

Art. 6. De beschikkingen die de voorzitter neemt op grond van de artikelen 89 en 90 van het Gerechtelijk Wetboek of op grond van dit besluit, worden ter kennis gebracht van de eerste voorzitter van het hof van beroep en van de procureur des Konings.

Deze beschikkingen worden ter griffie van de rechtbank aangeplakt.

Art. 7. Het koninklijk besluit van 4 november 1970 tot vaststelling van het bijzonder reglement voor de rechtbank van koophandel te Leuven, wordt opgeheven.

Art. 8. Dit besluit treedt in werking de dag waarop het in het *Belgisch Staatsblad* wordt bekendgemaakt.

Art. 9. Onze Minister van Justitie is belast met de uitvoering van dit besluit.

Gegeven te Brussel, 18 december 2000.

ALBERT

Van Koningswege :
De Minister van Justitie,
M. VERWILGHEN

Art. 6. Les ordonnances prises par le président en exécution des articles 89 et 90 du Code judiciaire ou en exécution du présent arrêté sont portées à la connaissance du premier président de la Cour d'appel et du procureur du Roi.

Les ordonnances sont affichées au greffe du tribunal.

Art. 7. L'arrêté royal du 4 novembre 1970 fixant le règlement particulier du tribunal de commerce de Louvain, est abrogé.

Art. 8. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au *Moniteur belge*.

Art. 9. Notre Ministre de la Justice est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 18 décembre 2000.

ALBERT

Par le Roi :
Le Ministre de la Justice,
M. VERWILGHEN

N. 2000 — 3396

[C — 2000/10146]

22 DECEMBER 2000. — Koninklijk besluit tot vaststelling van de lijst van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegelaten in de kansspelinrichtingen klasse II

ALBERT II, Koning der Belgen,

Aan allen die nu zijn en hierna wezen zullen, Onze Groet.

Gelet op de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, inzonderheid op het artikel 7;

Gelet op het advies van de kansspelcommissie, gegeven op 22 november 2000;

Gelet op het advies van de Inspecteur van Financiën, gegeven op 27 november 2000;

Gelet op het akkoord van de Minister van Begroting gegeven op 21 december 2000;

Gelet op de hoogdringendheid gemotiveerd door de omstandigheid dat het absoluut noodzakelijk is, om redelijke exploitatievoorwaarden te verzekeren, een lijst van de kansspelen en het aantal kansspelen vast te stellen, waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse II, voor 1 januari 2001, datum waarop de exploitanten de fiscale taks verschuldigd zijn, die hen toelaat ten opzichte van de Schatkist hun toestellen te behouden;

Gelet op het advies van de Raad van State gegeven op 13 december 2000, met toepassing van artikel 84 eerste lid, 2°, van de gecoördineerde wetten op de Raad van State;

Op de voordracht van Onze Minister van Justitie, van Onze Minister van Financiën, van Onze Minister van Economie, van Onze Minister van Binnenlandse Zaken, van Onze Minister van Volksgezondheid en op het advies van Onze in Raad vergaderde Ministers,

Hebben Wij besloten en besluiten Wij :

Artikel 1. De automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegelaten in de inrichtingen klasse II, zijn onderverdeeld in de volgende vijf categorieën :

- 1° black-jack spelen;
- 2° paardenwedenschappen;
- 3° dobbelspelen;
- 4° pokerspelen;
- 5° roulettespelen.

De Koning bepaalt, op de voordracht van de Minister van Justitie, de lijst van kansspelapparaten die vallen onder de vijf aldus gedefinieerde categorieën.

F. 2000 — 3396

[C — 2000/10146]

22 DECEMBRE 2000. — Arrêté royal établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II

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 7;

Vu l'avis de la commission des jeux de hasard, donné le 22 novembre 2000;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 27 novembre 2000;

Vu l'accord du Ministre du Budget donné le 21 décembre 2000;

Vu l'urgence motivée, par le fait qu'il est absolument indispensable, afin d'assurer des conditions d'exploitation raisonnables, d'établir la liste et le nombre des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II avant le 1^{er} janvier 2001, date à laquelle les exploitants doivent payer la taxe fiscale qui leurs permet de laisser en place leurs appareils au regard du Trésor;

Vu l'avis du Conseil d'Etat donné en date du 13 décembre 2000, 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 la Justice, de Notre Ministre des Finances, de Notre Ministre de l'Economie, de Notre Ministre de l'Intérieur, de Notre Ministre de la Santé publique et de l'avis de Nos Ministres qui en ont délibéré en Conseil,

Nous avons arrêté et arrêtons :

Article 1^{er}. Les jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée, dans les établissements de jeux de hasard de classe II, sont répartis selon les cinq catégories suivantes :

- 1° jeux de black-jack;
- 2° jeux de courses;
- 3° jeux de dés;
- 4° jeux de poker;
- 5° jeux de roulette.

Le Roi fixe, sur la proposition du Ministre de la Justice, la liste des appareils de jeux de hasard qui entrent dans les cinq catégories ainsi définies.

