

Qualité et Sécurité

Réglementation et Politique du contrôle

Approbation de modèle

***Protocole de contrôle
des jeux de hasard automatiques
destinés à l'exploitation dans les
établissements de jeux de hasard de classe I
(Casinos)***

- Texte coordonné -

Version 3.0 du 15 octobre 2009

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

TABLE DES MATIERES

	page
1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES	7
2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT	8
3 REGLEMENTATION	9
4 DEFINITIONS ET ABREVIATIONS	10
5 PRODUITS ET INFORMATIONS A COMMUNIQUER	11
6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES	13
LJH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils	13
7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE I (CASINOS)	14
LJH Article 33 alinéa 4 Règles de fonctionnement des casinos	14
AR 2001/07/19 (09645) Article 1er. Répartition des jeux de hasard	14
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.1 Système de surveillance interne	14
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.b Caractère aléatoire, générateur	15
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.c Caractère aléatoire, paramètres constants	16
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.d Caractère aléatoire, taux de redistribution	17
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.e Caractère aléatoire, statistique interne	17
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.4 Influences extérieures	17
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.5 Rupture de courant	17
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.6 Taux de redistribution théorique $\geq 84\%$	17
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.7 Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 70 €)	18
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.8 Durée minimum – 3 secondes	18
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 2. Compteurs	19
AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 3. Compteur enregistrement	19
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 24. Enjeu et change aux jeux de hasard automatiques	20
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 52. Fonctionnement des jeux de hasard automatiques	20
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 53. Règles applicables au Keno	20
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 54. Règles applicables aux jeux de courses de chevaux	20
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 55. Règles applicables au Wheel of fortune	21
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 56. Règles applicables aux Reel slot et aux Video Slot	22
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 57. Règles applicables au Vidéo Poker	23
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 57/1. Règles applicables au jeu de Poker interactif	23
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 58. Règles applicables au Vidéo Roulette	25
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 59. Règles applicables au Vidéo Black Jack	26
AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 60. Plaque d'identification	26
8 ANNEXE A : LOI SUR LES JEUX DE HASARD, LES ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD ET LA PROTECTION DES JOUEURS (LJH)	27
CHAPITRE Ier. - Dispositions générales	27
CHAPITRE II. - De la commission des jeux de hasard	29
CHAPITRE III. - Des licences	32
CHAPITRE IV. - Des établissements de jeux de hasard	33
Section Ier. - Des établissements de jeux de hasard de classe I ou casinos	33
Section II. - Des établissements de jeux de hasard de classe II ou salles de jeux automatiques	34

	<i>Section III. - Des établissements de jeux de hasard de classe III ou débits de boissons</i>	36
	<i>Section IV. - Du personnel</i>	37
	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	37
	CHAPITRE VI. - Des mesures de protection des joueurs et des parieurs	38
	CHAPITRE VII. - Dispositions pénales	41
	CHAPITRE VIII. - Du cautionnement et des frais	42
	CHAPITRE IX. - Des mesures abrogatoires et d'accompagnement	42
	CHAPITRE X. - Dispositions finales	43
9	ANNEXE B : AR 09645 - LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE I (CASINOS)	45
10	ANNEXE C : AR 09276 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE I (CASINOS)	47
	CHAPITRE Ier – Règles techniques de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I	47
	CHAPITRE II – Mise en vigueur	49
11	ANNEXE D : AR 09809 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE I (CASINOS)	50
	CHAPITRE I ^{er} . - Règles générales	50
	<i>Section 1^{re}. - Généralités</i>	50
	<i>Section 2. - Des règles relatives à l'inventaire des dés, cartes à jouer, batteurs/distributeurs et matériel susceptible d'influencer le résultat du jeu</i>	51
	<i>Section 3. - Des règles relatives aux cartes</i>	51
	<i>Section 4. - Des règles relatives aux batteurs/distributeurs</i>	52
	<i>Section 5. - Des règles relatives aux dés</i>	52
	<i>Section 6. - Des règles relatives aux plaques et jetons</i>	52
	<i>Section 7. - Enjeu et change aux tables de jeu</i>	53
	<i>Section 8. - Enjeu et change aux jeux de hasard automatiques</i>	54
	<i>Section 9. - Des avances et de leurs formalités aux tables de jeux</i>	54
	<i>Section 10. - Des avances et de leurs formalités aux jeux de hasard automatiques</i>	55
	CHAPITRE II. - Comptabilité spéciale des jeux.....	55
	<i>Section 1re. - Carnet d'enregistrement des « orphelins »</i>	55
	<i>Section 2. - Des pourboires</i>	55
	CHAPITRE III. - Règles applicables aux jeux de table	55
	<i>Section 1re. - Généralités</i>	55
	<i>Section 2. - Règles applicables au Baccara et au Chemin de Fer</i>	56
	<i>Section 3. - Règles applicables au Big Wheel</i>	56
	<i>Section 4. - Règles applicables au Black Jack</i>	56
	<i>Section 5. - Règles applicables au Poker</i>	56
	<i>Section 6. - Règles applicables au Craps</i>	56
	<i>Section 7. - Règles applicables aux Mini, Midi et Maxi Punto Banco</i>	56
	<i>Section 8. - Règles applicables à la Roulette</i>	56
	<i>Section 9. - Règles applicables au Sic Bo</i>	57
	<i>Section 10. - Règles applicables au Bingo</i>	57
	<i>Section 11. - Des tournois de Poker</i>	57
	CHAPITRE IV. - Règles applicables aux jeux de hasard automatiques.....	57
	**** Abrogé par AR du 11-06-2009 / MB du 29-06-2009 ****	57
	<i>Section 1re. - Généralités</i>	57
	<i>Section 2. - Du fonctionnement des jeux de hasard automatiques</i>	57
	<i>Section 3. - Règles applicables au Keno</i>	57

	<i>Section 4. - Règles applicables aux jeux de courses de chevaux</i>	57
	<i>Section 5. - Règles applicables au Wheel of fortune</i>	58
	<i>Section 6. - Règles applicables aux Reel Slot et aux Video Slot</i>	58
	<i>Section 7. - Règles applicables au Vidéo Poker</i>	58
	<i>Section 8. - Règles applicables au Vidéo Roulette</i>	58
	<i>Section 9. - Règles applicables au Video Black Jack</i>	59
	CHAPITRE V. - Dispositions techniques	59
	<i>Section 1re. - Généralités</i>	59
	<i>Section 2. - La réserve</i>	59
	<i>Section 3. - Interventions techniques exercées sur les machines automatiques</i>	60
	CHAPITRE VI. - Mise en vigueur et disposition transitoire	60
12	ANNEXE E : ARRETE METROLOGIE (APPROBATIONS DE MODELES)	62
	CHAPITRE I ^{er} . - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard	62
	CHAPITRE II. - Signes d'approbation de modèle, marques et certificats de vérification	65
	CHAPITRE III. - Contrôles exécutés par un organisme accrédité	66
	CHAPITRE IV. - Dispositions finales	66
13	ANNEXE F : ARRETE METROLOGIE (RETRIBUTIONS RELATIVES AUX CONTROLES) 68	

1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES

- Version 1.0 Première version définitive, 1^{er} février 2003.
- Version 1.1 Version 1.0, incorporant les notes complémentaires n° I/1.0/1 et I/1.0/2.
(+ modification du point LJH Article 8.b et AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 3).
- Version 1.2 Version 1.1, incorporant la note complémentaire n° I/1.1/1.
(+ mise à jour suite à la publication de l'AR du 24 novembre 2004 et du 17 septembre 2005 modifiant l'AR du 19 juillet 2001 relatif à la liste des jeux autorisés en classe I).
- Version 2.0 Version 1.2 mise à jour sur base du nouvel arrêté royal du 03/12/2006 relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I.
- Version 2.1 Version 2.0, incorporant la note complémentaire n° I/2.0/1.
- Version 3.0 Version 2.1 mise à jour sur base de l'arrêté royal du 11/06/2009 portant modification de certaines dispositions relatives aux jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I.

2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT

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

Le présent document est structuré comme suit:

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

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

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

3 REGLEMENTATION

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

- Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs.
(Moniteur Belge du 30-12-1999, page 50040 ; modifié par l'AR-20-07-2000 / MB-30-08-2000, page 29501 ; modifié par l'AR-04-04-2003 / MB-18-04-2003, page 19810)
- Loi programme du 8 avril 2003 (Article 143 à 146 ; MB 17/04/2003)

Classe I (Casinos)

- Arrêté royal du 19 juillet 2001 établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I
(Moniteur Belge du 31-07-2001, page 25903).
Modifié par l'arrêté royal du 24 novembre 2004 (MB du 8-12-2004, page 81304)
Modifié par l'arrêté royal du 17 septembre 2005 (MB du 28-09-2005, page 41828)
Modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338)
- Arrêté royal 09276 du 8 avril 2003 relatif aux règles techniques de fonctionnement des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I. (MB-23-04-2004 - page 21528)
Modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338)
- Arrêté royal 09809 du 03/12/2006 relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I (MB-26-01-2007 - page 4261)
Modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338)

Procédures d'approbations de modèles (AR Métrologie)

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

4 DEFINITIONS ET ABREVIATIONS

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

Propriété	Définition
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>
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
Jackpot	Prix constitué d'une partie fixe (Top Award) et d'une partie progressive alimentée par plusieurs joueurs.
Top Award	Prix gagné lorsque le joueur réalise la meilleure combinaison possible.
RAM reset	remise de la mémoire volatile à la situation d'origine
Random generator	algorithme qui génère des nombres soi-disant pris au hasard.
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° de la version de contrôle le cas échéant)
- Déclarations de conformité émises par le fabricant (avec check-list)
- Description de la plaquette signalétique (à discuter avec le service métrologie)
- Description des scellements (à discuter avec le service métrologie)

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
- 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
- Description du fonctionnement de la signature software (voir procédure "Signature software")

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

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

Après chaque jeu, le résultat du jeu doit être transmis vers un ordinateur via une liaison RS232. Le protocole de communication doit utiliser 1200-2400-4800-9600 or 19200 Baud, 8 data bits, no parity bit, 1 stop bit. La longueur de chaque chaîne doit être égale et se terminer par CR LF (Carriage Return + Line Feed).

La machine doit transmettre au moins la valeur des tirages, des mises et des gains.

Les informations à transmettre dépendent du type de jeu et doivent être définies par l'organisme de contrôle, en concertation avec le fabricant de la machine.

6 EXIGENCES DE CONTROLE – DISPOSITIONS GENERALES

LJH Article 8.b Interdiction de connecter plusieurs appareils

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

Explication:

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

Le jackpot est un prix, constitué d'une partie fixe et d'une partie progressive, défini de la manière suivante :

Le jackpot est un prix dont la partie progressive est alimentée par plusieurs joueurs.

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 de la partie progressive des jackpots gagnés ne sont pas pris en compte dans le calcul du "total win". *Toutefois, lorsque la partie progressive ne dépasse jamais 500 €, les montants gagnés peuvent être pris en compte dans le calcul du "total win".*
- / Les gains correspondant à la partie progressive doivent être totalisés dans un compteur électronique indépendant (ex. : "total progressive jackpot"). Les gains correspondant à la partie fixe sont totalisés normalement (c.a.d. par les compteurs "total win").
- / Le montant de la partie progressive du 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.
- / La valeur maximale du montant de la partie progressive du jackpot est limitée à 10.000 €.
- / *La partie progressive du jackpot peut être payée "en nature". Toutefois, le joueur doit pouvoir choisir librement entre un paiement en "cash" et un paiement "en nature".*

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 500 €.*
- / *Les "prix bonus" sont mémorisés par et dans l'unité centrale de la machine pendant une durée de 3 mois minimum.*
- / *Les "prix bonus" sont liés à une machine unique et ne peuvent donc pas être transférés sur une autre machine.*

7 EXIGENCES DE CONTROLE ETABLISSEMENTS DE JEUX DE HASARD DE CLASSE I (CASINOS)

LJH Article 33 alinéa 4 Règles de fonctionnement des casinos

Le Roi détermine:

4. les règles de fonctionnement des jeux de hasard;

Détermination de l'autorisation du jeu:

Il sera examiné si le concept et les possibilités du jeu offert répondent aux exigences fixées à l'AR 2001/07/19 (09645), article 1 et à l'AR "2006/12/03 (09809) (Annexe D)" articles 52 à 59.

