

Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE L'ACTION ET DES COMPTES PUBLICS

Décret n° 2026-60 du 4 février 2026 relatif à l'expérimentation des jeux à objets numériques monétisables

NOR : CPPB2516565D

Publics concernés : entreprises de jeux à objets numériques monétisables.

Objet : les articles 40 et 41 de la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique a autorisé à titre expérimental, pour une durée de trois ans, l'exploitation de jeux en ligne permettant l'obtention, selon un mécanisme faisant appel au hasard, d'objets numériques monétisables par les joueurs majeurs ayant consenti un sacrifice financier. Dans ce cadre, le présent décret fixe les catégories de jeux autorisées ainsi que les catégories de récompenses accessoires susceptibles d'être distribuées et leurs plafonds. Il précise également les obligations applicables aux entreprises de jeux à objets numériques monétisables et les pouvoirs de l'Autorité nationale des jeux en ce qui concerne les déclarations préalables à l'exercice de cette activité économique, les modalités d'ouverture, de gestion et de clôture des comptes joueurs, les mécanismes de prévention de jeu excessif ou pathologique et les données mises à la disposition de l'Autorité nationale des jeux.

Entrée en vigueur : le texte entre vigueur le lendemain de sa publication.

Application : le présent décret est pris pour l'application des articles 40 et 41 de la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique.

Le Premier ministre,

Sur le rapport de la ministre de l'action et des comptes publics,

Vu le règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE ;

Vu le règlement (UE) 2023/1114 du Parlement européen et du Conseil du 31 mai 2023 sur les marchés de crypto-actifs, et modifiant les règlements (UE) n° 1093/2010 et (UE) n° 1095/2010 et les directives 2013/36/UE et (UE) 2019/1937 ;

Vu le code monétaire et financier ;

Vu le code de la sécurité intérieure ;

Vu la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique, notamment ses articles 40 et 41 ;

Vu la notification n° 2025/0643/FR adressée le 22 octobre 2025 à la Commission européenne ;

Vu les avis de l'Autorité nationale des jeux du 15 mai 2025 et du 24 juillet 2025 ;

Vu les délibérations de la Commission nationale de l'informatique et des libertés du 15 mai 2025 ;

Le Conseil d'Etat (section de l'intérieur) entendu,

Décrète :

CHAPITRE I^{er}

CATÉGORIES DE JEUX AUTORISÉES

Art. 1^{er}. – Sont autorisés à titre expérimental, lorsqu'ils remplissent les conditions posées par l'article 40 de la loi du 21 mai 2024 susvisée, les jeux à objets numériques monétisables, proposant une série d'interactions entre joueurs ou entre le joueur et le jeu ainsi qu'un système de progression dans le jeu, et relevant d'une ou plusieurs des catégories suivantes :

- 1° Les jeux d'actions et de combats avec ou contre d'autres joueurs ou avec des personnages du jeu ;
- 2° Les jeux d'élevage, qui proposent aux joueurs de développer ou faire évoluer des personnages ;
- 3° Les jeux de fantaisie sportive ou hippique, ayant pour support des compétitions, manifestations sportives, épreuves sportives ou épreuves hippiques réelles ;
- 4° Les jeux d'aventures ou de quête ;
- 5° Les jeux de gestion ou de construction ;
- 6° Les jeux de courses avec ou contre d'autres joueurs ou des personnages du jeu.

Art. 2. – Les jeux à objets numériques monétisables ne peuvent ni reposer sur les mécaniques des jeux d'argent et de hasard autorisés dans les casinos à l'article D. 321-13 du code de la sécurité intérieure, ni, à l'exception des jeux de fantasia hippique mentionnés au 3° de l'article 1^{er} du présent décret, sur les mécaniques de paris hippiques définis à l'article L. 322-13 du même code.

CHAPITRE II

RÉCOMPENSES ATTRIBUÉES À TITRE ACCESSOIRE

Art. 3. – Dans les jeux à objets numériques monétisables, est autorisée à titre expérimental l'attribution à titre accessoire des récompenses suivantes :

1° Les récompenses en nature ;

2° Les crypto-actifs entrant dans le champ d'application du règlement (UE) 2023/1114 du Parlement européen et du Conseil du 31 mai 2023 sur les marchés de crypto-actifs, et modifiant les règles (UE) n° 1093/2010 et (UE) n° 1095/2010 et les directives 2013/36/UE et (UE) 2019/1937 et autres qu'un jeton se référant à un ou des actifs au sens de l'article 3, paragraphe 1, point 6 de ce règlement, qu'un jeton de monnaie électronique au sens de l'article 3, paragraphe 1, point 7 de ce règlement ou qu'un jeton utilitaire au sens de l'article 3, paragraphe 1, point 9 de ce règlement.

