

Meilleure régulation et Protection des personnes vulnérables et crédules

Etienne Marique

Magistrat

Président de la commission des jeux de hasard belge

4^e symposium international JEU EXCESSIF
Fribourg 27-29 juin 2018

Encadrement des jeux en ligne

Programme de limitation de l'offre de jeu

- En limitant la publicité
- En excluant la publicité dans les minutes qui précèdent la compétition
- En excluant la publicité dans les émissions pour enfants
- En imposant un modérateur de jeux unique
- Il ne pourra plus y avoir un seul URL offrant tous les types de jeux
- EPIS (Excluded Persons Information System) sera introduit dans les agences de paris dont l'âge d'accès sera porté à 21 ans
- Le nombre d'agences de paris sera réduit à un maximum de 600



Identification des joueurs en ligne

Introduction

- Constitue un véritable défi.
- Connaître le joueur est essentiel pour :
 - pouvoir le protéger
 - lutter contre le blanchiment d'argent et contre la fraude en permettant de suivre le flux financier.
- A terme, l'identification doit pouvoir être effectuée au moyen d'une reconnaissance visuelle ou d'une reconnaissance des empreintes digitales.



Identification des joueurs en ligne

Cadre légal et réglementaire

La loi du 10 janvier 2010 prévoit que le Roi détermine par arrêté royal les conditions auxquelles les jeux peuvent être offerts et qui portent au minimum sur :

- L'enregistrement et l'identification du joueur
- Le contrôle de l'âge
- Les jeux offerts
- Les règles du jeu
- Le mode de paiement
- Le mode de distribution des prix



Identification des joueurs en ligne

Portée

Avant la loi du 10 janvier 2010, le marché **illégal** des jeux de hasard en Belgique était estimé à 300.000 joueurs stables.

Progressivement, les logs **légaux** via EPIS apparus en 2011 ont atteint un pic annuel de 200 millions en 2015 pour redescendre ensuite.

Le nombre de joueurs effectifs est d'environ 300.000 c-à-d le nombre estimé avant la mise en vigueur de la loi.

Ces joueurs sont aujourd'hui beaucoup mieux protégés (gains perçus, âge obligatoire respecté, personnes vulnérables exclues, plaintes traitées, publicité et bonus jaugés en vue de les limiter,...).



Identification des joueurs en ligne

Rôle de la Commission de la Vie privée

À l'égard des opérateurs privés et du monopole d'Etat

Le Comité sectoriel du Registre national refuse aux opérateurs privés d'utiliser le numéro de Registre national et d'accéder aux informations du Registre national au motif que la Commission des jeux de hasard dispose d'une autorisation.

À terme, le type d'enregistrement de la Loterie Nationale doit faire place au système d'intégration stratégique proposé par la Commission des jeux de hasard en vue de promouvoir la confiance à l'égard de l'Etat.



Identification des joueurs en ligne

Plateforme eGames

La plateforme eGames a été mise en place à la Commission des jeux de hasard et offre à chaque opérateur en ligne des services web pour :

- Enregistrer un joueur
- Contrôler le fait qu'un joueur puisse jouer ou non
- Mettre à jour éventuellement les données d'un joueur déjà enregistré.

Il y a deux stades :

- Un premier qui a trait au dépôt d'argent
- Un second qui a trait à l'accès au jeu lui-même.



Identification des joueurs en ligne

Projet : le programme FAS

A partir de septembre 2018, un projet vise à intégrer un programme FAS afin de procéder à l'identification et à l'authentification des joueurs en utilisant les webservices de la Commission des jeux de hasard.

A l'avenir, les joueurs belges qui ont une double nationalité ne pourront plus s'enregistrer au moyen d'un passeport étranger.

L'autorisation de jouer, valable 6 heures, sera délivrée par la Commission des jeux de hasard après consultation de la banque de données des interdits de jeux.



La validation des données personnelles du joueur est nécessaire au moyen du Registre national, indépendamment d'une procédure d'identification complémentaire imposée par l'opérateur.

Cette identification complémentaire peut avoir lieu avant ou après l'enregistrement. Le moment de l'identification est un choix politique.



Liste des opérateurs illégaux : Liste noire des opérateurs étrangers en ligne

Jusqu'en 2011, l'offre de jeux de casinos était illégale mais effective sur le marché belge sans la moindre protection des joueurs ni de suivi des flux d'argent.

Le législateur a voulu canaliser l'offre du jeu légal en l'autorisant sous conditions strictes (prohiber le jeu ne porte pas ses fruits).

Seule une licence supplémentaire à une autre licence déjà préalablement octroyée par la Commission des jeux de hasard dans le monde physique permet d'exploiter un jeu online.

Cette disposition est sanctionnée pénalement par un procès-verbal transmis au parquet. La Commission prend acte de l'existence de ce procès-verbal et met l'opérateur sur une liste noire.