Le joueur doit être informé clairement sur les possibilités qu'offre le concept de jeu et sur les choix à prendre. Les possibilités et les niveaux de gain doivent être testés et ne peuvent être trompeurs.

AR 2001/07/19 (09645) Article 1er. Répartition des jeux de hasard

Les jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de classe I se répartissent en deux catégories et sont les suivants :

2° Les jeux automatiques :

- a) des jeux à rouleaux de type reel slot;*
- b) des jeux de type vidéo slot;*
- c) des jeux de type wheel of fortune;*
- d) des paris sur des courses de chevaux à terminaux multiples où, au minimum, 12 joueurs peuvent prendre place;*
- e) des jeux de type keno.*
- f) des jeux de poker interactifs.*

Essai de la conception du jeu:

Par "jeux de type Video Slot", il faut comprendre : uniquement les jeux qui sont conformes aux définitions prévues à l'AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Articles 56 à 59. Tous les autres jeux vidéos ne sont pas autorisés.

Les essais doivent montrer si les concepts de jeu de l'automate relèvent des catégories précitées. Le rapport doit donner une décision motivée à ce sujet.

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.1 Système de surveillance interne

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe I, doit :

- 1) Etre doté d'un système de surveillance interne ;*

Explication :

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

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

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.b **Caractère aléatoire, générateur**

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

Explication:

Le principe de cet article est que les jeux doivent répondre à un caractère aléatoire parfait. Il n'est pas permis d'utiliser un régulateur dans le software qui refait un tirage sur base d'un tirage initial. Les résultats d'un tirage doivent dépendre du hasard.

Test du caractère aléatoire :

Les mesurages suivants sont réalisés pour déterminer le caractère aléatoire :

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

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

Test 3-sigma:

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

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

Nombre de symboles possibles :	r
La probabilité d'un symbole :	$p = 1/r$
La probabilité inverse d'un symbole :	$q = 1 - 1/r$
Population d'échantillonnage :	n
Probabilité :	$E = p*n$ (répartition binomiale)

Le sigma σ de E vaut, pour une distribution binomiale : $\sigma = \sqrt{p*q*n}$

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

Exemple d'échantillonnage minimal :

Cartes : 52000 of 53000

Roulette : 37000

Dé : 6000

Test khi carré :

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

Résultat:

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

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

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

Test du software:

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

Exemples de mécanismes reconnus:

- composite congruential generator
- multiplicative congruential generator (Randu)
- composite multiplicative congruential generator
- multiplicative congruential generator
- portable mixed congruential generator
- combined feedback shift register (SFR) et multiplicative congruential generator .

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.c

Caractère aléatoire, paramètres constants

Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants. L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisée. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.

Explication:

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.d **Caractère aléatoire, taux de redistribution**

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

Test utilisation des paramètres de redistribution:

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.e **Caractère aléatoire, statistique interne**

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

Test statistique interne :

L'examen du générateur de nombres pseudo aléatoires indique s'il est satisfait à cet article.

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.4 **Influences extérieures**

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

Explication:

Le fabricant doit démontrer au moyen d'un rapport de test que les influences extérieures précitées sont remplies. Le respect de EMC Directive 89/336/EEC est jugé suffisant pour répondre à cet article.

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.5 **Rupture de courant**

Doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant.

Test d'une rupture de courant:

Allumer et éteindre l'automate pendant un jeu.

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

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

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.6 **Taux de redistribution théorique**
>=84%

Doit présenter un taux de redistribution théorique d'au moins 84%.

Test redistribution 84% :

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

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.7 Exigences de modèle – perte horaire moyenne (≤ 70 €)

Doit avoir une perte horaire moyenne qui ne peut pas dépasser les 70 €

Test perte horaire:

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

Il faut examiner si:

- dans chaque scénario, la perte horaire moyenne s'élève à 70 € maximum.
- les régulateurs de temps de jeu ont uniquement le temps de jeu proprement dit comme input. Si non, il faut contrôler si cela peut mener à une perte horaire trop élevée. Le temps de jeu proprement dit est le temps qu'il faut à un joueur pour faire des choix, mais pas le temps où l'automate est en dérangement, attend le remplissage, reste sans crédits, etc.
- les constructions provisoires, utilisées pour le contrôle, influencent le temps de jeu et ainsi le bon fonctionnement des régulateurs du temps de jeu.

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

Dans le cas de régulateurs de temps de jeu ou d'un autre mécanisme qui influence la perte horaire moyenne, il faut faire un test sur 100.000 (pour les reel slots et vidéo slots : 2.000.000) jeux pour chaque scénario de jeu représentatif.

Test :

La perte horaire moyenne doit être déterminée en effectuant les essais en utilisant des mises variables, uniformément réparties entre la mise minimum et la mise maximum acceptée par la machine.

Si le logiciel utilise des régulateurs de temps, il convient également de faire des mesurages en position "négative" de ces régulateurs ("régulateur dans le coin").

Le rapport d'évaluation doit indiquer la valeur de la perte horaire mesurée pour chaque scénario de jeu testé.

Remarque :

Chaque configuration possible doit respecter les exigences du présent protocole. Dans le cas, par exemple, de la multi-dénomination, la perte horaire moyenne doit être respectée pour chaque cas possible et non pour la moyenne des dénominations ou des "pay-tables".

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.8 Durée minimum – 3 secondes

Doit avoir une durée de jeu de minimum 3 secondes.

Explication:

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

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

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

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 2. Compteurs

Un appareil automatique servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe I doit être muni de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent présenter un degré de précision de 99,99% au moins et se remettre à zéro, en indiquant cette opération, une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

Les compteurs électromécaniques doivent répondre à l'état reconnu de la technique.

Explication :

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

Si les compteurs sont générés par software (ex. : écran de comptabilité) ils faut s'assurer que les résultats des compteurs sont protégés contre toute réinitialisation de la machine (Ram-clear ; Reset; ...)

AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 3. Compteur enregistrement

Les compteurs électroniques visés à l'article 2 du présent arrêté doivent enregistrer au moins :

- 1) *le flux de l'argent, en particulier les transactions telles que :*
 - a. *le nombre de pièces introduites, habituellement dénommé coin in;*
 - b. *le nombre de pièces payées, habituellement dénommé coin out;*
 - c. *le nombre de pièces gardées par l'automate, habituellement dénommé coin drop;*
 - d. *le total des gains payés par la caisse centrale, habituellement dénommé handpay.*
- 2) *le montant total des mises engagées, habituellement dénommé turnover;*
- 3) *le montant total des gains, habituellement dénommé total winst ;*
- 4) *le nombre de parties ;*
- 5) *les temps morts et les interruptions dans le fonctionnement des appareils ;*
- 6) *l'ouverture des appareils et des compartiments où se trouve l'argent;*

Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, dans la mesure où cela est techniquement possible.

Explication :

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

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

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 24. Enjeu et change aux jeux de hasard automatiques

Les mises introduites sont représentées par des pièces d'au moins 1 EURO, par des jetons ou des unités de cartes spéciales de paiement, portant le nom du casino.

Explication :

Les billets de banque ne sont pas autorisés.

Les pièces, les jetons ou les cartes spéciales de paiement doivent avoir une valeur supérieure ou égale à 1 €.

La mise peut être inférieure à 1 €. La mise minimale est de 1 cent.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 52. Fonctionnement des jeux de hasard automatiques

Les machines automatiques sont des appareils automatiques de jeux de hasard comprenant les catégories dites "machines à rouleaux" tels que les Reel Slot et "jeux à terminaux vidéo" tels que le Wheel of Fortune, les jeux de courses de chevaux, Keno et les Vidéo Slot.

Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un jeton ou d'une carte spéciale de paiement, la mise en œuvre d'un mécanisme entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire de symboles figuratifs.

Si l'établissement de jeux de hasard de classe I fait usage de cartes spéciales de paiement, ce système doit recevoir l'agrégation préalable de la commission des jeux de hasard. Le système doit être acquis auprès d'un titulaire de licence de classe E.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 53. Règles applicables au Keno

Le Keno se joue au moyen d'un écran tactile sur lequel est reproduit une série de chiffres allant de 1 à 80. Le joueur ou la machine, selon la formule sélectionnée, choisit entre 2 et 10 numéros.

Explication :

Les machines de Keno doivent être "mono-poste".

Il faut vérifier que :

-/la série de chiffres va de 1 à 80

-/le joueur ou la machine choisit entre 2 et 10 numéros

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 54. Règles applicables aux jeux de courses de chevaux

Le jeu automatique de courses de chevaux consiste à prévoir les résultats d'une course de chevaux.

Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de deux possibilités pour miser :

1° soit il mise sur le gagnant ;

2° soit il mise sur le jumelé premier-deuxième.

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

Explication :

Le type de figurine (chevaux, chameaux, ... ou autres) placée sur le champ de course n'est pas critique.

Le résultat de la course peut dépendre de la "cote" mais le caractère aléatoire du jeu doit être garanti : voir AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.b.

Lorsque la machine est multi-joueurs :

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

$$E_{Max} = (4 \times 70 / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{Min}$$

E_{Max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle ;

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{Min} = enjeu minimum possible par partie.

La valeur de E_{Max} , arrondie à la valeur monétaire possible inférieure, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

-/Chaque poste de jeu compte comme une machine pour le calcul du nombre maximal de machines dont l'exploitation est autorisée. Les postes doivent être groupés et se trouver à proximité du champ de course. Chaque poste doit être vérifié individuellement et soumis à la taxe de vérification.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 55. Règles applicables au Wheel of fortune

Le Wheel of fortune est composé de quatre jeux, notamment :

1° Linear Bingo ;

2° Area Bingo ;

3° Keno ;

4° Multicards.

Le choix du jeu s'effectue en début de partie.

Dix numéros sont sélectionnés à l'aide de boules qui tombent au hasard dans l'une des 25 cases numérotées de la grande roue.

Explication :

Il faut vérifier qu'il y a 25 cases numérotées de 1 à 25.

Il faut vérifier que 10 boules sont tirées.

Le caractère aléatoire des tirages doit être vérifié, pour chaque machine, à l'aide du test décrit au point AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.b

Lorsque la machine est multi-joueurs :

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

$$E_{Max} = (4 \times 70 / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{Min}$$

E_{Max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle ;

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{Min} = enjeu minimum possible par partie.

La valeur de E_{Max} , arrondie à la valeur monétaire possible inférieure, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

-/Chaque poste de jeu compte comme une machine pour le calcul du nombre maximal de machines dont l'exploitation est autorisée. Les postes doivent être groupés et se trouver à proximité de la roue. Chaque poste doit être vérifié individuellement et soumis à la taxe de vérification.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 56. Règles applicables aux Reel slot et aux Video Slot

Les machines automatiques de type Reel Slot et Video Slot présentent une ligne horizontale, verticale ou oblique qui barre la fenêtre ou une combinaison de ces lignes ou les jeux bonus correspondants.