Art. 2. § 1. Het spel black-jack wordt gespeeld op een scherm met een kaartspel van 52 standaardkaarten. Het scherm wordt vernieuwd na elke kaartverdeling.

§ 2. De kaarten hebben dezelfde waarde als bij Black-Jack op tafel :

— 2/10 : waarde van de kaart

— Boer, Vrouw, Koning : 10

— Aas : 1 of 11

De spelregels zijn identiek aan de spelregels toepasselijk bij tafel Black-Jack.

§ 3. De automaat verdeelt de kaarten en de speler steekt de kaarten goed. Eens de kaartenverdelingen bepaald, worden de inzetten betaald naar gelang de voorop ingestelde winnende combinaties. Bij gelijkheid wint noch verliest de speler.

Art. 3. § 1. Het wedrenspel bestaat in het voorspellen van de wedrenresultaten.

§ 2. Het betreft winstkansweddenschappen. De speler beschikt over twee mogelijkheden om in te zetten :

1. hetzij zet hij in op de winnaar;

2. hetzij doet hij een plaatsweddenschap op de eerste twee plaatsen.

Eens de wedren beëindigd en als hij het winnende resultaat gevonden heeft, wordt de winnaar betaald naargelang de score van de winnaar of winnaars.

Art. 4. Het dobbelspel kan mechanisch of elektronisch zijn :

1) Het mechanisch dobbelspel bevat 3 dobbelstenen die zich in een trommel bevinden. De speler brengt de trommel in beweging bij middel van een startknop, hierna genoemd Start. De speler wordt betaald volgens vooraf opgestelde combinaties.

2) Het elektronisch dobbelspel bestaat uit een scherm waar drie, vier of vijf teerlingen geworpen worden naargelang de versie van het spel. Het nagestreefde doel bestaat erin een vooraf ingestelde combinatie te verwezenlijken. De speler wordt betaald afhankelijk van deze combinaties.

Art. 5. Het pokerspel wordt gespeeld op een scherm met 52 of 53 standaard speelkaarten naargelang de gekozen spel formule. Het scherm wordt vernieuwd na elke slag.

Eens de inzet ingebracht, kunnen de kaarten gedeeld worden door middel van een toets. Na de vijf kaarten te hebben geëvalueerd, kan de speler ze ofwel bewaren ofwel uitkiezen welke kaarten hij door nieuwe wil vervangen. Dan gebeurt de trekking. Indien de laatste slag overeenkomt met een combinatie, als winnend aangeduid, ontvangt de speler de winst toegekend aan deze combinatie.

Art. 6. Het roulette-spel kan een van het mechanisch of elektronisch type zijn.

Bij de mechanische roulette volstaat het de kleur te voorspellen waarop het balletje blijft stilliggen. Het spel bestaat uit een bedekte roulette gelijkend op deze die gebruikt wordt voor de tafelspelen met dit verschil dat de indelingen slechts weergegeven worden door vakken van twee verschillende kleuren.

Eens de inzet ingebracht, selecteert de speler de kleur waarop hij wil inzetten. Vervolgens kan men met de toets *Start* de roulette in beweging brengen. Als het balletje blijft stilliggen in één van de vakken, duidt dit het winnende kleur aan. De winnaar wordt betaald afhankelijk van zijn spel en van de vooraf ingestelde combinaties.

De elektronische roulette wordt gespeeld op een scherm met twee niveaus. Op het eerste niveau bevindt zich de inzettafel waarop de speler zijn virtuele penningen gaat plaatsen. Op het tweede scherm wordt het rad afgebeeld.

Art. 2. § 1. 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.

§ 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

Les règles de jeux sont identiques à celles applicables pour le Black-Jack de table.

§ 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.

Art. 3. § 1^{er}. Le jeu de course consiste à prévoir les résultats d'une course.

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

1. soit il mise sur le gagnant;

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

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

Art. 4. Le jeu de dés peut être mécanique ou électronique :

1) Le jeu mécanique de dés comprend 3 dés situés dans un tambour. Le joueur met le tambour en mouvement au moyen de la touche de démarrage, ci-après dénommée Start. Le joueur est payé en fonction des combinaisons préétablies.

2) Le jeu électronique de dés se compose d'un écran où sont lancés trois, quatre ou cinq dés selon la version du jeu. Le but poursuivi consiste en la réalisation d'une combinaison préétablie. Le joueur est payé en fonction de ces combinaisons.

Art. 5. Le jeu de poker se joue sur un écran reprenant un jeu de cartes de 52 ou 53 cartes standard, selon la formule de jeu choisie. L'écran est renouvelé après chaque main.

Une fois la mise introduite, une touche permet la distribution des cartes. Après avoir évalué les cinq cartes, soit le joueur les garde, soit il remplace celles de son choix par de nouvelles. Le tirage est alors effectué. Si la main finale correspond à une combinaison désignée comme gagnante, le joueur reçoit le gain attribué à cette combinaison.

Art. 6. Le jeu de roulette peut être de type mécanique ou de type électronique.

