

## Artykuł 5

I. - Na zasadzie eksperymentu, przez okres dwóch lat od wejścia w życie dekretu, o którym mowa w niniejszym artykule, organ administracyjny może, w przypadkach, w których jest to uzasadnione koniecznością zwalczania rozpowszechniania obrazów tortur lub aktów barbarzyństwa objętych Art. 222-1 Kodeksu karnego, zażądać od każdej osoby, której działalność polega na udostępnianiu publicznej usługi komunikacji online lub od dostawców usług hostingowych usunięcia treści stojących w oczywisty sposób w sprzeczności z przywołanym Art. 222-1. Jednocześnie informuje o tym dostawców usług dostępu do internetu.

W przypadku nieusunięcia tych treści w terminie dwudziestu czterech godzin, organ administracyjny może powiadomić dostawców usług hostingowych o wykazie publicznych usług komunikacji online naruszających przywołany Art. 222-1. Osoby te muszą niezwłocznie uniemożliwić dostęp do tych adresów. Jednakże w przypadku niedostarczenia przez osobę, której działalność polega na udostępnianiu publicznej usługi komunikacji online, informacji, o których mowa w art. 6 ust. III ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. o zaufaniu w gospodarce cyfrowej, organ administracyjny może dokonać powiadomienia, o którym mowa w zdaniu pierwszym niniejszego akapitu, bez uprzedniego żądania usunięcia treści na warunkach przewidzianych w zdaniu pierwszym akapitu pierwszego.

Organ administracyjny przekazuje wnioski o wycofanie i wykaz, o których mowa odpowiednio w akapicie pierwszym i drugim, wykwalifikowanej osobie wyznaczonej spośród jego członków przez francuski organ regulacyjny w zakresie komunikacji audiowizualnej i cyfrowej na czas trwania jej kadencji w ramach tego organu. Wykwalifikowana osoba zapewnia prawidłowość wniosków o wycofanie oraz zgodność z warunkami sporządzania, aktualizowania, przekazywania i korzystania z wykazu. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości osoba wykwalifikowana może w każdej chwili zalecić organowi administracyjnemu ich usunięcie. Jeżeli organ administracyjny nie zastosuje się do tego zalecenia, wykwalifikowana osoba może skierować sprawę do właściwego sądu administracyjnego w celu zastosowania środków tymczasowych lub na wniosek.

Organ administracyjny może również przekazać adresy elektroniczne, pod którymi znajdują się treści sprzeczne z art. 222-1 Kodeksu karnego, podmiotom prowadzącym wyszukiwarki internetowe lub spisy adresów, które to podmioty zobowiązane są podjąć wszelkie odpowiednie środki w celu zaprzestania odsyłania do publicznej usługi komunikacji online. Zastosowanie ma procedura przewidziana w akapicie trzecim niniejszego ustępu.

II. - A. - Jeżeli dostawca usług hostingowych nigdy nie został wezwany na mocy ust. I niniejszego artykułu do usunięcia obrazu tortur lub aktów barbarzyństwa objętych zakresem art. 222-1 Kodeksu karnego, organ administracyjny, o którym mowa w ust. I niniejszego artykułu przekazuje wspomnianej osobie informacje na temat obowiązujących procedur i terminów, co najmniej 12 godzin przed wystosowaniem wniosku o wycofanie.

B. - Jeżeli dostawca, o którym mowa w lit. A niniejszego ustępu, nie jest w stanie zrealizować wniosku o wycofanie z przyczyny siły wyższej lub faktycznej niemożności, za którą nie ponosi odpowiedzialności, w tym obiektywnie uzasadnionych przyczyn technicznych lub operacyjnych, bez zbędnej zwłoki informuje o tych przyczynach organ administracyjny, który wydał wniosek o

wycofanie. Po zbadaniu tych przyczyn organ administracyjny może nakazać dostawcy wymienionemu w tej samej lit. A zastosowanie się do wniosku o wycofanie.

Okres wskazany w ust. 1 akapit drugi rozpoczyna bieg z chwilą ustania przyczyn, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszej lit. B.

Jeżeli dostawca wymieniony w lit. A nie może zastosować się do wniosku o wycofanie z uwagi na to, że zawiera on oczywiste błędy lub nie zawiera wystarczających informacji umożliwiających jego wykonanie, niezwłocznie informuje o tym organ administracyjny, który złożył wniosek o wycofanie i żąda niezbędnych wyjaśnień.

Termin określony w ust. 1 akapit drugi rozpoczyna bieg z chwilą otrzymania przez dostawcę usług hostingowych wspomnianych wyjaśnień.

C. - W przypadku gdy dostawca usług hostingowych usuwa obraz tortur lub aktów barbarzyństwa objętych zakresem art. 222-1 Kodeksu karnego, informuje dostawcę treści możliwie najszybciej, podając powody, dla których usunięto obraz, informacje o możliwości złożenia wniosku o przekazanie kopii nakazu wycofania oraz o przysługujących mu prawach do zaskarżenia wniosku o usunięcie przed właściwym sądem administracyjnym.

Na żądanie dostawcy treści dostawca usług hostingowych przesyła kopię nakazu wycofania.

Obowiązki określone w dwóch pierwszych akapitach niniejszej lit. C nie mają zastosowania, gdy właściwy organ, który wydał wniosek o wycofanie, zdecyduje, że nieujawnianie informacji jest konieczne i proporcjonalne, aby nie utrudniać właściwego postępowania w zakresie zapobiegania, wykrywania, prowadzenia postępowań przygotowawczych i ścigania sprawców przestępstwa, o którym mowa w art. 222-1 Kodeksu karnego.

