



Association Française du Jeu en Ligne

## CHARTRE DEONTOLOGIQUE CONCERNANT L’AFFILIATION

Cette Charte déontologique émanant de l’Association Française du Jeu en Ligne, qui rassemble les principaux opérateurs agréés par l’ARJEL (Betclik, France Pari, Joa On Line, Netbet, le PMU, Pokerstars/Betstars, Unibet, Vivaro et Zeturf/Zebet), vise à établir des règles de bonne conduite dans le domaine de l’affiliation.

**En plus des dispositions légales et réglementaires en vigueur et des mentions légales, applicables à l’ensemble des jeux d’argent et à leur communication commerciale sous quelque forme que ce soit, directement ou via des partenaires, les règles déontologiques suivantes devront être respectées :**

**De manière générale, les affiliés et leurs partenaires ne doivent pas abuser de la crédulité, de la confiance ou du manque d’expérience et de connaissance du consommateur**

**La communication des affiliés comme celle de leurs partenaires et notamment des influenceurs sous quelque forme que ce soit, doit être claire, loyale et véridique et se décliner de façon responsable et transparente.**

La communication des affiliés et celle de leurs partenaires ne doit pas, dans sa forme comme dans son contenu,

- affirmer ou laisser penser que le service apporté augmente les chances de gagner aux jeux de hasard ;
- présenter le produit du jeu comme un revenu, un complément de revenu ou le jeu comme un investissement ou une alternative au travail ;
- exploiter des croyances erronées sur les chances de gagner ou laisser entendre la possibilité de gains certains ou quasi certains ;
- présenter des taux de réussite non vérifiables ou tronqués ;
- présenter le jeu comme un moyen de recouvrer des pertes au jeu ;
- laisser penser que la répétitivité du jeu permettra forcément au joueur de gagner ou que l’augmentation de la fréquence du jeu accroît chaque fois un peu plus pour lui la probabilité de gagner ;
- laisser penser que la compétence ou l’expérience permettent d’éliminer le hasard ou l’incertitude dont dépend le gain ;
- valoriser, banaliser ou inciter à une pratique du jeu excessive, immodérée et/ou à des prises de risque excessives ;
- dévaloriser ou dénigrer les publics qui ne jouent pas ou, inversement, conférer une quelconque forme de supériorité à ceux qui jouent ;
- suggérer qu’elle s’adresse à des publics mineurs ou utiliser des éléments – visuels, sonores, verbaux ou écrits – la rendant spécifiquement attractive pour des publics mineurs ;