

Loi

du 19 février 1992

sur les appareils de jeu et les salons de jeu

Le Grand Conseil du canton de Fribourg

Vu l'article 31 de la Constitution fédérale ;

Vu le message du Conseil d'Etat du 16 octobre 1990 ;

Sur la proposition de cette autorité,

Décrète :

TITRE PREMIER

Dispositions générales

CHAPITRE PREMIER

Objet et but

Art. 1 **Objet**

¹ La présente loi régit :

- a) l'exploitation et l'utilisation d'appareils de jeu accessibles au public ;
- b) l'exploitation et la fréquentation de salons de jeu ouverts au public.

² Les prescriptions de la législation fédérale sur les maisons de jeu demeurent réservées.

Art. 2 **But**

¹ La présente loi a pour but de sauvegarder l'intérêt public.

² Elle vise en outre à :

- a) prévenir les effets sociaux néfastes liés à l'utilisation d'appareils de jeu et à la fréquentation des salons de jeu ;
- b) protéger la jeunesse.

Art. 3 Définitions

Au sens de la présente loi, on entend par :

- a) appareil de jeu tout appareil ou installation fournissant à titre onéreux une prestation de jeu dont l'issue dépend complètement ou d'une manière prépondérante de l'adresse du joueur, qu'il fonctionne ou non moyennant l'introduction dans un mécanisme adéquat d'une pièce de monnaie ou de tout autre procédé en tenant lieu ;
- b) machine à sous tout appareil de jeu qui permet des gains en argent ;
- c) appareil de distraction tout appareil de jeu qui ne permet pas des gains en argent ;
- d) exploitant d'appareils de jeu toute personne physique ou morale qui exploite à des fins commerciales un ou plusieurs appareils de jeu dont elle est propriétaire ou dont elle a la disposition exclusive ;
- e) salon de jeu tout local commercial dans lequel sont installés plus de trois appareils de jeu accessibles au public ; un football de table, un jeu de quilles et une table de billard ne sont pas comptés dans ce nombre.

CHAPITRE 2**Organes d'application****Art. 4 Conseil d'Etat**

¹ Le Conseil d'Etat exerce la haute surveillance en matière d'appareils de jeu et de salons de jeu.

² Il édicte les dispositions d'exécution de la présente loi.

Art. 5 Département de la police

¹ Le Département de la police (ci-après : le Département) veille à l'application de la présente loi et de ses dispositions d'exécution.

² Il est compétent pour :

- a) octroyer et retirer la patente d'exploitant de salon de jeu ;
- b) autoriser l'interruption de l'exploitation d'un salon de jeu ;
- c) fixer le montant de la taxe d'exploitation de salon de jeu ;
- d) procéder à la taxation d'office des machines à sous.

³ Il rend, en outre, les décisions que la présente loi ou ses dispositions d'exécution ne placent pas dans la compétence d'une autre autorité.

Art. 6 Service de la police du commerce et des établissements publics

¹ Le Service de la police du commerce et des établissements publics (ci-après : le Service) est l'organe d'exécution du département.

² Il est en outre compétent pour :

- a) octroyer et retirer l'autorisation d'exploiter des appareils de jeu ;
- b) fixer le montant de la taxe d'exploitation des appareils de distraction ;
- c) contrôler, expertiser et, le cas échéant, séquestrer les appareils de jeu.

Art. 7 Police cantonale

¹ La Police cantonale est chargée de contrôler :

- a) l'autorisation d'exploiter des appareils de jeu ;
- b) le nombre et l'emplacement des appareils de jeu ;
- c) l'observation des restrictions d'âge ;
- d) l'observation des heures d'ouverture et de fermeture des salons de jeu.

² Elle peut être chargée par le Département de procéder à d'autres contrôles.

Art. 8 Préfet

Le préfet est compétent pour prononcer la fermeture provisoire d'un salon de jeu en cas de désordre.

CHAPITRE 3**Voies de droit****Art. 9**

Les décisions prises en application de la présente loi sont sujettes à recours, conformément au code de procédure et de juridiction administrative.

TITRE II

Appareils de jeu

CHAPITRE PREMIER

Autorisation

Art. 10 Régime d'autorisation

a) En général

¹ L'exploitation d'un appareil de jeu est soumise à une autorisation personnelle et intransmissible qui est délivrée à l'exploitant de l'appareil pour un lieu déterminé.

