



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

**ARRÊTÉ
PORTANT APPROBATION DES EXIGENCES RELATIVES AUX PLATEFORMES DE
JEUX D'ARGENT
À DISTANCE**

N° DIE-202 du 22 mai 2025
Vilnius

Conformément à l'article 16, paragraphes 4, 6 et 7, de la loi sur les jeux 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 jeux d'argent à distance (ci-jointes).
2. Je déclare que la présente ordonnance entre en vigueur le 1er novembre 2025.

Directeur Virginijus Daukšys

APPROUVÉ par
Arrêté n° DIE-202 du 22 mai 2025
du Directeur de l'Autorité de contrôle des jeux
auprès du ministère des Finances de la
République de Lituanie

EXIGENCES APPLICABLES AUX PLATEFORMES DE JEUX D'ARGENT À DISTANCE

CHAPITRE I DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. Les exigences applicables aux plateformes de jeux d'argent à distance (les « Exigences ») fixent des exigences générales et techniques pour les plateformes de jeux d'argent à distance (ci-après, les « plateformes »), ainsi que la procédure d'enregistrement et d'étiquetage de ces plateformes.
2. Les exigences ont été élaborées conformément à la loi sur les jeux de la République de Lituanie (ci-après, la « loi sur les jeux »).
3. Les exigences s'appliquent aux sociétés titulaires de licences et d'autorisations pour l'organisation de jeux de hasard accordant le droit d'exercer des activités de jeux en République de Lituanie (ci-après, les « sociétés »).
4. Les termes suivants sont utilisés dans les présentes Exigences :
 - 4.1. **Logiciel client** – logiciel conçu pour l'organisation de jeux à distance et installé sur l'appareil du joueur.
 - 4.2. **Interface du joueur** – l'interface du logiciel ou du navigateur Internet du joueur par laquelle celui-ci interagit avec le dispositif de jeu à distance.
 - 4.3. **Le cycle de jeu** – l'ensemble des activités et des communications d'un dispositif de jeu à distance qui ont lieu au cours d'une seule session de jeu.
 - 4.4. **Dispositif du joueur** – dispositif avec lequel un joueur participe à des jeux à distance.
 - 4.5. **Élément du cycle de jeu** – élément du jeu qui ne peut être lancé qu'après l'affichage du résultat principal du jeu et qui doit être terminé avant la fin du cycle de jeu.
 - 4.6. **Session du joueur** – l'ensemble des activités et communications effectuées par le joueur identifié à l'aide de son identifiant et de son dispositif de jeu à distance, pendant la période allant de la connexion du joueur identifié dans la plateforme jusqu'à sa déconnexion de celle-ci.
 - 4.7. **Composants externes de la plateforme** – logiciels externes 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 lors d'opérations financières.
 - 4.9. **Historique des modifications** – fonction de gestion de l'information sur la plateforme qui modifie les données originales enregistrées dans la base de données en ajoutant ou en complétant de nouvelles données.
 - 4.10. **Opérations monétaires** – tout paiement, virement ou réception d'argent provenant de l'établissement de paiement du joueur vers le compte de jeu de ce dernier géré par la société, et à partir de celui-ci.
 - 4.11. **Opérations financières** – opérations ou actions financières menées par le joueur et la société de jeux en rapport avec le pari effectué, le paiement des gains, le prélèvement de l'impôt ou l'annulation du pari.
5. Les autres termes utilisés dans les Exigences s'entendent tels qu'ils sont définis dans la loi sur les jeux.

CHAPITRE II EXIGENCES GÉNÉRALES APPLICABLES AUX PLATEFORMES

6. La plateforme doit vérifier automatiquement :

6.1. les composants de la plateforme et du dispositif de jeu à distance, ainsi que les autres éléments influant sur le résultat du jeu, en 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, lors de l'activation du dispositif de jeu à distance et de la plateforme, puis au moins toutes les 24 heures après cette activation ;

6.2. l'authenticité du logiciel du joueur (s'il est utilisé pour la communication entre le dispositif de jeu à distance et le dispositif 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 au dispositif de jeu à distance et à la plateforme, ainsi qu'au moins toutes les 24 heures après la connexion à la plateforme et au dispositif de jeu à distance.