Dès que le joueur introduit sa mise, la touche Start permet de lancer les rouleaux, qu'ils soient réels : Reel Slot, ou virtuels : Vidéo Slot. Quand les rouleaux s'arrêtent, si les symboles s'alignent suivant une des combinaisons déterminées sur le tableau des combinaisons gagnantes, le joueur gagne.

Chaque machine est munie d'un nombre de rouleaux variant de 3 à 9.

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).

L'autostart n'est pas autorisé. Tous les jeux doivent être démarrés par une action du joueur (bouton poussoir). Les jeux bonus gratuits doivent également satisfaire à cette règle et être démarrés par le joueur.

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

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.

**AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 57. Règles applicables au Vidéo
Poker**

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

Explication :

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

**AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 57/1. Règles applicables au jeu de
Poker interactif**

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

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

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

Pour le jeu de poker interactif, l'exigence relative au taux de redistribution minimal de 84 % pour les machines de jeux automatiques ne s'applique pas.

Explication :

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

Le joueur ne peut pas avoir accès au jeu si sa carte ne se trouve pas dans la machine.

Remarque : le fait d'avoir une session active sur la machine ("logged in") est considéré comme équivalent à la présence de la carte dans la machine.

Par joueur, la machine doit comptabiliser les éléments suivants :

-/ TJ : le temps de jeu cumulé exprimé en minutes.

-/ PC : les pertes cumulées exprimées en euro cents. Chaque mise est ajoutée à ce compteur. Chaque gain est soustrait de ce compteur.

-/ PS : la période de surveillance c.à.d. le numéro de la tranche horaire en cours.

(Pendant la première heure de jeu PS = 1 ; entre la première et la seconde heure de jeu PS = 2 ; ...)

Lors de l'ouverture de la salle PS débute à la valeur 2 (ce qui veut dire que la première surveillance se fait sur une durée de 2 h).

La valeur de PS est donc :

-/ 2 lorsque TJ est compris entre 0 et 119 ;

-/ 3 lorsque TJ est compris entre 120 et 179 ;

-/ 4 lorsque TJ est compris entre 180 et 239 ;

-/ et ainsi de suite.

-/ TR : le temps de repos exprimé en minutes. Lorsque PC dépasse la perte admissible (PA) définie à l'article 1.7, TR est chargé avec le nombre de minutes nécessaire pour atteindre le début de la période de surveillance (PS) telle que PA soit supérieur à PC. TR est ensuite décrémenté, minute par minute jusqu'à zéro.

Tant que TR n'est pas nul, le joueur ne peut pas avoir accès au jeu.

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

La machine doit pouvoir afficher, à tout moment, la valeur des compteurs TJ, PC, PS et TR.

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

Test perte horaire:

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

-/ PHMax = perte maximale admissible par heure.

$$\text{PHMax} = 4 \times 70 \text{ €}.$$

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

$$\text{PA} = \text{PS} * \text{PHMax}$$

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

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

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

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

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

Exemple :

$$\text{PHMax} = 280 \text{ €} ;$$

Pendant les deux premières heures de jeu, PS = 2 ==> PA = 560 € ;

Dès le début de la troisième heure de jeu, PS = 3 ==> PA = 840 € ; et ainsi de suite.

Si, après 40' de jeu, la perte cumulée (PC) dépasse 560 € (PA), la machine doit imposer au joueur un temps de repos (TR) de 80'.

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

-/ PC est réinitialisé à 0 ;

-/ TJ est réinitialisé à 0 ;

-/ PS est réinitialisé à 2.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 58. Règles applicables au Vidéo Roulette

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

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

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

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

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

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

Explication :

- / Les mises en mode "painting" (glissement du doigt) ne sont pas autorisées ;
(S'il est possible de placer deux mises endéans un délai inférieur à 0,7 seconde, le mode "painting" est considéré comme actif.)
- / Le bouton "same bet" (présélection de la mise de la partie précédente) est autorisé ;
- / Le bouton "same bet" peut démarrer le jeu ;
- / Le bouton "Rise bet" est autorisé ;
- / Les touches de présélections (exemples : "Crown", "Neighbour", ...) sont autorisées.
- / La valeur du token ne peut pas dépasser 20 €.
- / Le paiement du gain peut se faire via l'impression d'un ticket.

Remarque 1 : pour les roulettes multi-joueurs :

-/ chaque poste de jeu compte comme une machine pour le calcul du nombre maximal de machines dont l'exploitation est autorisée. Les postes doivent être groupés et, lorsque la roulette est matérielle, se trouver à proximité de la roue. Chaque poste doit être vérifié individuellement et soumis à la taxe de vérification.

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

$$E_{Max} = (4 \times 70 / (1 - TR) \times TP / 3600) - E_{Min}$$

E_{Max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle ;

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{Min} = enjeu minimum possible par partie.

La valeur de E_{Max} , arrondie à la valeur monétaire possible inférieure, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

Remarque 2 : les roulettes matérielles doivent enregistrer, pour chaque partie jouée : le numéro tiré, la valeur du E_{Max} et le temps de la partie. Ceci afin de permettre la vérification du générateur aléatoire et du régulateur de temps des machines en service. Les modalités de cet enregistrement sont fixées lors de l'approbation de modèle.

Remarque 3 : les roulettes matérielles peuvent également fonctionner en mode "ouvert", c'est à dire sans coupole. La roue et la bille étant lancées par un croupier. Dans ce cas :

- /un régulateur de temps doit empêcher que le temps moyen par partie ne descende en dessous de la valeur du temps moyen utilisé pour le calcul de la perte horaire.
- /lorsque la roulette ne dispose pas de lanceur de bille automatique, l'essai du générateur aléatoire prévu par l' AR 2003/04/8 (09276) (Annexe C) Article 1.3.b est remplacé par un contrôle régulier des tirages à l'aide des enregistrements décrits à la remarque 2.
- /le joueur peut choisir de connecter son terminal de jeu soit sur une roulette couverte, soit une roulette "ouverte". Dans tous les cas, les exigences prévues par le protocole, (perte horaire, ...) doivent être respectées.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 59. Règles applicables au Vidéo Black Jack

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

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

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

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

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

Explication :

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

Lorsque la machine est multi-joueurs :

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

$$E_{\text{Max}} = (4 \times 70 / (1 - \text{TR}) \times \text{TP} / 3600) - E_{\text{Min}}$$

E_{Max} = enjeu maximum autorisé par partie ;

TR = taux de redistribution réel déterminé lors de l'approbation de modèle ;

TP = durée minimum d'une partie ;

E_{Min} = enjeu minimum possible par partie.

La valeur de E_{Max} , arrondie à la valeur monétaire possible inférieure, représente l'enjeu maximum autorisé par partie.

-/chaque poste de jeu compte comme une machine pour le calcul du nombre maximal de machines dont l'exploitation est autorisée. Les postes doivent être groupés. Chaque poste doit être vérifié individuellement et soumis à la taxe de vérification.

AR 2006/12/03 (09809) (Annexe D) Article 60.

Plaque d'identification

A l'extérieur de toute machine automatique de jeux de hasard doit figurer une plaque d'identification visible où sera inscrit le numéro de série de la machine, gravé ou imprimé.

**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

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Les Chambres ont adopté et Nous sanctionnons ce qui suit :

CHAPITRE Ier. - Dispositions générales

Article 1^{er}. La présente loi règle une matière visée à l'article 78 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 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;
- 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.

***** Tel que modifié par Loi du 19-04-2002 / MB du 04-05-2002 *****

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

1. les jeux relatifs à l'exercice des sports, ainsi que les paris engagés à l'occasion de ces jeux;
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, 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;

**** Ajouté par Loi du 19-04-2002 / MB du 04-05-2002 ****

Art. 3 bis. 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, paris 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.

A l'exception des articles 7, 8, 39, 58, 59 et 60 et des dispositions pénales du chapitre VII se rapportant à ces articles, la présente loi ne s'applique pas aux jeux de hasard visés à l'article 3, § 1er, alinéa 2, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale.

**** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 ****

Art. 4. Il est interdit d'exploiter, en quelque lieu, sous quelque forme et de quelque manière directe ou indirecte que ce soit, un ou plusieurs jeux de hasard ou établissements de jeux de hasard autres que ceux autorisés conformément à la présente loi.

Nul ne peut exploiter un ou plusieurs jeux de hasard ou établissements de jeux de hasard sans licence préalablement octroyée par la commission des jeux de hasard.

Art. 5. La nullité des contrats conclus en vue de l'exploitation des jeux de hasard et des établissements de jeux de hasard autorisés conformément à la présente loi et à ses arrêtés d'exécution ne peut être invoquée en s'appuyant sur le seul motif que ces jeux de hasard ou ces établissements de jeux de hasard seraient illicites.

Art. 6. Les établissements de jeux de hasard sont répartis en trois 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, 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.

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.

**** Tel que modifié par AR du 20-07-2000 / MB du 30-08-2000 ****

**** Tel que modifié par Loi programme du 08-04-2003 / MB du 17-04-2003 ****

Art. 8. Pour chaque jeu de hasard exploité dans un établissement de jeux de hasard de classe II et III, le Roi fixe, par possibilité de jeu, le montant maximum de la mise, de la perte et du gain dans le chef des joueurs et des parieurs. Il peut en outre fixer le montant maximum de la perte que peut subir un joueur ou un parieur par période de jeu à déterminer par Lui.

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

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.

CHAPITRE II. - De la commission des jeux de hasard

Art. 9. Il est institué auprès du ministère de la 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.

***** Tel que modifié par Loi du 19-04-2002 / MB du 04-05-2002 *****

Art. 10. § 1^{er}. La commission comprend 13 membres, dont un magistrat qui en assume la présidence, et un même nombre de membres suppléants.

§ 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.

§ 3. Le président et son suppléant sont nommés 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 continue à bénéficier de son traitement et des augmentations et avantages qui y sont attachés. 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.

§ 4. Les membres de la commission et leurs suppléants sont nommés pour une durée de trois ans, renouvelable une seule fois pour une période de trois ans pour un représentant de chacun des ministres visés au § 2. 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 cinq 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.

Art. 11. Pour être nommé et rester 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 des fonctions dans un établissement de jeux de hasard ou ne pas avoir ou avoir eu un intérêt personnel, direct ou indirect pour soi ou pour un parent ou un allié jusqu'au 4^e degré, quelle qu'en soit la nature, dans l'exploitation d'un tel établissement ou dans une autre activité 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, économique ou sociale.

Dans les cinq années qui suivent la fin de leur mandat, les membres effectifs et suppléants de la commission ne peuvent exercer aucune fonction dans un établissement de jeux de hasard ou avoir un quelconque intérêt, direct ou indirect, quelle qu'en soit la nature, dans l'exploitation d'un tel établissement.

Dans les 5 années qui suivent la fin de leur mandat, 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 ou par un parent ou un allié jusqu'au 4^e degré, quelle qu'en soit la nature, dans l'exploitation d'un tel établissement ou dans une autre activité à licence et visée par la présente loi.

Art. 12. En cas d'absence de plus de trois mois du président, ainsi qu'en cas de vacance de son mandat, il est remplacé par son suppléant.

En cas d'empêchement du président, il est remplacé par un membre effectif désigné par la commission en son sein.

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 ou direct pour eux ou pour leurs parents ou alliés jusqu'au quatrième degré.

Art. 14. La commission est assistée par un secrétariat composé de fonctionnaires du ministère de la Justice.

Le Roi en détermine l'organisation, la composition et le fonctionnement.

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

Elle peut charger un ou plusieurs de ses membres ainsi qu'un ou plusieurs des membres de son secrétariat, de procéder à une enquête sur place. Le président, ainsi que les membres de la commission et 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. ».