W takich przypadkach właściwy organ informuje dostawcę usług hostingowych o swojej decyzji, określając okres jej obowiązywania, który nie może przekroczyć sześciu tygodni od daty wydania wspomnianej decyzji, a dostawca usług hostingowych nie ujawnia dostawcy treści żadnych informacji na temat usunięcia treści.

Wspomniany właściwy organ może przedłużyć ten okres o kolejne 6 tygodni, jeżeli nieujawnienie jest nadal uzasadnione. W takich przypadkach informuje o tym odpowiednio dostawcę usług hostingowych.

III. - A - Bez uszczerbku dla art. L. 521-1 i L. 521-2 Kodeksu sądownictwa administracyjnego, dostawcy usług hostingowych i dostawcy treści, których dotyczy przekazany na podstawie ust. 1 niniejszego artykułu wniosek o usunięcie obrazu tortur lub aktów barbarzyństwa objętych art. 222-1 Kodeksu karnego, a także osoba wykwalifikowana, o której mowa w ust. 1 niniejszego artykułu może zwrócić się do prezesa sądu administracyjnego lub do wyznaczonego przez niego sędziego o stwierdzenie nieważności tego wniosku w terminie 48 godzin od jego otrzymania lub, w przypadku dostawcy treści, od momentu poinformowania go przez dostawcę usług hostingowych o usunięciu treści.

B. - Decyzja w sprawie zgodności z prawem nakazu wycofania zostanie podjęta w ciągu 72 godzin od momentu skierowania sprawy. Wysłuchanie jest otwarte dla publiczności.

C. - Odwołania od orzeczeń wydanych w sprawie zgodności z prawem decyzji zgodnie z ust. II lit. A mogą być składane w terminie 10 dni od daty ich doręczenia. W takim przypadku sąd odwoławczy orzeka w terminie jednego miesiąca od daty przekazania sprawy.

IV. - Warunki stosowania niniejszego artykułu zostaną określone dekretem.

V. - Najpóźniej na trzy miesiące przed zakończeniem eksperymentu rząd przedkłada parlamentowi sprawozdanie z jego oceny w celu ustalenia, czy eksperyment powinien mieć charakter stały. Sprawozdanie to obejmuje w szczególności liczbę doniesień złożonych organowi administracyjnemu, liczbę wniosków o usunięcie, liczbę wniosków z prokuratury, liczbę nałożonych kar i napotkane trudności, w szczególności w odniesieniu do scharakteryzowania danej treści.

#### Artykuł 40

I. - Na zasadzie eksperymentu i przez okres 3 lat od ogłoszenia niniejszej ustawy, zezwala się na gry oferowane za pośrednictwem publicznej usługi komunikacji online, które umożliwiają pełnoletnim graczom, którzy złożyli ofiarę pieniężną, uzyskanie, w oparciu o mechanizm obejmujący wykorzystanie szansy, przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, z wyłączeniem wszelkich korzyści pieniężnych, pod warunkiem że przedmioty te nie mogą być przekazywane odpłatnie, bezpośrednio lub pośrednio poprzez jakąkolwiek osobę fizyczną lub prawną, ani przedsiębiorstwu zajmującemu się grami, które je wyemitowało, ani działającej w porozumieniu z nim osobie fizycznej lub prawnej.

Przedmioty cyfrowe podlegające monetyzacji, w rozumieniu akapitu pierwszego niniejszego ust. I, są elementami gry, które przyznają graczom tylko jedno lub więcej praw związanych z grą i które mogą zostać przekazane, bezpośrednio lub pośrednio, za wynagrodzeniem na rzecz osób trzecich.

Dekret Rady Stanu, przyjęty po zasięgnięciu opinii Krajowego urzędu ds. gier i po zasięgnięciu opinii stowarzyszeń reprezentujących przedstawicieli samorządów lokalnych oraz branżę gier hazardowych i wideo, określa warunki, na jakich, w drodze odstępstwa od akapitu pierwszego, nagrody inne niż przedmioty cyfrowe podlegające monetyzacji mogą być przyznawane w ramach dodatku.

Niniejszy dekret określa charakter tych nagród, z wyłączeniem wszelkich nagród w formie będącej prawnym środkiem płatniczym. Określa on również kryteria górnego limitu mające zastosowanie do przyznawania takich nagród, w tym maksymalną część tych nagród, którą przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji może przyznać wszystkim uczestnikom tej samej gry w danym roku kalendarzowym. Ta maksymalna część nie może przekroczyć 25 % obrotu uzyskanego z działalności tego przedsiębiorstwa w zakresie gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji związanej z daną grą w ciągu tego samego roku kalendarzowego, z zastrzeżeniem rocznego pułapu ustalonego na gracza.

Przedsiębiorstwa zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych z możliwością monetyzacji, zapewniają integralność, niezawodność i przejrzystość operacji gier oraz ochronę nieletnich. Zakazują one uprawiania hazardu przez nieletnich i zapobiegają nadmiernemu lub patologicznemu hazardowi, nieuczciwym lub przestępczym działaniom, a także praniu pieniędzy i finansowaniu terroryzmu.

II. - Wykaz kategorii gier dopuszczonych na zasadzie eksperymentalnej na warunkach określonych w niniejszym artykule ustalany jest dekretem Rady Stanu, po uzyskaniu opinii Krajowego urzędu ds. gier, którego uwagi uwzględniają w szczególności ryzyko rozwoju nielegalnych ofert hazardowych gier online i po zasięgnięciu opinii stowarzyszeń reprezentujących przedstawicieli samorządów lokalnych oraz branżę gier hazardowych i wideo.