7. Tous les résultats des contrôles d'authenticité effectués par la plateforme et le dispositif de jeu à distance doivent être conservés dans la base de données de la plateforme pendant au moins 90 jours civils et, en cas d'inspection par l'opérateur de jeux, jusqu'à la fin de ladite inspection.
8. Si la plateforme détecte des incohérences (erreurs) concernant l'authenticité des composants qui l'intègrent et/ou du dispositif de jeu à distance, elle doit interrompre toutes les activités de jeu à distance dans lesquelles des incohérences (erreurs) ont été identifiées, ainsi que les composants susceptibles d'être affectés par ces incohérences (erreurs).
9. Si la plateforme ou le logiciel du joueur détecte des anomalies concernant l'authenticité des composants du logiciel du joueur ou un dysfonctionnement de la connexion entre le dispositif de jeu à distance, le logiciel du joueur ou la plateforme, elle doit interrompre l'activité du logiciel du joueur.
10. La plateforme doit être conçue de manière à pouvoir être vérifiée en toute sécurité, tant sur site qu'à distance, en identifiant les logiciels installés, y compris les composants logiciels de la plateforme et du dispositif de jeu à distance destinés à la vérification automatique (ci-après, « les logiciels du dispositif de jeu à distance »), ainsi que leurs versions, à un niveau systématique, par le biais 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 (laboratoire) accrédité.
11. Les informations stockées sur la plateforme doivent être directement accessibles et gérées de manière centralisée. Si elles sont stockées sur des composants externes de la plateforme, elles doivent être directement reliées à celle-ci, afin que les informations, ainsi que les données de la plateforme et le logiciel du dispositif 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 supervision, afin de garantir qu'ils permettent un accès direct à l'outil et à la plateforme de vérification externe.
13. La plateforme doit veiller à ce que seules les personnes habilitées puissent modifier les événements opérationnels de la plateforme et du dispositif de jeu à distance (activations et désactivations du dispositif de jeu à distance, dysfonctionnements, interruptions et reprises du jeu) (ci-après, les « événements importants »), les données comptables et de rapports, les données relatives aux composants externes de la plateforme, ainsi que toute autre donnée et tout autre fichier susceptibles d'être modifiés. Toutes les modifications apportées doivent apparaître 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 des données avant la modification ;
 - 13.3. la valeur des 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. la note d'information concernant les motifs de la modification.

14. La plateforme doit disposer d'une horloge interne qui enregistre la date et l'heure ou d'une station-service d'horodatage (ci-après, « horloge interne »), synchronisée avec le dispositif de jeu à distance et les composants externes de la plateforme et utilisée pour :
 - 14.1. créer des horodatages pour saisir les données de la plateforme ;
 - 14.2. préparer des rapports ;
 - 14.3. les afficher pour le joueur pendant la session du joueur ;
 - 14.4. la plateforme doit afficher l'heure selon le fuseau horaire lituanien, qui doit être visible en permanence et à tout moment de manière claire pour le joueur pendant sa session, affichée conformément à la procédure prévue dans les Lignes directrices pour le jeu responsable approuvées par le Service de supervision.
15. La plateforme doit restaurer les données d'au moins l'une des dernières parties jouées par les joueurs sur un appareil de jeu à distance :
 - 15.1. la date et l'heure de début et de fin du jeu ;
 - 15.2. la somme d'argent ou le nombre de crédits dont le joueur disposait avant et après le jeu ;
 - 15.3. le montant total des paris ;
 - 15.4. le montant d'argent gagné ou le nombre de crédits ;
 - 15.5. le montant total des gains en argent ou le nombre de crédits ;
 - 15.6. la fourniture de jeux ;
 - 15.7. l'événement de jeu et son résultat ;
 - 15.8. les choix effectués par le joueur au cours du jeu et le résultat y afférent ;
 - 15.9. les résultats des éléments du cycle de jeu ;
 - 15.10. la répétition de l'intégralité du jeu.
16. Le logiciel et le dispositif du joueur ne doivent pas :
 - 16.1. contenir une logique qui détermine le résultat du jeu ;
 - 16.2. poursuivre le jeu après avoir perdu la connexion à un dispositif et à une plateforme de jeu à distance ;
 - 16.3. stocker les données destinées à être collectées sur la plateforme.
17. L'échange de données entre les logiciels, les dispositifs et les plateformes des joueurs est interdit, à l'exception des fonctions de chat (textuelles, audio, visuelles, etc.) et des fichiers autorisés (photos et descriptions des utilisateurs, autres photos, etc.).
18. La fonctionnalité du logiciel du joueur, qui n'est pas liée au jeu, ne doit pas affecter le jeu.
19. Avant la création de la session du joueur, la plateforme, ainsi que le logiciel du joueur et le dispositif de jeu à distance, doivent identifier toute incompatibilité ou restriction qui empêcherait le logiciel du joueur de fonctionner correctement avec le dispositif de jeu à distance.
20. Si la plateforme détecte des incompatibilités et des limitations d'un dispositif de jeu à distance, elle doit :
 - 20.1. informer le joueur des incompatibilités et restrictions constatées ;
 - 20.2. ne pas créer de session pour un joueur tant que les incompatibilités et les restrictions n'auront pas été éliminées.
 - 20.3. La plateforme, dans le dispositif 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, après vérification par la société, doivent être enregistrés dans la base de données de la plateforme.
22. La transmission et le stockage des données entre la plateforme, les autres composants externes de la plateforme, le dispositif de jeu à distance et le logiciel du joueur doivent être cryptés avec des algorithmes de cryptage avancés et des protocoles de communication sécurisés qui empêchent toute interception, modification ou utilisation non autorisée.

