

# *Protocole de contrôle des jeux de hasard automatiques*

*destinés à l'exploitation dans les  
établissements de jeux de hasard de  
classe III (Horeca)*

- Texte coordonné -

Version 2.10 du 1<sup>er</sup> décembre 2016

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



## TABLE DES MATIERES

	page
<b>1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES .....</b>	<b>5</b>
<b>2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT .....</b>	<b>6</b>
<b>3 REGLEMENTATION .....</b>	<b>7</b>
<b>4 DEFINITIONS ET ABREVIATIONS .....</b>	<b>8</b>
<b>5 PRODUITS ET INFORMATIONS A COMMUNIQUER.....</b>	<b>10</b>
<b>6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES .....</b>	<b>12</b>
LJH Article 8.a Perte horaire 12,50 euros pour classe III .....	12
LJH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils .....	12
LJH Article 59 Jetons, fiches, pièces de monnaie .....	12
<b>7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE III (HORECA) .....</b>	<b>13</b>
LJH Article 43 alinéa 4 Règles de fonctionnement débits de boissons .....	13
AR 2004/03/02 (09094) liste III Article 1er Autorisés: Bingo, One ball .....	13
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.1 Exigences de modèle – Dispositif de paiement automatique.....	14
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.2 Exigences de modèle – Enjeu minimum, maximum (0,25 €, 6,25 €) ...	14
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.3 Exigences de modèle – 1 seule bille supplémentaire par partie .....	14
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.4 Exigences de modèle – Enjeu maximum versus gain maximum .....	15
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.5 Exigences de modèle – Constitution de l'enjeu égale à la mise de base .....	15
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.6 Exigences de modèle – Pièces de monnaie ≤ 2 €.....	15
Explication: .....	15
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.7 Exigences de modèles – pas de commande à distance.....	15
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.8 Exigences de modèles – Rupture de courant.....	15
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.9 Exigences de modèles – Contrôle de l'enjeu maximum .....	16
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.10 Exigences de modèles – lecteur de cartes d'identité électroniques	16
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.11 Exigences de modèles – carte exploitant.....	16
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 2 Gain ≤ 2000x mise de base .....	17
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 3 Gain restitué >= 84% de l'enjeu.....	17
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 4 Influences extérieures .....	18
AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 5 Statistique interne.....	18
<b>8 ANNEXE A : LOI SUR LES JEUX DE HASARD, LES ÉTABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD ET LA PROTECTION DES JOUEURS (LJH).....</b>	<b>21</b>
<b>9 ANNEXE B : AR 09094 - LA LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE III (HORECA).....</b>	<b>48</b>
<b>10 ANNEXE C : AR 09451 - RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE III (HORECA).....</b>	<b>50</b>
<b>11 ANNEXE D : ARRETE METROLOGIE (APPROBATIONS DE MODELES) .....</b>	<b>53</b>
CHAPITRE I <sup>er</sup> . - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard .....	53
CHAPITRE II. - Signes d'approbation de modèle, marques et certificats de vérification .....	56

CHAPITRE III. - Contrôles exécutés par un organisme accrédité.....	57
CHAPITRE IV. - Dispositions finales.....	57
<b>12 ANNEXE E : ARRETE METROLOGIE (RETRIBUTIONS RELATIVES AUX CONTRÔLES).....</b>	<b>59</b>