III. - W terminie 18 miesięcy od ogłoszenia niniejszej ustawy rząd przedkłada parlamentowi, we współpracy z Krajowym urzędem ds. gier, sprawozdanie z postępu eksperymentu przewidzianego w ust. I. Sprawozdanie to będzie zawierać informacje dotyczące w szczególności rozwoju rynku gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, ocenę ekonomicznego wpływu na różne rodzaje gier, w szczególności na sektor gier hazardowych i gier wideo, ocenę wpływu tego eksperymentu na zdrowie oraz ocenę skuteczności środków podejmowanych przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji w celu ochrony graczy oraz zwalczania prania brudnych pieniędzy i finansowania terroryzmu.

IV. - Nie później niż sześć miesięcy przed zakończeniem eksperymentu rząd przedkłada parlamentowi sprawozdanie oceniające skutki eksperymentu, wraz z propozycją wszelkich dalszych działań, które należy podjąć.

#### Artykuł 41

I. - A. - Każdy podmiot prawny zamierzający oferować publicznie usługi w zakresie gier w rozumieniu art. 40 musi złożyć uprzednią deklarację do Krajowego urzędu ds. gier.

B. - Dekret wydany przez Radę Stanu po konsultacji z Francuskim Urzędem ds. Ochrony Danych oraz Krajowym urzędem ds. gier określa informacje, które przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji musi zadeklarować temu urzędowi, tak aby mógł on zapewnić, że gra należy do kategorii gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji w rozumieniu art. 40 oraz że jej działanie jest zgodne z przestrzeganiem przez przedsiębiorstwo obowiązków określonych w ust. I tego samego art. 40 i w niniejszym artykule.

C. - Krajowy organ ds. gier określa procedury składania i treść dokumentacji deklaracji.

Krajowy urząd ds. gier jest niezwłocznie informowany przez firmę zajmującą się grami na przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji o wszelkich istotnych zmianach dotyczących elementu pliku deklaracji.

D. - Oferty gier mogą być oferowane publicznie tylko wtedy, gdy siedziba spółki ma siedzibę w państwie członkowskim Unii Europejskiej lub w innym państwie będącym stroną Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym, które zawarło z Francją umowę zawierającą klauzulę pomocy administracyjnej w celu zwalczania oszustw podatkowych i unikania opodatkowania. Spółka wyznacza osobę lub osoby mające miejsce zamieszkania we Francji, które są za nią odpowiedzialne.

II. - Firmy oferujące gry z przedmiotami cyfrowymi podlegających monetyzacji są zobowiązane do uniemożliwienia udziału nieletnich, nawet emancypowanych, w grze za wynagrodzeniem. W tym celu korzystają z systemu weryfikacji wieku zgodnego z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) i ustawy nr 78-17 z dnia 6 stycznia 1978 r. w sprawie przetwarzania danych, plików danych i swobód obywatelskich. Wyświetlają również komunikat na interfejsie gry ostrzegający, że ta gra jest zabroniona dla nieletnich.

III. - Uczestnictwo w grze z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji jest uzależnione od utworzenia, na wyraźne żądanie gracza, konta gracza. To konto nie może zostać otwarte bez wcześniejszej weryfikacji statusu pełnoletności oraz tożsamości gracza. Przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji stosuje wszelkie użyteczne środki w celu przeprowadzenia takiej weryfikacji.

Przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji może otworzyć tylko jedno konto dla danego gracza.

Dekret Rady Stanu, wydany po opinii Krajowego urzędu ds. gier, określa procedury otwierania, zarządzania i zamykania kont graczy przez firmę hazardową.

IV. - Przedmioty cyfrowe do gier podlegające monetyzacji, wydane przez przedsiębiorstwo zajmującą się grami, jak określono w art. 40, nie mogą być nabywane odpłatnie ani przez to przedsiębiorstwo, bezpośrednio lub przez pośrednika, ani przez spółkę, którą przedsiębiorstwo kontroluje, w rozumieniu art. L. 233-16 Kodeksu handlowego.

V. - Aby umożliwić mu wykonywanie swoich zadań, przedsiębiorstwa przechowują do dyspozycji Krajowego urzędu ds. gier dane dotyczące graczy, wydarzeń hazardowych i powiązanych z nimi transakcji finansowych.

Organ może wykorzystywać te dane do wyszukiwania i identyfikacji wszelkich czynów popełnionych przez gracza, które mogą stanowić oszustwo, pranie pieniędzy lub finansowanie terroryzmu.

Dekret wydany przez Radę Stanu po konsultacji z Krajową komisją informatyki i wolności oraz Krajowym urzędem ds. gier określa wykaz takich danych, ich format i procedury ich przekazywania, a także procedury kontroli przeprowadzanych przez krajowy organ ds. gier hazardowych na podstawie takich danych.

VI. - Gry z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, opierające się na zawodach lub wydarzeniach sportowych, mogą być oferowane wyłącznie z zastrzeżeniem przestrzegania prawa użytkownika przewidzianego w art. L. 333-1 akapit pierwszy Kodeksu sportowego i za zgodą organizatorów danych zawodów lub wydarzeń sportowych.

VII. - Federacje delegowane w rozumieniu art. L. 131-14 Kodeksu sportowego, w stosownych przypadkach w koordynacji z utworzonymi przez nie ligami zawodowymi, ustanawiają zasady mające na celu zakazanie uczestnikom zawodów lub wydarzeń sportowych, których lista jest ustalana dekretem:

1. Uczestniczenie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, w grach z przedmiotami cyfrowymi możliwymi do spieniężenia w oparciu o zawody lub wydarzenia sportowe w ich dyscyplinie;
2. Przekazywanie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, przedmiotów cyfrowych dających się spieniężyć, stanowiących element związany z jednym z konkursów lub wydarzeń w ich dyscyplinie;
3. Przekazywanie osobom trzecim uprzywilejowanych informacji uzyskanych w trakcie wykonywania ich zawodu lub obowiązków, które nie są publicznie znane i które mogą być wykorzystywane w grach z przedmiotami cyfrowymi, dających się spieniężyć, w oparciu o zawody lub wydarzenia sportowe w ich dyscyplinie.