23. Toutes les données et leurs copies doivent être stockées sur la plateforme selon une architecture qui garantit l'intégrité de ces données en cas de défaillance et qui empêche toute perte ou détérioration des données et/ou de leurs copies résultant d'une défaillance partielle de la plateforme.
24. Lorsqu'un joueur se connecte à une plateforme de jeux d'argent 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 modifications y afférentes 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 à l'aide de différents formats de fichiers et entrées de bases 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, ainsi que de son renouvellement et de sa modification ;
 - 26.3. au moment de l'identification de l'origine des fonds et des actifs du joueur ;
 - 26.4. en cas de modification, de suppression, de récupération ou de toute autre intervention affectant les copies et les données des documents, toutes les modifications doivent être enregistrées et conservées sur la plateforme.
27. Les plateformes et/ou les composants externes de la plateforme doivent enregistrer et stocker toutes les communications entre la société et les joueurs. Les communications avec les joueurs doivent être archivées sous forme numérique dans divers formats de fichiers, entrées de base de données ou autres supports similaires, de manière à ce qu'elles restent inchangées au moment de leur enregistrement.
28. Toute modification, suppression, consultation ou autre intervention affectant les communications de la société avec les joueurs, qu'elles soient stockées sur la plateforme ou dans les composants externes associés à celle-ci, doit être enregistrée et conservée sur la plateforme.
29. La plateforme ne permet pas la création d'un compte de jeu pour les personnes âgées de moins de 21 ans et les personnes inscrites dans le registre des personnes faisant l'objet de restrictions à la participation aux jeux d'argent (ci-après, le « Registre »).
30. La plateforme vérifie automatiquement, avant la création de nouveaux comptes de jeu et lorsque des joueurs existants se connectent à la plateforme, si la capacité de jouer de ces personnes a fait ou non l'objet d'une restriction. Si la plateforme ne remplit pas sa fonction consistant à envoyer une demande et à recevoir une réponse, elle doit suspendre la possibilité de créer de nouveaux comptes de jeu pour les joueurs et empêcher les joueurs de se connecter à la plateforme.
31. Sans aucune action effectuée par le joueur, la plateforme déconnecte automatiquement le joueur après 15 minutes et ne lui permet de continuer à jouer que suite à sa nouvelle connexion à la plateforme.
32. La plateforme doit mettre en œuvre les mesures de jeu responsable prévues dans l'article 10⁴ de la loi sur les jeux, conformément aux exigences de l'Autorité de supervision et aux exigences du système de contrôle de l'assurance du jeu responsable des sociétés ; parallèlement, les données relatives à toutes les mesures restrictives choisies par les joueurs doivent être enregistrées et conservées dans la base de données de la plateforme.
33. La plateforme doit disposer d'une fonctionnalité permettant au joueur de limiter ses opérations financières au cours des périodes calendaires suivantes :
 - 33.1. tous les jours (de 00h00 à 24h00), cette durée ne pouvant être prolongée avant l'expiration d'un délai de 48 heures à compter du dépôt de la demande ;

33.2. hebdomadaire (une semaine est considérée comme une séquence de sept jours allant de 00h00 le 1er jour de chaque mois civil à 24h00 le 7ème jour, commençant plus tard les jours 8, 15, 27 et 28 respectivement, et la semaine commençant le 28 se termine le dernier jour de ce mois), qui peut être prolongée la semaine suivante 48 heures après la présentation de la demande ;

33.3. mensuellement (de 00h00 le premier jour du mois à 24h00 le dernier jour du même mois), ce délai pouvant être prolongé le mois suivant, 48 heures après le dépôt de la demande.

34. La plateforme doit disposer d'une fonctionnalité permettant au joueur de limiter, s'il le souhaite, la durée de ses sessions ; si le joueur demande à prolonger la durée de ses sessions, les modifications prennent effet au bout de 48 heures.

35. La plateforme doit être en mesure de surveiller, de détecter et d'identifier les logiciels utilisés 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 du joueur et de son adresse IP.