## 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/1.3/3. (Avec ajout des AR Métrologie)  
Cette version est limitée à la classe III
- Version 2.0 Version 1.3, incorporant les notes complémentaires n° III/1.3/1 et III/1.3/2.  
(+ modification des points AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 3 et AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 5)
- Version 2.1 Version 2.0, incorporant les notes complémentaires n° III/2.0/1 et III/2.0/2. (Ajout des références à l'arrêté royal du 2 mars 2004 établissant la liste des jeux autorisés).
- Version 2.2 Version 2.1, incorporant la note complémentaire n° III/2.1/1.
- Version 2.3 Version 2.2, incorporant la note complémentaire n° III/2.2/1, la modification du point "liste III Article 1er" et l'ajout des points "règles III Article 1.10" et "règles III Article 1.11".
- Version 2.4 Version 2.3, incorporant des clarifications relatives à la carte eId.
- Version 2.5 Version 2.4 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 21/09/2011 : AR 2004/03/02 Article 1er ; AR 2003/07/11 Articles 1.6, 1.10, 1.11 et 5
- Version 2.6 Version 2.5 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 20/09/2012 (voir document *Update\_Metrologie\_FR\_20120920.pdf*)
- Version 2.7 Version 2.6 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 19/09/2013 (voir document *Update\_Metro\_2013\_FR.pdf*)
- Version 2.8 Version 2.7 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 18/09/2014 (voir document *Update\_Metro\_2014\_FR.pdf*)
- Version 2.9 Version 2.8 incorporant les modifications décidées lors de la "réunion Secteur" du 17/09/2015 (voir document *Update\_Metro\_2015\_FR.pdf*)
- Version 2.10 Version 2.9 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 de 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"><li>○ Explication</li><li>○ Description interprétation et exemples</li><li>○ Description méthode de contrôle</li></ul> |
|--|

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 III (Horeca)

- Arrêté royal 09094 du 2 mars 2004 établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III (MB du 18/03/2004 - 15335)
- Arrêté royal 09451 du 11 juillet 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 III (MB-30-07-2003 - 39732)  
Modifié par l'arrêté royal du 03 février 2011 (MB du 24-02-2011, page 13222)

#### Procédures d'approbations de modèles (AR Metrologie)

- 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
LJH	Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs
AR	Arrêté Royal
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>
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>
Autohold	holds déterminés dans l'automate par le programme et qui peuvent être acceptés ou niés.
Jeu club	forme de jeu où les points acquis dans un jeu de base servent comme enjeu
Prix criss-cross	prix obtenu lorsqu'une combinaison de symboles n'apparaît pas sur une ligne de gain mais bien dans une fenêtre prédéfinie
Situation porte ouverte	situation où l'automate n'enregistre pas la mise, le paiement, le nombre de jeux joués, etc. , appelée aussi mode test
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
Increment	impulsion de hausse, généralement utilisée comme information à un système de jackpot relié



Prix Mystery	prix variable
Near-miss	l'apparition plus ou moins attendue de symboles juste au-dessus ou en-dessous d'une ligne de gain
Gamble neutre	gamble où la valeur statistique de la mise est égale à celle du prix
Résultat disponible	points ou autres valeurs sur l'automate pouvant être convertis en argent par le joueur
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.
Slide	mécanisme de paiement qui écarte les pièces inférieures d'un tas
Régulateur du pourcentage temps	régulateur par lequel la vitesse de jeu a une influence sur le pourcentage de restitution
Ligne de gain	ligne où doivent apparaître des symboles pour pouvoir prétendre au prix présenté dans le plan de gain
Plan de gain	liste de combinaisons de symboles et prix correspondants

## 5 PRODUITS ET INFORMATIONS A COMMUNIQUER

Les produits et informations suivants doivent être communiqués au Service de la Métrologie 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 partie, le résultat de la partie doit être transmis vers un ordinateur via une interface RS232. L'information ASCII doit être présentée dans le format suivant ou équivalent. La longueur de chaque chaîne doit être toujours la même et les variables séparées par un espace.

Format 1 : #mise1 #mise2 #1 #2 #3 #3 #4 #5 #6 #GB #GT CRLF
--

Avec :

#mise1 = la mise pour le jeu de base en euro-centimes.

#mise2 = la mise pour la bille supplémentaire en euro-centimes.

#1 = tirage 1, 2, 3, ... (résultat de chaque bille).

#GB = Gain de base, soit le résultat du jeu de base sans la bille supplémentaire en euro-centimes.

#GT = Gain total, soit le résultat final de la partie, bille supplémentaire compris, en euro-centimes.

CRLF = marque terminale de la chaîne.

Le nombre de tirages dépend du type de jeu et du nombre de tirages par parties.

Les informations doivent être disponibles en mode de jeu normal (porte fermée)

Une seule chaîne doit être transmise par partie, directement après la partie.

Ce format conduit à l'exemple de chaîne suivant :

0625 0625 04 06 01 23 02 05 05000 50000 CR LF
---

Ce format peut être modifié en accord avec l'organisme d'évaluation.