VIII. - VII. - A. - Przedsiębiorstwo oferujące gry z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji w oparciu o prawdziwe wyścigi konne może organizować takie gry

wyłącznie w przypadku wyścigów wymienionych w kalendarzu zgodnie z art. 5-1 ustawy z dnia 2 czerwca 1891 r., której celem jest uregulowanie udzielania zezwoleń i prowadzenia wyścigów konnych.

B. - Przed wykorzystaniem danych dotyczących wyścigów konnych, o których mowa w lit. A niniejszego ust. VIII, przedsiębiorstwo zawiera umowę z francuskim lub zagranicznym przedsiębiorstwem organizującym wyścigi lub jego przedstawicielem. Niniejsza umowa nie może zawierać klauzuli wyłączności na rzecz konkretnej spółki.

Umowa, o której mowa w akapicie pierwszym niniejszej lit. B, stanowi, że wykorzystanie danych dotyczących wyścigów konnych przez przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji jest zgodne z wartościami wynikającymi ze zobowiązań z tytułu świadczenia usług publicznych spoczywających na spółkach dominujących przewidzianych w dekrete.

C. - Spółki macierzyste wyścigów konnych zawierają w kodeksie wyścigowym przepisy swojej specjalności mające na celu uniemożliwienie dżokejom i trenerom:

1. Uczestniczenie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, w grach na przedmioty cyfrowe podlegające monetyzacji, opartych na wyścigach konnych, w których uczestniczą;
2. Sprzedawać, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, przedmioty cyfrowe dające się spieniężyć w oparciu o wyścigi konne, w których uczestniczą;
3. Przekazywanie osobom trzecim uprzywilejowanych informacji uzyskanych w trakcie wykonywania ich zawodu lub obowiązków, które nie są publicznie znane i które mogą być wykorzystywane w grach z przedmiotami cyfrowymi podlegające monetyzacji w oparciu o wyścigi konne, w których uczestniczą.

IX. - Zakazy i ograniczenia zgodnie z art. L. 320-12 i L. 320-14 Kodeksu bezpieczeństwa wewnętrznego stosuje się do przekazów handlowych na rzecz przedsiębiorstwa zajmującego się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, posiadającego zezwolenie eksperymentalne na podstawie art. 40 niniejszej ustawy.

Nieprzestrzeganie zakazów i ograniczeń, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego ust. IX, podlega karze zgodnie z art. L. 324-8-1 Kodeksu bezpieczeństwa wewnętrznego.

Stowarzyszenia, których cel statutowy obejmuje walkę z uzależnieniami i które pozostawały należycie zarejestrowane przez co najmniej pięć lat poprzedzających termin wydarzenia, mogą korzystać z praw przyznanych stronom cywilnym z tytułu przestępstw przewidzianych w akapicie drugim niniejszego ust. IX. Te same prawa mogą być wykonywane przez stowarzyszenia konsumenckie, o których mowa w art. L. 621-1 Kodeksu konsumenckiego i stowarzyszenia rodzinne, o których mowa w art. L. 211-1 i L. 211-2 Kodeksu działań społecznych i rodzinnych.

X. - Krajowy urząd ds. gier może, w drodze uzasadnionej decyzji, wymagać od przedsiębiorstwa zajmującego się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, aby wycofało wszelkie informacje handlowe, które bezpośrednio lub pośrednio nakłaniają małoletnich do gry lub obejmują podżeganie do nadmiernych praktyk hazardowych.

XI. - Przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji zapobiega nadmiernym lub patologicznym zachowaniom hazardowym, w szczególności poprzez wprowadzenie mechanizmów umożliwiających samowykluczenie oraz samoograniczenie w

zakresie wydatków i czasu poświęconego na grę, zgodnie z procedurami określonymi w dekreście Rady Stanu wydanym po zasięgnięciu opinii Krajowego urzędu ds. gier.

Zapewnia również graczowi, w sposób stały i łatwo dostępny, podsumowanie danych dotyczących jego działalności hazardowej w celu jej kontrolowania.

XII. – Przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji nie może wysyłać żadnych informacji handlowych do osób niepełnoletnich lub posiadaczy kont, którzy wykorzystali środek samowykluczenia mający zastosowanie do gier, które przedsiębiorstwo to prowadzi.

XIII. - Informacje handlowe przekazywane przez osobę wywierającą wpływ handlowy za pomocą środków elektronicznych, zgodnie z definicją zawartą w art. 1 ustawy nr 2023-451 z dnia 9 czerwca 2023 r. mającej na celu regulację wpływu handlowego i zwalczanie nadużyć influencerów w sieciach społecznościowych, których celem jest promowanie, bezpośrednio lub pośrednio, oferty przedsiębiorstwa zajmującego się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji lub samego przedsiębiorstwa, są dozwolone wyłącznie na platformach internetowych oferujących techniczną możliwość wykluczenia spośród odbiorców tych treści wszystkich użytkowników poniżej osiemnastego roku życia, o ile ten mechanizm wykluczenia zostanie skutecznie uruchomiony przez wspomniane osoby.