36. La plateforme doit être conçue de manière à ce que les données qui y sont stockées, spécifiées dans l'article 16, paragraphe 9, points (1), (4), (7), (8), (9) et (10), de la loi sur les jeux, soient automatiquement téléchargées sur la plateforme LAKIS au moins tous les 30 jours en utilisant un service web.

CHAPITRE III

EXIGENCES RELATIVES AUX COMPTES DES JOUEURS ET AUX OPÉRATIONS FINANCIÈRES

37. Un joueur ne peut disposer que d'un seul compte de jeu actif à la fois sur la plateforme. Si le joueur détient d'anciens comptes de jeu inactifs, ceux-ci doivent être associés à son compte de jeu principal actif. Si un joueur résilie un contrat de jeux à distance et ne dispose d'aucun compte de jeu actif, les données relatives à son ancien compte de jeu doivent rester logiquement associées dans la base de données.

38. Il est interdit aux joueurs d'effectuer des opérations financières ou monétaires sur la plateforme de la société entre des 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, clairement identifiés dans la base de données de la plateforme et utilisés par l'Autorité de supervision pour mener à bien ses activités de supervision. Ces comptes de jeu fonctionnels des joueurs doivent, de par leur mode de fonctionnement, être identiques aux comptes de jeu des joueurs destinés au jeu.

40. Des 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 dispositifs de jeu à distance ;

40.2. les fabricants de dispositifs de jeu à distance ;

40.3. les fabricants de composants externes de la plateforme ou des systèmes y associés ;

40.4. les développeurs et les superviseurs de plateformes et de dispositifs de jeu à distance ;

40.5. les opérateurs de jeux de hasard aux fins de l'organisation de jeux de hasard.

41. Lorsque le joueur effectue des opérations financières sur son compte, des mesures doivent être mises en place pour garantir la traçabilité totale de l'encaissement ou du crédit, ainsi que du paiement des fonds.

42. Le joueur ne peut disposer des fonds figurant sur son compte de jeu tant que ceux-ci n'ont pas été reçus par la société ou tant que la société n'a pas reçu un code de confirmation émis par l'établissement de paiement indiquant que les fonds ont bien été crédités sur ce compte. Le code de validation doit être enregistré 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 de toute transaction en espèces, l'identité du joueur (nom, prénom, numéro d'identification personnel [numéro d'identification personnel d'étranger ou toute autre séquence unique de caractères attribuée à un étranger à des fins d'identification ou, à défaut, sa date de naissance]) doit être vérifiée pour chaque opération financière, et ces données doivent correspondre à celles indiquées dans le contrat de jeux à distance.
44. Lors des opérations monétaires du joueur, les données suivantes doivent être enregistrées et stockées sur la plateforme :
- 44.1. l'identifiant de la transaction ;
 - 44.2. le numéro d'identification unique (ID) du joueur ;
 - 44.3. la date et l'heure ;
 - 44.4. le nom, le prénom et le numéro d'identification personnel du joueur (numéro d'identification personnel d'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à un étranger aux fins de l'identification de la personne ou, si ces données ne sont pas disponibles, la date de naissance de la personne étrangère) ;
 - 44.5. le type d'opération monétaire (paiement ou remboursement) et le montant ;
 - 44.6. le numéro de compte ou d'autres informations permettant d'identifier le compte à partir duquel l'opération monétaire a été effectuée ;
 - 44.7. les frais d'exécution du virement ;
 - 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 se voit verser ses gains sur la plateforme, les données suivantes doivent être enregistrées et conservées :
- 45.1. le numéro d'identification unique (ID) du joueur ;
 - 45.2. l'identifiant de la transaction ;
 - 45.3. la date et l'heure ;
 - 45.4. le nom, le prénom et le numéro d'identification personnel du joueur (numéro d'identification personnel d'étranger ou autre séquence unique de caractères attribuée à un étranger aux fins de l'identification de la personne ou, si ces données ne sont pas disponibles, la date de naissance de la personne étrangère) ;
 - 45.5. le pari placé ;
 - 45.6. la somme d'argent ou le nombre de crédits supplémentaire(s) destinée/destinés au jeu au cours de ce cycle de jeu ;
 - 45.7. le type de jeu ;
 - 45.8. le nom du jeu et sa version, ou l'événement faisant l'objet du pari ou du jeu de hasard ;
 - 45.9. les paiements, commissions ou tous autres frais perçu(e)s par la société sur le pari effectué par le joueur ;
 - 45.10. le numéro d'identification unique du jeu ou de la table, le cas échéant ;
 - 45.11. le numéro d'identification unique de la table de gains ;
 - 45.12. le statut du jeu (en cours, achevé, etc.) ;
 - 45.13. la version du logiciel du joueur, le cas échéant ;
 - 45.14. des informations sur les motifs de la suspension et de l'activation des sessions de jeu et des comptes des joueurs ;
 - 45.15. les montants versés ;
 - 45.16. les autres versements et les raisons y afférentes ;
 - 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 explicatif doit être enregistré et conservé, précisant la raison pour laquelle l'opération n'a pas été menée à bien comme prévu.