La Commission place les sites illégaux sur une liste noire qui est publiée au moniteur belge. 140 sites illégaux figurent sur cette liste dont la publicité est diffusée sur tout le territoire.

Le Conseil d'Etat a confirmé la Commission des jeux de hasard dans son rôle administratif d'information via la publication de cette liste.

L'opérateur étranger est avisé par lettre recommandée, les hébergeurs et fournisseurs d'accès à internet sont prévenus.

Les hébergeurs situés en Belgique sont tenus de respecter la loi belge, à défaut, ils seraient considérés complices ou coauteurs de l'infraction.



Certaines entreprises soucieuses de leur réputation ne souhaitent pas être considérées comme défiant l'autorité de l'état en violant les lois.

C'est pourquoi elles préfèrent être biffées de la liste noire et pour cela payer une transaction.

D'autres envisagent d'exploiter sur le marché belge et conclure un accord commercial avec un titulaire de licence belge comme fournisseur de jeu.

Dans près de 80 % du marché, les joueurs qui s'adressent aux sites illégaux sont empêchés d'accès par une page d'arrêt.



Contributions à la confiance dans le fonctionnement de l'Etat

Renforcement de la confiance dans le fonctionnement des institutions démocratiques qui se manifeste de deux manières au moins à travers

- La protection des personnes vulnérables
- Le recensement des personnes qui interviennent dans une relation d'autorité et de confiance du public



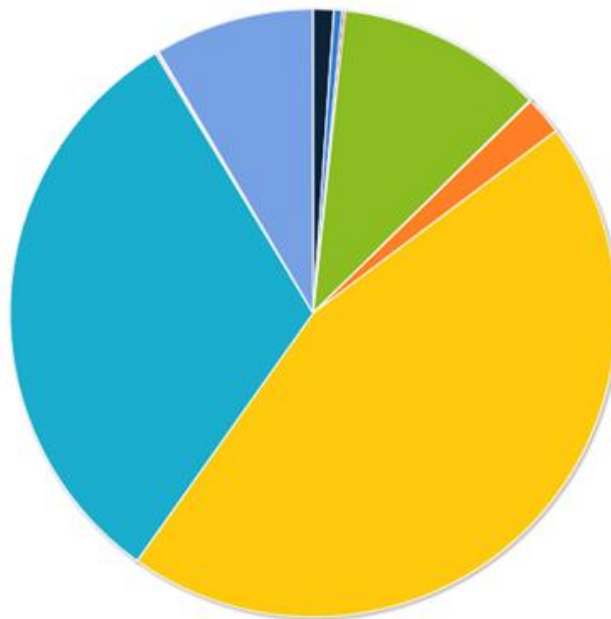
Sont répertoriés dans le système automatisé EPIS
(Excluded Person Informatic System) :

- Les interdits volontaires
- Les interdits légaux (notaires, magistrats, huissiers, policiers)
- Les interdits judiciaires (règlement collectif de dettes, adm. provisoire)
- Les interdits à la demande de tiers

Tous les joueurs des casinos et des salles de jeux physiques et en ligne sont contrôlés en consultant cette base de données Epis.



Contributions à la confiance dans le fonctionnement de l'Etat



Contributions à la confiance dans le fonctionnement de l'Etat

La protection

Commentaire particulier pour :

- Les interdits volontaires
- Les personnes en règlement collectif de dettes

Un modérateur de jeu est actuellement envisagé pour les jeux en ligne :

Ne permettre aux joueurs-parieurs d'alimenter leur compte que par un seul versement hebdomadaire d'un maximum de 500 € exposés au jeu pour tous les sites, sauf ceux qui ne sont pas signalés en retard de paiement à la banque nationale.

- Les jeunes (jeux sociaux, vidéo, loot box, e-sport)



Contributions à la confiance dans le fonctionnement de l'Etat

Confiance dans l'autorité

Interdiction d'accès aux casinos et aux salles de jeux pour les :

- Les notaires
- Les policiers
- Les huissiers de justice
- Les magistrats
- Les titulaires de licence de jeux en ligne ainsi que pour les paris.

Les banques de données utilisées pour protéger les joueurs peuvent être un instrument de renforcement du crédit de l'Etat.

Utilisation du Bitcoin ? (réduction du rôle de l'Etat comme régulateur chargé de la protection des personnes vulnérables).



Conclusion

Depuis 2000, des évolutions technologiques peuvent être observées mais la politique de protection des joueurs et d'encadrement du jeu doit anticiper ces nouvelles techniques, ainsi elle doit accompagner les nouvelles offres de jeux qui ciblent en premier les jeunes et les adolescents qui sont très familiarisés à ces produits nouveaux.

Les parents ne sont pas en phase avec ces nouvelles modes (payantes) sur internet.



Questions et contacts



<http://www.gamingcommission.be>

info@gamingcommission.be

