



JEUX-CONCOURS EN BELGIQUE

7 QUESTIONS JURIDIQUES



Frédéric Dechamps
Avocat - Lex4u

INDEX

1 *Quel est le cadre juridique belge des jeux et concours ?*

2 *Jeux de hasard, loteries, concours... Les distinctions entre ces concepts peuvent prêter à confusion. Pourriez-vous les clarifier ?*

3 *Tombolas, loteries, concours : qu'est ce qui est permis ? Qu'est ce qui est interdit ?*

4 *Pourquoi une question subsidiaire ?*

5 *Concrètement, que dois-je faire pour organiser un jeu-concours sur internet en toute légalité ?*

6 *Que devons-nous faire de plus si nous collectons et utilisons des informations personnelles ?*

7 *Pouvons-nous obliger les participants à s'inscrire à une newsletter pour pouvoir participer ?*

JEUX-CONCOURS EN BELGIQUE : 7 QUESTIONS JURIDIQUES



Qualifio est **la plateforme européenne de collecte de données first- et zero-party pour les marques B2C**. Elle permet aux équipes marketing d'apprendre à connaître leurs audiences grâce à des expériences interactives et gamifiées, incitant un engagement continu avec leur marque.

En Belgique, de nombreuses personnes se posent des questions sur les aspects légaux des jeux-concours ; la question subsidiaire est-elle obligatoire ? puis-je organiser un instant gagnant ? etc.

Afin de les aider, Qualifio a demandé à Maître Frédéric Dechamps, avocat au cabinet [Lex4U](#) de clarifier 7 questions régulièrement posées à Qualifio.

AVERTISSEMENT

L'article proposé est réservé à un usage exclusivement documentaire. Les informations figurant dans cet article sont de nature générale et ne visent pas des situations particulières ; ne sont pas nécessairement complètes ou exhaustives et ne constituent pas un avis professionnel ou juridique. Si vous avez besoin d'avis spécifiques, consultez toujours un professionnel dûment qualifié.

1

Quel est le cadre juridique belge des jeux et concours ?



Il y a différentes lois qui doivent être prises en considération lorsqu'on parle de jeux et concours en Belgique.

Il y a tout d'abord la **loi du 31 décembre 1851 sur les loteries**.

L'article 301 du code pénal définit les loteries comme « toutes opérations offertes au public et destinées à procurer un gain par la voie du sort ». Ensuite, il existe la **loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard** et la protection des joueurs, qui a été modifiée par une loi du 10 janvier 2010.

Depuis cette modification, les paris sont également réglementés par cette loi, alors qu'auparavant les dispositions qui les concernaient étaient éparpillées dans différents textes, comme la **loi du 26 juin 1963** réglementant les paris sportifs par exemple. De plus, lorsqu'on organise un jeu ou un concours, on collecte les données des participants, par exemple en vue d'avertir les gagnants. Il est dès lors impératif de se conformer au **Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)** et en particulier à l'article 13 relatif aux informations qui doivent être communiquées aux participants.

Le chapitre VI du **Code de droit économique** (« protection des consommateurs ») contient également certaines dispositions sur les jeux et concours. Ce chapitre énonce notamment les pratiques considérées comme déloyales vis-à-vis des consommateurs, comme par exemple le « fait d'affirmer d'un produit qu'il augmente les chances de gagner aux jeux de hasard » (art. VI.100,16°). Enfin, les articles 302 à 308 du **Code pénal**, punissent les infractions aux lois et règlements sur les loteries, les maisons de jeu et les maisons de prêt sur gages.

2

Jeux de hasard, loteries, concours... Les distinctions entre ces concepts peuvent prêter à confusion. Pourriez-vous les clarifier ?

Les « **tombolas** » et « **loteries** » sont des synonymes. La seule différence est que les lots des tombolas sont des objets en nature et non des sommes d'argent.

