Plus de 10 millions de comptes belges touchés par la publicité illégale pendant le Mondial 2026

Suivi de Facebook et Instagram en Belgique en avril (mesure de référence), juin et juillet 2026, via la Meta Ads Library.

42 460
publicités illégales de paris sportifs actives pendant le Mondial (juin et juillet)

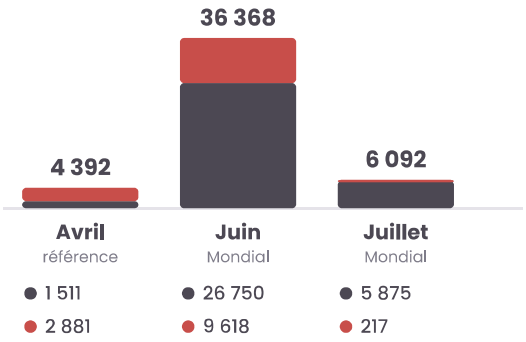
10,25 M
comptes uniques touchés, pour 15,4 à 30,8 millions d'impressions estimées

14,7 %
supprimées par Meta : 6 241 sur 42 460 publicités

61,9 %
des publicités illégales étaient actives moins de 24 heures

Deux types de publicités illégales

Publicités par période : paris sportifs illégaux « authentiques » contre nouveaux prediction markets (crypto-betting).

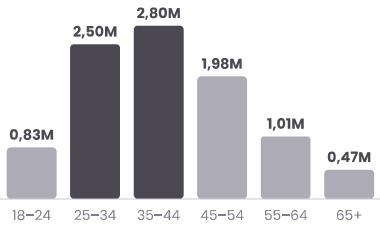


Mondial : 32 625 authentiques + 9 835 prediction = 42 460.

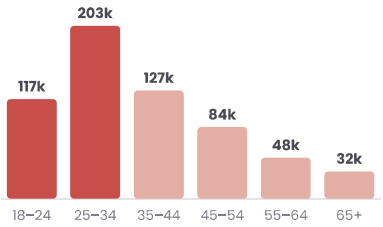
Qui est touché : surtout des hommes, et un public plus jeune pour les prediction markets

Comptes uniques touchés par tranche d'âge, période du Mondial. Les profils masculins représentent en moyenne 72 % de la portée.

Paris sportifs sans licence
Pic chez les 35 à 44 ans



Prediction markets
Pic chez les 25 à 34 ans, puis les 18 à 24 ans



831 075 comptes de 18 à 24 ans touchés. L'âge minimum légal pour les jeux de hasard est de 21 ans : une part importante est donc probablement trop jeune.

Comment ils contournent les contrôles de Meta

Quatre entonnoirs techniques et une astuce émergente. Les pages sont aussi rangées dans des catégories trompeuses comme « Page de fans », « Jeux vidéo » et « Services aux entreprises ». Avec les campagnes flash, les publicités sont créées en quelques heures, diffusées massivement puis retirées avant le contrôle automatique.

Entonnoir direct
- Publicité
- Contrôle IP et cookies
- **Plateforme de paris illégale**

Cloaking et faux app store
- Publicité
- Site neutre (cloaking)
- Faux app store
- **Appli illégale (APK)**

Cloaking vers l'app store officiel
- Publicité
- Site neutre (cloaking)
- Appli anodine, p. ex. « AI Betting Tips »
- **Liens cachés vers un casino**

Cachée dans des carrousels
- Carrousel ou vidéo
- Renvoi seulement à la dernière image
- **Site de jeux sans licence**

Prédicteurs IA et tipsters
- « Analyse sportive gratuite »
- Telegram, WhatsApp ou Discord
- Liens d'affiliation vers des bookmakers
- **Dépôt**

Source : Napoleon BV, rapport Illegal advertising (API Meta Ads Library, 2026)

Un marché illégal de dizaines de millions et une perte pour les caisses de l'État

NAPOLEON

Estimation du produit brut des jeux (GGR) illégal en ligne pendant le Mondial, du 11 juin au 19 juillet 2026, et de la taxe sur les jeux de hasard non perçue.

24,0 à 46,5 M€
GGR illégal estimé sur les paris sportifs en ligne pendant le Mondial, selon le scénario

33 à 48 %
du marché en ligne total passe hors des circuits légaux

2,65 à 5,1 M€
de taxe sur les jeux de hasard non perçue en un seul mois (taux de 11 % sur le GGR en ligne)

Quelle taille pour le marché illégal face au marché légal ?

Deux scénarios ont été calculés à partir du GGR légal en ligne de 49,72 M€ pour l'ensemble des paris sportifs.

Top 100 des marques illégales
Illégal : 24,05 M€ (32,6 %)

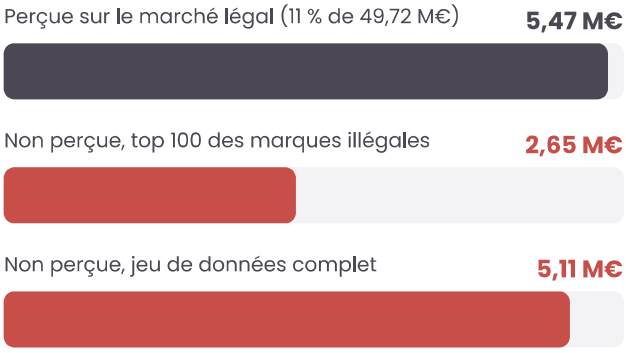
Jeu complet, 6 959 marques
Illégal : 46,45 M€ (48,3 %)

Légal : 49,72 M€ · Illégal

Paris sur le football uniquement : GGR illégal de 16,05 M€ à 31,01 M€.

Taxe perçue et non perçue

Taxe sur le GGR en ligne, en millions d'euros.



Football seul : 1,77 M€ à 3,41 M€ non perçus. Dans le scénario complet, la taxe non perçue approche celle qui est perçue.

Plus qu'un problème fiscal

Les opérateurs illégaux ne contribuent pas à l'économie belge et n'investissent pas dans les programmes locaux de sport et de prévention. Ils détournent des capitaux du circuit réglementé et n'offrent aucune protection essentielle, ce qui entraîne des coûts sociaux plus élevés pour les soins de santé et l'aide à l'endettement.

Pas d'EPIS
aucun contrôle des joueurs exclus et aucune protection des groupes vulnérables

Pas de limites
ni limites de dépôt ni prévention de l'addiction

Aucune contribution
aucun investissement dans le sport local et la prévention

Comment le marché a été estimé

La méthode du volume de recherche de l'Autorité néerlandaise des jeux de hasard (Kansspelautoriteit) relie le volume de recherche en ligne des marques de jeux au GGR généré, et a été appliquée aux données du marché belge.

$$GGR = a \times \text{volume de recherche}^{0,83}$$

Le paramètre d'échelle a diffère pour les opérateurs légaux et illégaux.

Que disent les chiffres

- À recherche égale, une marque illégale génère en moyenne **2,1 fois plus de GGR** qu'une marque légale.
- La fourchette vient de deux scénarios : le **top 100** et les **6 959** marques illégales identifiées.

Points d'attention

- **Meilleure détection sur Meta :** seulement 14,7 % des publicités illégales ont été supprimées.
- **Protection des jeunes :** âge minimum de 21 ans, mais aucune donnée segmentée sur les mineurs.

Sources : KSC (rapport d'été 2024, données 2026), Kansspelautoriteit (étude de marché 2023), Meta Ads Library