Dans l'exercice de leurs fonctions, ils peuvent :

1. pénétrer à toute heure du jour ou de la nuit dans les établissements, locaux et pièces dont l'accès est nécessaire à l'accomplissement de leur mission; toutefois, ils n'ont accès aux locaux 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 du 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. La commission dénonce auprès du procureur du Roi toute infraction dont elle prend connaissance.

Les infractions sont constatées au moyen de procès-verbaux qui font 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. 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; ».

***** Tel que modifié par Loi programme du 08-04-2003 / MB du 17-04-2003 *****

Art. 19. §1^{er}. 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, B, C et E.

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, B, C et E.

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, B, C et E.

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.

La commission octroie les licences de classe A, B, C, D et E.

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. La commission peut :

1. par décision motivée et selon les modalités définies ci-après, octroyer une licence d'exploitation ou autre à la personne qui sollicite une telle licence;
2. par décision motivée et selon les modalités définies par le Roi, prononcer les avertissements, suspendre pour une durée déterminée ou retirer la licence et interdire provisoirement ou définitivement l'exploitation d'un ou de plusieurs jeux de hasard en cas de non-respect des dispositions de la présente loi et de ses arrêtés d'exécution.

L'intéressé, qui peut être assisté par son conseil, doit être entendu préalablement par la commission.

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 cinq classes de licences :

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;
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 salles de jeux automatiques;
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 nature quelconque dans un établissement de jeux de hasard de classe I ou II;

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.

Art. 26. Les licences octroyées ne peuvent être cédées.

Art. 27. Il est interdit de cumuler les licences des classes A, B, C et D, 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 ou C 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 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. 30. La commission est chargée de vérifier si le candidat exploitant satisfait aux conditions prévues par la présente loi.

La commission peut décider d'entendre au préalable le demandeur, qui peut être assisté par son conseil.

Le demandeur doit, à sa requête, être préalablement entendu par la commission. Il peut être assisté par son conseil.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

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.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

Art. 32. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe A, le demandeur doit :

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.

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. 35. La commission doit vérifier si le demandeur satisfait aux conditions fixées par la présente loi.

La commission peut décider d'entendre au préalable le demandeur, qui peut être assisté par son conseil.

Le demandeur doit, à sa requête, être préalablement entendu par la commission. Il peut être assisté par son conseil.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

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.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

Art. 37. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe B, le demandeur doit :

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.

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. 40. La commission doit vérifier si le demandeur satisfait aux conditions fixées par la présente loi.

La commission peut décider d'entendre au préalable le demandeur, qui peut être assisté par son conseil.

Le demandeur doit, à sa requête, être préalablement entendu par la commission. Il peut être assisté par son conseil.

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.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

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. - 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 ou de classe II 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 de 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 membres du personnel de prendre part, personnellement ou par des intermédiaires, aux jeux de hasard exploités. d'accepter des indemnités financières ou matérielles autres que celles prévues 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.

Art. 49. La commission doit vérifier si le demandeur satisfait aux conditions fixées par la présente loi.

La commission peut décider d'entendre au préalable le demandeur, qui peut être assisté par son conseil.

Le demandeur doit, à sa requête, être préalablement entendu par la commission. Il peut être assisté par son conseil.

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.

Art. 51. Pour pouvoir rester titulaire d'une licence de classe E, si le demandeur 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 une activité soumise à l'octroi d'une licence de classe E, il doit pouvoir être identifié en permanence et sans équivoque et son identité doit être connue de la commission.

Le demandeur doit communiquer à la commission tous 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.

Art. 52. Tout modèle de matériel ou d'appareil dans un établissement de jeux de hasard de classe I, II ou III, qui est importé ou fabriqué dans les limites et les conditions fixées par une licence de classe E doit, en vue de sa mise en vente ou de son exploitation 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. Un permis est ensuite délivré à titre de preuve.

Les contrôles sur la base desquels cette agrégation est délivrée sont exécutés :

- soit par le service de la Métrologie du ministère des Affaires économiques;
- soit par un organisme accrédité à cet effet dans le cadre de la loi du 20 juillet 1990 concernant l'accréditation des organismes de certification et de contrôle ainsi que des laboratoires d'essais, sous la supervision du service de la Métrologie;
- soit par un organisme d'un autre Etat membre de l'Union européenne reconnu par l'autorité de cet Etat membre pour exécuter ce type de prestation.

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'agrégation;
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'agrégation de modèle et aux contrôles subséquents.

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

Art. 54. § 1^{er}. 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. La pratique des jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe III 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.

§ 3. La commission prononce l'exclusion des salles de jeu des établissements de jeux de hasard des classes I et II :

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.

§ 4. La commission prononce préventivement l'exclusion des établissements de jeux de hasard des classes I et II :

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), § 1^{er}, 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.

§ 5. Le Roi fixe le mode d'interdiction d'accès aux établissements de jeux de hasard de classe I et II.

***** Tel que modifié par AR du 04-04-2003 / MB du 18-04-2003 *****

Art. 55. Il est créé, auprès du ministère de la 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 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. ».

***** Tel que modifié par Loi programme du 08-04-2003 / MB du 17-04-2003 *****

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.

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 et III.

Art. 59. 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.

***** Tel que modifié par Loi programme du 08-04-2003 / MB du 17-04-2003 *****

Art. 60. Il est interdit de proposer aux clients des établissements de jeux de hasard des classes II et III, 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 50 euros par semaine et par joueur. 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.

Dans les établissements de jeux de hasard des classes I, II et III, des dépliants contenant des informations sur la dépendance au jeu, le numéro d'appel du service d'aide 0800 et les adresses d'assistants sociaux doivent être mis à la disposition du public à un endroit visible.

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 dix 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 II ou III par la commission.

CHAPITRE VII. - Dispositions pénales

Art. 63. Les auteurs des infractions aux dispositions des articles 4, 8, 26, 27, 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 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.

Sera punie de la même peine :

- 1° toute personne qui aura participé à la tenue d'un établissement de jeux de hasard non autorisé par la présente loi en qualité de banquier, d'administrateur, de préposé ou d'agent dudit établissement;
- 2° toute personne qui, par tout moyen, fait de la publicité ou s'occupe du recrutement de joueurs pour un établissement de jeux de hasard prohibé par la loi ou non explicitement autorisé en vertu de la loi ou d'un établissement similaire situé à l'étranger.

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 1^{er}, 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 1^{er}.

Les personnes physiques et les personnes morales visées aux alinéas 1^{er} 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

***** Tel que modifié par AR du 20-07-2000 / MB du 30-08-2000 *****

Art. 71. A l'exception de la licence de classe D, 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 défaut de paiement des frais, la garantie est amputée des sommes dues.

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.

La garantie réelle est fixée à :

1. la somme de 10 millions de francs (250.000 EUR) pour une licence de classe A;
2. la somme de 3 millions de francs (75.000 EUR) pour une licence de classe B;
3. la somme de 20 000 francs (500 EUR) pour une licence de classe C;
4. la somme de 1 million de francs (25.000 EUR) 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 500 000 francs belge (12.500 EUR) par tranche, entamée, de 50 appareils, pour tous les autres détenteurs de la licence de classe E.

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.

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 1^{er} 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^o est remplacé par la disposition suivante :

« 5^o 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.

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, 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.

Promulguons la présente loi, ordonnons qu'elle soit revêtue du sceau de l'Etat et publiée par le Moniteur belge.

Donné à Bruxelles, le 7 mai 1999.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de la Justice,
T. VAN PARYS

Scellé du sceau de l'Etat :
Le Ministre de la Justice,
T. VAN PARYS

Note

(1) Session 1995-1996 :

Documents du Sénat :

1-419 :

N° 1. Proposition de loi de M. Weyts.

Session 1996-1997 :

N° 2. Avis du Conseil d'Etat.

N° 3. Amendements.

Session 1997-1998 :

N°s 4 à 6. Amendements.

N° 7. Rapport.

N° 8. Avis.

N°s 9 à 16. Amendements.

Session 1998-1999 :

N° 17. Rapport.

N° 18. Texte adopté par la commission.

N° 19. Amendement.

N° 20. Tableau de concordance.

N° 21. Texte adopté en séance plénière et transmis à la Chambre.

Annales du Sénat : 27 et 29 octobre 1998.

Documents de la Chambre des représentants :

1795 :

N° 1. Projet transmis par le Sénat.

N°s 2 à 7. Amendements.

N° 8. Rapport.

N° 9. Texte adopté par la commission.

N°s 10 à 12. Amendements.

N° 13. Rapport complémentaire.

N° 14. Articles modifiés par la commission.

N° 15. Texte adopté en séance plénière et transmis au Sénat.

Documents du Sénat :

1-419 :

N° 22. Projet amendé par la Chambre.

N° 23. Amendements.

N° 24. Rapport.

N° 25. Texte adopté par la commission.

N° 26. Amendements.

N° 27. Décision de se rallier au projet amendé par la Chambre des représentants.

Annales du Sénat : 27 et 30 avril 1999.

9 ANNEXE B : AR 09645 - LISTE DES JEUX DE HASARD CLASSE I (CASINOS)

19 JUILLET 2001. - Arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I

(Moniteur Belge du 31-07-2001, page 25903)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 24 novembre 2004 (MB 08/12/2004 - page 81304)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 17 septembre 2005 (MB 28/09/2005 - page 41828)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338))

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 et 8;

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 7 mars 2001;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 22 mars 2001;

Vu l'avis du Conseil d'Etat n° 31765/2, donné en date du 27 juin 2001;

Sur la proposition de Notre Ministre de la Justice, Notre Ministre des Finances, Notre Ministre de l'Economie, Notre Ministre de l'Intérieur et Notre Ministre de la Santé publique, et de l'avis de Nos Ministres qui en ont délibéré en Conseil,

Nous avons arrêté et arrêtons :

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

Article 1er. Les jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de classe I se répartissent en deux catégories et sont les suivants :

1° Les jeux de table :

le baccara, le big wheel, le black jack, le poker, le chemin de fer, le craps, le mini punto banco, le midi punto banco, le maxi punto banco, la roulette française, la roulette américaine, la roulette anglaise, le sic bo et le bingo.

2° Les jeux automatiques :

- a) des jeux à rouleaux de type reel slot;
- b) des jeux de type vidéo slot;
- c) des jeux de type wheel of fortune;
- d) des paris sur des courses de chevaux à terminaux multiples où, au minimum 12 joueurs peuvent prendre place;
- e) des jeux de type keno.
- f) des jeux de poker interactifs.

Art. 2. Le nombre de jeux automatiques autorisés est limité à 15 jeux automatiques par table de jeu présente et ouverte pendant au moins cinq heures.

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

Art. 4. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au Moniteur belge.

Art. 5. Notre Ministre de la Justice, Notre Ministre des Finances, Notre Ministre de l'Economie, Notre Ministre de l'Intérieur et Notre Ministre de la Santé publique sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 19 juillet 2001.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

La Ministre de la Santé publique,

Mme M. AELVOET

10 ANNEXE C : AR 09276 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE I (CASINOS)

8 avril 2003 - Arrêté royal relatif aux règles techniques de fonctionnement des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I.

(Moniteur Belge du 23-04-2003, page 21528)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338)

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 et 33, 4°;

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

Vu l'avis de la Commission des jeux de hasard, donné le 27 février 2002;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 4 juillet 2001;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 11 février 2002;

Vu la demande de traitement urgent, motivée par la circonstance que les prochaines élections fédérales ont lieu le 18 mai 2003 et compte tenu à cet égard de la dissolution préalable des chambres fédérales et d'une période de traitement des affaires courantes;

Vu l'avis 35.100/2 du Conseil d'Etat, donné le 21 mars 2003, en application de l'article 84, alinéa 1^{er}, 2°, des lois coordonnées sur le Conseil d'Etat;

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 :

CHAPITRE Ier – Règles techniques de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I.