## 6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES

### LJH Article 8.a Perte horaire 12,50 euros pour classe III

*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 autorisés dans les établissements de classe II et III, les jeux de hasard dont il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 12,5 € 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 III :

Pour détails voir classe III : Projet AR règles III Article 3 (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.

### 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 III à propos de cet article figurent dans le Projet AR règles III, article 1.6.

## 7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE III (HORECA)

### LJH Article 43 alinéa 4 Règles de fonctionnement débits de boissons

*Le Roi détermine:*

*4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;*

### AR 2004/03/02 (09094) liste III Article 1er Autorisés: Bingo, One ball

*Sont seuls autorisés, dans les établissements de jeux de hasard de classe III, les jeux de hasard suivants :*

- 1° l'exploitation des billards électriques à enjeu variable, généralement dénommés « Bingo » dont le jeu consiste à loger plusieurs boules ou billes dans des trous pratiqués dans le plan horizontal de l'appareil, à l'effet d'éclairer, sur le panneau du plan vertical, plusieurs chiffres ou signes sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale, ou encore dans une zone déterminée selon le type d'appareil;*
- 2° l'exploitation des billards électriques à enjeu variable, généralement dénommés « One-Ball », dont le jeu consiste à loger, sur le plan horizontal de l'appareil, une boule ou bille dans un des trous portant le même chiffre que celui qui est éclairé sur le plan vertical.*

#### **Explication :**

L'inclinaison de la table de jeu doit être fixe. Le jeu doit être installé horizontalement à l'aide d'un indicateur de nivellement (niveau à bulle).

L'indicateur de nivellement doit mesurer l'inclinaison dans le sens longitudinal et dans le sens transversal.

L'indicateur de nivellement doit avoir une sensibilité minimale : la bulle doit se déplacer d'au moins 2 mm pour une inclinaison de 1 %.

Ces jeux sont des billards *électriques*. Le terme "électrique" indique que la bille doit être physique et non virtuelle sur un écran. Les machines restent considérées comme des "billards électriques" même si certains composants électroniques sont utilisés.

Préalablement au lancé de la bille, une phase d'animations destinée à déterminer le prix potentiel pouvant être gagné à l'aide des billes est autorisée pour autant qu'il n'y ait aucune ressemblance avec des jeux autorisés pour les établissements de classe I et II. Cette phase préalable peut offrir une interaction avec le joueur mais elle ne peut pas devenir l'activité principale du jeu (elle ne peut pas durer plus longtemps). Une ressemblance graphique avec les jeux de classe II est toutefois autorisée lorsqu'il s'agit d'une animation ayant pour seul but de déterminer les chiffres gagnants et non le prix potentiel.

Il est permis de proposer au joueur de remettre son gain en jeu (par exemple au moyen d'une extra bille) en l'échangeant contre un gain encore inconnu pour autant que les conditions suivantes soient respectées :

- / le joueur peut, à tout moment, mettre fin au jeu interactif ;
- / l'introduction d'une mise doit être impossible ;
- / la valeur des gains proposés doit être affichée ;
- / aucune proposition ne peut être inférieure à la mise ;

- / les propositions présentées comme aléatoires doivent être distribuées de manière purement "random", un essai doit être prévu lors de l'approbation de modèle ;
- / cet échange doit rester une phase accessoire et ne pas devenir une activité importante du jeu (elle peut toutefois être proposée après chaque partie si elle consiste à placer des billes dans des trous) ;
- / toute ressemblance avec des animations de type "reel slot" est interdite.

Le jeu de base doit rester le jeu de Bingo ou de One-Ball : la surface du "plan horizontal" où sont jouées les billes doit être plus grande que celle du dispositif d'affichage où se joue le jeu alternatif ou l'animation.

L'animation ou le jeu alternatif doit rester neutre et ne pas influencer la perte horaire de la machine. Si le joueur peut effectuer des choix, la machine doit fournir des propositions de choix que le joueur peut accepter ou modifier. Les essais de perte horaire sont effectués en acceptant les choix proposés par défaut par la machine.

Les prix déterminés lors de l'animation ou du jeu alternatif doivent être gagnés sur base du résultat de la bille.

