

WETTEN, DECRETEN, ORDONNANTIES EN VERORDENINGEN LOIS, DECRETS, ORDONNANCES ET REGLEMENTS

FEDERALE OVERHEIDSDIENST JUSTITIE

N. 2004 — 1535

[C — 2004/09286]

26 APRIL 2004. — Koninklijk besluit tot vaststelling van de lijst van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan 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 koninklijk besluit van 22 december 2000 tot vaststelling van de lijst van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegelaten in de kansspelinrichtingen klasse II;

Gelet op het advies van de kansspelcommissie, gegeven op 2 oktober 2002;

Gelet op het advies van de Inspecteur van Financiën, gegeven op 28 augustus 2004;

Gelet op de akkoordbevinding van Onze Minister van Begroting, gegeven op 10 maart 2004;

Gelet op het verzoek om spoedbehandeling, gemotiveerd door de omstandigheid dat dit koninklijk besluit het voorwerp uitmaakt van inbreuk nr. 2001/0630, vastgesteld door de Commissie van de EU betreffende het niet respecteren van de informatieverordening in het domein van de normen en technische voorschriften en regels betreffende diensten van informatiemaatschappij;

Gelet op advies 36.889/4 van de Raad van State, gegeven op 8 april 2004;

Gelet op de Richtlijn 98/34/EG van 22 juni 1998 van het Europees Parlement en van de Raad betreffende een informatieverordening op het gebied van normen en technische voorschriften, gewijzigd door de Richtlijn 98/48/EG van 20 juli 1998;

Op de voordracht van Onze Minister van Justitie, van Onze Minister van Begroting tot wiens bevoegdheid ten dele de Nationale Loterij behoort, van Onze Minister van Binnenlandse Zaken, van Onze Minister van Financiën, van Onze Minister van Sociale Zaken en Volksgezondheid, en van Onze Minister van Economie, Energie, Buitenlandse Handel en Wetenschapsbeleid, 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° roulettenspelen.

Art. 2. Voor de toepassing van dit besluit wordt verstaan onder « dobbelsteen » : kleine kubus waarvan de zes vlakken zijn voorzien van hetzij 1 tot 6 ogen, hetzij Arabische cijfers, hetzij chinese cijfers zoals in het spel « Sic Bo ».

Art. 3. § 1. Het spel black-jack wordt gespeeld op een scherm met een kaartspel van 52 standaardkaarten. Het scherm wordt vernieuwd na elke kaartverdeling.

De kaartendoos kan worden samengesteld uit een maximum van zes spelen van 52 kaarten.

§ 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.

SERVICE PUBLIC FEDERAL JUSTICE

F. 2004 — 1535

[C — 2004/09286]

26 AVRIL 2004. — 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'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 2 octobre 2002;

Vu l'avis de l'Inspecteur des Finances, donné le 28 août 2002;

Vu l'accord de Notre Ministre du Budget, donné le 10 mars 2004;

Vu la demande de traitement urgent, motivée par la circonstance que cet arrêté royal fait l'objet de l'infraction n° 2001/0630, déterminé par la Commission de l'UE concernant le non-respect de la 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 36.889/4 du Conseil d'Etat, donné le 8 avril 2004;

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 du Budget, qui a en partie la Loterie Nationale dans ses attributions, de Notre Ministre de l'Intérieur, de Notre Ministre des Finances, de Notre Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique, et de Notre Ministre de l'Economie, de l'Energie, du Commerce extérieur et de la Politique scientifique, 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.

Art. 2. Pour l'application du présent arrêté, il faut entendre par « dé » un petit cube dont les six faces sont pourvues soit de 1 à 6 points, soit de chiffres arabes, soit de chiffres chinois comme dans le jeu « Sic Bo ».

Art. 3. § 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.

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

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

Art. 4. § 1. Het wedrenspel bestaat in het voorspellen van de wedrenresultaten.

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

1. zet hij in op de winnaar;
2. doet hij een plaatswedenschap 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. 5. Het dobbelspel kan mechanisch of elektronisch zijn.

1. Het mechanisch dobbelspel bevat 3, 4 of 5 dobbelstenen die zich in een gesloten ruimte bevinden, trommel genoemd. 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 volgens 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. 6. Het pokerspel wordt gespeeld op een scherm met 52 of 53 standaard speelkaarten naar gelang de gekozen spelformule. 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 kaarten uitkiezen die hij door nieuwe wil vervangen. Dan gebeurt de trekking. Indien de laatste slag overeenstemt met een combinatie, als winnend aangeduid, ontvangt de speler de winst toegekend aan deze combinatie.

Art. 7. Het automatische roulettespel kan van het materiële of van het virtuele type zijn.

De winst van het spel wordt bepaald door een spelmogelijkheid die bepaald wordt door het stoppen van het balletje in één der genummerde vakken.

Eenmaal de inzet is ingebracht, dient de speler een keuze te maken uit een nummer of de combinatie waarop men wil gokken. Vervolgens brengt de startknop de roulette op gang. Wanneer het balletje stopt in één der genummerde vakken duidt dit het winnende nummer aan. De speler wordt betaald volgens zijn winnend nummer.