² L'autorisation est annuelle. Elle est délivrée pour une période s'étendant du 1^{er} janvier au 31 décembre.

³ L'autorité peut assortir l'autorisation de charges.

⁴ Le règlement d'exécution détermine les genres d'autorisations en fonction de la nature et du genre de l'appareil.

Art. 11 b) Conditions personnelles

L'autorisation d'exploiter peut être accordée à une personne morale ou à une personne physique âgée de 20 ans révolus qui a l'exercice des droits civils.

Art. 12 Retrait de l'autorisation

¹ L'autorisation d'exploiter doit être retirée lorsqu'une des conditions de son octroi n'est plus remplie ou lorsque l'exploitant d'appareils de jeu contrevient aux dispositions des articles 13, 16, 18 à 22, 23 al. 2 et 53 al. 2.

² L'autorisation d'exploiter peut être retirée lorsque l'exploitant de l'établissement public contrevient aux dispositions des articles 14, 15 et 23 al. 1 et 3.

CHAPITRE 2

Prescriptions particulières

1. Appareils de jeu

Art. 13 Lieu d'exploitation

¹ Les appareils de jeu ne peuvent être exploités que dans les établissements publics visés par la loi sur les établissements publics et la danse ainsi que dans des salons de jeu.

² L'exploitation des machines à sous est toutefois interdite dans les établissements publics pourvus d'une patente G ou K. Dans les établissements pourvus d'une patente H ou I, elle est autorisée lorsque le titulaire de la patente doit être au bénéfice d'un certificat cantonal de capacité professionnelle pour exploitant d'établissement public.

Art. 14 Emplacement des appareils dans les établissements publics

¹ Les appareils de jeu doivent être installés à un endroit où l'exploitant de l'établissement public peut les avoir sous sa surveillance constante.

² Il est interdit d'installer un appareil de jeu dans un couloir ou une cage d'escalier.

³ L'exploitant de l'établissement public est responsable de l'observation de cette disposition.

Art. 15 Nombre d'appareils dans les établissements publics

¹ L'exploitant d'un établissement public ne peut mettre à la disposition de sa clientèle plus de trois appareils de jeu, dont au maximum deux machines à sous.

² Un football de table, un jeu de quilles et une table de billard ne sont pas comptés dans ce nombre.

Art. 16 Appareils interdits

Les appareils de jeu contraires aux mœurs ou dangereux sont interdits.

Art. 17 Contrôle et séquestre

¹ L'autorité peut en tout temps contrôler et expertiser les appareils de jeu.

² Elle peut procéder au séquestre des appareils aux fins de contrôle ou d'expertise lorsque des indices permettent de soupçonner que l'appareil ne répond pas aux prescriptions légales.

2. Machines à sous

Art. 18 Mise

La mise ne doit pas être supérieure à 2 francs par partie et par appareil.

Art. 19 Gains

¹ Seuls les gains en argent et ne dépassant pas 50 francs sont autorisés.

² Les machines à sous doivent restituer au moins en moyenne 85 % des mises. Le pourcentage des gains est calculé selon les critères de l'autorité fédérale qui homologue les machines à sous.

Art. 20 Réserve d'argent

Les machines à sous permettant de mettre en réserve la mise ou les gains obtenus sont interdites.

Art. 21 Compteur

¹ Toute machine à sous doit être munie d'un compteur enregistrant les mises et les gains.

² Ce compteur doit être agréé par le Département.

Art. 22 Règles du jeu

Toute machine à sous doit indiquer clairement les règles du jeu, rédigées en français et en allemand.

Art. 23 Protection des mineurs

¹ L'utilisation de machines à sous est interdite aux mineurs âgés de moins de 18 ans révolus.

² L'interdiction doit être affichée sur l'appareil.

³ L'exploitant de l'établissement public est responsable de l'observation de la prescription contenue à l'alinéa 1. Il doit en signaler toute violation à la police.

TITRE III**Salons de jeu****CHAPITRE PREMIER****Patente****Art. 24** Régime de patente

a) En général

¹ Tout exploitant de salon de jeu doit être au bénéfice d'une patente. Cette patente est personnelle et intransmissible.

² La patente est octroyée pour une période de cinq ans et pour des locaux déterminés.

³ Si l'exploitant d'un salon de jeu n'est pas lui-même propriétaire de l'immeuble dans lequel il entend établir son commerce, il doit avoir le consentement du propriétaire.