Art. 4. – La valeur totale des récompenses en nature mentionnées au 1° de l'article 3 ne dépasse pas 1 000 euros par année civile, par joueur et par jeu.

La valeur totale des récompenses distribuées à l'ensemble des participants à un même jeu, au cours d'une année civile, sous la forme mentionnée au 2° de l'article 3 ne représente pas plus de 20 % du chiffre d'affaires issu de ce jeu au cours de cette même année civile, et dans la limite d'un montant annuel de 25 000 euros par joueur pour ce jeu.

Pour un jeu donné, le chiffre d'affaires issu de l'activité de ce jeu s'entend du montant total des ventes d'objets numériques monétisables et plus généralement de toutes autres dépenses réalisées par les joueurs auprès de l'entreprise dans le cadre de ce jeu ainsi que le montant des commissions reçues par l'entreprise au titre des échanges d'objets numériques monétisables émis par cette dernière sur les places de marché telles que définies à l'article 20 du présent décret. Pour les montants reçus par l'entreprise en crypto-actifs, le cours de change est celui applicable au moment de la transaction.

Art. 5. – La valeur des récompenses visées à l'article 3 est appréciée au moment de leur obtention par le joueur.

La valeur des récompenses visées au 2° de l'article 3 est appréciée en équivalent euros, le cours de change étant celui applicable au moment de leur obtention par le joueur.

CHAPITRE III

DÉCLARATION PRÉALABLE DES ENTREPRISES DE JEUX À OBJETS NUMÉRIQUES MONÉTISABLES

Art. 6. – Toute personne morale qui entend proposer au public une offre de jeu à objets numériques monétisables la déclare préalablement à l'Autorité nationale des jeux et communique les informations requises relatives à la personne morale, à l'offre de jeu et à sa commercialisation et aux technologies utilisées.

Art. 7. – La personne morale informe de sa dénomination sociale et du ou des noms commerciaux qu'elle utilise.

La personne morale justifie :

1° Du siège social et de sa forme juridique ;

2° De l'identité des personnes détenant la qualité de dirigeant, l'adresse postale de leur domicile et la description de leurs fonctions ;

3° Le cas échéant, le siège social de la ou les sociétés qui la contrôlent directement ou indirectement, de sa ou ses filiales, et plus généralement des liens organiques des sociétés du groupe auquel elle appartient.

Dans le cas où la personne morale est constituée en société par actions, la personne morale présente l'ensemble des personnes physiques ou morales qui détiennent plus de 25 % de son capital ou de ses droits de vote ainsi que, le cas échéant, la ou les personnes qui la contrôlent directement ou indirectement au sens de l'article L. 233-16 du code de commerce.

La personne morale indique l'identité de la ou les personnes qui sont responsables de la conformité des jeux qu'elle propose à la réglementation qui leur est applicable.

Art. 8. – La personne morale présente, pour chacun de ses jeux le cas échéant, les caractéristiques et les modalités d'exploitation de l'offre de jeu qu'elle entend proposer au public qui permettent à l'Autorité de s'assurer que le jeu est conforme aux catégories de jeu autorisées et respecte les obligations légales imposées à l'entreprise.

Art. 9. – La personne morale présente, pour chacun de ses jeux le cas échéant, les caractéristiques techniques et fonctionnelles de la plateforme de jeu, et s'il y a lieu celles du générateur de nombre aléatoire.

La personne morale utilisant la technologie des registres distribués ou une technologie similaire présente les caractéristiques de la technologie retenue et des solutions techniques associées.

Art. 10. – Les modalités de dépôt ainsi que le contenu du dossier de déclaration préalable sont fixées par l'Autorité nationale des jeux.

