROLES)

21 FEVRIER 2003. - Arrêté royal fixant le montant et le mode de perception, par le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques, pour les rétributions relatives aux contrôles d'approbations de modèles et aux contrôles subséquents des jeux de hasard

(Moniteur Belge du 12-03-2003, page 11994)

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment l'article 53.6;

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 25 avril 2001;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 6 mai 2002;

Vu l'accord du Ministre du Budget, donné le 9 juillet 2002;

Vu la notification faite le 10 mai 2001 en vertu de la directive 98/34/CE du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des normes et réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information;

Vu l'avis n° 34.150/2 du Conseil d'Etat, donné le 23 octobre 2002;

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

Nous avons arrêté et arrêtons :

Article 1^{er}. Le montant de la rétribution d'approbation de modèle des jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 14.000 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 12.000 EUR;

3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 7.500 EUR.

Art. 2. Le montant de la rétribution d'approbation de modèle peut être réduit en fonction de la nature et du volume des travaux liés à l'examen du modèle. Dans ce cas, il est facturé sur base du tarif horaire fixé à l'article 6 du présent arrêté.

Art. 3. Le montant de la rétribution de vérification primitive pour les jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 200 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 150 EUR;

3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 100 EUR.

Art. 4. Le montant de la rétribution de vérification périodique pour les jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 175 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 125 EUR;
3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 75 EUR.

Art. 5. Si la vérification ne peut avoir lieu du fait du demandeur ou du détenteur du jeu de hasard, la rétribution est due à concurrence de 40 % du montant qui serait dû si la vérification avait pu être effectuée.

Aucune rétribution n'est due lorsque le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques est informé de l'impossibilité de la réalisation de la vérification au moins trois jours ouvrables avant leur date d'exécution.

Art. 6. Les opérations de contrôle autres que celles visées aux articles 1^{er}, 3 et 4 sont facturées au tarif horaire de 75 EUR par personne.

Art. 7. Les montants visés aux articles 1^{er}, 3, 4, 5 et 6 sont facturés par le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques au profit du Fonds Jeux de hasard.

Art. 8. Les dispositions visées par l'article 53.6 de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs entrent en vigueur le jour de l'entrée en vigueur du présent arrêté.

Art. 9. Le présent arrêté produit ses effets le 1^{er} janvier 2002.

Art. 10. Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a des Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions, et Notre Ministre qui a la Santé publique dans ses attributions, sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 21 février 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,

J. TAVERNIER