⁴ La délivrance d'une patente de salon de jeu ne dispense pas de l'obligation d'obtenir les autorisations nécessaires à l'exploitation des appareils installés dans le salon de jeu.

Art. 25 b) Personne morale

Si une personne morale entend exploiter un salon de jeu, la patente est accordée à un gérant responsable.

Art. 26 c) Conditions personnelles

La patente est accordée à la personne qui :

- a) est de nationalité suisse ou est titulaire d'un permis d'établissement ;
- b) a 20 ans révolus ;
- c) a l'exercice des droits civils ;
- d) ne fait pas l'objet d'un acte de défaut de biens ;
- e) offre, par ses antécédents et son comportement, toute garantie que le salon de jeu soit exploité conformément aux dispositions de la présente loi et aux prescriptions en matière de sécurité sociale, de droit du travail et de police des étrangers.

Art. 27 d) Décès du titulaire de la patente

En cas de mort du titulaire de la patente, le conjoint survivant, ses enfants ou son associé peuvent continuer l'exploitation du salon de jeu, sans être au bénéfice de la patente, jusqu'à l'échéance de celle-ci, pour autant qu'ils remplissent les conditions de l'article 26.

Art. 28 e) Salon de jeu en construction ou en transformation

¹ Lorsqu'un bâtiment n'est pas encore construit ou se trouve en transformation, une patente peut être octroyée à l'exploitant ou subsister à la condition que l'exploitation puisse débiter ou être reprise dans un délai n'excédant pas douze mois.

² Le propriétaire qui n'exploite pas le salon de jeu peut dans ces cas et à cette même condition recevoir l'assurance qu'une patente sera octroyée à l'exploitant remplissant les conditions légales.

³ Ces délais peuvent être prolongés pour de justes motifs.

Art. 29 Obligation d'exploiter

¹ Le titulaire de la patente doit exploiter le salon de jeu.

² L'exploitation ne peut, sans autorisation, être interrompue pendant plus de quatre mois consécutifs.

Art. 30 Retrait de la patente

a) Retrait facultatif

La patente peut être retirée lorsque l'exploitant de salon de jeu ne respecte pas les obligations imposées par la présente loi ou son règlement d'exécution.

Art. 31 b) Retrait obligatoire

¹ La patente doit être retirée lorsqu'une des conditions de son octroi, à l'exception de celle qui est relative à la clause du besoin, n'est plus remplie.

² Elle doit en outre être retirée au titulaire de la patente :

- a) dont le salon de jeu a dû être fermé provisoirement pour la deuxième fois en trois ans ;
- b) qui a été condamné deux fois en cinq ans pour infraction grave à la présente loi ;
- c) dans le salon de jeu duquel des désordres graves ou des actes contraires aux bonnes mœurs ont été commis ;

- d) qui n'exploite pas le salon de jeu pendant plus de quatre mois consécutifs sans autorisation.

Art. 32 c) Nouvelle demande de patente

¹ En cas de retrait de patente, un délai de trois à cinq ans est fixé durant lequel l'exploitant de salon de jeu ne peut présenter une nouvelle demande de patente.

² Ce délai court dès le jour où la décision de retrait est devenue exécutoire.

CHAPITRE 2

Prescriptions particulières

Art. 33 Clause du besoin

¹ Une patente d'exploitant de salon de jeu ne peut être octroyée que pour une commune comptant au moins 3000 habitants ; une patente supplémentaire peut être octroyée par tranche de 5000 habitants en plus.

² Toutefois, pour les communes à vocation touristique, la première patente peut être octroyée indépendamment du nombre d'habitants.

Art. 34 Implantation des salons de jeu

¹ Les communes peuvent prévoir, dans le cadre d'un règlement communal, que les salons de jeu ne soient exploités que dans les zones de centre et d'activités au sens de la loi sur l'aménagement du territoire et les constructions.

² L'exploitation d'un salon de jeu est exclue à proximité d'écoles, de centres hospitaliers ou d'établissements analogues.

³ Un salon de jeu ne peut être ouvert dans les locaux d'un établissement public ou d'un commerce ni être en communication directe avec ceux-ci.

Art. 35 Nombre d'appareils de jeu

¹ Un salon de jeu ne peut contenir plus de deux machines à sous.

² Le nombre d'appareils de distraction exploités dans un salon de jeu n'est pas limité.