CHAPITRE IV

MODALITÉS D'OUVERTURE, DE GESTION ET DE CLÔTURE D'UN COMPTE JOUEUR

Art. 11. – Lorsqu'une personne sollicite l'ouverture d'un compte pour participer à un jeu à objets numériques monétisables, l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables lui demande, préalablement à l'ouverture de ce compte :

1° De lui communiquer ses nom de naissance, prénoms, date et lieu de naissance, et adresse postale de son domicile. L'entreprise peut en outre demander à la personne sollicitant l'ouverture d'un compte de lui communiquer une adresse électronique ;

2° De certifier qu'elle a pris connaissance des conditions générales de l'offre de jeu et qu'elle les accepte, cette acceptation devant être renouvelée lors de chaque modification des conditions générales ;

3° Si elle consent à ce que les données à caractère personnel qu'elle confie à l'entreprise fassent l'objet d'utilisations à des fins de prospection commerciale.

La demande prévue au 3° doit être distincte de celle mentionnée au 2°.

Les réponses aux demandes énumérées aux 1° à 3 sont obligatoires. L'entreprise refuse l'ouverture d'un compte à toute personne ne lui ayant pas communiqué l'intégralité des informations requises ci-dessus. Elle refuse également l'ouverture d'un compte à toute personne mineure.

Art. 12. – I. – Un compte joueur ne peut être ouvert avant la vérification de l'identité et de la majorité de la personne qui en demande l'ouverture.

II. – Sans préjudice de l'application des obligations prévues aux sections 2 à 7 du chapitre I^{er} et au chapitre II du titre VI du livre V du code monétaire et financier en matière de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme, la vérification de l'identité et de la majorité de toute personne sollicitant l'ouverture d'un compte joueur auprès d'une entreprise de jeux à objets numériques monétisables peut être effectuée par tout moyen fiable et conforme à la réglementation en vigueur qui permettent d'établir l'identité et l'âge de la personne avec un degré de certitude suffisant au regard des finalités poursuivies.

L'entreprise de jeux à objets numériques monétisables doit documenter les dispositifs mis en œuvre, en assurer le contrôle régulier, et être en mesure de démontrer leur efficacité et leur conformité, notamment auprès de l'Autorité nationale des jeux.

A l'issue d'un délai de trente jours à compter de la demande d'ouverture de ce compte, si l'entreprise n'a pu vérifier l'identité du demandeur, elle refuse l'ouverture de compte.

III. – Dans l'hypothèse où, avant de procéder à l'ouverture du compte, l'entreprise constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et celles obtenues conformément aux moyens d'identification mentionnés au présent I résultant d'une erreur matérielle de saisie, il en avise sans délai le joueur, qui dispose d'un délai maximum de soixante jours à compter de cette information pour rectifier les informations. A défaut de rectification dans ce délai, l'entreprise refuse l'ouverture de compte.

IV. – Dans l'attente que l'entreprise puisse procéder aux vérifications prévues au II, elle peut proposer au joueur une activité de jeu à objets numériques monétisables avant l'ouverture d'un compte joueur. La vérification de l'identité et de la majorité du joueur par l'entreprise conditionne toutefois la validation du compte joueur et l'acquisition effective des objets numériques monétisables et des récompenses accessoires par le joueur. A défaut d'avoir pu y procéder, l'entreprise refuse l'ouverture du compte.

L'entreprise informe le joueur, lors de la demande d'ouverture du compte, que les objets numériques monétisables et les récompenses accessoires qu'il sera susceptible de recevoir lors de son jeu ne pourront être que définitivement acquis qu'après vérification de son identité et de son âge.

Art. 13. – A compter de l'ouverture du compte joueur, et sans préjudice des clauses liées à la régularité du jeu prévues dans les conditions générales de l'offre de jeu, le joueur reçoit immédiatement les récompenses distribuées par l'entreprise.

Toutefois, la distribution des récompenses peut être différée, en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier, si l'entreprise soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme.

L'entreprise faisant application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans le cas prévu au présent article est tenue d'émettre la déclaration prévue à l'article L. 561-15 du même code.