La probabilité moyenne de gagner le prix proposé par l'animation ou le jeu alternatif ne peut pas dépasser 35 %. Cette probabilité est calculée en divisant le nombre de trous "gagnants" par le nombre total de trous. La proportion de parties offrant une probabilité de gagner supérieure à 75 % doit être limitée à 5 % maximum.

Les probabilités de second ordre c'est à dire après un "ball return" ne sont pas prises en compte.

#### **AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.1 Exigences de modèle – Dispositif de paiement automatique**

*Les appareils de jeu dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III doivent répondre aux conditions suivantes :*

- 1) *ils ne peuvent être munis d'un dispositif de paiement automatique;*

#### **AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.2 Exigences de modèle – Enjeu minimum, maximum (0,25 €, 6,25 €)**

- 2) *la mise de base, c'est-à-dire le montant de base nécessaire pour faire fonctionner l'appareil, est limitée à 0,25 €, l'enjeu minimum étant égal à la mise de base et l'enjeu maximum à vingt-cinq fois la mise de base;*

##### **Explication:**

L'enjeu minimum est égal 0,25 €

L'enjeu maximum est égal à 6,25 €

La mise de base est limitée à 0,25 €.

#### **AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.3 Exigences de modèle – 1 seule bille supplémentaire par partie**

- 3) *une seule bille supplémentaire peut être acquise par partie, pour un prix qui est explicitement mentionné sur l'appareil et qui ne peut dépasser vingt-cinq fois la mise de base;*

##### **Explication:**

La bille supplémentaire est, selon cette définition, incluse dans la partie. Il y a au maximum deux mises par partie. Ceci a une importance pour le format des données qui doivent être fournies, pour les essais, via l'interface RS232.

Le prix maximal de la bille supplémentaire est 6,25 €.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.4 Exigences de modèle – Enjeu maximum versus gain maximum**

4) *l'enjeu maximum doit correspondre à une possibilité de gain maximum;*

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.5 Exigences de modèle – Constitution de l'enjeu égale à la mise de base**

5) *l'enjeu doit être constitué en poussant un bouton prévu à cet effet sur l'appareil autant de fois que l'enjeu choisi contient de fois la mise de base;*

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.6 Exigences de modèle – Pièces de monnaie  $\leq 2$  €**

6) *l'appareil ne peut être mis en marche qu'en y introduisant des pièces de monnaie d'une valeur maximale de 2 €;*

**Explication:**

L'enjeu peut être introduit dans la machine via un système cashless répondant aux exigences prévues par le "protocole informatique" (le lecteur de billet peut faire office de terminal de paiement cashless).

L'introduction d'une mise (action sur le bouton "stake") peut provoquer le commencement de la partie ("start").

Le bouton "same bet" est autorisé. Toutefois pour pouvoir lancer une nouvelle partie (même après un Tilt) au moins une bille doit avoir terminé son parcours normal.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.7 Exigences de modèles – pas de commande à distance**

7) *aucune commande à distance ne peut faire fonctionner l'appareil;*

**Explication:**

L'exigence "pas de commande à distance" implique également qu'aucun paramètre ne peut être modifié à distance sur la machine (ex. : pas de mise à jour du numéro de série via le GPRS). Le GPRS peut toutefois être utilisé dans le cadre de la "télémaintenance" pour autant que ces possibilités soient clairement documentées et acceptées lors de l'approbation de modèle.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.8 Exigences de modèles – Rupture de courant**

8) *tout appareil doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une interruption de courant ;*

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.9 Exigences de modèles – Contrôle de l'enjeu maximum**

9) *l'appareil doit être équipé d'un mécanisme qui empêche son alimentation au-delà de l'enjeu maximum.*

**Explication :**

Pour des raisons pratiques la machine peut accepter des pièces tant que la valeur du crédit ne dépasse pas 50 €.

Au delà de cette valeur, les pièces supplémentaires doivent être refusées par la machine.

L'alimentation de la machine via un système "cashless" peut porter le crédit à une valeur maximale de 56,25 €.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.10 Exigences de modèles – lecteur de cartes d'identité électroniques**

10) *l'appareil est muni d'un lecteur de cartes d'identité électroniques ;*

**Explication :**

Le joueur utilise sa carte d'identité uniquement pour permettre l'introduction du crédit dans la machine. Pour démarrer la partie la carte doit être retirée du lecteur.

