

**D'ARRÊTÉ DU DIRECTEUR DE L'AUTORITÉ DE CONTRÔLE DES JEUX RELEVANT  
DU MINISTÈRE DES FINANCES DE LA RÉPUBLIQUE DE LITUANIE**

**RELATIF À L'APPROBATION DES EXIGENCES APPLICABLES AUX PLATEFORMES  
DE JEUX DE HASARD À DISTANCE**

Conformément à l'article 16, paragraphes 4, 6 et 7, de la loi sur les jeux de hasard de la République de Lituanie (telle que modifiée par la loi n° XIV-3080 du 7 novembre 2024):

1. J'approuve par la présente les exigences applicables aux plateformes de jeu de hasard à distance (ci-jointes).
2. Je déclare l'entrée en vigueur du présent arrêté au 1er novembre 2025.

Le directeur

APPROUVÉ par  
Directeur de l'autorité de contrôle des jeux relevant  
du ministère des finances de la République de  
Lituanie  
Arrêté n° DIE du 2025

## EXIGENCES APPLICABLES AUX PLATEFORMES DE JEUX DE HASARD À DISTANCE

### CHAPITRE I DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. Les exigences applicables aux plateformes de jeux de hasard à distance (les «exigences») fixent les exigences générales et techniques applicables aux plateformes de jeux de hasard à distance (ci-après dénommées «plateformes»), ainsi que la procédure d'enregistrement et de marquage de ces plateformes.

2. Les exigences ont été établies conformément à la loi sur les jeux de hasard de la République de Lituanie (ci-après la «loi sur les jeux»).

3. Les exigences s'appliquent aux exploitants titulaires de licences et d'autorisations pour l'organisation de jeux de hasard accordant le droit d'exercer des activités de jeux à distance en République de Lituanie (ci-après dénommées «exploitants»).

4. Les termes suivants sont utilisés dans les présentes exigences:

4.1. **Logiciel client** – logiciel développé pour l'organisation de jeux de hasard à distance et installé sur l'appareil du joueur.

4.2. **Interface du joueur** – l'interface du logiciel du joueur ou du navigateur internet par laquelle le joueur interagit avec l'appareil de jeu à distance.

4.3. **Le cycle de jeu** – toutes les activités et communications d'un appareil de jeu à distance qui ont lieu au cours d'une seule séance de jeu.

4.4. **Dispositif du joueur** – un dispositif par lequel un joueur participe à des jeux à distance.

4.5. **Composante du cycle de jeu** – une composante de jeu qui ne peut être démarrée qu'après la présentation du résultat principal du jeu et achevée avant la fin du cycle de jeu.

4.6. **Session du joueur** – toutes les activités et communications effectuées par le joueur avec une identité établie et l'appareil de jeu à distance pendant la période allant de la connexion du joueur avec une identité établie à la plateforme jusqu'à sa déconnexion de la plateforme.

4.7. **Composants externes de la plateforme** – logiciels externes de tiers liés à la plateforme et utilisés par celle-ci.

4.8. **Compte de jeu du joueur** – le compte sur lequel les fonds du joueur sont enregistrés au cours des opérations financières.

4.9. **Historique des modifications** – une fonction de gestion de l'information sur la plateforme qui modifie les données initiales enregistrées dans la base de données en ajoutant ou en complétant de nouvelles données.

4.10. **Opérations monétaires** – tout paiement, transfert ou réception d'argent de l'établissement de paiement du joueur vers le compte de jeu du joueur géré par l'exploitant et à partir de celui-ci.

4.11. **Opérations financières** – les opérations ou actions monétaires effectuées par le joueur et l'exploitant de jeux en rapport avec le placement d'un pari, le paiement des gains, la déduction d'une commission ou l'annulation d'un pari.

5. Les autres termes employés dans les exigences sont compris comme définis dans la loi sur les jeux de hasard.

## **CHAPITRE II**

### **EXIGENCES GÉNÉRALES APPLICABLES AUX PLATEFORMES**

6. La plateforme doit vérifier automatiquement:

6.1. les composants de la plateforme et de la machine de jeu à distance et les autres composants influençant le résultat du jeu, garantissant l'authenticité et l'intégrité des données au moyen d'une signature numérique (par exemple, des sommes de contrôle SHA) ou d'autres méthodes équivalentes, lorsque la machine de jeu à distance et la plateforme sont activées et au moins toutes les 24 heures après l'activation;

6.2. l'authenticité du logiciel du joueur (s'il est utilisé pour la communication entre l'appareil de jeu à distance et l'appareil du joueur) au moyen d'une signature numérique (par exemple, des sommes de contrôle SHA) ou d'autres méthodes équivalentes, lorsque le logiciel du joueur se connecte à l'appareil et à la plateforme de jeu à distance et au moins toutes les 24 heures après la connexion à la plateforme et à l'appareil de jeu à distance.