Art. 14. – Le compte joueur retrace :

1° Les données suivantes transmises par le joueur : nom de naissance, prénoms, date et lieu de naissance, adresse postale du domicile et, le cas échéant, adresse de courrier électronique ;

2° L'identifiant permettant au joueur d'accéder à son compte ;

3° La date la plus récente à laquelle le joueur a accepté les conditions générales de l'offre de jeu ;

4° La date de création du compte ;

5° Si l'entreprise utilise la technologie des registres distribués ou une technologie similaire, le ou les comptes de crypto-actifs ou la ou les adresses auto-hébergées mentionnés à l'article 18 du présent décret ;

- 6° Les choix du joueur pour les dispositifs d'autolimitation prévus aux articles 21 et 22 du présent décret ;
- 7° Les objets numériques monétisables détenus par le joueur ;
- 8° L'historique, sur un an, des acquisitions et des cessions d'objets numériques monétisables par le joueur, avec les montants correspondants dans les conditions spécifiées à l'article 15, en distinguant notamment ceux acquis auprès de l'entreprise, ceux reçus, achetés, échangés, donnés ou vendus par le joueur sur la place de marché définie à l'article 20 du présent décret, ceux obtenus à titre de récompense et ceux perdus dans le cadre du jeu ;
- 9° L'historique, sur un an, des récompenses accessoires obtenues par le joueur dans le cadre du jeu ;
- 10° L'historique, sur un an, des autres dépenses réalisées par le joueur dans le cadre du jeu ;
- 11° L'historique, sur un an, des offres promotionnelles attribuées par l'entreprise sous quelque forme que ce soit ;
- 12° Le temps de jeu tel que défini à l'article 22 du présent décret, par jour et par semaine.

Ces données sont mises à la disposition du joueur, de manière permanente et aisément accessible, par l'entreprise.

Art. 15. – Les montants retracés aux 8° à 11° de l'article 14, versés ou reçus par le joueur en crypto-actifs, sont indiqués dans le compte joueur en équivalent euros. Le cours de change est celui applicable au moment de la transaction pour les achats et ventes réalisés par le joueur et au moment de l'obtention de la récompense pour les récompenses accessoires du joueur.

Art. 16. – L'entreprise met en place une procédure simple et aisément accessible permettant au joueur de demander à tout moment la clôture de son compte joueur.

Les données mentionnées à l'article 14 sont conservées pour une durée de cinq ans à compter de la clôture du compte joueur ou de la dernière connexion au compte joueur.

Dans l'hypothèse où le compte de crypto-actifs est hébergé sous la responsabilité de l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables, les données mentionnées aux 1°, 7° et 9° de l'article 14 sont conservées pour une durée de huit ans à compter de la dernière connexion au compte joueur.

Art. 17. – Sans préjudice des cas de clôture d'un compte pouvant être prévus dans les conditions générales de l'offre de jeu, l'entreprise clôture sans délai un compte joueur lorsque son titulaire en fait la demande.

Art. 18. – Le joueur doit à tout moment pouvoir librement disposer de ses actifs relatifs au jeu de l'entreprise, lesquels, et notamment les objets numériques monétisables et les récompenses accessoires obtenus, sont conservés, si l'entreprise utilise la technologie des registres distribués ou une technologie similaire, dans le ou les comptes crypto-actifs ou la ou les adresses auto-hébergées utilisés par le joueur dans le cadre du jeu.

Le cas échéant, le joueur doit pouvoir procéder au reversement du solde créditeur de son compte joueur en monnaie ayant cours légal sur un compte de paiement du joueur.

L'entreprise met à disposition du joueur toute information portant sur la libre disposition de ses actifs relatifs au jeu de l'entreprise et sur la durée de conservation de ses données mentionnée à l'article 14, en particulier lors de la clôture du compte joueur.

Art. 19. – Le joueur peut rectifier les informations personnelles le concernant indiquées sur son compte joueur.

Lorsque la rectification porte sur les informations relatives à son état civil mentionnées au 1° de l'article 11, le joueur procède à la vérification de son identité dans les conditions prévues à l'article 12, dans un délai de trente jours à compter de cette rectification. Si, à l'expiration de ce délai, le joueur n'y a pas procédé, l'entreprise désactive le compte. Si, dans un délai de soixante jours à compter de la rectification d'informations, le joueur n'y a pas procédé, l'entreprise clôture le compte.

Dans l'hypothèse où l'entreprise constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et celles obtenues conformément aux moyens d'identification mentionnées au II de l'article 12 résultant d'une erreur matérielle de saisie, elle en avise sans délai le joueur et lui propose de rectifier ces informations dans un délai de sept jours suivant cet avertissement. Le joueur peut soit procéder lui-même à la rectification des informations initialement saisies en accédant à son compte, soit donner son accord à l'entreprise pour que celle-ci procède à la rectification nécessaire. Dans cette dernière hypothèse, le joueur doit valider la rectification lors de sa prochaine connexion à son compte. A défaut de rectification, l'entreprise clôture le compte sans délai.