Après introduction d'une carte valide, le joueur dispose de 5 minutes pour introduire le crédit dans la machine. L'introduction d'une carte non valide doit immédiatement rendre l'introduction du crédit impossible.

Pour éviter une usure excessive de la carte, l'introduction d'un nouveau crédit est autorisée endéans les 5 minutes de la fin de la partie ayant ramené le crédit à une valeur inférieur à la mise de base, sans nécessiter l'introduction de la carte d'identité, pour autant que le joueur ait manifesté son intention de continuer à jouer via une action effectuée endéans les 5 secondes de la fin de cette partie. Si la machine ne prévoit pas cette action, elle ne peut accepter l'introduction du crédit que pendant les 5 minutes qui suivent la détection d'une carte d'identité valide.

Aucune donnée personnelle n'est conservée par la machine.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 1.11 Exigences de modèles – carte exploitant**

11) *l'appareil ne peut être mis en marche que lorsqu'une carte d'identité électronique d'un joueur majeur est introduite.*

*Si le joueur ne dispose pas d'une carte d'identité électronique, l'exploitant peut mettre l'appareil en marche au moyen d'une carte exploitant après vérification de l'âge du joueur potentiel.*

**Explication :**

La carte "exploitant" doit être programmée de façon à pouvoir fonctionner uniquement avec la ou les machine(s) de l'établissement concerné.

La machine doit garder un historique de chaque utilisation de la carte.

Il y a lieu d'enregistrer :

-/ la date et l'heure de l'utilisation ;

-/ la date de naissance identifiée (dans le cas de la "carte exploitant", la date de naissance doit être programmée à 01/01/1900);



-/ un flag pour identifier la "carte exploitant" : 0 = Carte (joueur) acceptée ; 1 = Carte exploitant ; 2 = Carte refusée ;  
Un fichier reprenant les 500 derniers événements doit être conservé par le bingo. Une commande doit permettre la récupération du fichier via l'interface RS232 (le détail de cette commande est défini dans le protocole informatique de la Commission des jeux de hasard).

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 2**      **Gain ≤ 2000x mise de base**

*Les possibilités de gain ne peuvent en aucun cas dépasser deux mille fois la mise de base. Les gains doivent être attribués en une seule fois à la fin d'une partie, c'est-à-dire dès que les billes disponibles sur la base de l'enjeu choisi et, le cas échéant, la bille supplémentaire, ont été utilisées.*

**Explication:**

Ceci implique qu'on peut au maximum gagner  $2000 \times 0,25 \text{ €} = 500 \text{ €}$ .

La table de paiement peut proposer des gains supérieurs pour autant que :

- / la probabilité que cela se produise est faible (moins de 1 % des parties) ;
- / le montant dépassant le gain maximal autorisé n'excède pas 500 € ;
- / le montant dépassant le gain maximal autorisé est proposé comme "prix bonus";
- / ce prix bonus doit être proposé lors de la partie suivante et s'il n'est pas gagné il peut être reproposé au joueur;
- / la probabilité de gagner le prix bonus n'est pas artificiellement augmentée.

**AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 3**      **Gain restitué ≥ 84% de l'enjeu**

*Le pourcentage restitué aux joueurs sous forme de gain s'élève à un minimum de 84 % de l'enjeu.*

**Essais de perte horaire moyenne et de taux de redistribution :**

Pour les "Bingo" et les "One Ball", la mesure du taux de redistribution et le calcul de la perte horaire moyenne reposent sur les principes suivants.

**Mise moyenne par partie =**

$((\text{Mise max. par partie} + \text{Mise min. par partie}) / 2 + \text{Mise moy. pour la bille suppl.}) * (1 - \text{Facteur d'adresse})$

Le facteur d'adresse introduit une correction pour tenir compte de l'adresse et du temps de réflexion du joueur. Ce facteur est fixé à 0,1 (10 %). Si l'automate peut proposer les coûts possibles pour la bille supplémentaire sur base des résultats de la partie, alors ces coûts sont calculés directement à partir des montants mesurés.