7. Tous les résultats des contrôles d'authenticité effectués par la plateforme et l'appareil de jeu à distance doivent être stockés dans la base de données de la plateforme pendant au moins 90 jours calendaires, et en cas d'inspection par l'opérateur de jeux, jusqu'à la fin de cette inspection.

8. Si la plateforme détecte des anomalies (erreurs) d'authenticité dans ses composants et/ou dans l'appareil de jeu à distance, elle arrête toutes les activités de jeu à distance dans lesquelles des anomalies (erreurs) ont été identifiées et les composants susceptibles d'être affectés par des anomalies (erreurs).

9. Si la plateforme ou le logiciel du joueur détecte des anomalies d'authenticité dans les composants du logiciel du joueur ou tout dysfonctionnement dans la connexion entre l'appareil de jeu à distance, le logiciel du joueur ou la plateforme, elle/il doit arrêter l'activité du logiciel du joueur.

10. La plateforme doit être conçue de manière à pouvoir être vérifiée en toute sécurité, localement et à distance, en identifiant le logiciel installé, y compris les composants logiciels de la plateforme et du dispositif de jeu à distance pour vérification automatique (ci-après le «logiciel du dispositif de jeu à distance») et leurs versions, à un niveau systématique au moyen d'un outil de vérification externe, tiers et fiable (ci-après l'«outil de vérification externe»). La fiabilité de l'outil de vérification externe doit être évaluée par un organisme accrédité (laboratoire).

11. Les informations stockées sur la plateforme doivent être directement accessibles et gérées de manière centralisée. Si elles sont stockées sur les composants externes de la plateforme, elles doivent être directement reliées à la plateforme afin que les informations de la plateforme et le logiciel de l'appareil de jeu à distance puissent être vérifiés à l'aide d'un outil de vérification externe ou en se connectant directement à la plateforme.

12. Les identifiants de connexion doivent être délivrés à l'autorité de contrôle afin de veiller à ce que ceux-ci donnent bien un accès direct à l'outil et à la plateforme de vérification externe.

13. La plateforme doit veiller à ce que seules les personnes disposant d'un tel droit puissent modifier les événements opérationnels de la plateforme et de l'appareil de jeu à distance (activations et désactivations de l'appareil de jeu à distance, dysfonctionnements, arrêts et activations du jeu) (ci-après les «événements importants»), les données comptables et de compte rendu, les données des composants externes de la plateforme, ainsi que d'autres données et fichiers susceptibles d'être modifiés. Toutes les modifications apportées doivent être disponibles lors de la génération d'un rapport d'historique des modifications. Lors de la modification des données susmentionnées, la plateforme doit enregistrer et stocker:

13.1. l'élément de données modifié;

13.2. la valeur de l'élément de données avant la modification;

13.3. la valeur de l'élément de données après la modification;

13.4. la date et l'heure de la modification de l'élément de données;

13.5. le nom de la personne qui a effectué la modification.

13.6. Avis d'information sur la raison de la modification.

14. La plateforme doit disposer d'une horloge interne qui enregistre la date et l'heure ou d'un service d'horodatage (ci-après dénommée «horloge interne»), qui est synchronisée avec l'appareil de jeu à distance et les composants externes de la plateforme et qui est utilisée pour:

14.1. créer des horodatages pour la capture des données de la plateforme;

14.2. préparer des rapports;

14.3. permettre l'affichage au joueur pendant la session du joueur.

14.4. La plateforme doit afficher l'heure dans le fuseau horaire lituanien, qui doit être visible de manière permanente et à tout moment par le joueur pendant la session de jeu et affichée conformément à la procédure définie dans les lignes directrices pour un jeu responsable approuvées par le service de contrôle.