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

Article 1er.

Tout appareil servant aux jeux de hasard dans les établissements des jeux de hasard de classe I doit :

- 1) Etre doté d'un système de surveillance interne ;
- 3)
 - b. Les faits et les résultats liés aux jeux doivent dépendre du hasard s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard. Les actes que posent le joueur ne peuvent pas déterminer le résultat.

- c. Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants. L'utilisation, lors d'une nouvelle partie, de faits ou de résultats liés au jeu, déterminés ou sélectionnés par le joueur dans le cadre de la partie précédente, est autorisé. Toutefois, ils ne peuvent pas conditionner les faits ou résultats liés au jeu qui, durant la nouvelle partie, doivent dépendre du hasard.
 - d. Il est permis de recourir à plusieurs paramètres qui présentent des taux de redistribution différents et un nombre variable de faits et résultats liés aux gains. Les paramètres supplémentaires doivent inclure tous les niveaux de gains proposés par l'automate et ne peuvent être inférieurs au taux de redistribution minimum.
 - e. La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'automate pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires. Ce générateur ne peut en aucun cas être raccordé aux compteurs ou au système de surveillance interne ;
- 4) Etre protégé contre les influences extérieures, en particulier contre les interférences électromagnétiques et électrostatiques et contre les ondes radioélectriques, conformément à la Directive 89/336/CEE.
 - 5) Doit pouvoir redémarrer sans perte de données après une rupture de courant ;
 - 6) Doit présenter un taux de redistribution théorique d'au moins 84% ;
 - 7) Doit avoir une perte horaire moyenne qui ne peut pas dépasser les 70 € ;
 - 8) Doit avoir une durée de jeu de minimum 3 secondes.

Art. 2.

Un appareil automatique servant aux jeux de hasard dans les établissements de jeux de hasard de classe I doit être muni de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

Les compteurs électroniques doivent présenter un degré de précision de 99,99% au moins et se remettre à zéro, en indiquant cette opération, une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

Les compteurs électromécaniques doivent répondre à l'état reconnu de la technique.

Art. 3.

Les compteurs électroniques visés à l'article 2 du présent arrêté doivent enregistrer au moins :

- 1) le flux de l'argent, en particulier les transactions telles que :
 - a. le nombre de pièces introduites, habituellement dénommé coin in;
 - b. le nombre de pièces payées, habituellement dénommé coin out;
 - c. le nombre de pièces gardées par l'automate, habituellement dénommé coin drop;
 - d. le total des gains payées par la caisse centrale, habituellement dénommé handpay.
- 2) le montant total des mises engagées, habituellement dénommé turnover;
- 3) le montant total des gains, habituellement dénommé total winst ;
- 4) le nombre de parties ;
- 5) les temps morts et les interruptions dans le fonctionnement des appareils ;
- 6) l'ouverture des appareils et des compartiments où se trouve l'argent;

Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électroniques, dans la mesure où cela est techniquement possible.

CHAPITRE II – Mise en vigueur

Art. 4.

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

Art. 5.

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, et Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions, et Notre Ministre de la Santé publique sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 8 avril 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

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 : AR 09809 - REGLES DE FONCTIONNEMENT CLASSE I (CASINOS)

Arrêté royal relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I

AR 03/12/2006 (Moniteur Belge du 26-01-2007, page 4261)

Tel que modifié par l'arrêté royal du 11 juin 2009 (MB du 29-06-2009, page 44338)

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, 33.3, 33.4, 33.5, 53.4 et 53.5;

Vu l'avis de la commission des jeux de hasard donné le 5 janvier 2005;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances donné le 16 mars 2005;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 5 juillet 2005;

Vu l'avis du Conseil d'Etat n° 39.171/2, donné le 24 octobre 2005;

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 des Finances, de Notre Ministre de l'Intérieur, de Notre Ministre de l'Economie, de l'Energie du Commerce extérieur et de la Politique scientifique de Notre Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique, et de Notre Secrétaire d'Etat des Entreprises publiques,

Nous avons arrêté et arrêtons :

CHAPITRE I^{er}. - Règles générales

Section 1^{re}. - Généralités

Article 1^{er}. En cas d'infraction aux dispositions prévues dans cet arrêté, le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement peut arrêter le jeu.

Art. 2. Tous les documents dont les modèles sont repris aux annexes I^{re} à IV du présent arrêté, à savoir:

I. le carnet de prise en charge et d'inventaire;

II. les bons de ravitaillement en plaques et jetons;

III. le carnet d'enregistrement des Orphelins;

IV. les bons d'enregistrement des interventions techniques;

doivent pouvoir être signés par la commission des jeux de hasard en cas de contrôle.

Ces documents peuvent être obtenus par voie électronique.

Art. 3. Les casinos ne peuvent se procurer les dés, cartes à jouer, jetons, plaques, batteurs/distributeurs, le matériel susceptible d'influencer le résultat du jeu et le matériel utilisé pour le contrôle, que chez les détenteurs d'une licence de classe E.

Section 2. - Des règles relatives à l'inventaire des dés, cartes à jouer, batteurs/distributeurs et matériel susceptible d'influencer le résultat du jeu

Art. 4. Un inventaire initial est effectué par le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, par un administrateur délégué, par le gérant de l'établissement ou par un employé responsable désigné par lui, lors de l'ouverture du carnet de prise en charge et d'inventaire des cartes à jouer, des dés, des batteurs/distributeurs de cartes et du matériel agréé, ci-après dénommé carnet de prise en charge et d'inventaire dont le modèle est repris à l'annexe I^o du présent arrêté.

Des inventaires inopinés sont effectués facultativement par l'instance de contrôle visée à l'article 52, alinéa 2, de la loi du 7 mai 1999, ci-après dénommée instance de contrôle, ou par la commission des jeux de hasard à la demande du président de la commission des jeux de hasard.

Lors de ces inventaires inopinés, le représentant de l'instance de contrôle ou de la commission des jeux de hasard qui procède à l'opération porte dans le carnet de prise en charge et d'inventaire, le nombre de dés, de cartes à jouer, de batteurs/distributeurs et de matériel susceptible d'influencer le résultat du jeu dont il a constaté l'existence et y appose sa signature.

Section 3. - Des règles relatives aux cartes

Art. 5. Les jeux de cartes utilisés pour les jeux de table sont, soit conditionnés individuellement, soit groupés en paquets de six jeux de cartes appelés sixains et ils doivent être d'un tarotage à teinte unie.

Tous les jeux de carte sont conservés dans une armoire de rangement. Cette armoire doit être placée dans un endroit qui n'est pas accessible au public, et uniquement destinée au rangement de matériel utilisé pour les jeux autorisés dans les établissements de classe I.

Art. 6. La commission des jeux de hasard est informée de la destruction de cartes au plus tard vingt-quatre heures auparavant. La commission des jeux de hasard ou l'instance de contrôle peut assister à cette destruction et vérifier que les jeux sont complets et ne comportent pas de cartes marquées ou détériorées.

Les cartes usagées sont détruites au moyen d'une déchiqueteuse, d'une perforatrice ou par une méthode approuvée par la commission des jeux de hasard.

Les sixains usagés doivent demeurer complets jusqu'à leur destruction.

Art. 7. Les sixains ne sont extraits de l'armoire de rangement qu'au moment où il en est fait usage. S'ils sont neufs, ils ne sont décachetés qu'à la table de jeu. Dans tous les cas, les cartes des nouveaux jeux ainsi que, des jeux déjà utilisés à une séance précédente, sont étalées sur la table, les figures au-dessus, afin de permettre de constater que l'ordre suivant lequel elles sont classées par le fabricant n'a subi aucun changement. Le croupier procède à leur comptage et à leur vérification. Elles sont ensuite retournées sur le tapis, rassemblées et introduites dans le batteur/distributeur de cartes, habituellement dénommé shuffleur.

Art. 8. Lorsque la partie est terminée, les jeux de cartes doivent être remis immédiatement dans l'ordre du fabricant. Ils doivent faire l'objet d'un examen afin de déceler les marques qu'ils pourraient comporter. Toute irrégularité relative aux cartes, constatée à quelque moment que ce soit, doit être mentionnée au carnet de prise en charge et d'inventaire et fera l'objet d'un rapport distinct.

Art. 9. Le casino ne peut utiliser que des cartes en parfait état. Les jeux usagés, marqués ou détériorés, doivent être placés dans l'armoire de rangement des cartes en vue de leur examen éventuel et de leur destruction ultérieure.

Section 4. - Des règles relatives aux batteurs/distributeurs

Art. 10. L'affectation des batteurs/distributeurs de cartes aux différentes tables est faite par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement, ou un employé responsable désigné par lui lors de leur mise en service. Le batteur/distributeur est affecté à une table et ne peut être déplacé qu'en cas de réparation ou de remplacement. Il doit être numéroté par le casino.

Les batteurs/distributeurs de cartes non-utilisés doivent être placés dans l'armoire de rangement.

Section 5. - Des règles relatives aux dés

Art. 11. Le numéro et le sigle des dés doivent être reportés au moment de la réception sur le carnet de prise en charge et d'inventaire.

Art. 12. Les dés sont enfermés dans l'armoire de rangement des cartes.

Art. 13. Les dés usagés ou abîmés sont détruits par une méthode efficace. La commission des jeux de hasard est informée de la destruction des dés au plus tard vingt-quatre heures auparavant. La commission des jeux de hasard peut assister à cette destruction et vérifier si les dés n'ont été ni plombés ou ni falsifiés.

Art. 14. La durée d'une partie de Craps est fixée à un jour. Tous les trois jours de jeux, les dés doivent être remplacés.

A chaque changement de lanceur, les cinq dés sont présentés au joueur qui en choisit deux. Les trois dés restants sont conservés dans une boîte sphérique dénommée bowl. Les dés utilisés doivent être remplacés à chaque incident étranger au déroulement normal du jeu.

Art. 15. Les dés utilisés au Sic Bo sont des dés arrondis.

Ils sont remplacés lorsque leur usure ou détérioration est constatée.

Art. 16. Toute irrégularité relative aux dés constatée à quelque moment que ce soit doit être mentionnée au carnet de prise en charge et d'inventaire et fera l'objet d'un rapport distinct.

Section 6. - Des règles relatives aux plaques et jetons

Art. 17. Les jeux de hasard ne peuvent être pratiqués qu'avec les plaques et jetons suivants :

1° des jetons américains représentant les valeurs suivantes :

0,50 EURO

1 EURO

2 EUROS

5 EUROS

10 EUROS

20 EUROS

25 EUROS

50 EUROS

100 EUROS

200 EUROS

500 EUROS

1.000 EUROS

2.000 EUROS

2° des plaques françaises représentant les valeurs suivantes:

500 EUROS

1.000 EUROS

2.000 EUROS

2.500 EUROS

5.000 EUROS

10.000 EUROS

25.000 EUROS

3° des jetons français représentant les valeurs suivantes:

1 EURO

2 EUROS

5 EUROS

10 EUROS

50 EUROS

100 EUROS

200 EUROS

Art. 18. Les casinos utilisent également des plaques non-négociables représentant les valeurs suivantes :

2 EUROS

5 EUROS

10 EUROS

20 EUROS

50 EUROS

100 EUROS

200 EUROS

250 EUROS

500 EUROS

1.000 EUROS

2.000 EUROS

5.000 EUROS

Les plaques non-négociables servent uniquement pour la comptabilité du casino.