La particularité des « **tombolas et loteries** » est que le participant est totalement inactif/passif. Il ne fait qu'acheter un billet, éventuellement cocher des cases et puis vérifier s'il a gagné ou non. Les gagnants sont donc désignés uniquement « par le hasard ».

Les « **jeux de hasard** » sont les jeux au cours desquels le participant va se comporter de manière active en ayant par exemple à répondre à des questions. Il faut en outre que le hasard joue un rôle déterminant dans la désignation des gagnants, ce qui sera par exemple le cas si les réponses aux questions sont si évidentes qu'en réalité c'est le hasard qui va déterminer les gagnants.

Les « **paris** » sont des jeux qui nécessitent l'engagement d'une mise de la part du participant, qui va ensuite obtenir un gain ou perdre cette mise, en fonction du résultat d'un fait qui va se dérouler sans l'intervention du participant.

Les « **concours** » sont des jeux dans lesquels les participants, en plus d'avoir un comportement actif, vont être en mesure d'influencer les résultats en utilisant leur capacité artistique, physique ou intellectuelle. Le hasard n'est pas forcément totalement exclu des concours, mais il ne peut en tout cas jouer un rôle déterminant dans la désignation des gagnants.



3

Tombolas, loteries, concours : qu'est ce qui est permis ? Qu'est ce qui est interdit ?



Les « **paris** » sont interdits sauf pour les organisateurs qui obtiennent une licence spécifique auprès de la Commission des jeux de hasard.

En Belgique, les « **loteries et tombolas** » sont interdites par le Code pénal (article 301 et suivants). Les seules exceptions légales sont prévues par la loi du 31 décembre 1851 sur les loteries et concernent les loteries :

- Organisées par la Loterie Nationale ;
- Exclusivement destinées à des actes de piété ou de bienfaisance, à l'encouragement de l'industrie, des arts ou à tout autre but d'utilité publique.

Il faut donc veiller, lorsqu'on veut organiser un « **jeu-concours** », à ne pas tomber dans la catégorie des loteries au sens du Code pénal et de la loi sur les loteries. Ensuite, parce que la loi sur les jeux de hasard interdit expressément les jeux qui réunissent les conditions suivantes (articles 2 et 4 de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs) :

- Il faut qu'il y ait un jeu, c'est à dire une participation active du participant dans le déroulement des opérations ;
- Il faut que le hasard joue un rôle prépondérant dans la désignations des gagnants ;
- Il faut qu'il y ait un enjeu, dans le sens où le participant doit payer un prix pour participer et risque ensuite de perdre ce prix ou au contraire de percevoir un gain.

Les jeux pour lesquels ces conditions sont réunies sont en principe interdits et susceptibles de sanctions lourdes pour l'organisateur (décrites dans le chapitre VII de la loi sur les jeux de hasard).

Sauf s'ils ont été expressément autorisés par la Commission sur les jeux de hasard, au moyen d'un système de licences, par exemple, les concours par SMS organisés par les télévisions ou les radios, les principales autorisations concernent les jeux de hasard organisés par les casinos, salles de jeux ou autres débits de boissons qui possèdent les licences nécessaires. Il existe également des licences particulières pour les jeux organisés par les chaînes de télévision ou de radio (par exemple, pour les concours par SMS).

Les contours de cette interdiction ne sont pas aisés à déterminer. En effet, les conditions énumérées sont cumulatives, donc si il n'y a pas d'enjeu, en ce sens que la participation est gratuite, le jeu est autorisé même si les gagnants sont déterminés exclusivement par le hasard.

Mais cette notion d'enjeu est extrêmement

controversée. Pour certains, l'interprétation est large en considérant que même le prix d'un magazine dans lequel se trouve un jeu-concours est un enjeu (alors que ce magazine a peut être été acheté pour une autre raison que la participation au jeu-concours proposé).

Certains vont même jusqu'à considérer que les frais de connexion à internet sont des frais de participation et constituent donc un enjeu.