15. La plateforme doit restaurer les données d'au moins une des dernières parties effectuées par les joueurs sur un appareil de jeu à distance:

15.1. la date et l'heure du début et de la fin de la partie;

15.2. le montant des sommes ou le nombre de crédits que le joueur possédait avant et après la partie;

15.3. le montant total des paris;

15.4. le montant des sommes gagnées ou le nombre de crédits;

15.5. le montant total des sommes gagnées ou le nombre de crédits;

15.6. la fourniture de jeux de hasard;

15.7. l'événement de jeu et son résultat;

15.8. les choix effectués par le joueur pendant le jeu et son résultat;

15.9. les résultats des éléments du cycle de jeu;

15.10. la répétition de l'ensemble du jeu.

16. Le logiciel et l'appareil du joueur ne doivent pas:

16.1. contenir une logique qui détermine l'issue du jeu;

16.2. poursuivre le jeu après avoir perdu la connexion à un appareil de jeu et à une plateforme à distance;

16.3. stocker les données destinées à être collectées sur la plateforme.

17. L'échange de données entre les logiciels, appareils et plateformes des joueurs, à l'exception des fonctions de chat (textuel, audio, visuel, etc.) et des fichiers autorisés (photos et descriptions de l'utilisateur, autres photos, etc.), est interdit.

18. La fonctionnalité du logiciel du joueur, qui n'est pas liée au jeu, ne doit pas porter atteinte au jeu.

19. Avant la création de la session du joueur, la plateforme, ainsi que le logiciel et l'appareil de jeu à distance du joueur, doivent identifier toute incompatibilité ou restriction qui empêcherait le logiciel du joueur de fonctionner correctement avec l'appareil de jeu à distance.

20. Si la plateforme identifie des incompatibilités et des limitations d'un appareil de jeu à distance, elle doit:

20.1. informer le joueur des incompatibilités et des restrictions identifiées;

20.2. ne pas créer de session de jeu tant que les incompatibilités et les restrictions ne sont pas éliminées.

20.3. La plateforme de l'appareil de jeu à distance doit pouvoir suspendre et activer tout ou partie des jeux et des sessions des joueurs.

21. Au moment de la conclusion du contrat de jeu, lors de l'identification du joueur, le contrat de jeu et les données d'identification fournies dans les champs du formulaire d'inscription du joueur, vérifiées par l'exploitant, doivent être entrés dans la base de données de la plateforme.

22. La transmission et le stockage des données entre la plateforme, d'autres composants externes de la plateforme, l'appareil de jeu à distance et le logiciel du joueur doivent être chiffrés à l'aide d'algorithmes de chiffrement avancés et de protocoles de communication sécurisés empêchant toute interception, modification ou utilisation non autorisée.

23. Toutes les données et copies de celles-ci doivent être stockées sur la plateforme dans une configuration qui protège l'intégrité de ces données en cas de défaillance et n'entraîne pas la perte ou l'endommagement des données et/ou des copies de celles-ci en raison d'une défaillance partielle de la plateforme.

24. Lorsqu'un joueur se connecte à une plateforme de jeu à distance, l'authentification à deux facteurs doit être utilisée au moins une fois par mois.

25. Lorsque le joueur commence à interagir avec la plateforme, les éléments suivants doivent être enregistrés:

25.1. la date et l'heure de connexion;

25.2. l'adresse IP et les changements d'adresse IP en temps réel, jusqu'à la fin de l'interaction du joueur avec la plateforme;

25.3. la date et l'heure de déconnexion.

26. Sur la plateforme et/ou les composants externes de la plateforme , des copies de ces documents, la date de leur mise à jour et d'autres données générées numériquement en utilisant différents formats de fichiers et entrées de base de données doivent être collectées et stockées:

26.1. au moment de l'identification du joueur;

26.2. au moment de la signature du contrat de jeu à distance du joueur, de son renouvellement et de sa modification;

26.3. au moment de l'identification de la source des fonds et des actifs du joueur;

26.4. En cas de modification, de suppression, de récupération ou d'autres incidences sur les copies et les données des documents, toutes les modifications sont enregistrées et stockées sur la plateforme.

27. Les plateformes et/ou les composants externes de la plateforme doivent enregistrer et stocker toutes les communications entre l'exploitant et les joueurs. La communication avec les joueurs doit être stockée numériquement dans divers formats de fichiers, entrées de base de données ou autres moyens analogues de manière à ce qu'elle reste inchangée au moment de la capture.

28. Toutes les modifications, suppressions, récupérations ou autres impacts sur la communication de l'exploitant avec les joueurs stockés dans les systèmes de composants externes de la plateforme et/ou de la plateforme doivent être enregistrés et stockés sur la plateforme.

