

# Réunion secteur du 22 septembre 2016

## Mises à jour - protocoles Service Evaluations Techniques

### *Communications à caractère général*

L'art.50 de la loi programme (I) (1) du 26 décembre 2015 modifie l'art.52 de la loi sur les jeux de hasard comme suit:

"Dans l'article 52, alinéa 2, de la loi de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, modifié par les lois des 23 décembre 2009 et 10 janvier 2010, les modifications suivantes sont apportées:

1. dans le premier tiret, les mots "service de la Métrologie du service public fédéral Economie" sont remplacés par les mots "service Evaluations techniques de la Commission des Jeux de Hasard";
2. dans le deuxième tiret, les mots "service belge de la Métrologie" sont remplacés par les mots "service Evaluations techniques de la Commission des Jeux de hasard";
3. le troisième tiret est abrogé."

Dans les nouveaux protocoles qui seront publiés, les mots "service de la métrologie" seront donc remplacés par "service Evaluations techniques".

Dans le présent document, les modifications de protocoles sont notées en rouge et les "... " ont été mis en remplacement du début ou de la fin de l'explicatif modifié afin d'éviter d'allonger inutilement le document en recopiant l'intégralité de l'explicatif.

### *Classe I*

1/ Au point 5 "Produits et informations à communiquer", il a été ajouté dans les informations à fournir concernant le software :

- Principe de fonctionnement du générateur de nombre aléatoire

2/ Au point 5 "Produits et informations à communiquer", le dernier paragraphe a été modifié comme suit:

~~La commission des Jeux de hasard transmettra aux titulaires de licence "E" qui en font la demande, les informations techniques (ex. settings autorisés) nécessaires lors des interventions et des entretiens des machines dont ils s'occupent.~~

Les détenteurs de licence E doivent d'abord demander les informations techniques dont ils ont besoin au détenteur de l'approbation de modèle. S'ils ne les reçoivent pas, ils peuvent les demander avec un avis motivé au du service Evaluations techniques.

3/ Modifier l'explicatif de l'AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.c

Caractère aléatoire, paramètres constants.

**Explication:**

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

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

4/ Modifier l'explicatif de AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 52.  
Fonctionnement des jeux de hasard automatiques

**Explication:**

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

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

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

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

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

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

5/ modifier l'explicatif de l'AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 56. Règles applicables aux Reel slot et aux Video Slot

**Explication :**

La machine doit être munie de 3 à 9 rouleaux.

Si la fenêtre est divisée, par exemple, en 9 cases, les cases verticales ne peuvent pas être indépendantes. Elles doivent fournir des "triplets" prédéfinis, comme s'ils faisaient partie d'une seule roue.

La machine peut présenter plusieurs lignes de gains : horizontales, verticales, obliques ou brisées (criss-cross).

**Explication :**

La machine doit être munie de 3 à 9 rouleaux.

Si la fenêtre est divisée, par exemple, en 9 cases, les cases verticales ne peuvent pas être indépendantes. Elles doivent fournir des "triplets" prédéfinis, comme s'ils faisaient partie d'une seule roue.

La machine peut présenter plusieurs lignes de gains : horizontales, verticales, obliques, brisées (criss-cross) **ou des petits groupes de symboles identiques (matching groups) connectés ensemble horizontalement ou verticalement.**

L'autostart n'est pas autorisé. Tous les jeux doivent être démarrés par une action du joueur (bouton poussoir). Les jeux bonus gratuits ne doivent pas satisfaire à cette règle lorsqu'ils sont inclus dans la partie en cours.

Un tableau de gain doit indiquer le gain possible par type de combinaisons gagnantes.

L'autostart n'est pas autorisé. Tous les jeux doivent être démarrés par une action du joueur (bouton poussoir). Les jeux bonus gratuits ne doivent pas satisfaire à cette règle lorsqu'ils sont inclus dans la partie en cours.

Un tableau de gain doit indiquer le gain possible par type de combinaisons gagnantes.

**Si une machine déroge au nombre de rouleaux autorisés, alors un avis/une approbation doit être demandé au service Evaluations techniques de la Commission des jeux de hasard.**

**Une machine de type "slot" interactive est autorisée sous les conditions suivantes:**

**-/ une combinaison de symboles (triplet) doit toujours être initialisée par la rotation des 3 à 9 rouleaux;**

**-/ le joueur doit placer la combinaison de symbole reçue dans un "compartiment";**

**-/ la machine doit proposer au joueur un "hint", lui disant où il doit placer son triplet pour avoir le plus de chance d'obtenir une combinaison gagnante.**

**L'utilisation de la procédure de signature software pour les jeux à rouleaux interactifs sera étudiée plus tard.**

La machine peut proposer des "jeux alternatifs". Les jeux alternatifs doivent satisfaire aux prescriptions suivantes:

**-/ les parties doivent toujours commencer par le jeu de base (le jeu à rouleaux) ;**

**-/ le jeu alternatif ne peut pas être semblable aux jeux autorisés pour les établissements des classe II ou III ;**

**-/ les jeux alternatifs doivent être optionnels, le joueur ne peut pas être obligé de l'acheter ;**

**-/ le transfert automatique du gain provenant du jeu à rouleaux comme enjeu du jeu alternatif est autorisé ;**

**-/ le jeu alternatif peut être proposé au joueur après chaque partie ayant produit un gain;**

**-/ lors de chaque partie du jeu alternatif, le joueur doit avoir plus de une chance sur deux de gagner la partie (pas de quitte ou double) ;**