Pourtant, excepté le cas où le participant joue en se connectant avec son smartphone et que cela entraîne pour lui des coûts supplémentaires, ou le cas où le participant se rend spécialement dans un cybercafé pour participer au jeu, il semble compliqué de supposer que la participation à un jeu sur internet pourrait entraîner des frais pour le participant...

Si on suit cette logique, les seuls jeux gratuits seraient ceux où, par exemple, le participant devrait répondre à une question affichée sur l'emballage d'un produit (sans avoir à acheter ce produit) et soumettre sa réponse en déposant un formulaire de réponse dans une urne prévue à cet effet.

Pour d'autres, l'interprétation doit être plus restrictive et on ne pourra parler d'un enjeu pour le participant que lorsqu'il aura réellement payé un prix pour sa participation.

Malheureusement, la jurisprudence actuelle ne nous permet pas de trancher entre ces deux interprétations... Il vaut donc mieux être prudent et partir du principe que **le jeu mis en place comporte un enjeu et diminuer le plus possible la notion de hasard dans la désignation des gagnants**, pour éviter de tomber dans la catégorie des jeux interdits et entrer plutôt dans celle des jeux-concours qui sont autorisés.

Il est vrai que pour l'instant, probablement par manque de moyens, le contrôle effectué par la Commission des jeux de hasard est insuffisant et beaucoup de jeux-concours sont organisés en dehors des règles et en toute impunité... mais les sanctions qui peuvent être infligées en cas d'infraction à la loi sur les jeux de hasard sont suffisamment dissuasives pour ne pas prendre de risques.
prendre de risques.

4

Pourquoi une question subsidiaire ?



La question subsidiaire peut permettre de diminuer la part de hasard dans la désignation des gagnants.

Pour vous donner un exemple, imaginez un concours qui est constitué d'une question principale à laquelle il est extrêmement simple de répondre... Il y a un risque que cette question ne soit pas considérée comme suffisante pour faire entrer le jeu dans la catégorie des concours, pour lesquels les participants doivent être en mesure d'influencer les résultats en utilisant par exemple leur capacité intellectuelle. Il y a un risque que la réponse soit considérée comme tellement évidente, que tous les participants vont pouvoir la trouver sans réfléchir et que de ce fait c'est uniquement le hasard qui va permettre de désigner les gagnants. Dans un cas comme celui-là, l'ajout d'une question subsidiaire peut permettre de supprimer ou en tout cas de diminuer cette part de hasard.

Il faut toutefois faire attention au fait que **la question subsidiaire doit être une question à laquelle il est possible de répondre en utilisant un raisonnement logique...**

car s'il s'agit d'une question pour laquelle il est impossible d'avoir un raisonnement logique, les participants ne pourront répondre qu'au hasard et on retombe donc dans le même problème...

La Cour d'appel de Bruxelles a ainsi décidé, dans un arrêt du 21 janvier 1999, que la question subsidiaire consistant à compléter une phrase de façon originale ne permettait pas « d'apercevoir les critères de sélection qui seront retenus pour départager les candidats » et que s'il s'agissait d'un critère de créativité, celui-ci était trop subjectif pour faire disparaître l'impression que l'attribution des lots de valeur restait principalement l'effet du hasard. De même, la Commission sur les jeux de hasard précise, sur son site internet, qu'elle considère les questions du type : « Combien de temps mettra l'huissier de justice pour rallier Bruxelles à Anvers en voiture », comme purement aléatoires.

Donc la question subsidiaire, oui, mais ça ne suffit pas forcément.

5

Concrètement, que dois-je faire pour organiser un jeu-concours sur internet en toute légalité ?



Il faut tout d'abord veiller à ce que le **jeu-concours en lui-même soit permis**, conformément aux explications mentionnées plus haut.

Ensuite, il faut veiller à respecter les **principes de protection des consommateurs** et assurer un maximum de transparence sur les lots à gagner et le déroulement du jeu. C'est pour cela qu'il est conseillé en général d'établir un règlement, qui sera disponible, via un hyperlien, sur la page internet sur laquelle est hébergée le jeu.