29. La plateforme ne permet pas la création d'un compte de jeu pour les personnes de moins de 21 ans ni pour les personnes inscrites au registre des personnes interdites de participer aux jeux d'argent et de hasard (ci-après dénommé le «registre»).

30. La plateforme contacte automatiquement le registre avant que de nouveaux comptes de jeu ne soient créés et que les joueurs existants ne se connectent à la plateforme, et reçoit une réponse indiquant si les individus sont limités dans leur capacité à jouer. Si la plateforme ne remplit pas la fonction d'envoi et de réception d'une réponse, elle doit suspendre la possibilité de créer de nouveaux comptes de jeux et empêcher les joueurs de se connecter à la plateforme.

31. Sans aucune action n'est effectuée par le joueur, la plateforme déconnecte automatiquement celui-ci après 15 minutes et ne lui permet de continuer à jouer qu'une fois reconnecté à la plateforme.

32. La plateforme doit mettre en œuvre les mesures relatives au jeu responsable énoncées à l'article 10<sup>4</sup> de la loi sur les jeux de hasard, conformément aux exigences du système de contrôle de l'assurance du jeu responsable tandis que les données sur toutes les actions restrictives choisies par les joueurs doivent être enregistrées et stockées dans la base de données de la plateforme.

33. La plateforme doit disposer d'une fonction permettant au joueur de limiter ses opérations monétaires pendant les périodes suivantes:

33.1. la journée (de 00h00 à 24h00), qui peut être augmentée au plus tôt 48 heures après la demande;

33.2. la semaine (une semaine est considérée comme une séquence de sept jours allant de 0h00 le 1er jour de chaque mois civil à 24h00 le 7e jour, commençant plus tard les 8e, 15e, 27e et 28e jours respectivement, et une semaine commençant le 28e jour se termine le dernier jour de ce mois), qui peut être prolongée la semaine suivante 48 heures après la demande;

33.3. le mois (de 00h00 le premier jour du mois à 24h00 le dernier jour du même mois), qui peut être augmenté le mois suivant 48 heures après la demande.

34. La plateforme doit disposer d'une fonction permettant au joueur de limiter éventuellement la durée de sa session; si le joueur demande d'augmenter sa durée de session, les modifications prennent effet après 48 heures.

35. La plateforme doit être capable de surveiller, détecter et identifier le logiciel utilisé par les joueurs pour placer des paris automatisés selon les critères suivants:

- 35.1. la vitesse et le moment des paris placés;
- 35.2. la cohérence des paris placés;
- 35.3. la cohérence des opérations monétaires;
- 35.4. l'activité du compte du joueur;
- 35.5. l'analyse du logiciel et de l'adresse IP du joueur.

36. La plateforme doit être conçue de telle sorte que les données, spécifiées à l'article 16, paragraphe 9, point 1, et paragraphes 4, 7, 8, 9 et 10, de la loi sur les jeux de hasard soient automatiquement téléchargées sur la plateforme LAKIS au moins tous les 30 jours à l'aide d'un service web.

### **CHAPITRE III** **EXIGENCES RELATIVES AUX COMPTES DES JOUEUR ET AUX OPÉRATIONS FINANCIÈRES**

37. Un joueur ne peut avoir qu'un seul compte de jeu actif à la fois sur la plateforme. Si le joueur a des comptes de jeu inactifs antérieurs, ceux-ci doivent être liés au compte de jeu actif principal. Si un joueur résilie un contrat de jeu à distance et n'a pas de compte de jeu actif, les données de son ancien compte de jeu doivent continuer à être liées logiquement dans la base de données.

38. Les joueurs ne sont pas autorisés à effectuer des opérations financières ou monétaires sur la plateforme de l'exploitant entre les comptes de jeu des joueurs.

39. La plateforme doit permettre la création, l'utilisation et la fermeture de comptes de jeu fonctionnels spéciaux pour les joueurs, qui sont spécifiquement identifiés dans la base de données de la plateforme et utilisés par l'autorité de contrôle pour effectuer des actions de contrôle. Ces comptes de jeu fonctionnels des joueurs doivent, par leur mode de fonctionnement, être identiques aux comptes de jeu du joueur destinés au jeu.

40. Les comptes de jeu fonctionnels spéciaux pour les joueurs peuvent également être utilisés par:

- 40.1. les organismes accrédités (laboratoires) qui procèdent à la certification de la plateforme et des appareils de jeu à distance;
- 40.2. les fabricants d'appareils de jeu à distance;
- 40.3. les fabricants de composants externes de la plateforme ou de systèmes qui y sont liés;
- 40.4. les développeurs et superviseurs de plateformes et d'appareils de jeu à distance;
- 40.5. les opérateurs de jeux de hasard aux fins d'organiser des jeux de hasard.