CHAPITRE V

PRÉVENTION DES COMPORTEMENTS DE JEU EXCESSIF OU PATHOLOGIQUE

Art. 20. – Au sens du présent décret, la place de marché s'entend de toute interface en ligne qui permet aux joueurs d'acquérir ou de céder des objets numériques monétisables relatifs aux jeux de l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables.

Une interface en ligne s'entend au sens de la définition qui en est donnée au paragraphe m de l'article 3 du règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE.

Art. 21. – Une dépense s'entend de tout sacrifice financier effectué par le joueur auprès de l'entreprise ou, lorsqu'elle existe, sur la place de marché du jeu mise à la disposition du joueur par l'entreprise.

L'entreprise demande au joueur, dès l'ouverture du compte joueur, d'encadrer sa capacité de jeu en fixant en euro, le montant total maximal des dépenses qu'il pourra réaliser sur une période de sept jours. Aucune action de jeu ne peut être réalisée tant que le joueur n'a pas fixé cette limite, qui ne peut être prédéfinie par l'entreprise.

Pour les dépenses réalisées en crypto-actifs, la conversion en euro est déterminée selon le cours du change au moment de la transaction.

Le joueur peut modifier ces limites à tout moment par un dispositif aisément accessible. En cas d'augmentation, la modification prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit heures à compter de sa saisie par le joueur. En cas de diminution, la modification est d'effet immédiat.

Lorsque la limite de dépense est atteinte, le joueur ne peut plus, jusqu'à la fin de la période visée au deuxième alinéa, réaliser de dépenses auprès de l'entreprise ou, lorsqu'elle existe, sur la place de marché du jeu mise à disposition du joueur par l'entreprise.

Art. 22. – Le temps de jeu s'entend comme le temps de connexion effectif du joueur à l'interface de jeu sur le jeu de l'entreprise ou, lorsqu'elle existe, sur la place de marché mise à la disposition du joueur par l'entreprise.

L'entreprise demande au joueur, dès l'ouverture du compte de jeu, d'encadrer sa capacité de jeu par la fixation d'une limite de temps de jeu. Aucune action de jeu ne peut être réalisée tant que le joueur n'a pas fixé cette limite, qui ne peut être prédéfinie par l'entreprise.

Cette limite s'applique immédiatement au temps de jeu cumulé par période de sept jours.

L'entreprise informe le joueur à tout moment et de façon aisément accessible, sur son temps de jeu.

L'entreprise avertit le joueur que sa limite de jeu sera bientôt atteinte et affiche en permanence un compteur du temps de jeu lorsque 75 % du temps de jeu du joueur s'est écoulé ou au plus tard trente minutes avant l'échéance. Elle avertit de nouveau le joueur dix minutes avant l'échéance.

Le joueur peut modifier cette limite à tout moment, par un dispositif aisément accessible, jusqu'au premier avertissement prévu au cinquième alinéa. Lorsqu'il l'augmente, la modification prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit heures à compter de sa saisie par le joueur. Lorsqu'il la diminue, la modification est d'effet immédiat.

Lorsque la limite de temps de jeu est atteinte, le joueur ne peut plus réaliser d'opérations de jeu.

Art. 23. – L'entreprise offre en permanence au joueur la possibilité de demander, par un dispositif aisément accessible, son exclusion du jeu.

Le joueur détermine la durée de son exclusion, qui ne peut être inférieure à vingt-quatre heures ni supérieure à douze mois.

Lorsque le joueur demande son exclusion du jeu, celle-ci est d'effet immédiat.

Le joueur ne peut durant cette période ni réaliser des opérations de jeu ni acquérir des objets numériques monétisables, que ce soit auprès de l'entreprise ou, lorsqu'elle existe, sur la place de marché du jeu mise à la disposition du joueur par l'entreprise.

Dans l'hypothèse où un joueur demande la clôture de son compte joueur pendant une période d'auto-exclusion, il ne peut ouvrir un nouveau compte au cours de cette période.