XIV. – Zabrania się wszelkim przedsiębiorstwom zajmującymi się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, jak również wszelkim osobom fizycznym lub prawnym działającym w porozumieniu z takimi przedsiębiorstwami, udzielania graczom pożyczek w formie będącej legalnym środkiem płatniczym lub aktywami cyfrowymi w rozumieniu art. L. 54-10-1 Kodeksu pieniężnego i finansowego, jak również bezpośredniego lub pośredniego ustanawiania mechanizmów umożliwiających graczom wzajemne udzielanie pożyczek w formie będącej legalnym środkiem płatniczym lub aktywami cyfrowymi w rozumieniu tego samego artykułu L. 54-10-1, w celu umożliwienia zakupu przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji lub uzyskania jakichkolwiek innych nagród, które mogą zostać przyznane i ustanowione dekretem Rady Stanu wymienionym w art. 40 ust I niniejszej ustawy.

Publiczne usługi komunikacji online, w ramach których firmy oferujące gry z wykorzystaniem obiektów cyfrowych z możliwością monetyzacji oferują gry z wykorzystaniem obiektów cyfrowych z możliwością monetyzacji, nie mogą zawierać żadnych reklam firmy, która może udzielać pożyczek graczom lub umożliwiać pożyczki między graczami, ani żadnych linków do strony oferującej taką pożyczkę.

XV. – Przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji informuje graczy o ryzyku związanym z nadmiernym lub patologicznym hazardem za pomocą komunikatu ostrzegawczego określonego zarządzeniem Ministra Zdrowia wydanego po zasięgnięciu opinii Krajowego urzędu ds. gier. Warunki techniczne wyświetlania komunikatu są określone przez Krajowy urząd ds. gier.

XVI. - A. – Przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji podlegają obowiązkowi określonym w sekcjach od 2 do 7 rozdziału I oraz w rozdziale II tytułu VI księgi V Kodeksu pieniężnego i finansowego oraz w mających bezpośrednie zastosowanie przepisach europejskich dotyczących zwalczania prania brudnych pieniędzy i finansowania terroryzmu, w tym w europejskich rozporządzeniach w sprawie środków ograniczających przyjętych na podstawie art. 75 lub 215 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, a także w przepisach przyjętych na podstawie tego samego art. 215 do innych celów.

Krajowy urząd ds. gier monitoruje przestrzeganie przez przedsiębiorstwa obowiązków określonych w akapicie pierwszym niniejszej lit. A.

Krajowy urząd ds. gier ocenia zagrożenia stwarzane przez przedsiębiorstwa, a także wyniki działań podejmowanych przez te przedsiębiorstwa w celu zwalczania oszustw, prania pieniędzy i finansowania terroryzmu. Może wydawać instrukcje w tym zakresie.

Krajowy organ ds. gier dostosowuje metody, intensywność i częstotliwość swoich kontroli dokumentacji i swoich kontroli na miejscu w sposób proporcjonalny do stwierdzonych zagrożeń. Uwzględnia on charakterystykę techniczną gier z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi monetyzację.

Jakiegokolwiek naruszenie przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji obowiązków, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszej lit. A, może skutkować sankcjami przewidzianymi w art. L. 561-40 Kodeksu penijnego i finansowego, z wyjątkiem sankcji przewidzianej w ust. I pkt 4<sup>o</sup> tego samego art. L. 561-40.

Krajowa komisja sankcji, o której mowa w art. L. 56138 tego samego kodeksu, zostanie poinformowana o wszelkich naruszeniach stwierdzonych przez krajowy organ ds. gier i w razie potrzeby, nałoży odpowiednią sankcję lub sankcje.

B. – Niniejszy ust XVI wejdzie w życie 18 miesięcy po ogłoszeniu niniejszej ustawy.

XVII. - Krajowy urząd ds. gier monitoruje przestrzeganie przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji ich obowiązków prawnych i regulacyjnych. Walczy z nielegalnymi ofertami takich gier, bez uszczerbku dla jej działań mających na celu zwalczanie nielegalnych ofert hazardowych, takich jak oferty hazardowe w kasynie online. Uwzględnia on charakterystykę techniczną gier z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi monetyzację. Zapewnia również poszanowanie celu, jakim jest zrównoważone działanie różnych rodzajów gier, aby uniknąć destabilizacji gospodarczej poszczególnych sektorów. Przeprowadzając kontrole, może opierać się na wszelkich doniesieniach o naruszeniu obowiązków prawnych i regulacyjnych spoczywających na firmach zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, które mogą być przedmiotem monetarnym.

XVIII. - Zarząd Krajowego urzędu ds. gier podejmuje decyzje w sprawie gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji.

Na takich samych warunkach jak warunki określone w art. 37 ustawy nr 2010476 z dnia 12 maja 2010 r. w sprawie otwarcia na konkurencję i regulacji sektora gier hazardowych online Zarząd może przekazać uprawnienia Prezesowi lub w przypadku jego braku lub niezdolności do działania, innemu ze swoich członków do podejmowania indywidualnych decyzji wchodzących w zakres jej kompetencji.

XIX. – Mając na celu wykonywanie powierzonych mu zadań, Krajowy urząd ds. gier może gromadzić wszelkie niezbędne informacje i dokumenty znajdujące się w posiadaniu przedsiębiorstw zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji i przeprowadzać przesłuchania z każdą osobą, która może wnieść wkład do tych informacji.

Urzednicy i agenci Krajowego urzędu ds. gier, o których mowa w art. 42 ust. II ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r., prowadzi dochodzenia administracyjne w celu zapewnienia, że przedsiębiorstwa wywiązują się ze swoich obowiązków. W tym kontekście mogą zwrócić się do firm zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację o wszelkie przydatne informacje lub dokumenty. Mają oni dostęp, w obecności osoby wyznaczonej do



tego celu przez firmę, do pomieszczeń wykorzystywanych przez firmę do celów prowadzenia działalności gospodarczej, z wyłączeniem części tych pomieszczeń wykorzystywanych, w stosownych przypadkach jako miejsce zamieszkania. Dokonują oni wszelkich ustaleń i mogą uzyskać kopie wszelkich stosownych dokumentów przy tej okazji.