41. Lorsque le joueur effectue des opérations monétaires avec le compte du joueur, des mesures doivent être mises en œuvre pour garantir une traçabilité complète de la réception ou du crédit et du paiement de l'argent.

42. Le joueur ne peut pas disposer de l'argent dans son compte de jeu avant que celui-ci ne soit reçu par l'exploitant ou avant que l'exploitant ne reçoive un code de confirmation émis par l'établissement de paiement indiquant que les fonds dans cet établissement sont confirmés. Le code de validation doit être stocké dans la base de données de la plateforme.

43. Lorsqu'un joueur effectue des opérations monétaires avec son compte de jeu, ces opérations doivent être effectuées directement sur le compte ouvert au nom du joueur auprès de l'établissement de paiement. Lors des transactions en espèces, l'identité du joueur doit être établie pour chaque opération monétaire (nom, prénom, numéro d'identification personnel du joueur

(numéro d'identification personnel de l'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à l'étranger aux fins de l'identification de la personne, ou, à défaut, la date de naissance de l'étranger), et les données doivent être les mêmes que celles figurant dans le contrat de jeu à distance.

44. Pendant les opérations monétaires du joueur, les données suivantes doivent être enregistrées et stockées sur la plateforme:

44.1. le numéro d'identification de la transaction;

44.2. le numéro d'identification unique (ID) du joueur;

44.3. la date, l'heure;

44.4. le nom, le prénom et le numéro d'identification personnel du joueur (numéro d'identification personnel de l'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à l'étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, la date de naissance de l'étranger);

44.5. le type d'opération monétaire (paiement ou versement) et le montant;

44.6. le numéro de compte ou d'autres informations d'identification du compte à partir duquel l'opération monétaire a été effectuée;

44.7. les frais d'exécution du transfert.

44.8. le solde du compte du joueur à la fin de l'opération;

44.9. le statut de l'opération monétaire (en cours, achevée, etc.);

45. Lorsque le joueur place des paris et obtient des gains payés sur la plateforme, les données suivantes doivent être enregistrées et stockées:

45.1. le numéro d'identification unique (ID) du joueur;

45.2. le numéro d'identification de la transaction;

45.3. la date, l'heure;

45.4. le nom du joueur, son prénom, le numéro d'identification personnel (numéro d'identification personnel de l'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à l'étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, la date de naissance de l'étranger);

45.5. le pari placé;

45.6. le montant supplémentaire d'argent ou le nombre de crédits destinés au jeu dans le cycle de jeu;

45.7. le type de jeu;

45.8. le nom du jeu et la version du jeu ou l'événement du pari ou du jeu de hasard;

45.9. les paiements, commissions ou autres frais perçus par l'exploitant à partir du pari effectué par le joueur;

45.10. le numéro d'identification unique du jeu ou du tableau, s'il est utilisé;

45.11. le numéro d'identification unique du tableau des gains;

45.12. le statut de jeu (en cours, terminé, etc.);

45.13. la version du logiciel du joueur, s'il est utilisé;

45.14. des informations sur les raisons de la suspension et de l'activation des jeux et des sessions des joueurs;

45.15. les gains versés;

45.16. les autres paiements et leurs raisons;

45.17. après le paiement des gains, le solde du compte du joueur.

46. Si un joueur ne parvient pas à effectuer une opération financière sur la plateforme, un message descriptif doit être enregistré et stocké expliquant pourquoi l'opération n'a pas été effectuée comme prévu.

## **CHAPITRE IV** **EXIGENCES EN MATIÈRE DE RAPPORTS**

47. L'interface utilisateur de la plateforme et l'outil de vérification externe respectent le concept de simplicité, d'interactivité et d'intuitivité. Toutes les informations stockées sur la plateforme doivent être mises à la disposition de l'autorité de contrôle avec une représentation

visuelle claire, garantissant qu'un utilisateur qui s'y connecte n'aura besoin que de compétences standard pour travailler avec des programmes informatiques et des sites web standard.