**Durée moyenne par partie =** Durée moyenne mesurée dans les conditions de jeu les plus rapides.

**Le calcul de la perte horaire** est effectué sur base de la durée moyenne par partie multipliée par le facteur 2,5.

La perte horaire moyenne, pour l'ensemble des mises, ne peut dépasser 17 €.

Quelle que soit la mise, la perte horaire ne peut dépasser le double de cette valeur (soit 34 €).

**Mise moyenne par heure =**  $\frac{\text{Mise moyenne par partie} * 3600}{\text{Durée moyenne par partie en secondes}}$

**Taux de redistribution =**  $\frac{\text{Total des gains}}{\text{Mise moyenne par heure}}$

#### Mise totale

Les mesures de la durée moyenne de jeu par bille, de la mise moyenne et du taux de redistribution sont effectuées sur base de 20.000 parties par possibilités de jeux. L'organisme d'évaluation détermine les possibilités de jeux et les conditions d'essais qui sont nécessaires pour obtenir des résultats fiables. Le taux de redistribution est calculé à partir de la mise totale et du total des gains obtenus après ces 20.000 parties. Ces données servent de base au calcul de la perte horaire moyenne.

**Perte horaire moyenne** = Mise moyenne par heure \* (1 - Taux de redistribution)

Lors de l'évaluation, les conditions d'essais doivent être relevées, comme :

- L'inclinaison de la surface de jeu selon les axes x et y.
- Les paramètres ajustables qui peuvent influencer le comportement du jeu.

#### **Remarque :**

Généralement, le comportement de la machine peut dépendre de la mise (exemple : taux de redistribution qui varie en fonction de la mise ou achat de la bille supplémentaire impossible pour certaines mises). Dans ce cas, les essais doivent être effectués avec des mises variables uniformément distribuées entre la mise minimum et la mise maximum. Le taux de redistribution moyen et la mise moyenne par partie (ne pas oublier de tenir compte du facteur d'adresse) doivent être déterminés sur base des résultats des essais.

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.

#### **AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 4**

#### **Influences extérieures**

*L'appareil doit 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 2003/07/11 (09451) règles III Article 5**

#### **Statistique interne**

#### **Explication :**

Les machines doivent être équipées d'un système de surveillance interne.

En plus des compteurs prévus par le protocole "surveillance informatique", le système de surveillance interne doit générer les informations suivantes :

- / Valeur du montant total des mises exprimé en eurocents ;
- / Valeur du montant total des gains exprimé en eurocents ;
- / Nombre de parties jouées ;
- / Valeur de la durée cumulée des temps de jeu de chaque partie jouée (en secondes).

Les détails pratiques concernant la mesure des temps sont définis dans une procédure publiée par le Service évaluations techniques;

Ces valeurs doivent être totalisées par quatre compteurs électroniques pendant 20.000 parties. Toutes les 20.000 parties, le contenu de ces compteurs doit être transféré dans quatre mémoires électroniques. Lors de chaque transfert, le contenu précédent des mémoires est effacé et remplacé par les nouvelles valeurs ; les compteurs sont alors remis à zéro. L'état des compteurs et des mémoires doit pouvoir être consulté à tout moment.

L'intégrité des informations doit être garantie. Les compteurs et les mémoires doivent être protégés contre les coupures d'alimentation ou toutes autres perturbations.

**Interface standard :**

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 III au moyen d'un système informatique approprié, publié par la Commission des jeux de hasard.

Lors de l'approbation de modèle, il faut s'assurer que la machine peut transmettre, via une interface RS232 standard, toutes les informations prévues au point 5 du même protocole. Les données ne peuvent pas être cryptées.

**Intégrité des données :**

Les machines doivent détecter, d'une manière efficace et sécurisée, les ouvertures de porte et de glace. Lors de chaque ouverture la machine doit mémoriser tous les paramètres ayant une influence sur le comportement de la machine (compteurs, reflex, ...). Lors de la fermeture la machine doit restaurer ces paramètres afin de revenir dans le même état que celui juste avant ouverture.