W ramach wykonywania tych uprawnień dochodzeniowych firmy zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację nie mogą nakładać na nie tajemnicy zawodowej. Postępowania administracyjne są protokołowane.

W celu ustalenia, czy oferta gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację jest oferowana przez osobę, która nie złożyła oświadczenia przewidzianego w I niniejszego artykułu lub że taka oferta jest promowana, urzędnicy i agenci mogą również, bez ponoszenia odpowiedzialności karnej:

1. Uczestniczyć pod przybraną tożsamością w elektronicznych wymianach na stronie gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, w szczególności w sesji gier online. Użycie przyjętej tożsamości nie ma wpływu na zgodność z prawem dokonanych ustaleń;
2. Wydobywać, nabywanie lub przechowywanie w ten sposób dowodów i danych dotyczących osób, które mogą być sprawcami tych przestępstw, oraz na wykorzystanych rachunkach bankowych;
3. Wydobywać, przysyłać w odpowiedzi na wyraźne żądanie, nabywać lub zatrzymywać nielegalne treści.

Pod rygorem nieważności, te czynności nie mogą mieć na celu podżegania innych do popełnienia przestępstwa.

Warunki, na jakich urzędnicy i agenci, o których mowa w niniejszym ust. XVI, dokonują ustaleń przewidzianych w pkt 1<sup>o</sup> oraz czynności przewidzianych w pkt 3, są określone w dekrete Rady Stanu wydanym po konsultacji z Krajowym urzędem ds. gier.

XX. – W przypadku niedopełnienia przez przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji należących do niego zobowiązań prawnych, w szczególności tych określonych w ostatnim akapicie art. 40 ust. I lub w ust. II niniejszego artykułu, Krajowy urząd ds. gier może w każdej chwili, po przeprowadzeniu postępowania kontradyktoryjnego, zabronić dalszego prowadzenia takich gier lub narzucić warunki, które sam określi.

XXI. – Wykonując swoje obowiązki w zakresie kontroli gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, krajowy organ ds. gier współpracuje z organami, o których mowa w art. 391 ww. ustawy nr 2010476 z dnia 12 maja 2010 r., na warunkach określonych w tym samym art. 391.

XXII. – W celu monitorowania wypełniania przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji ich obowiązków, prezes Urzędu może, w imieniu państwa, zawierać umowy z organami regulacyjnymi ds. gier losowych innych państw członkowskich Unii Europejskiej lub innych państw będących stronami Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym w celu wymiany wyników analiz i kontroli przeprowadzonych przez te organy oraz przez sam Urząd w odniesieniu do przedsiębiorstw zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji.

XXIII. - Komisja sankcji Krajowego urzędu ds. gier jest odpowiedzialna za nałożenie sankcji, o których mowa w ust. XXV niniejszego artykułu, na przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji.

XXIV. – A. – Bez uszczerbku dla art. L. 56138 Kodeksu pieniężnego i finansowego komitet sankcji Krajowego urzędu ds. gier może nałożyć sankcje na przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację, na warunkach określonych w art. 43 ww. ustawy nr 2010476 z dnia 12 maja 2010 r.

B. – Bez uszczerbku dla uprawnień Krajowej Komisji Sankcji przewidzianych w art. L. 561-38 Kodeksu pieniężnego i finansowego, Zarząd Krajowego urzędu ds. gier może podjąć decyzję o wszczęciu postępowania sankcyjnego przeciwko przedsiębiorstwu zajmującemu się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, które nie spełniło bądź nie spełnia swoich obowiązków ustawowych lub regulacyjnych lub które zignorowało lub ignoruje skierowaną do niego instrukcję. Następnie powiadamia zainteresowane przedsiębiorstwa o zastrzeżeniach i przekazuje sprawę Komisji sankcji.

C. - Przed takim powiadomieniem, w przypadku gdy przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji nie wywiązuje się ze swoich zobowiązań prawnych lub regulacyjnych, albo ignoruje skierowaną do niego instrukcję, Prezes Krajowego urzędu ds. gier może przypomnieć mu o jego zobowiązaniach prawnych lub, jeżeli stwierdzone uchybienie może zostać naprawione, wystosować wezwanie do usunięcia uchybienia w terminie wyznaczonym przez Prezesa. Termin ten może być ustawiony na dwadzieścia cztery godziny w nagłych wypadkach. W stosownych przypadkach przewodniczący orzeka o zakończeniu postępowania w sprawie pisemnego zawiadomienia. Przewodniczący może zwrócić się do zarządu krajowego organu ds. gier o podanie do wiadomości publicznej tego zawiadomienia. W takim przypadku decyzja o zakończeniu postępowania w sprawie wezwania do złożenia zawiadomienia jest przedmiotem tej samej publikacji.

D. – Komisja sankcji Krajowego urzędu ds. gier może, przed nałożeniem sankcji przewidzianych w ust. XXV niniejszego artykułu, wysłuchać każdą osobę, której wysłuchanie uważa za przydatne. Warunki ujawnienia osobie trzeciej dokumentu zawierającego poufność handlową są określone w dekrete Rady Stanu.

XXV. – A. – Komitet sankcji krajowego urzędu ds. gier może nałożyć jedną z następujących sankcji na firmy zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację, w zależności od powagi naruszenia:

1. Ostrzeżenie;
2. Czasowe zawieszenie prowadzenia gry na okres maksymalnie 3 miesięcy;
3. Zakaz prowadzenia gry lub wszystkich gier na okres maksymalnie 3 lat;
4. Zakaz, na okres maksymalnie 3 lat, prowadzenia przez operatora działalności związanej z prowadzeniem gier z cyfrowymi przedmiotami podlegającymi monetyzacji.