**-/ le jeu alternatif doit être neutre et ne pas influencer les résultats (perte horaire et taux de redistribution) de la machine. Cela implique que, en moyenne, le taux de redistribution du jeu alternatif doit être égal à 100 %.**

**-/ un jeu alternatif peut être directement suivi d'un autre jeu alternatif pour autant que le montant mis en jeu ne dépasse pas 100 € et qu'il n'y ait pas plus de 5 jeux alternatifs consécutifs.**

5/ Modifier la remarque 4 de l'explicatif de l'AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 58. Règles applicables au Vidéo Roulette

**Explication :**

Remarque 4 : les roulettes "hybrides" peuvent être considérées comme des jeux de table pour autant que les conditions suivantes soient respectées :

- /le croupier garde la responsabilité d'identifier les joueurs gagnants;
- /le croupier détermine la valeur des gains suivant la méthode traditionnelle des jeux de table;
- /les jetons peuvent être virtuels et affichés sur des écrans vidéo mais c'est au croupier qu'il appartient d'effectuer les manipulations nécessaires pour gérer les jetons affichés. Cela peut se faire, par exemple, via un clavier ou une console qui permet au croupier de "récupérer" les jetons perdants et de distribuer les jetons gagnants, comme cela se fait pour les jetons réels;
- /le croupier doit effectuer une action individuelle, joueur par joueur **ou une action globale afin de vérifier le gain attribué (~~une action globale pour plusieurs joueurs n'est pas autorisée~~)** ;
- /le nombre de jetons gagnés peut être proposé par la machine mais il est de la responsabilité du croupier de le vérifier.

## ***Classe II***

1/ Au point 5 "Produits et informations à communiquer", il a été ajouté dans les informations à fournir concernant le software :

- **Principe de fonctionnement du générateur de nombre aléatoire**

## 2/ L.JH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils

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

### **Explication:**

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

Le jackpot est défini de la manière suivante :

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

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

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

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

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

...

**Exigences de présentation:**  
 Il faut vérifier si la présentation du concept de jeu répond aux exigences précitées.  
 Les principes de la description des concepts de jeu possibles sont d'application.  
 Toutefois, **sans préjudice pour les règles spécifiques**, l'utilisation de rouleaux, aussi bien physiques que virtuels n'est pas autorisée en classe II pour la présentation des tirages.  
 Suite à une combinaison gagnante, la machine peut proposer un "jeu bonus" ou un "jeu bonus interactif" conforme aux dispositions suivantes :

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

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

4/ modifier l'explicatif de l'AR 26/04/2004 liste II Article 1/1.

**Explication:**  
**Les machines "kiosques" sont autorisées. Une machine "kiosque" est une machine permettant au joueur de choisir entre différents jeux.**  
 -/ **Les machines kiosques peuvent comprendre jusque 15 jeux mais seulement 10 peuvent être activés et le joueur n'aura la possibilité de jouer qu'à un jeu à la fois. Le programme du jeu doit s'assurer qu'au maximum 10 jeux puissent être activés.**  
 -/ **La machine doit être couverte par une seule approbation de modèle. Elle doit être identifiée par un seul numéro de série et une seule signature électronique. Lors de l'ajout ou du remplacement d'un jeu, la machine devient une "autre machine". Une nouvelle demande d'approbation doit être introduite. Un nouveau numéro d'approbation est attribué.**  
 -/ **Chaque jeu doit disposer d'un jeu de compteurs électroniques individuels.**  
 -/ **Tous les jeux doivent être totalement indépendants les uns des autres.**

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

5/ modifier l'explicatif de l'AR 26/04/2004 liste II Article 2. Définition du dé

**Explication :**

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

6/ Modifier l'explicatif de l'AR 26/04/2004 liste II Article 5. Jeu de dés

**Explication:**

Le principe du jeu doit rester le jeu de dés classique et non un jeu de type "roulette". L'utilisation de dés pour générer le tirage des nombres du jeu "Keno" (tel que définit dans l'AR relatif aux classes I) ne permet pas de changer la définition du jeu : cela reste un Keno et non un jeu de dés. Une présentation de type "slot", où les dés ne sont pas "lancés" est également autorisée. Les symboles présentés aux joueurs doivent respecter la définition prévue au point " ~~Projet~~ AR du 26/04/2004 liste II Article 2."

7/ Modifier l'explicatif de l'AR 08/04/2003 (09277) règles II Article 10, alinéa 3. Caractère aléatoire, paramètres constants.

**Explication:**

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

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

### *Classe III*

1/ Au point 5 "Produits et informations à communiquer", il a été ajouté dans les informations à fournir concernant le software :

- Principe de fonctionnement du générateur de nombre aléatoire

2/ modifier l'explicatif de l'AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 2 Gain  $\leq 2000x$  mise de base

**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 ;

3/modifier l'explicatif de l'AR 2003/07/11 (09451) règles III Article 5 Statistique interne

**Explication :**

~~La Commission des Jeux de hasard a décidé de révisé cet article. En attendant la publication de la version révisée, il a été décidé d'appliquer les dispositions suivantes:~~

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 **de la Métrologie 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.

...

### ***Classe IV***

1/ Au point 5 "Produits et informations à communiquer", il a été ajouté dans les informations à fournir concernant le software :

- **Principe de fonctionnement du générateur de nombre aléatoire**