48. La plateforme doit disposer d'un outil permettant la création d'un rapport d'historique des modifications pour examen, ainsi que le téléchargement de tableaux au format de fichier ouvert, à partir des données stockées sur la plateforme selon:

48.1. la date et l'heure;

48.2. le prénom, le nom, le numéro d'identification personnel du joueur (numéro d'identification personnel d'un étranger ou toute autre séquence unique de caractères attribuée à l'étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, la date de naissance de l'étranger) et la nationalité;

48.3. les composants du fabricant de l'appareil de jeu à distance;

48.4. les opérations financières;

48.5. les mesures restrictives en matière de jeu prises par le joueur, telles que spécifiées à l'article 10<sup>4</sup>(3) de la loi sur les jeux.

49. La plateforme doit disposer d'un outil permettant la création d'un rapport financier pour examen, ainsi que le téléchargement de tableaux, dans un format de fichier ouvert, à partir des données de la plateforme selon:

49.1. la date et l'heure;

49.2. le nom, le prénom, le numéro d'identification personnel (numéro d'identification personnel de l'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à l'étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, la date de naissance de l'étranger) et la nationalité du joueur;

49.3. le type de jeu à distance;

49.4. les montants payés pour la participation au jeu;

49.5. les gains versés;

49.6. le résultat de l'activité (à partir des sommes versées pour la participation au jeu, après le paiement des gains, le résultat de l'activité est obtenu).

## **CHAPITRE V**

### **MARQUAGE ET ENREGISTREMENT DES PLATEFORMES**

50. La plateforme, qui a été agréée par l'autorité de contrôle, doit être marquée d'une étiquette d'identification spéciale.

51. L'étiquette d'identification spéciale de la plateforme (ci-après dénommée «étiquette») est une inscription horizontale comportant une série (LPT PN) correspondant au type de dispositif et un numéro à six chiffres.

52. La série et le numéro de l'étiquette sont précisés dans l'ordonnance du directeur de l'autorité de contrôle sur la délivrance, le complément ou la modification de l'autorisation d'organiser des jeux à distance, qui confère à l'exploitant le droit d'exploiter la plateforme.

53. Le numéro de l'étiquette commence par 000001 et se poursuit par ordre croissant.

54. Les informations figurant sur les étiquettes attribuées aux plateformes (série et numéro) sont stockées dans le journal de bord des plateformes de jeux à distance (ci-après le «journal de bord»).

55. Les plateformes doivent être étiquetées avant d'être utilisées.

56. Après avoir établi l'identité de la plateforme, le représentant de l'exploitant doit l'étiqueter électroniquement. Le choix des méthodes d'étiquetage des plateformes est laissé à la discrétion des exploitants. L'étiquette doit être clairement visible pour le personnel responsable de l'autorité de contrôle lorsqu'il se connecte à la plateforme.

57. Les plateformes sont enregistrées dans le journal de bord, où les informations suivantes concernant la plateforme sont consignées:

57.1. le fabricant;

57.2. l'adresse IP;

57.3. l'adresse du site;

57.4. le numéro et la date de délivrance du certificat confirmant que la plateforme est conforme à la loi sur les jeux de hasard et aux présentes exigences, ainsi que le nom de l'organisme accrédité (laboratoire) qui l'a délivré;

57.5. la série et le numéro de l'étiquette d'identification spéciale de la plateforme;

57.6. les coordonnées de l'exploitant de la plateforme (nom, forme juridique, siège social, code);

57.7. le numéro de l'ordonnance du directeur de l'autorité de contrôle autorisant l'exploitation de la plateforme, la date de signature et la date d'entrée en vigueur;

57.8. le numéro, la date de signature et la date d'entrée en vigueur de l'ordonnance du directeur de l'autorité de contrôle retirant l'autorisation d'exploiter la plateforme.

57.9. Le journal de bord contient les données pertinentes au moment où il est rempli.

57.10. Le journal de bord est tenu par le personnel responsable de l'autorité de contrôle.

57.11. Les données du journal de bord sont mises à jour dans un délai d'un jour ouvrable à compter de la date de réception des informations relatives à la modification des données.

57.12. Les informations relatives à la série et au nombre d'étiquettes sont publiées sur le site internet de l'autorité de contrôle.

57.13. L'étiquette cesse d'être valable à compter de la date d'entrée en vigueur de l'ordonnance du directeur de l'autorité de contrôle retirant l'autorisation d'exploiter la plateforme.

## **CHAPITRE VI** **DISPOSITIONS FINALES**

---

58. Les exploitants ayant enfreint les exigences énoncées dans les exigences sont tenus pour responsables conformément à la procédure prévue par la loi sur les jeux de hasard.