CHAPITRE VI

DONNÉES MISES À LA DISPOSITION DE L'AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

Art. 24. – Les données que l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables est tenue de mettre à la disposition de l'Autorité nationale des jeux portent sur :

1° Toute information détenue par l'entreprise dans le cadre du jeu concernant chaque joueur, et notamment les informations suivantes : nom de naissance, prénoms, date et lieu de naissance, date d'ouverture et, le cas échéant, date de fermeture du compte joueur, adresse postale du domicile, adresse de courrier électronique, identifiant permettant au joueur d'accéder à son compte, le ou les comptes de crypto-actifs ou la ou les adresses auto-hébergées sur lesquels l'entreprise distribue les récompenses du joueur, « adresse IP » du joueur, entendue comme l'adresse dite « Internet Protocol » du terminal depuis lequel le joueur se connecte au jeu de l'entreprise, utilisée lors de la demande d'ouverture du compte joueur et à chaque nouvelle connexion à son compte joueur ;

2° Les choix du joueur pour les dispositifs d'autolimitation en application des articles 21 et 22 du présent décret ;

3° La liste des acquisitions et des cessions d'objets numériques monétisables par le joueur, en précisant, le cas échéant, le prix versé ou reçu par le joueur en contrepartie, et en distinguant notamment ceux acquis auprès de l'entreprise, ceux reçus, achetés, échangés, donnés ou vendus par le joueur sur la place de marché du jeu, ceux obtenus à titre de récompense et ceux perdus dans le cadre du jeu ;

4° La liste des autres dépenses réalisées par le joueur dans le cadre du jeu ;

5° La liste des récompenses accessoires obtenues par le joueur ;

6° Les offres promotionnelles attribuées par l'entreprise sous quelque forme que ce soit et leur utilisation par les joueurs ;

7° Les opérations de jeu réalisées par les joueurs ;

8° Le catalogue des jeux proposés ;

9° Les profils des joueurs et leurs comportements de jeu eu égard à leur pratique de jeu, en particulier tout comportement pouvant permettre de détecter un risque de jeu excessif ou pathologique, ce qui inclut notamment la fréquence et le temps de jeu ;

10° Les contrôles menés par ses soins et leurs résultats, ainsi que les incidents de jeu et les opérations frauduleuses détectés.

Art. 25. – Les montants mentionnés aux 3° à 6° de l'article 24, versés ou reçus par le joueur en crypto-actifs, sont indiqués en équivalent euros. Le cours du change est celui applicable au moment de la transaction pour les achats et ventes réalisés par le joueur et au moment de l'obtention de la récompense pour les récompenses accessoires du joueur.

Art. 26. – Les données mentionnées à l'article 24 sont conservées par l'entreprise pendant une durée de cinq ans.

Pour les données personnelles concernant chaque joueur, le délai mentionné à l'alinéa précédent court à compter de la clôture du compte joueur ou de la dernière connexion au compte joueur correspondant.

Art. 27. – L'entreprise de jeux à objets numériques monétisables transmet les données mentionnées à l'article 24 dans un fichier dont le format est défini par arrêté du ministre chargé du budget.

Si l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables utilise la technologie des registres distribués ou une technologie similaire, elle est également tenue de mettre à la disposition de l'Autorité une interface en ligne qui permet de suivre de façon détaillée les transactions en crypto-actifs relatifs aux données mentionnées au 3° à 6° de l'article 24.

Art. 28. – Les données mentionnées à l'article 24 sont mises à la disposition de l'Autorité nationale des jeux :

1° Par l'accès permanent à l'interface en ligne mentionnée à l'article 27 ;

2° A la suite d'une demande ponctuelle formulée par l'Autorité. Le cas échéant, elles doivent être transmises à l'Autorité dans un délai de trente jours à compter de la demande.

CHAPITRE VII

DISPOSITIONS FINALES

Art. 29. – Le ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle, énergétique et numérique, la ministre de l'action et des comptes publics et la ministre déléguée auprès du ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle, énergétique et numérique, chargée de l'intelligence artificielle et du numérique, sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent décret, qui sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait le 4 février 2026.

SÉBASTIEN LECORNU

Par le Premier ministre :

*La ministre de l'action
et des comptes publics,*
AMÉLIE DE MONTCHALIN

*Le ministre de l'économie, des finances
et de la souveraineté industrielle,
énergétique et numérique,*
ROLAND LESCURE

*La ministre déléguée auprès du ministre de l'économie,
des finances et de la souveraineté industrielle, énergétique
et numérique, chargée de l'intelligence artificielle et du numérique,*
ANNE LE HÉNANFF