Art. 36 Sécurité et salubrité des locaux

¹ Tout salon de jeu doit répondre aux exigences de sécurité, de salubrité et d'hygiène prévues par la législation spéciale en matière de police des

constructions, de police du feu et de police de santé. Les dispositions en matière de protection de l'environnement demeurent réservées.

² Le règlement d'exécution peut fixer d'autres exigences particulières concernant les locaux.

CHAPITRE 3

Exploitation du salon de jeu

Art. 37 Activités interdites

¹ Les salons de jeu ne peuvent être affectés qu'à l'exploitation d'appareils de jeu.

² Sont notamment interdites la vente et la location de tout genre, à l'exception des distributeurs de boissons sans alcool et d'aliments.

Art. 38 Heures d'ouverture et de fermeture

¹ Du lundi au samedi, les salons de jeu peuvent être ouverts de 9 à 23 heures.

² Le dimanche et les jours fériés, ils peuvent être ouverts de 14 à 23 heures.

Art. 39 Protection des mineurs

¹ Les mineurs âgés de moins de 18 ans révolus n'ont pas accès aux salons de jeu.

² Cette interdiction doit être affichée à l'entrée du salon de jeu.

³ L'exploitant du salon de jeu est responsable de l'observation de ces prescriptions. Il doit signaler toute violation de la limitation d'âge à la police.

Art. 40 Ordre et tranquillité publics

¹ L'exploitant du salon de jeu est responsable du maintien de l'ordre dans ses locaux ; en cas de nécessité, il fait appel à la police.

² Il prend toutes les mesures nécessaires pour que l'exploitation du salon de jeu n'incommod pas le voisinage.

³ Si les circonstances l'exigent, des charges tendant à sauvegarder l'ordre et la tranquillité publics peuvent lui être imposées.

⁴ En cas de désordre, la fermeture provisoire peut être ordonnée pour une durée ne dépassant pas trente jours.

Art. 41 Obligations du client

Le client d'un salon de jeu ne doit pas troubler l'ordre dans l'établissement et doit se conformer aux injonctions de l'exploitant.

TITRE IIIa**Régime particulier aux maisons de jeu****Art. 41a**

...

TITRE IV**Emoluments et taxes****Art. 42** Principes

¹ Le canton prélève les contributions suivantes en matière d'appareils de jeu et de salons de jeu :

- a) un émolument d'octroi et de renouvellement de la patente ;
- b) une taxe d'exploitation.

² L'imposition des appareils de jeu par les communes demeure réservée.

Art. 43 Emoluments

Le Conseil d'Etat fixe le tarif des émoluments perçus pour les décisions prises en application de la présente loi.

Art. 44 Taxes d'exploitation**a) Appareil de jeu**

¹ La taxe d'exploitation d'un appareil de jeu est fixée :

- a) pour une machine à sous, à 5 ‰ des mises enregistrées par le compteur ;
- b) pour un appareil de distraction, entre un montant minimal de 100 francs et un montant maximal de 500 francs, selon le genre de l'appareil déterminé par le règlement d'exécution.

² Elle est prélevée annuellement.

³ Elle n'est pas prélevée pour les appareils installés dans un salon de jeu.

Art. 45 b) Salon de jeu

La taxe d'exploitation d'un salon de jeu, prélevée annuellement, est fixée au double des taxes prévues pour l'ensemble des appareils de jeu installés dans le salon.

Art. 46 Obligation de déclarer les mises des machines à sous

¹ L'exploitant doit, pour chaque machine à sous, remettre au département, dans un délai fixé par celui-ci, une déclaration indiquant, avec les justificatifs nécessaires, le montant des mises enregistrées au 31 décembre de chaque année.

² Il signe et date la déclaration.

Art. 47 Taxation d'office des machines à sous

¹ La taxation des machines à sous a lieu d'office :

- a) si l'exploitant ne remet pas la déclaration dans le délai fixé ;
- b) si l'exploitant n'a pas signé la déclaration ;
- c) si, pour des raisons techniques ou d'autres raisons, l'on ne peut plus déterminer le montant des mises enregistrées par le compteur.

² Dans ces cas, l'exploitant est déchu de ses droits de recours, sous réserve d'arbitraire.

³ La taxation d'office se fait en tenant compte du type de l'appareil et de son lieu d'installation.

Art. 48 Réduction des taxes sur les appareils de distraction

¹ La taxe d'exploitation d'un appareil de distraction est diminuée de moitié si l'appareil cesse d'être exploité au cours du premier semestre ou s'il est installé au cours du second semestre de l'année.

