

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

16 janvier 2016

RÉPUBLIQUE NUMÉRIQUE - (N° 3399)

|              |  |
|--------------|--|
| Commission   |  |
| Gouvernement |  |

Rejeté

**AMENDEMENT**

N° 588

présenté par

Mme Dubié, M. Carpentier, M. Chalus, M. Charasse, M. Claireaux, M. Falorni, M. Giacobbi, M. Giraud, Mme Hobert, M. Krabal, M. Jérôme Lambert, M. Maggi, M. Moignard, M. Robert, M. Saint-André et M. Tourret

-----

**ARTICLE 42**

Rédiger ainsi cet article :

« Après l'article 14 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, il est inséré un article 14-1 ainsi rédigé :

« *Art. 14-1.* – Un jeu d'adresse est un jeu où l'habileté et les combinaisons de l'intelligence prédominent sur le hasard ou l'excluent.

« II. – Par dérogation aux dispositions des articles L. 322-1, L. 322-2, L. 322-2-1 et L. 324-1 du code de la sécurité intérieure, toute personne titulaire de l'agrément prévu à l'article 21 de la présente loi en tant qu'opérateur de jeux d'adresse en ligne peut, dans les conditions prévues par la présente loi, organiser de tels jeux.

« III. – Les gains éventuels des joueurs sont déterminés par le règlement de jeu de l'opérateur.

« IV. – Les mises sont enregistrées en compte par transfert de données numériques exclusivement par l'intermédiaire d'un service de communication au public en ligne, à l'initiative du joueur connecté directement au site de l'opérateur agréé.

« V. – Les jeux d'adresse mentionnés au II, ainsi que les principes régissant leurs règles techniques, sont définis par l'Autorité de régulation des jeux en ligne, suivant des modalités définies par décret en Conseil d'État. ».

---

## EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet amendement vise à prévoir une régulation des jeux d'argent en ligne par l'Autorité compétente, l'ARJEL, afin de limiter et d'encadrer les risques avérés de fraudes, d'arnaques, d'addictions ou encore notamment d'accessibilité aux personnes mineures ou en situation de fragilité comme le jeu excessif ou pathologique.

Or la rédaction actuelle de l'article 42 du présent projet de loi, issue d'un amendement adopté lors de l'examen en commission des lois, ne prévoit pas une régulation de ces jeux par l'ARJEL.

Le temps de la prohibition des compétitions de jeux vidéo avec argent peut légitimement sembler révolu, ils sont d'ailleurs autorisés par la législation de plusieurs autres États de l'Union européenne, et ils sont d'ailleurs aussi en développement dans le reste du monde.

Cependant, proposer au public ces jeux d'argent en ligne comme n'importe quels autres services comportent de trop nombreux risques pour éviter une régulation par l'ARJEL.

En effet, il n'existe pas de définition législative suffisamment précise du jeu vidéo et il serait préférable de les intégrer dans la catégorie des jeux d'adresse et d'habileté. Or, ces offres de jeux d'adresse et d'habileté doivent être régulées.

Cette régulation comporte notamment plusieurs obligations :

- . Les opérateurs voulant les proposer doivent être agréés par l'autorité de régulation compétente, l'ARJEL en France ;
- . La mise en place d'un dispositif efficace et proportionné de lutte contre le jeu excessif ou pathologique
- . Des mécanismes de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme soient définis ;
- . L'homologation des logiciels de jeux utilisés ;
- . La garantie de la protection des avoirs joueurs.

Ainsi, l'ARJEL ayant largement fait ses preuves pour encadrer efficacement les jeux d'argent en ligne, cet amendement propose que les compétitions de jeux vidéo s'intègrent dans le cadre régulé des jeux d'argent en ligne, dès lors que la participation à ces jeux devient onéreuse et permet l'attribution potentiel d'un gain d'argent.