La protection de glace doit satisfaire aux principes suivants :

- /La glace doit être équipée d'un dispositif, intégré à la glace, permettant d'obtenir une "signature électronique" de la glace ;
- /Le software du bingo doit interdire le fonctionnement de la machine si la signature de la glace ne correspond pas à la signature enregistrée dans le software ;
- /Le software ne peut autoriser qu'une seule signature.
- /Si une glace doit être remplacée, le fabricant ou la machine enregistre la nouvelle signature dans le software. Les signatures précédentes ne peuvent plus être acceptées (La machine doit conserver un historique des dates de remplacement de glaces). Les glaces doivent être livrées aux placeurs avec le dispositif de signature complètement installé (il n'est pas autorisé d'envoyer des "tag" aux placeurs).
- /Lorsque la machine ne détecte pas la signature valide, tous les paramètres et toutes les variables de la machine doivent être sauvegardés. Ils doivent être restaurés dans leur état d'origine lorsque la glace est à nouveau détectée. Si une partie est en cours, elle doit être annulée.
- /Le système de détection de signature doit être suffisamment sensible pour éviter que la détection soit positive si la glace ne se trouve pas dans sa position normale (ex. la détection doit être négative si la glace se trouve posée sur le meuble). Ces principes restent valables, sans modifications, jusqu'au 1<sup>er</sup> janvier 2020.

La mise en oeuvre des principes repris ci-dessus peut se faire en deux phases :

Phase 1 : Une détection d'ouverture de glace ne bloque pas la machine mais un message doit être envoyé au fabricant afin qu'il évalue s'il s'agit d'une ouverture réelle ou d'une fausse détection. Le fabricant doit prendre, le cas échéant, les mesures correctives nécessaires. La Commission doit être tenue informée de l'évènement et des actions prises.

Phase 2 : Toute détection doit conduire au blocage de la machine conformément aux principes repris au point précédent.

Le passage de la phase 1 à la phase 2 sera décidé par la Commission qui informera les opérateurs via une note informative.

## **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 Ier. - 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.** §1er. 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.** §1er. 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, § 1er 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.** §1er. 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<sup>o</sup> et 2<sup>o</sup>. 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<sup>o</sup>, 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.** § 1er. 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.** Complémentaire 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 : AR 09094 - LA LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE III (HORECA)**

### **2 Mars 2004. - Arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III**

(Moniteur Belge du 18-03-2004, page 15335)

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 7, 39 et 43.4.;

Vu l'avis de la commission des jeux de hasard donné le 18 octobre 2000;

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

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 28 août 2002;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 20 février 2003;

Vu l'avis 35.101/2 du Conseil d'Etat, donné le 21 mars 2003, et vu l'avis 35.296/2 du Conseil d'Etat, donné le 11 avril 2003, en application de l'article 84, alinéa 1<sup>er</sup>, 2<sup>o</sup> 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 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 :

**Article 1<sup>er</sup>.** Sont seuls autorisés, dans les établissements de jeux de hasard de classe III, les jeux de hasard suivants :

1<sup>o</sup> l'exploitation des billards électriques à enjeu variable, généralement dénommés "Bingo" dont le jeu consiste à loger plusieurs boules ou billes dans des trous pratiqués dans le plan horizontal de l'appareil, à l'effet d'éclairer, sur le panneau du plan vertical, plusieurs chiffres ou signes sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale, ou encore dans une zone déterminée selon le type d'appareil;

2<sup>o</sup> l'exploitation des billards électriques à enjeu variable, généralement dénommés "One-Ball", dont le jeu consiste à loger, sur le plan horizontal de l'appareil, une boule ou bille dans un des trous portant le même chiffre que celui qui est éclairé sur le plan vertical.

**Art. 2.** L'arrêté royal du 22 décembre 2000 établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III est abrogé.

**Art. 3.** Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au Moniteur belge.



**Art. 4.** 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 2 mars 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. DEWAEL

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

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 09451 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE III (HORECA)**

### **Arrêté royal relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III.**

AR 11/07/2003 - (MB 30/07/2003 - Page : 39732)

Modifié par l'arrêté royal du 03/02/2011 - (MB 24/02/2011 - page 13222)

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; 43, 4<sup>o</sup> et 53,3<sup>o</sup> et 4<sup>o</sup>;

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

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 28 août 2002;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 8 avril 2003;