² Dans ces cas, la taxe d'exploitation du salon de jeu est diminuée du montant de la taxe d'exploitation de l'appareil enlevé ou ajouté.

Art. 49 Débiteur

¹ La taxe d'exploitation et les émoluments concernant les appareils de jeu sont dus par l'exploitant de l'appareil.

² La taxe d'exploitation et les émoluments concernant les salons de jeu sont dus par le titulaire de la patente.

TITRE V

Dispositions pénales, transitoires et finales

CHAPITRE PREMIER

Dispositions pénales

Art. 50 Sanctions

¹ Est puni d'une amende jusqu'à 2000 francs, ou jusqu'à 5000 francs en cas de récidive dans les cinq ans à compter du moment de l'infraction :

- a) celui qui exploite un appareil de jeu sans être au bénéfice d'une autorisation d'exploiter ;
- b) l'exploitant d'un établissement public qui tolère dans ses locaux des appareils de jeu non autorisés ;
- c) l'exploitant d'appareils de jeu qui contrevient aux obligations contenues aux articles 13 al. 1, 16, 18 à 22, 23 al. 2, 52 al. 2 et 54 al. 1 ;
- d) l'exploitant d'un établissement public qui contrevient aux obligations contenues aux articles 13 al. 2, 14, 15 et 23 al. 1 et 3 ;
- e) celui qui exploite un salon de jeu sans être au bénéfice d'une patente ;
- f) l'exploitant de salon de jeu qui contrevient aux obligations contenues aux articles 13 al. 2, 34 al. 3, 37, 38, 39 et 53 al. 3 ;
- g) le client qui, refusant de se conformer aux injonctions de l'exploitant, trouble l'ordre dans un salon de jeu.

^{1bis} Il en va de même pour les infractions aux dispositions d'exécution dérogeant aux articles 18, 19 al. 1, 20, 35 al. 1 et 38.

² Est passible des peines et mesures prévues par le code pénal suisse :

- a) le mineur qui, refusant de se conformer aux injonctions de l'exploitant, trouble l'ordre dans un salon de jeu ;
- b) le mineur qui contrevient aux dispositions des articles 23 al. 1 et 39 al. 1.

Art. 51 Procédure

La peine est prononcée par le préfet conformément au code de procédure pénale.

CHAPITRE 2

Dispositions transitoires et finales

Art. 52 Dispositions transitoires

a) Patentes d'appareils de jeu automatiques

¹ Les patentes d'appareils de jeu automatiques délivrées antérieurement à l'entrée en vigueur de la présente loi deviennent caduques à l'entrée en vigueur de celle-ci.

² Les exploitants de ces appareils disposent d'un délai d'un an dès l'entrée en vigueur de la présente loi pour se conformer aux articles 13 al. 2, 18 à 20 et 22.

Art. 53 b) Autorisations de salons de jeu

¹ Les autorisations d'exploitation de salons de jeu délivrées antérieurement à l'entrée en vigueur de la présente loi deviennent caduques à l'entrée en vigueur de celle-ci et sont remplacées d'office par des patentes octroyées sur la base du nouveau droit.

² Les articles 33 et 34 al. 2 ne s'appliquent pas aux salons de jeu qui sont en activité depuis plus de deux ans à compter de l'entrée en vigueur de la présente loi. Ces salons sont pris en compte pour l'application de l'article 33.

³ Les exploitants dont les salons ont été autorisés avant l'entrée en vigueur de la présente loi disposent d'un délai d'un an pour se conformer aux articles 34 al. 3 et 37.

Art. 54 c) Compteur et taxe d'exploitation sur les machines à sous

¹ Les exploitants de machines à sous disposent d'un délai d'un an dès l'entrée en vigueur de la présente loi pour se conformer à l'article 21.¹⁾

² Durant cette période, la taxe d'exploitation sur les machines à sous due au canton est fixée à 1000 francs par an et par appareil.

¹⁾ Pour l'entrée en vigueur des art. 18 à 22, cf. note sous l'article 55.

Art. 55 Entrée en vigueur

Le Conseil d'Etat est chargé de l'exécution de la présente loi dont il fixe la date d'entrée en vigueur.¹⁾

¹⁾ Date d'entrée en vigueur : 1^{er} janvier 1993, à l'exception des art. 18 et 22 dont l'entrée en vigueur a été fixée au 1^{er} juillet 1994 (ACE 30.6.1992, modifié par ACE 1.12.1992).