Les joueurs n'utilisent pas ces plaques pour jouer.

Les plaques et les jetons doivent être propres à chaque casino. Ils doivent être porteurs de l'identification personnelle du casino.

Art. 19. La distribution et l'offre de plaque et/ou jeton à titre gratuit sont interdites.

Section 7. - Enjeu et change aux tables de jeu

Art. 20. Les mises minima et maxima en vigueur à chaque table doivent être affichées de façon claire et visible.

Art. 21. Aux tables de jeux, le fonds de caisse ne doit comprendre que des jetons ou des plaques. L'échange d'argent en plaques et jetons est autorisé aux tables de jeux.

Art. 22. La valeur totale des plaques et jetons est fixée au début de chaque année comptable par le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement ou une personne désignée par le titulaire de la licence.

Art. 23. Au Baccara et au Chemin de Fer, lorsqu'un changeur a besoin, en cours de partie, d'être ravitaillé en jetons et en plaques, il établit un bon de ravitaillement dont le modèle est repris à l'annexe 2 au présent arrêté en indiquant, d'une part, les jetons et plaques réclamés et, d'autre part, les plaques ou billets à changer.

Le bon est signé par lui et par le chef de partie. Le ravitailleur, porteur du bon, se rend à la caisse centrale et se fait remettre, par le caissier qui signe le bon, les plaques ou jetons réclamés en échange des plaques ou billets à changer. Le bon est conservé à la caisse centrale. Les billets échangés ne doivent ressortir qu'à la fin de la partie au moment de la comptée, exception faite de l'alinéa 1^{er} du présent article.

Section 8. - Enjeu et change aux jeux de hasard automatiques

Art. 24. Les mises introduites sont représentées par des pièces d'au moins 1 EURO, par des jetons ou des unités de cartes spéciales de paiement, portant le nom du casino.

Art. 25. Au sein de la caisse centrale, une caisse spéciale est obligatoirement destinée à l'exploitation des machines automatiques, dans le but de centraliser toutes les opérations financières s'y rapportant et pour permettre aux joueurs d'effectuer dans les meilleures conditions les opérations de change. Cette caisse fonctionne sous la responsabilité d'un caissier. Des changeurs itinérants disposant d'une somme fixe peuvent également opérer des changes.

Art. 26. A l'ouverture, le fonds de caisse de la caisse spéciale est constitué d'espèces, de billets et de jetons, les jetons étant considérés comme valeurs de caisse.

Le fonds de caisse attribué à la caisse spéciale peut être justifié à tout moment par la présentation d'espèces, de jetons, de billets, de bons de paiement et de bons d'avance.

Après chaque séance de jeu, le fonds de caisse est reconstitué dans sa composition, ou dans son montant en cas de comptée.

Art. 27. Le paiement par la caisse spéciale d'avances aux machines automatiques ne donne pas lieu à mouvement immédiat en comptabilité générale. Les bons établis à ces occasions sont considérés, entre deux comptées, comme des valeurs de caisse.

Section 9. - Des avances et de leurs formalités aux tables de jeux

Art. 28. Aux tables de jeux, une caisse, appelée banque, distincte de la caisse centrale, est mise à la disposition de chaque chef de table. Cette caisse porte le même numéro d'ordre que la table correspondante et elle reçoit au commencement de la partie une avance en jetons dont le montant, fixé à l'ouverture de la table, ne peut varier au cours d'une même journée. Le montant des nouvelles avances à faire, s'il y a lieu, en cours de séance, ne peut être supérieur à celui de l'avance primitive.

Art. 29. Les avances doivent être pourvues en quantité suffisante, en jetons et plaques de petite valeur, afin d'éviter de recourir à des opérations de change. Elles sont calculées et établies en fonction du minimum des mises.

Art. 30. Au moment de la mise en service effective de chaque table, les jetons et plaques devant constituer l'avance de la caisse correspondante prévue à cette table sont apportés de la caisse centrale du casino dans une boîte spécialement prévue à cet effet et ne pouvant contenir que le nombre de jetons et de plaques correspondant à l'encaisse. Pour les jeux de roulette, cette caisse peut rester fixée à la table. Dans ce cas, tous les jetons et plaques doivent être étalés pour vérification.

Les jetons et plaques sont alors étalés sur la table puis comptés et vérifiés par le croupier.

La somme reconnue est vérifiée et annoncée d'une voix distincte en présence du fonctionnaire du Ministère des Finances et du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement ou d'un membre du personnel désigné à cet effet.

Il est procédé de la même manière s'il devient nécessaire d'alimenter à nouveau la caisse au cours de la partie.

A la fin de la partie, l'encaisse est vérifiée en présence des employés de la table, du fonctionnaire du Ministère des Finances et du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement ou d'une personne désignée par ce dernier.

Ces différentes formalités doivent être accomplies assez lentement pour que les personnes présentes puissent les suivre dans tous leurs détails.

Section 10. - Des avances et de leurs formalités aux jeux de hasard automatiques

Art. 31. Une avance est nécessaire dans une machine automatique si la trémie se vide avant d'avoir fini de payer un gain ou si une machine automatique est nouvellement mise en service.

L'assistant de salle réapprovisionne en jetons la machine automatique sous le contrôle du titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, d'un administrateur délégué ou du gérant de l'établissement ou d'une personne désignée par ce dernier.

CHAPITRE II. - Comptabilité spéciale des jeux

Section 1re. - Carnet d'enregistrement des « orphelins »

Art. 32. Les sommes et enjeux, ainsi que le montant du crédit des cartes spéciales de paiement trouvés à terre, laissés sur les tables de jeux, ou les machines automatiques, ou abandonnés en cours de partie sans que l'on sache à qui ils appartiennent, sont dénommés « orphelins » et consignés dans un carnet d'enregistrement des « orphelins » dont le modèle figure à l'annexe 3 du présent arrêté.

Le montant des sommes et enjeux abandonnés en cours de partie est déterminé par le total de la mise initialement oubliée et de ses gains cumulés jusqu'au moment où, cherchant à en identifier le propriétaire, on constatera effectivement que ces sommes et enjeux sont abandonnés.

Dans le cas où le propriétaire légitime des sommes et enjeux trouvés se fait connaître et peut établir son droit, ces sommes et enjeux lui sont restitués et il signe pour réception.

Art. 33. Les « orphelins » sont versés immédiatement dans la caisse centrale du casino et ce versement est constaté au carnet d'enregistrement des « orphelins ». Leur montant est imputé dans la comptabilité commerciale du casino, au compte « orphelins », dont le solde créditeur, en fin d'année comptable, représente une somme égale au total général donné par ce carnet.

Section 2. - Des pourboires

Art. 34. Les boîtes des pourboires doivent être comptées séparément du comptage du drop, c'est-à-dire les jetons non-échangeables, ce en présence de 2 employés et d'un fonctionnaire des Finances. Si les boîtes sont éloignées de la table en vue du comptage, elles doivent être en permanence surveillées par des caméras vidéo. Le comptage lui-même doit également s'effectuer sous surveillance vidéo.

CHAPITRE III. - Règles applicables aux jeux de table

Section 1re. - Généralités

Art. 35. En cas d'interventions techniques aux jeux de table, il convient de compléter le bon repris à l'annexe 4 du présent arrêté.

Art. 36. Pour les jeux de table, chaque établissement de jeux de hasard de classe 1 doit préalablement à leur exploitation communiquer à la commission des jeux de hasard un dossier contenant le règlement du jeu pour le jeu de base et les éventuels jeux supplémentaires, les

prises possibles avec mention du minimum et du maximum et les ustensiles de jeu nécessaires avec indication du fournisseur. La commission des jeux de hasard prend une décision dans les trois mois. Chaque titulaire d'une licence de classe A ne peut exploiter que les jeux de hasard pour lesquels il a reçu personnellement l'autorisation de la commission des jeux de hasard.

Toute modification des règles du jeu doit être demandée selon les mêmes modalités.

Section 2. - Règles applicables au Baccara et au Chemin de Fer

Art. 37. Dans le cas où le casino n'est plus en mesure d'assurer la contrepartie, le fonctionnement des jeux, exceptés les jeux de Baccara et de Chemin de Fer, est arrêté séance tenante.

Le titulaire de la licence, ou s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement en avise immédiatement la commission, le fonctionnaire du Ministère des Finances présent dans l'établissement ou le chef de corps de la zone où est établi le casino.

Art. 38. Le Baccara et le Chemin de Fer se jouent au moyen de six jeux de cartes et sont des jeux à cagnotte qui opposent un des joueurs qualifié de « banquier » aux autres joueurs désignés sous le nom de « pontes ».

L'objectif est de réaliser un score de 9, ou le plus proche de 9, avec 2 ou 3 cartes.

Art. 39. Le Baccara et le Chemin de Fer répondent au même mode de fonctionnement. La différence réside dans la fonction du joueur :

1° le jeu de Baccara se joue avec un banquier du casino ou un joueur désigné;

2° le jeu de Chemin de Fer se joue avec un banquier qui est un joueur pris au hasard. Dans ce cas, un employé du casino est présent afin de fournir les ustensiles de jeu.

Section 3. - Règles applicables au Big Wheel

Art. 40. Le Big Wheel se joue au moyen d'une roue divisée en 52 cases, dont l'objectif est de miser sur le symbole sur lequel la bille va s'immobiliser lors de l'arrêt de la roue.

Section 4. - Règles applicables au Black Jack

Art. 41. Le Black Jack se joue au moyen de six jeux de cartes. L'objectif consiste à arriver le plus près possible de 21, sans jamais le dépasser.

Section 5. - Règles applicables au Poker

Art. 42. Le Poker se joue au moyen d'un jeu de cartes. Le joueur possédant la main la plus forte remporte l'ensemble des mises.

Section 6. - Règles applicables au Craps

Art. 43. Le Craps se joue au moyen de deux dés lancés sur une table de jeu et dont l'objectif est de miser sur une grande variété de combinaisons issues du lancé de ces dés.

Section 7. - Règles applicables aux Mini, Midi et Maxi Punto Banco

Art. 44. Le Mini, le Midi et le Maxi Punto Banco se jouent au moyen de six jeux de cartes. L'objectif est, avec deux ou trois cartes, d'obtenir le Punto, le Banco ou de s'en approcher le plus possible.

Section 8. - Règles applicables à la Roulette

Art. 45. Le jeu de la Roulette américaine, de la Roulette anglaise et de la Roulette française se joue au moyen d'une roue divisée en 37 ou 38 cases, selon la version de la Roulette. L'objectif est de miser sur la surface de jeu, à l'endroit qui correspond aux combinaisons choisies et attendre que la boule s'arrête.

Section 9. - Règles applicables au Sic Bo

Art. 46. Le Sic Bo se joue au moyen de trois dés. L'objectif est de miser sur une grande variété de combinaisons issues du lancé de ces dés.

Section 10. - Règles applicables au Bingo

Art. 47. Le Bingo se joue au moyen de cartes sur lesquelles des chiffres sont imprimés sous les lettres du mot BINGO. Ces chiffres, également reproduits sur des boules, sont tirés au sort au moyen d'un tambour.

Section 11. - Des tournois de Poker

Art. 48. Une fois par année, chaque casino peut organiser un tournoi de Poker.

Art. 49. Préalablement à l'organisation de ces tournois, le casino doit établir le déroulement du tournoi et les règles de Poker qui y seront appliquées.

La commission des jeux de hasard doit en être avertie au moins trois mois à l'avance, doit marquer son accord et peut exercer un contrôle sur ces tournois.