De materiële roulette bestaat uit een bedekte roulette gelijkend op deze die gebruikt wordt voor de tafelspelen.

De virtuele roulette wordt gespeeld op een scherm met twee niveaus. Op het eerste niveau bevindt zich de inzettafel waar de speler zijn virtuele schijven kan schikken. Op het tweede niveau verschijnt een scherm met het wiel.

Bij de materiële en de virtuele roulette kan de trekking gebeuren door middel van teerlingen. Het gebruik van dobbelstenen verandert niets aan de aard van spel dat een van het type roulette blijft.

Art. 8. Het aantal automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegestaan in de kansspelinrichtingen klasse II is beperkt tot 30 toestellen.

Art. 9. De automaten samengesteld uit maximum zes terminals zijn beperkt tot drie per inrichting.

Art. 10. Het koninklijk besluit van 22 december 2000 tot vaststelling van de lijst van de automatische kansspelen waarvan de exploitatie is toegelaten in de kansspelinrichtingen klasse II wordt opgeheven.

Art. 11. Dit besluit treedt in werking de dag waarop het in het *Belgisch Staatsblad* wordt bekendgemaakt.

§ 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. 4. § 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. 5. Le jeu de dés peut être mécanique ou électronique.

1. Le jeu mécanique de dés comprend 3, 4 ou 5 dés situés dans un espace fermé appelé 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. 6. 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. 7. 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.

À 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.

Art. 8. 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. 9. Les automates composés de six terminaux au maximum sont limités à trois par établissement.

Art. 10. 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 est abrogé.

Art. 11. Le présent arrêté entre en vigueur le jour de sa publication au *Moniteur belge*.

Art. 12. Onze Minister bevoegd voor Justitie, Onze Minister bevoegd voor Begroting en ten dele bevoegd voor de Nationale Loterij, Onze Minister bevoegd voor Binnenlandse Zaken, Onze Minister bevoegd voor Financiën, Onze Minister bevoegd voor Sociale Zaken en Volksgezondheid, en Onze Minister bevoegd voor Economie, Energie, Buitenlandse Handel en Wetenschapsbeleid zijn, ieder wat hem betreft, belast met de uitvoering van dit besluit.

Gegeven te Brussel, 26 april 2004.

ALBERT

Van Koningswege :

De Minister van Justitie,
Mevr. L. ONKELINX

De Minister van Begroting,
tot wiens bevoegdheid ten dele de Nationale Loterij behoort,
J. VANDE LANOTTE

De Minister van Binnenlandse Zaken,
P. DEWAEEL

De Minister van Financiën,
D. REYNDERS

De Minister van Sociale zaken en Volksgezondheid,
R. DEMOTTE

De Minister van Economie, Energie,
Buitenlandse Handel en Wetenschapsbeleid,
Mevr. F. MOERMAN

Art. 12. Notre Ministre qui a la Justice dans ses attributions, Notre Ministre qui a le Budget et en partie la Loterie Nationale dans ses attributions, Notre Ministre qui a l'Intérieur dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Finances dans ses attributions, Notre Ministre qui a les Affaires sociales et de la Santé publique dans ses attributions, et notre Ministre qui a l'Economie, l'Energie, le Commerce extérieur et de la Politique scientifique dans ses attributions sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 26 avril 2004.

ALBERT

Par le Roi :

La Ministre de la Justice,
Mme L. ONKELINX

Le Ministre du Budget,
qui a en partie la Loterie Nationale dans ses attributions,
J. VANDE LANOTTE

Le Ministre de l'Intérieur,
P. DEWAEEL

Le Ministre des Finances,
D. REYNDERS

Le Ministre des Affaires sociales et de la Santé publique,
R. DEMOTTE

La Ministre de l'Economie, de l'Energie,
du Commerce extérieur et de la Politique scientifique,
Mme F. MOERMAN

**FEDERALE OVERHEIDSDIENST VOLKSGEZONDHEID,
VEILIGHEID VAN DE VOEDSELKETEN
EN LEEFMILIEU**

N. 2004 — 1536 (2004 — 1488)

[C — 2004/22342]

27 APRIL 2004. — Koninklijk besluit tot wijziging van het koninklijk besluit van 26 oktober 1993 houdende maatregelen om te voorkomen dat bepaalde stoffen worden misbruikt voor de illegale vervaardiging van verdovende middelen en psychotrope stoffen. — Erratum

**SERVICE PUBLIC FEDERAL SANTE PUBLIQUE,
SECURITE DE LA CHAINE ALIMENTAIRE
ET ENVIRONNEMENT**

F. 2004 — 1536 (2004 — 1488)

[C — 2004/22342]

27 AVRIL 2004. — Arrêté royal modifiant l'arrêté royal du 26 octobre 1993 fixant des mesures afin d'empêcher le détournement de certaines substances pour la fabrication illicite de stupéfiants et de substances psychotropes. — Erratum