Au niveau de la roulette mécanique, il suffit de prévoir la couleur sur laquelle la boule va s'immobiliser. Le jeu est composé d'une roulette couverte semblable à celle utilisée pour les jeux de table si ce n'est que les divisions ne sont représentées que par des cases de deux couleurs différentes.

Une fois la mise introduite, le joueur sélectionne la couleur sur laquelle il veut miser. Ensuite, la touche *Start* permet de lancer la roulette. Quand la bille s'immobilise dans une des cases, elle détermine la couleur gagnante. Le joueur est payé en fonction de son jeu et des combinaisons préétablies.

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

Eens de inzet ingebracht, mag de speler zijn virtuele penningen op de vakken van zijn keuze plaatsen. Vervolgens, kan men met de toets *Start* de roulette in beweging brengen. Als het balletje blijft stilliggen in één van de vakken, duidt dit het winnende nummer aan. De winnaar wordt betaald afhankelijk van zijn spel en van de vooraf ingestelde combinaties.

Art. 7. Het aantal automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse II is beperkt tot 30 toestellen.

Art. 8. De automaten samengesteld uit maximum vier terminals zijn beperkt tot drie per inrichting.

Art. 9. De exploitanten beschikken over een termijn van zes maanden vanaf de datum van de inwerkingtreding van dit besluit om het aantal apparaten en de geëxploiteerde apparaten in overeenstemming te brengen met de bepalingen van dit besluit.

Art. 10. Dit besluit treedt in werking de dag waarop het in het *Belgisch Staatsblad* wordt bekendgemaakt.

Art. 11. Onze Minister van Justitie, Onze Minister van Financiën, Onze Minister van Economie, Onze Minister van Binnenlandse Zaken en Onze Minister van Volksgezondheid zijn, ieder wat hem betreft, belast met de uitvoering van dit besluit.

Gegeven te Brussel, 22 december 2000.

ALBERT

Van Koningswege :

De Minister van Justitie,
M. VERWILGHEN

De Minister van Financiën,
D. REYNDERS

De Minister van Economie,
Ch. PICQUE

De Minister van Binnenlandse Zaken,
A. DUQUESNE

De Minister van Volksgezondheid,
Mevr. M. AELVOET

Une fois la mise introduite, le joueur peut placer ses jetons virtuels sur les cases de son choix. Ensuite, la touche *Start* permet de lancer la roulette. Quand la bille s'immobilise dans une des cases, elle détermine le numéro gagnant. Le joueur est payé en fonction de son jeu et des combinaisons préétablies.

Art. 7. Le nombre de jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II est limité à 30 appareils.

Art. 8. Les automates composés de quatre terminaux au maximum sont limités à trois par établissement.

Art. 9. Les exploitants ont 6 mois à dater de la mise en vigueur du présent arrêté pour mettre en conformité le nombre d'appareils et les appareils exploités avec les dispositions du présent arrêté.

Art. 10. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au *Moniteur belge*.

Art. 11. 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 22 décembre 2000.

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

N. 2000 — 3397

[C — 2000/10147]

22 DECEMBER 2000. — Koninklijk besluit betreffende de werkingsregels van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegelaten in de kansspelinrichtingen klasse II

ALBERT II, Koning der Belgen,
Aan allen die nu zijn en hierna wezen zullen, Onze Groet.

Gelet op de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, inzonderheid op de artikelen 8 en 38.4;

Gelet op het koninklijk besluit van 22 december 2000 tot vaststelling van de lijst van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse II;

Gelet op het advies van de kansspelcommissie, gegeven op 22 november 2000;

Gelet op het advies van de Inspecteur van financiën, gegeven op 5 december 2000;

Gelet op het akkoord van de Minister van Begroting, gegeven op 21 december 2000;

Gelet op de hoogdringendheid gemotiveerd door de omstandigheid dat het absoluut noodzakelijk is, om redelijke exploitatievoorwaarden te verzekeren, een lijst van de kansspelen en het aantal kansspelen vast te stellen, waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse II en hun werkingsregels te bepalen voor 1 januari 2001, datum waarop de exploitanten de fiscale taks moeten betalen, die hen in staat stelt ten opzichte van de Schatkist hun toestellen te behouden:

F. 2000 — 3397

[C — 2000/10147]

22 DECEMBRE 2000. — Arrêté royal relatif aux règles de fonctionnement des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II

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 38.4;

Vu l'arrêté royal du 22 décembre 2000 établissant la liste des jeux de hasard automatiques dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II;

Vu l'avis de la commission des jeux de hasard, donné le 22 novembre 2000;

Vu l'avis de l'Inspecteur des finances, donné le 5 décembre 2000;

Vu l'accord du Ministre du Budget, donné le 21 décembre 2000;

Vu l'urgence motivée, par le fait qu'il est absolument indispensable, afin d'assurer des conditions d'exploitation raisonnables, d'établir la liste et le nombre des jeux de hasard dont l'exploitation est autorisée dans les établissements de jeux de hasard de classe II et de déterminer leurs règles de fonctionnement avant le 1^{er} janvier 2001, date à laquelle les exploitants doivent payer la taxe fiscale qui leurs permet de laisser en place leurs appareils au regard du Trésor.