CHAPITRE IV. - Règles applicables aux jeux de hasard automatiques

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

Section 1re. - Généralités

Section 2. - Du fonctionnement des jeux de hasard automatiques

Art. 52. Les machines automatiques sont des appareils automatiques de jeux de hasard comprenant les catégories dites « machines à rouleaux » tels que les Reel Slot et « jeux à terminaux vidéo » tels que le Wheel of Fortune, les jeux de courses de chevaux, Keno et les Vidéo Slot.

Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie, d'un jeton ou d'une carte spéciale de paiement, la mise en oeuvre d'un mécanisme entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire de symboles figuratifs.

Si l'établissement de jeux de hasard de classe I fait usage de cartes spéciales de paiement, ce système doit recevoir l'agrément préalable de la commission des jeux de hasard. Le système doit être acquis auprès d'un titulaire de licence de classe E.

Section 3. - Règles applicables au Keno

Art. 53. Le Keno se joue au moyen d'un écran tactile sur lequel est reproduit une série de chiffres allant de 1 à 80. Le joueur ou la machine, selon la formule sélectionnée, choisit entre 2 et 10 numéros.

Section 4. - Règles applicables aux jeux de courses de chevaux

Art. 54. Le jeu automatique de courses de chevaux consiste à prévoir les résultats d'une course de chevaux.

Il s'agit de pari à la cote. Le joueur dispose de deux possibilités pour miser :

1° soit il mise sur le gagnant;

2° soit il mise sur le jumelé premier-deuxième.

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

Section 5. - Règles applicables au Wheel of fortune

Art. 55. Le Wheel of fortune est composé de quatre jeux, notamment:

- 1° Linear Bingo;
- 2° Area Bingo;
- 3° Keno;
- 4° Multicards.

Le choix du jeu s'effectue en début de partie.

Dix numéros sont sélectionnés à l'aide de boules qui tombent au hasard dans l'une des 25 cases numérotées de la grande roue.

Section 6. - Règles applicables aux Reel Slot et aux Video Slot

Art. 56. Les machines automatiques de type Reel Slot et Video Slot présentent une ligne horizontale, verticale ou oblique qui barre la fenêtre ou une combinaison de ces lignes ou les jeux bonus correspondants.

Dès que le joueur introduit sa mise, la touche Start permet de lancer les rouleaux, qu'ils soient réels : Reel Slot, ou virtuels : Vidéo Slot. Quand les rouleaux s'arrêtent, si les symboles s'alignent suivant une des combinaisons déterminées sur le tableau des combinaisons gagnantes, le joueur gagne.

Chaque machine est munie d'un nombre de rouleaux variant de 3 à 9.

Section 7. - Règles applicables au Vidéo Poker

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

Art. 57. Le jeu de poker se joue sur un écran, avec une partie d'un jeu de cartes standards ou un ou plusieurs jeux de cartes standards, selon la formule de jeu choisie. Plusieurs jokers sont autorisés. Une fois la mise introduite, une touche permet la distribution des cartes. Le nombre de mains et le nombre de cartes par main dépendent de la formule de jeu choisie. Le joueur peut introduire des compléments de mise en cours de partie. La partie de poker peut se jouer sur plusieurs lignes. Dans ce cas, chaque ligne doit respecter les règles du poker. Lorsque le joueur doit prendre une décision, la machine doit toujours lui proposer celle qu'elle préconise. Les cartes peuvent être remplacées par des dés pour autant que le jeu respecte toutes les exigences relatives au jeu de poker.

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

Art. 57/1. Le jeu interactif de poker est une machine multi-joueur permettant d'accueillir un maximum de 10 joueurs. Un générateur aléatoire distribue des cartes virtuelles et la machine les affiche aux joueurs présents. Les règles de jeu doivent être semblables à celles des jeux de poker de table.

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

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

Pour le jeu de poker interactif, l'exigence relative au taux de redistribution minimal de 84 % pour les machines de jeux automatiques ne s'applique pas.

Section 8. - Règles applicables au Vidéo Roulette

Art. 58. Le jeu de roulette automatique peut être de type matériel ou de type virtuel.

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

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

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

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

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

Section 9. - Règles applicables au Video Black Jack

Art. 59. § 1^{er}. Le jeu de black-jack se joue sur un écran reprenant un jeu de cartes de 52 cartes standard. L'écran est renouvelé après chaque main.

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

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

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

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

CHAPITRE V. - Dispositions techniques

Section 1re. - Généralités

Art. 60. A l'extérieur de toute machine automatique de jeux de hasard doit figurer une plaque d'identification visible où sera inscrit le numéro de série de la machine, gravé ou imprimé.

Art. 61. Tous les casinos doivent établir un plan précis reprenant l'emplacement numéroté de chaque machine automatique en mentionnant le numéro de série repris sur la plaque d'identification.

Section 2. - La réserve

Art. 62. Les casinos peuvent détenir, dans un local offrant toutes les garanties de sécurité, une réserve réglementaire de machines automatiques s'élevant au maximum à 10 % de la dotation autorisée.

Cette possibilité est fixée à une machine pour les casinos exploitant moins de dix machines automatiques. Une machine de réserve ne peut être utilisée qu'en lieu et place d'une machine en panne.

Art. 63. Tout retrait de machine automatique ainsi que tout remplacement d'une machine automatique par une machine de la réserve doivent faire l'objet d'une mention au registre d'intervention technique. Le modèle de ce registre est repris à l'annexe IV du présent arrêté. Sont consignés dans ce registre: les numéros de série du constructeur et d'emplacement au sein du casino, de la machine déplacée et de la machine de remplacement, ainsi que le motif du déplacement de la machine, la date et l'heure du mouvement.

Le retour de la machine automatique après réparation est également mentionné sur le registre, suivant les mêmes conditions. Ces opérations sont contresignées par le titulaire de la licence ou, s'il s'agit d'une personne morale, un administrateur délégué ou le gérant de l'établissement, le technicien du casino et le technicien du service technique, dans les conditions où sa présence est requise.

Section 3. - Interventions techniques exercées sur les machines automatiques

Art. 64. Une fois par an au moins, l'instance de contrôle effectue obligatoirement sur les machines automatiques en cours d'utilisation, le contrôle prévu au troisième alinéa de l'article 52 de la loi.

Les révisions ou réparations doivent être effectuées par un service technique titulaire d'une licence de classe E. Ces révisions ou réparations peuvent être suivies d'un contrôle par l'instance de contrôle.

Les opérations de dépannage et d'entretien courant peuvent être effectuées par les techniciens des casinos pour autant que cela n'implique aucun bris de scellés.

Art. 65. Tous les opérateurs de contrôle, de réparation et d'entretien visés à l'article 64 du présent arrêté rendent compte obligatoirement de leurs interventions en remplissant les bons d'intervention technique dans le registre s'y rapportant repris à l'annexe IV du présent arrêté.

Art. 66. Les instances de contrôle et le service de contrôle de la commission des jeux de hasard ont une obligation générale d'informer la commission des jeux de hasard de toute anomalie constatée dans le fonctionnement des machines automatiques. L'information doit être transmise sans délai s'il y a urgence ou par écrit dans les autres cas.

Art. 67. Seuls la commission des jeux de hasard et le service de la Métrologie détiennent une copie certifiée conforme des logiciels de jeux de hasard.

CHAPITRE VI. - Mise en vigueur et disposition transitoire

Art. 68. L'arrêté royal du 10 mars 2003 relatif aux règles de fonctionnement, aux modalités de comptabilité et de contrôle des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe I est abrogé.

Art. 69. A titre de mesure transitoire, le dossier relatif aux jeux de hasard exploités actuellement doit être adressé dans les 30 jours de la publication du présent arrêté à la commission des jeux de hasard, qui prend une décision dans les trois mois. Au cours de la période qui précède la décision, l'établissement de jeux de hasard de classe I peut continuer à exploiter ces jeux de hasard.

Art. 70. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au Moniteur belge.

Art. 71. Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie, l'Energie, le Commerce extérieur et la Politique scientifique dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Affaires sociales et la Santé publique dans ses attributions, et Notre Secrétaire d'Etat aux Entreprises publiques sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 3 décembre 2006.

ALBERT

Par le Roi :

La Ministre de la Justice,

Mme L. ONKELINX

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Intérieur,

P. DEWAEEL

Le Ministre de l'Economie, de l'Energie, du Commerce extérieur et de la Politique scientifique,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique,

R. DEMOTTE

Le Secrétaire d'Etat aux Entreprises publiques,

B. TUYBENS

12 ANNEXE E : ARRETE METROLOGIE (APPROBATIONS DE MODELES)

21 FEVRIER 2003. - Arrêté royal relatif aux procédures de contrôle préalables à l'agrération, aux modalités de surveillance et de contrôle des jeux de hasard

(Moniteur Belge du 03-03-2003, page 10390)

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

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

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

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

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

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

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

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

Nous avons arrêté et arrêtons :

CHAPITRE I^{er}. - Evaluation de la conformité technique des jeux de hasard

Section 1^{re}. - L'approbation de modèle

Article 1^{er}. Pour l'application du présent arrêté, il faut entendre par :

- 1° la loi : la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs;
- 2° la Commission : la Commission des jeux de hasard;
- 3° l'(les) instance(s) : l'instance ou les instances visées à l'article 52, alinéa 2, de la loi, chargées des contrôles.

Art. 2. § 1^{er}. L'agrération d'un jeu de hasard par la Commission est subordonnée à son approbation de modèle délivrée par l'une des instances.

§ 2. L'examen d'un modèle de jeu de hasard en vue de son approbation vise à déterminer si ce modèle satisfait aux règles de fonctionnement fixées par Nous en application des articles 8, 33.4, 38.4 et 43.4. de la loi pour la catégorie de jeux de hasard auquel il appartient, et si les jeux de hasard à construire conformément à ce modèle peuvent satisfaire à ces mêmes prescriptions.

L'instance chargée de l'examen du modèle acceptera, sans les recommencer, les essais et les contrôles effectués dans un autre Etat membre des Communautés européennes ou partie contractante à l'accord sur l'Espace économique européen, pour autant que leurs résultats soient mis à sa disposition et jugés satisfaisants.

§ 3. Lorsqu'un jeu de hasard est constitué de plusieurs sous-ensembles, certains sous-ensembles peuvent être essayés séparément et bénéficier d'un rapport d'essai. L'approbation de modèle ne peut être délivrée que pour le jeu de hasard complet.

§ 4. Toute modification ou adjonction à un modèle approuvé, pouvant influencer le fonctionnement du jeu de hasard, doit être portée à la connaissance de l'instance concernée. Une variante à l'approbation de modèle est délivrée sur la base de l'examen prévu au § 2 du présent article.

Art. 3. § 1^{er}. La demande d'approbation de modèle est présentée auprès du Service de la Métrologie par le fabricant ou par son distributeur établi dans un Etat membre des Communautés européennes ou partie contractante à l'accord sur l'Espace économique européen.

§ 2. La demande comporte les indications suivantes :

- le nom et le domicile du fabricant et, le cas échéant, de son distributeur;
- la catégorie de jeu de hasard;
- le type et la dénomination commerciale éventuelle.

La demande, en triple exemplaire, est également accompagnée des documents nécessaires à son examen, notamment :

- une déclaration de conformité récente, émise par le fabricant du jeu de hasard, indiquant que la machine présentée à l'approbation de modèle a été conçue et construite en conformité avec les exigences réglementaires relatives aux jeux de hasard;
- une description complète du mode d'utilisation du jeu de hasard;
- des photographies nettes et en couleurs de l'aspect extérieur du jeu de hasard;
- des plans de montage;
- une notice descriptive détaillant la construction et le fonctionnement, les dispositifs de sécurité assurant le bon fonctionnement, les dispositifs de réglage, les indications signalétiques, les emplacements prévus pour les marques de vérification et pour les scellements éventuels;
- tout document pertinent permettant de faciliter l'évaluation de la conformité aux exigences réglementaires.