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 35.311/4 du Conseil d'Etat, donné le 14 avril 2003, en application de l'article 84, alinéa 1<sup>er</sup>, 2<sup>o</sup> 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:**

#### **Art. 1er**

Les appareils de jeu dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III doivent répondre aux conditions suivantes :

- 1<sup>o</sup> ils ne peuvent être munis d'un dispositif de paiement automatique;
- 2<sup>o</sup> la mise de base, c'est-à-dire le montant de base nécessaire pour faire fonctionner l'appareil, est limitée à 0,25 EUR, l'enjeu minimum étant égal à la mise de base et l'enjeu maximum à vingt-cinq fois la mise de base;
- 3<sup>o</sup> une seule bille supplémentaire peut être acquise par partie, pour un prix qui est explicitement mentionné sur l'appareil et qui ne peut dépasser vingt-cinq fois la mise de base;
- 4<sup>o</sup> l'enjeu maximum doit correspondre à une possibilité de gain maximum;

- 5° l'enjeu doit être constitué en poussant un bouton prévu à cet effet sur l'appareil autant de fois que l'enjeu choisi contient de fois la mise de base;
- 6° l'appareil ne peut être mis en marche qu'en y introduisant des pièces de monnaie d'une valeur maximale de 2 EUR;
- 7° aucune commande à distance ne peut faire fonctionner l'appareil ;
- 8° tout appareil doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une interruption de courant ;
- 9° l'appareil doit être équipé d'un mécanisme qui empêche son alimentation au-delà de l'enjeu maximum;

\*\*\*\* Inséré par AR du 03-02-2011/ MB du 24/02/2011 \*\*\*\*

- 10° l'appareil est muni d'un lecteur de cartes d'identité électroniques ;

\*\*\*\* Inséré par AR du 03-02-2011/ MB du 24/02/2011 \*\*\*\*

- 11° l'appareil ne peut être mis en marche que lorsqu'une carte d'identité électronique d'un joueur majeur est introduite.

Si le joueur ne dispose pas d'une carte d'identité électronique, l'exploitant peut mettre l'appareil en marche au moyen d'une carte exploitant après vérification de l'âge du joueur potentiel.

## **Art. 2**

Les possibilités de gain ne peuvent en aucun cas dépasser deux mille fois la mise de base. Les gains doivent être attribués en une seule fois à la fin d'une partie, c'est-à-dire dès que les billes disponibles sur la base de l'enjeu choisi et, le cas échéant, la bille supplémentaire, ont été utilisées.

## **Art. 3**

Le pourcentage restitué aux joueurs sous forme de gain s'élève à un minimum de 84% de l'enjeu.

## **Art.4**

L'appareil doit 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.5**

Note : La rédaction de cet article, qui concerne le calcul de la statistique interne, doit encore être finalisée.

## **Art. 6**

Sans préjudice de l'article 1er, la Commission des jeux de hasard peut, après avoir pris l'avis du Service de Métrologie du Ministère des Affaires économiques, agréer provisoirement certains appareils.

La demande d'agrément provisoire est adressée à la Commission des jeux de hasard et est accompagnée d'une déclaration sur l'honneur dans laquelle le demandeur affirme respecter les exigences techniques et les dispositions relatives à la perte horaire moyenne et dans laquelle le demandeur garantit que les appareils faisant l'objet d'un agrément provisoire sont conformes aux appareils dont l'exploitation est autorisée aux

termes 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 III.

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

**Art. 7**

L'arrêté royal du 22 décembre 2000 relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe III est abrogé.

**Art. 8**

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

**Art. 9**

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

Donné à Bruxelles, le 11 juillet 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre des Entreprises et Participations publiques,

R. DAEMS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,

J. TAVERNIER

## 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<sup>er</sup>. - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard

#### *Section 1<sup>re</sup>. - L'approbation de modèle*

**Article 1<sup>er</sup>.** 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<sup>er</sup>. 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<sup>er</sup>. 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<sup>er</sup>. 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<sup>er</sup>. 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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup>.** 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<sup>er</sup>, 3 et 4 sont facturées au tarif horaire de 75 EUR par personne.

**Art. 7.** Les montants visés aux articles 1<sup>er</sup>, 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<sup>er</sup> 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