



Qualité et Sécurité

Réglementation et Politique du contrôle

Approbation de modèle

Protocole de contrôle des machines de jeu automatiques

***ne nécessitant qu'un enjeu très limité et
qui ne peuvent procurer au joueur qu'un
avantage matériel de faible valeur***

- Texte coordonné -

Version 1.2 du 15 octobre 2009

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

TABLE DES MATIERES

	page
1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES	4
2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT	5
3 REGLES TECHNIQUES	6
4 REGLES ADMINISTRATIVES.....	8

1 MODIFICATIONS SUCCESSIVES

- Version 1.0 Première version définitive, 1^{er} janvier 2009.
- Version 1.1 Version définitive du 1^{er} février 2009, annule et remplace la version 1.0.
- Version 1.2 Version définitive du 1^{er} février 2009 avec ajout de la note complémentaire Art33/1.1/1 du 05 février 2009 et des clarifications apportées durant le 1^{er} semestre 2009.

2 CONTENU DU PRESENT DOCUMENT

L'article 3.3 de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs prévoit que *"les jeux de cartes ou de société pratiqués en dehors des établissements de jeux de hasard de classe I et II, ne nécessitant qu'un enjeu très limité et qui ne peuvent procurer, au joueur ou au parieur, qu'un avantage matériel de faible valeur"* ne sont pas des jeux de hasard au sens de la présente loi.

Toutefois, les machines de jeu automatiques, qui répondent à cette définition, doivent obtenir un avis de la Commission des jeux de hasard préalablement à leur mise en exploitation. Cet avis est subordonné à une évaluation technique effectuée par le Service de la Métrologie.

Ce document décrit les règles techniques et administratives auxquelles doivent satisfaire ces machines pour obtenir une évaluation positive du Service de la Métrologie.

3 REGLES TECHNIQUES

1. La machine ne peut pas présenter de ressemblance avec les jeux autorisés dans les établissements des classes I, II ou III.
2. La perte horaire moyenne, quelle que soit la mise, ne peut pas dépasser 5 €/h.
3. Les essais sont effectués sur base de l'évaluation de 2.000 parties.
4. La mise maximale ne peut dépasser 0,22 €.
5. Le gain maximal ne peut dépasser 6,19 €.
6. La machine ne peut pas accepter de pièces tant que le crédit est suffisant pour démarrer une partie.
7. Le crédit ne peut être introduit que par des pièces de monnaie d'une valeur de 1 € (maximum).
8. Si la machine ne rend pas la monnaie, une mention doit être prévue pour avertir le joueur.
9. L'autostart n'est pas autorisé. Chaque partie doit être déclenchée par une action du joueur.
10. Pour les machines payant les gains à l'aide de tickets :
 - / Le montant des gains doit être totalisé dans le même afficheur que l'afficheur du crédit.
 - / L'enjeu doit être prélevé sur l'afficheur du crédit.
 - / Le joueur doit pouvoir collecter son crédit (via l'impression, ou la distribution, de tickets convertibles en nature uniquement) à tout moment.
 - / La machine doit se mettre hors service lorsque le distributeur de ticket est hors d'usage. Cela implique que lorsque le dernier ticket a été délivré, la machine ne peut accepter de pièces ni démarrer de nouvelles parties.
11. Si un même jeu existe en version "tickets" et "cash", les noms de jeu et les versions softwares doivent être différents (signature software différente).
Une machine "kiosque" ne peut pas mélanger les versions "tickets" et "cash".
12. Les jeux bonus ou alternatifs ne sont pas autorisés.
Clarifications :
 - / Une animation (aucune interaction possible pour le joueur) est autorisée à la fin d'une partie afin de présenter le gain d'une façon attractive et ludique ;
 - / Un jeu bonus (présentation d'un gain avec interaction possible du joueur) est interdite (sauf si le scénario de jeu est identique au jeu de base) ;
 - / Un jeu alternatif (jeu nécessitant l'introduction d'une mise) est interdit, (sauf si le scénario de jeu est identique au jeu de base ; exemple : jeu Mystery avec autre table de paiement)
13. Si des éléments sont présentés au joueur comme dépendant du hasard, le caractère aléatoire doit être garanti.
14. Un temps de réflexion "forfaitaire" sera pris en compte lors du calcul de la perte horaire. Ce temps de réflexion "forfaitaire" sera :
 - / nul pour les machines dont le temps minimum par partie est inférieur à 10"
 - / 2,5" pour les machines dont le temps minimum par partie est supérieur ou égal à 10" et inférieur à 20";
 - / 5" pour les machines dont le temps minimum par partie est supérieur ou égal à 20"

15. La machine doit être équipée de compteurs (globaux et journaliers) pour : le total des mises, le total des gains, le nombre de parties jouées et la durée cumulée des temps de jeu de chaque partie. Tous les compteurs doivent être accessibles via la clé de l'exploitant de l'établissement de jeu.
16. La machine doit être équipée d'un module de "signature software" conforme à la procédure qui s'y rapporte.
Les "settings" pouvant influencer le résultat de l'évaluation doivent être figés dans le programme.
Lorsque aucune partie n'est en cours, l'action du bouton "collect" doit provoquer l'affichage du No de série, de la version software, de la signature software de la semaine et du No de dossier.
L'exploitant de l'établissement de jeu ne peut pas avoir accès au programme de la machine.
17. Lors des essais, les actions possibles du joueur seront choisies aléatoirement par le simulateur (Les "hints" peuvent également être utilisés lors de la simulation).

4 REGLES ADMINISTRATIVES

- Le demandeur de l'avis technique doit être titulaire d'une licence "E" ou définir un mandataire titulaire d'une licence "E".
- Une taxe forfaitaire correspondant au module 3 "perte horaire" prévu pour les machines de classe III sera perçu lors de chaque évaluation ou réévaluation d'une machine.
- Après évaluation positive, les références de la machine seront ajoutées à la liste des "Machines de jeux, ne nécessitant qu'un enjeu très limité et qui ne peuvent procurer au joueur qu'un avantage matériel de faible valeur, ayant reçu un avis technique positif du Service de la Métrologie"