Pour être certain que ce règlement soit opposable aux participants, l'idéal est d'inclure également, dans le jeu, une case à valider pour pouvoir soumettre sa participation, qui indiquerait « **j'ai lu et accepté le règlement** », avec éventuellement un lien vers celui-ci.

Dans ce règlement, on indiquera notamment la manière dont va se dérouler le jeu, la date et l'heure limite pour participer, la valeur des lots, les conditions de participation, etc.

Les règlements doivent aussi contenir une partie pour informer les participants de l'utilisation qui va être faite avec les données qu'ils vont transmettre à l'organisateur, telles que leur nom, leur âge, leur adresse, etc. (voir point 6 pour plus de détails)

Certains font également appel à un huissier, qui sera chargé de contrôler le déroulement du jeu. Cela permet de donner une impression de sérieux au public, et cela permet aussi, en cas de contestation de la part d'un participant ou d'un tiers, de pouvoir utiliser les constatations du huissier comme élément de preuve. Ce n'est toutefois absolument pas obligatoire.

6

Que devons-nous faire de plus si nous collectons et utilisons des informations personnelles ?

Lors de la collecte de données personnelles, vous devez garantir aux personnes concernées une information transparente.

L'article 13 du RGPD détaille les informations que vous devez fournir aux personnes dont vous collectez les données personnelles.

Ces informations comprennent notamment l'identité et coordonnées du responsable du traitement, les coordonnées du délégué à la protection des données, la finalité, la durée et la base légale du traitement, etc.

Le traitement des données ne peut avoir pour seul objectif que la gestion du concours et la désignation des gagnants. Cependant, si vous envisagez également d'utiliser ces données pour envoyer des newsletters aux participants, cela constitue un objectif distinct et une autre finalité. Dans ce cas, vous devrez ajouter une option de consentement explicite (opt-in) pour recueillir l'accord des participants.



7

Pouvons-nous obliger les participants à s'inscrire à une newsletter pour pouvoir participer ?



Non, vous ne pouvez pas obliger les participants à s'inscrire à votre newsletter pour participer à un jeu-concours. Le consentement doit être donné librement ; vous ne pouvez ni forcer les utilisateurs à s'inscrire à votre newsletter ni leur laisser penser que cette inscription est obligatoire.

Il est donc crucial de préciser clairement que l'inscription est optionnelle, surtout dans le cadre des jeux-concours. Bien que l'adresse e-mail de l'utilisateur soit nécessaire pour participer au jeu-concours, l'inscription à votre newsletter, elle, ne l'est pas. Vous devez donc indiquer clairement qu'elle est facultative. Sans consentement complémentaire du participant, l'adresse e-mail ne pourra être utilisée uniquement pour la gestion du concours et la désignation des gagnants.

Concrètement, si vous souhaitez ajouter les participants de votre jeu-concours à votre liste de distribution, vous devez inclure un opt-in en bas du formulaire de participation.

Pour en savoir plus, voici quelques sites utiles :

- <https://www.gamingcommission.be>
- <https://www.privacycommission.be>
- <https://www.lex4u.com>



Frédéric Dechamps

Avocat - Lex 4u

Frédéric Dechamps est avocat au Barreau de Bruxelles depuis près de 15 ans. Frédéric parle français, anglais et espagnol. Il est membre de la commission des nouvelles technologies du Barreau de Bruxelles et intervient régulièrement dans des colloques et des conférences pour ses matières de prédilection : le droit commercial (pratiques de commerce, droit des sociétés, etc.), la propriété intellectuelle (droit d'auteur, droit des marques, etc.) et les nouvelles technologies. Il a son propre cabinet Lex4u situé à Bruxelles et a développé un réseau d'avocats lui permettant d'intervenir aussi à La Haye, Alicante et Turin.

Mail : fd@lex4u.com

Tel. : +32 2 850 78 90

Website : <http://www.lex4u.com>