

Les paris sur les matchs virtuels ont enfin un cadre juridique

Le gouvernement Michel a tranché. Les paris virtuels sont un jeu de hasard automatique. Du coup, les mesures de protection des joueurs sont nettement renforcées.

MICHEL LAUWERS

Proposés au public belge depuis quelque cinq ans, les paris sur matchs de football ou courses hippiques virtuels restaient jusqu'ici nimbés d'un certain flou réglementaire. Un problème de définition: s'agit-il d'une activité de pari ou d'un jeu de hasard automatique? Le régulateur du secteur a attermy, faute de disposer d'une réponse claire du législateur. Avec pour conséquence que dans le marché des jeux de hasard hors ligne, seul un opérateur, Derby (filiale du groupe Ladbrokes Coral), disposait de l'agrément ad hoc.

Les autres demandes de licence ont été bloquées, dans l'attente d'une clarification réglementaire...

Minimum 21 ans

Désormais, chacun saura à quoi s'en tenir. Le conseil des ministres a en effet approuvé, vendredi, le nouveau cadre juridique sur les paris sur les

compétitions virtuelles. Précision utile: celui-ci n'a trait qu'aux paris conclus dans les agences en dur, il ne concerne donc pas les paris virtuels en ligne.

Le cadre défini par le cabinet du ministre de la Justice Koen Geens, qui exerce la tutelle sur le secteur, définit ce type de paris comme des jeux de hasard automatiques et non plus comme des paris sportifs. Ils bénéficieront dès lors de mesures de protection plus strictes, à commencer par l'âge minimal des joueurs, qui est relevé de 18 à 21 ans, et par la fixation d'une perte horaire moyenne légale plafonnée à 12,5 euros par heure, comme pour les autres jeux répondant à cette définition (salles de jeux...).

Mais ce n'est pas tout. Les opérateurs proposant ces paris sur matchs virtuels ne pourront plus faire référence à des équipes sportives existantes. L'interdiction concerne non seulement les noms des équipes, mais aussi les joueurs et les logos. De même, les opérateurs devront clairement indiquer que la compétition jouée est fictive.

Addictif

Autre limitation, chaque agence de

paris ne pourra plus proposer que deux jeux de ce type. À noter que seules les agences de paris de classe IV sont autorisées à pratiquer ce type de jeux et que le serveur des jeux doit se trouver en Belgique.

Le système d'exclusion de joueurs Epis (Excluded Persons Information System) est rendu applicable aux agences de paris, et prévoit aussi le nouveau cadre réglementaire. Ce système électronique recense tous les joueurs exclus (assuétude); il était déjà d'application à l'entrée des salles de jeux ou des casinos. Chaque candidat joueur devra s'identifier en produisant sa carte d'identité.

«Les joueurs ne peuvent être trompés ou incités à dépenser toujours plus d'argent», souligne Koen Geens. «Ces compétitions sportives virtuelles sont très addictives et ne peuvent donner l'impression qu'une compétition réelle y est liée.»

Dans le marché, ces mesures devraient permettre à la Commission des jeux de hasard de statuer sur les demandes d'agrément en attente. Elles risquent en revanche d'avoir un impact négatif sur le chiffre d'affaires de Derby, par ailleurs employeur important via ses 280 agences.