B. – Artykuł 43 ust. V ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do przedsiębiorstw zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji i ich działalności w zakresie prowadzenia gier.

C. – W przypadku gdy przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji dostarcza niedokładnych informacji, odmawia udzielenia żądanych informacji lub utrudnia dochodzenie prowadzone przez urzędników lub agentów upoważnionych zgodnie z ust. XVI niniejszego artykułu, Komisja sankcji może nałożyć grzywnę w wysokości do 100 000 EUR.

D. – Artykuł 43 ust. X ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do przedsiębiorstw zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, które podlegają karom wymienionym w lit. A i B niniejszego ust. XXV.

XXVI. – Artykuł 44 ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do kar, które mogą być nakładane zgodnie z ust. XXV niniejszego artykułu na przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji.

XXVII. – Kary przewidziane w art. 56 ust. I wyżej wymienionej ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. mają zastosowanie do osób fizycznych i prawnych, które przedstawiają lub proponują publicznie ofertę gier z wykorzystaniem cyfrowych przedmiotów podlegających monetyzacji, a które nie złożyły uprzednio oświadczenia przewidzianego w ust. I niniejszego artykułu.

Każdy, kto reklamuje, w jakikolwiek sposób, stronę oferującą gry z cyfrowymi z nielegalnymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację, podlega karze grzywny w wysokości 100 000 EUR. Sąd może podnieść kwotę grzywny do czterokrotności kwoty wydatków na reklamę związanych z nielegalną działalnością.

XXVIII. – Prezes Krajowego urzędu ds. gier wystosuje do przedsiębiorstwa, którego oferta gier online z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji jest dostępna na terytorium Francji i które nie złożyło oświadczenia, lub osobie, która reklamuje ofertę gier online z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji przedstawianą przez przedsiębiorstwo, które nie złożyło oświadczenia, wezwanie do zaprzestania tej działalności. Niniejsze wezwanie do usunięcia uchybienia, które może zostać doręczone w dowolny sposób umożliwiający ustalenie daty otrzymania, odnosi się do przepisów niniejszej ustawy i wzywa adresata do przedstawienia uwag w terminie pięciu dni.

Prezes Krajowego urzędu ds. gier przesyła osobom wymienionym w art. 6 ust. I pkt 2 ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. o zaufaniu w gospodarce cyfrowej kopię wezwań przesłanych osobom wymienionym w akapicie pierwszym niniejszego ust. XXVIII. Zobowiązuje te same osoby do podjęcia wszelkich środków w celu uniemożliwienia dostępu do tych nielegalnych treści i zachęca je do zgłaszania uwag w ciągu pięciu dni. Wezwania i nakazy sądowe są im przekazywane za pomocą dowolnych środków umożliwiających ustalenie daty ich odbioru.

Po upływie wszystkich terminów, o których mowa w dwóch pierwszych akapitach niniejszego ust. XXVIII, Prezes Krajowego urzędu ds. gier zawiadamia osoby wymienione w art. 6 ust. I pkt 1 wyżej wymienionej ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r., jak również wszystkie osoby prowadzące wyszukiwarkę lub spis adresów, o adresach elektronicznych interfejsów internetowych, których treść jest niezgodna z prawem oraz nakazuje im podjęcie wszelkich odpowiednich środków w celu uniemożliwienia dostępu do nich lub zaprzestania odsyłania do nich, w terminie, który ustalą i który nie może być krótszy niż 5 dni.

Do celów stosowania akapitu trzeciego niniejszego ust. XXVIII interfejs internetowy oznacza każde oprogramowanie, w tym stronę internetową, część strony internetowej lub aplikację, eksploatowane przez podmiot prowadzący działalność profesjonalną lub w jego imieniu i umożliwiające użytkownikom końcowym dostęp do oferowanych przez niego towarów lub usług.

Nieprzestrzeganie środków zarządzonych na podstawie tegoż akapitu trzeciego podlega karze wymienionej w art. 6 ust. V lit. B ww. ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. Do Prezesa Krajowego urzędu ds. gier może zwrócić się również Prokuratura oraz każda osoba fizyczna lub

prawna mająca interes we wniesieniu skargi, tak aby mógł on wykonać uprawnienia przyznane mu na mocy niniejszego artykułu.

XXIX. – Ze skutkiem od dnia 30 grudnia 2024 r., ust. XIV niniejszego artykułu otrzymuje brzmienie:

„ XIV. – Zabrania się wszelkim przedsiębiorstwom zajmującymi się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji, jak również wszelkim osobom fizycznym lub prawnym działającym w porozumieniu z takimi przedsiębiorstwami, udzielania graczom pożyczek w formie będącej legalnym środkiem płatniczym lub w formie kryptoaktywów, a także bezpośredniego lub pośredniego ustanawiania mechanizmów umożliwiających graczom wzajemne udzielanie pożyczek w formie będącej legalnym środkiem płatniczym lub w formie kryptoaktywów w celu umożliwienia zakupu przedmiotów cyfrowych podlegających monetyzacji lub uzyskania jakichkolwiek innych nagród, które mogą zostać przyznane i ustanowione dekretem Rady Stanu wymienionym w art. 40 ust I niniejszej ustawy.