Art. 4. Endéans un délai raisonnable en fonction des essais à réaliser, l'approbation de modèle est délivrée au demandeur, sous la forme d'un certificat daté et signé. Ce certificat fixe le signe d'approbation de modèle attribué et, le cas échéant, les conditions techniques d'installation applicables au jeu de hasard approuvé. Le certificat est accompagné des plans et d'une notice descriptive identifiant le modèle.

Art. 5. § 1^{er}. La durée de validité des approbations de modèle est de dix ans; elle peut être prorogée pour des périodes successives de même durée.

§ 2. Des approbations de modèle provisoires, soit quant au mode de fonctionnement, soit quant à la technique employée, peuvent être accordées lorsque seule la mise en service du modèle permet à l'instance de contrôle d'obtenir les informations lui permettant de déterminer si ce modèle satisfait aux règles de fonctionnement fixées.

§ 3. L'approbation de modèle, même celle d'effet limité, est révoquée lorsque les jeux de hasard conformes à un modèle approuvé présentent un défaut d'ordre général rendant ces jeux de hasard impropres à leur destination ou lorsqu'il est constaté que l'approbation de modèle a été indûment accordée.

Une approbation de modèle d'effet limité est également révoquée lorsque l'une des limitations mentionnées au paragraphe 2 n'est pas respectée.

Art. 6. A la requête de l'instance qui délivre l'approbation de modèle, le demandeur est tenu de fournir tous les moyens nécessaires à l'examen d'un modèle en vue de son approbation.

Section II. - La vérification primitive

Art. 7. § 1^{er}. La vérification primitive a pour but de vérifier si chaque jeu de hasard, préalablement à sa mise en service, est conforme au modèle approuvé et satisfait aux prescriptions techniques fixées qui le concernent. Dans l'affirmative, conformément aux dispositions de l'article 17, le Service de la Métrologie appose la marque de vérification primitive sur la plaquette de poinçonnage ou délivre un certificat de vérification.

§ 2. Les demandes de vérification primitive sont adressées par le bénéficiaire de l'approbation de modèle ou son mandataire au Service de la Métrologie.

§ 3. Chaque jeu de hasard doit être présenté dans un état tel que la vérification et l'apposition des marques de vérification et de scellement peuvent s'effectuer sans travail préparatoire, ni réglage en cours de vérification.

Section III. - La vérification périodique

Art. 8. La vérification périodique consiste à vérifier si chaque jeu de hasard qui a déjà fait l'objet de la vérification primitive satisfait encore aux prescriptions légales. Dans l'affirmative, une marque de vérification, telle que décrite à l'article 18, est apposée ou un certificat de vérification est délivré.

Art. 9. La vérification périodique a lieu après des périodes fixées par Nous pour les diverses catégories de jeux de hasard.

Art. 10. Les instances chargées de la vérification périodique, ne procèdent à aucune opération de réglage ou de remise en état des jeux de hasard présentés à la vérification.

Art. 11. Si, lors des vérifications périodiques apparaissent des défauts mineurs, l'instance qui a effectué les vérifications périodiques peut donner au propriétaire ou au détenteur l'occasion de faire réparer le jeu de hasard en question et de le faire soumettre à une nouvelle vérification périodique dans un délai déterminé, sans que son utilisation soit interdite entre-temps.

Le jeu de hasard en question est dans ce cas revêtu de la marque d'acceptation différée décrite à l'article 19.

Art. 12. La marque de refus, visée à l'article 20, est apposée d'office par l'instance qui a effectué la vérification, lorsqu'elle estime que l'emploi du jeu de hasard vérifié doit être interdit :

- soit parce que celui-ci est irréparable;
- soit que ses défauts demandent une remise en état préalable à toute autre utilisation.

La remise en service d'un tel jeu de hasard ne peut se faire qu'après une nouvelle vérification périodique demandée par le réparateur titulaire d'une licence de classe E visée à l'article 48 de la loi.

En plus de l'apposition de la marque de refus, les marques de vérification périodiques antérieures sont oblitérées.

Section IV. - Le contrôle technique

Art. 13. Le contrôle technique consiste à vérifier si un jeu de hasard qui a déjà fait l'objet de la vérification primitive satisfait encore aux prescriptions légales.

Il peut être effectué à tout moment sur un jeu de hasard vérifié, à la requête de la Commission ou à l'initiative de l'une des instances.

Art. 14. La marque de refus, visée à l'article 20, est apposée d'office par l'instance qui a effectué le contrôle, lorsqu'elle estime que l'emploi du jeu de hasard vérifié doit être interdit :

- soit parce que celui-ci est irréparable,
- soit que ses défauts demandent une remise en état préalable à toute autre utilisation.

La remise en service d'un tel jeu de hasard ne peut se faire qu'après une nouvelle vérification périodique demandée par le réparateur titulaire d'une licence de classe E visée à l'article 48 de la loi.

En plus de l'apposition de la marque de refus, les marques de vérification périodiques antérieures sont oblitérées.

CHAPITRE II. - Signes d'approbation de modèle, marques et certificats de vérification

Art. 15. L'apposition sur un jeu de hasard de marques ou d'inscriptions propres à créer une confusion avec les marques et signes fixés dans le présent chapitre, est interdite.

Art. 16. Le signe d'approbation de modèle, visé à l'article 4 du présent arrêté, consiste en un cadre rectangulaire comportant la lettre majuscule B, un tiret, les deux derniers chiffres du millésime de l'année d'attribution de l'approbation de modèle, un tiret et un numéro caractéristique de plusieurs chiffres.

Le numéro caractéristique est précédé par la lettre P dans le cas d'une approbation de modèle d'effet limité.

Ce signe doit être apposé sur les jeux de hasard conformes au modèle en question par celui qui a obtenu l'approbation de modèle. L'endroit d'apposition de ce signe est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 17. La marque d'acceptation en vérification primitive est composée de deux empreintes :

- a) la première est constituée par le signe distinctif de l'instance,
- b) la seconde est constituée par le millésime de l'année de vérification compris dans un contour hexagonal.

Ces empreintes sont apposées sur une plaquette de poinçonnage définie dans l'approbation de modèle.

Art. 18. La marque d'acceptation en vérification périodique est constituée par le millésime de l'année de vérification compris dans un contour hexagonal et la durée de validité, repris sur une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur verte. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 19. La marque d'acceptation différée en vérification périodique consiste en une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur jaune, mentionnant le délai accordé pour la réparation, le signe distinctif de l'instance qui a procédé à la vérification. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 20. La marque de refus en vérification périodique consiste en un triangle équilatéral contenant le signe distinctif de l'instance qui a procédé à la vérification.

Cette marque est apposée par l'empreinte d'un poinçon ou au moyen d'une vignette autocollante de forme rectangulaire et de couleur rouge. L'endroit d'apposition de cette marque est défini dans le dossier d'approbation de modèle.

Art. 21. Lorsque la constitution ou les dimensions d'un jeu de hasard sont incompatibles avec l'apposition de marques de vérification primitive ou périodique, ces marques sont remplacées par un certificat.

Ce certificat doit être conservé par le détenteur du jeu de hasard auquel il se rapporte et être présenté par ce dernier sur première demande de l'une des instances.

CHAPITRE III. - Contrôles exécutés par un organisme accrédité

Art. 22. Conformément aux dispositions prévues dans l'article 52, alinéa 2, 2ème tiret et alinéa 3 de la loi, le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques peut confier les essais d'approbation de modèle, les vérifications primitive et périodique et le contrôle technique à des organismes accrédités à cet effet dans le cadre de la loi du 20 juillet 1990 concernant l'accréditation des organismes de certification et de contrôles ainsi que des laboratoires d'essais ou accrédités dans un autre Etat membre des Communautés européennes ou partie contractante à l'accord sur l'Espace économique européen. Les organismes accrédités transmettent les résultats des contrôles au Service de la Métrologie.

Art. 23. Lors d'une vérification primitive, d'une vérification périodique ou d'un contrôle technique, l'organisme accrédité appose les marques de vérification prévues aux articles 17, 18, 19 et 20. Dans ce cas, les marques comportent en outre le numéro d'identification de l'organisme accrédité.

CHAPITRE IV. - Dispositions finales

Art. 24. Les dispositions visées par les articles 52, 53.3 et 53.5 de la loi entrent en vigueur le jour de l'entrée en vigueur du présent arrêté.

Art. 25. Le présent arrêté produit ses effets le 1^{er} janvier 2002.

Art. 26. Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a des Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions et Notre Ministre qui a la Santé publique l'Economie dans ses attributions sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 21 février 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,
J. TAVERNIER

13 ANNEXE F : ARRETE METROLOGIE (RETRIBUTIONS RELATIVES AUX CONTROLES)

21 FEVRIER 2003. - Arrêté royal fixant le montant et le mode de perception, par le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques, pour les rétributions relatives aux contrôles d'approbations de modèles et aux contrôles subséquents des jeux de hasard

(Moniteur Belge du 12-03-2003, page 11994)

ALBERT II, Roi des Belges,

A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, notamment l'article 53.6;

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

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 6 mai 2002;

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

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

Vu l'avis n° 34.150/2 du Conseil d'Etat, donné le 23 octobre 2002;

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

Nous avons arrêté et arrêtons :

Article 1^{er}. Le montant de la rétribution d'approbation de modèle des jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 14.000 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 12.000 EUR;

3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 7.500 EUR.

Art. 2. Le montant de la rétribution d'approbation de modèle peut être réduit en fonction de la nature et du volume des travaux liés à l'examen du modèle. Dans ce cas, il est facturé sur base du tarif horaire fixé à l'article 6 du présent arrêté.

Art. 3. Le montant de la rétribution de vérification primitive pour les jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 200 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 150 EUR;

3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 100 EUR.

Art. 4. Le montant de la rétribution de vérification périodique pour les jeux de hasard automatiques est fixé comme suit :

1° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe I : 175 EUR;

2° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe II : 125 EUR;

3° jeux de hasard automatiques destinés aux établissements de classe III : 75 EUR.

Art. 5. Si la vérification ne peut avoir lieu du fait du demandeur ou du détenteur du jeu de hasard, la rétribution est due à concurrence de 40 % du montant qui serait dû si la vérification avait pu être effectuée.

Aucune rétribution n'est due lorsque le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques est informé de l'impossibilité de la réalisation de la vérification au moins trois jours ouvrables avant leur date d'exécution.

Art. 6. Les opérations de contrôle autres que celles visées aux articles 1^{er}, 3 et 4 sont facturées au tarif horaire de 75 EUR par personne.

Art. 7. Les montants visés aux articles 1^{er}, 3, 4, 5 et 6 sont facturés par le Service de la Métrologie du Ministère des Affaires économiques au profit du Fonds Jeux de hasard.

Art. 8. Les dispositions visées par l'article 53.6 de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs entrent en vigueur le jour de l'entrée en vigueur du présent arrêté.

Art. 9. Le présent arrêté produit ses effets le 1^{er} janvier 2002.

Art. 10. Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a des Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Economie dans ses attributions, et Notre Ministre qui a la Santé publique dans ses attributions, sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 21 février 2003.

ALBERT

Par le Roi :

Le Ministre de l'Intérieur,

A. DUQUESNE

Le Ministre de la Justice,

M. VERWILGHEN

Le Ministre des Finances,

D. REYNDERS

Le Ministre de l'Economie,

Ch. PICQUE

Le Ministre de la Santé publique,

J. TAVERNIER