CHAPITRE IV

EXIGENCES DÉCLARATIVES

47. L'interface utilisateur de la plateforme et l'outil de vérification externe doivent respecter les principes de simplicité, d'interactivité et de caractère intuitif. Toutes les informations stockées sur la plateforme doivent être mises à la disposition de l'Autorité de supervision sous la forme d'une représentation visuelle claire, de manière à ce qu'un utilisateur qui s'y connecte n'ait besoin que de compétences de base pour utiliser des logiciels et des sites Internet courants.
48. La plateforme doit disposer d'un outil permettant de générer un rapport d'historique des modifications à des fins de vérification, ainsi que de télécharger des tableaux au format de fichier ouvert, à partir des données stockées sur la plateforme, conformément aux dispositions suivantes :
 - 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'étranger ou toute autre séquence unique de caractères attribuée à un étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, de la date de naissance de la personne étrangère) et sa nationalité ;
 - 48.3. les composants provenant du fabricant du dispositif de jeu à distance ;
 - 48.4. les opérations financières ;
 - 48.5. les mesures restrictives de jeu prises par le joueur, telles que spécifiées à l'article 10⁴, paragraphe 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 prénom, le nom, le numéro d'identification personnel du joueur (numéro d'identification personnel d'étranger ou toute autre séquence unique de caractères attribuée à un étranger aux fins de l'identification de la personne ou, à défaut, de la date de naissance de la personne étrangère) et sa nationalité ;
 - 49.3. le type de jeu d'argent 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 participer au jeu, après le paiement des gains, on obtient le résultat de l'activité).

CHAPITRE V

LABELS ET ENREGISTREMENT DES PLATEFORMES

50. La plateforme, agréée par l'Autorité de supervision, doit disposer d'un label d'identification spécial.
51. Le label d'identification spécial de la plateforme (ci-après, le « label ») est constitué par 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 du label sont précisés dans l'arrête du Directeur de l'Autorité de supervision relatif à la délivrance, à l'extension ou à la modification de l'autorisation d'organiser des jeux à distance, laquelle accorde à la société le droit d'exploiter la plateforme.
53. Le numéro de label commence par 000001 et se poursuit dans un ordre croissant.
54. Les informations relatives aux labels attribués aux plateformes (série et numéro) sont stockées dans le journal de bord des plateformes de jeux d'argent à distance (ci-après, le « Journal de bord »).
55. Les plateformes doivent disposer d'un label avant leur utilisation.
56. Une fois l'identité de la plateforme établie, le représentant de la société doit l'identifier avec son label par voie électronique. Le choix des méthodes d'étiquetage par label des plateformes est

laissé à la discrétion des sociétés. Le label doit être clairement visible par le personnel compétent de l'Autorité de supervision lorsqu'il se connecte à la plateforme.

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

57.1. fabricant ;

57.2. adresse IP ;

57.3. adresse du site ;

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

57.5. série et numéro du label d'identification spécial de la plateforme ;

57.6. coordonnées de la société qui exploite la plateforme (dénomination, forme juridique, siège social, code) ;

57.7. numéro de l'arrêté du Directeur de l'Autorité de supervision autorisant l'exploitation de la plateforme, la date de signature et la date d'entrée en vigueur ;

57.8. numéro, date de signature et date d'entrée en vigueur de l'arrêté du Directeur de l'Autorité de supervision retirant l'autorisation d'exploiter la plateforme.

57.9. Le Journal de bord contient les données pertinentes au moment de son établissement.

57.10. Le Journal de bord est tenu par le personnel responsable de l'Autorité de supervision.

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 aux séries et aux numéros des labels sont publiées sur le site Internet de l'Autorité de supervision.

57.13. Le label cesse d'être valable à compter de la date d'entrée en vigueur de l'arrêté du Directeur de l'Autorité de supervision retirant l'autorisation d'exploiter la plateforme.

CHAPITRE VI

DISPOSITIONS FINALES

58. Les sociétés qui enfreindraient les exigences énoncées dans les Exigences verront leur responsabilité engagée conformément à la procédure établie par la loi sur les jeux.