„ Na potrzeby niniejszego ust. XIV przez kryptoaktywa rozumie się kryptoaktywa objęte zakresem rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/1114 z dnia 31 maja 2023 r. w sprawie rynków kryptoaktywów oraz zmiany rozporządzeń (UE) nr 1093/2010 i (UE) nr 1095/2010 oraz dyrektyw 2013/36/UE i (UE) 2019/1937, inne niż token powiązany z aktywami, zgodnie z definicją zawartą w art. 3 ust. 1 pkt 7 tegoż rozporządzenia lub token użytkowy zdefiniowany w punkcie 9 tego samego ust. 1.”;

Tytuł V: UMOŻLIWIENIE PAŃSTWU SKUTECZNIEJSZEJ ANALIZY ROZWOJU RYNKÓW CYFROWYCH  
(Art. 42 - 43)

Artykuł 42

W art. 36 ust. I ustawy nr 20211382 z dnia 25 października 2021 r. w sprawie regulacji i ochrony dostępu do dzieł kultury w epoce cyfrowej wprowadza się następujące zmiany:

1. W akapicie piątym skreśla się cztery ostatnie zdania;
2. Zdanie pierwsze przedostatniego akapitu uzupełnia się słowami: „, w szczególności do celów badawczych przyczyniających się do wykrywania, identyfikacji i zrozumienia ryzyka systemowych w Unii, w rozumieniu art. 34 ust. 1 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmieniającego dyrektywę 2000/31/WE (rozporządzenie o usługach cyfrowych)”;
3. Przed ostatnim akapitem dodaje się akapit w brzmieniu:

„ W ramach eksperymentów i publicznej działalności badawczej, o których mowa w akapicie piątym i szóstym, służba, o której mowa w akapicie pierwszym, działa jako administrator danych w rozumieniu ustawy nr 78-17 z dnia 6 stycznia 1978 r. w sprawie przetwarzania danych, plików danych i swobód indywidualnych. Służba ta może wdrażać metody zautomatyzowanego gromadzenia publicznie dostępnych danych od operatorów platform, o których mowa w tym samym akapicie pierwszym, partnerów tych platform i ich podwykonawców, dostawców systemów operacyjnych umożliwiających funkcjonowanie wszelkich aplikacji tych operatorów oraz dostawców systemów sztucznej inteligencji, w tym w przypadkach, w których dostęp do takich danych wymaga połączenia z

kontem, przy jednoczesnym poszanowaniu praw osób korzystających z danej usługi i z zachowaniem bezpieczeństwa usług realizowanych przez tych operatorów oraz dostępu do danych należących do tych operatorów i przechowywanych lub przetwarzanych na jej własnych terminalach. Wdrożenie to przeprowadza się niezależnie od ogólnych warunków korzystania lub licencji dotyczących usług realizowanych przez danych operatorów lub ich aplikacji udostępniających dane publicznie. Służba wdraża absolutnie niezbędne i proporcjonalne metody zbierania danych, określone dekretem Rady Stanu wydanym po uzyskaniu uzasadnionej opinii publicznej od Narodowej Komisji Informatyki i Wolności. Dane zebrane w związku z działaniami eksperymentalnymi, o których mowa w akapicie piątym niniejszego artykułu, są niszczone po zakończeniu prac i nie później niż 9 miesięcy po ich zebraniu. Dane zebrane w związku z publiczną działalnością badawczą, o której mowa w akapicie szóstym, są niszczone po zakończeniu prac i nie później niż pięć lat po ich zebraniu.”;

4. W ostatnim akapicie, wyraz: „przedostatni” zastępuje się wyrazem: „Szósta”.

#### Artykuł 64

I.-Artykuł 2 wchodzi w życie z dniem 1 stycznia 2024 r. Postępowania wszczęte w dniu lub przed dniem 31 grudnia 2023 r. podlegają w dalszym ciągu art. 23 ustawy nr 2020-936 z dnia 30 lipca 2020 r. o ochronie ofiar przemocy domowej w brzmieniu obowiązującym przed uchwaleniem niniejszej ustawy.

II.-Art. 6-8 ust. I ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. o zaufaniu w gospodarce cyfrowej wchodzi w życie rok po dacie wejścia w życie, o której mowa w art. 7 ust. I ustawy nr 2023-566 z dnia 7 lipca 2023 r. mającej na celu ustanowienie wieku minimalnego wymaganego do uzyskania dostępu do określonych usług cyfrowych oraz zwalczanie nienawiści w internecie.

III - Art. 12 ust. IV ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. o zaufaniu w gospodarce cyfrowej, w wersji wynikającej z art. 24 niniejszej ustawy, wchodzi w życie z dniem 1 stycznia 2025 r.

IV.-Art. 27-30 i art. 33 ust. I niniejszej ustawy mają zastosowanie wyłącznie do dnia 12 stycznia 2027 r.

V.-Art. 48 ust. I pkt 5, art. 49, 50, 51 z wyjątkiem pkt 1.-3., art. 52, art. 54 z wyjątkiem ust. II oraz art. 55, 56, 59 i 62 wchodzi w życie z dniem 17 lutego 2024 r.

VI.-Artykuł 43 wchodzi w życie w dniu określonym w dekrete i nie później niż rok po uchwaleniu niniejszej ustawy.

VII.-Z dniem wejścia w życie art. 3 ustawy organicznej nr 2023-1058 z dnia 20 listopada 2023 r. odnoszącego się do otwarcia, modernizacji i odpowiedzialności sądownictwa, art. L. 453-1 ust. II Kodeksu organizacji sądowej otrzymuje brzmienie:

„ II. - Kontrola ta jest sprawowana, z zachowaniem całkowitej niezależności, przez organ składający się z radcy lub prezesa izby w Sądzie Kasacyjnym lub adwokata generalnego, lub pierwszego adwokata generalnego w Sądzie Kasacyjnym, wybranego przez zgromadzenie sędziów trzeciej klasy sądu, z wyłączeniem audytorów, radców referendarzy i adwokatów generalnych referendarzy, na okres trzech lat, z możliwością jednokrotnego przedłużenia.”

Niniejsza ustawa ma moc prawną wykonawczą prawa państwowego.