



LES CAHIERS JURIDIQUES
DE LA CHAMBRE DES MÉTIERS

OBLIGATIONS ANTI- BLANCHIMENT

Fiche 2

PAIEMENTS EN ESPÈCE

Fiche 02 - Paiements en espèce

Mise à jour : 19.11.2024

Alain Schreurs

1. Obligations pour les entreprises

La loi sur la lutte contre le blanchiment et le financement du terrorisme (LB/FT) impose aux entreprises d'être vigilantes et d'évaluer le risque d'un blanchiment d'argent. Elles doivent disposer d'une organisation interne adéquate garantissant le respect de cette obligation de vigilance et sensibiliser, voire former leur personnel à ce sujet. Afin de documenter l'accomplissement de ces obligations vis-à-vis des autorités de surveillance, les entreprises doivent se munir d'une procédure formelle.

Les secteurs de l'Artisanat concernés par la LB/FT sont principalement ceux de la construction et les marchands de biens de grande valeur, tels les marchands d'œuvres d'art, les bijoutiers et les vendeurs de voitures.

La Chambre des Métiers rappelle que d'une façon générale, les professionnels doivent faire attention aux opérations qui comprennent des paiements effectués ou reçus **en espèces pour un montant supérieur à 10 000 euros, en une seule fois ou fractionnés**.

Dans un souci de prévention et de sensibilisation des professionnels soumis à la loi LB/FT, l'Administration de l'enregistrement, des domaines et de la TVA (AED) en tant qu'autorité de surveillance et de contrôle des professionnels du secteur non-financier, notamment du secteur artisanal, met à leur disposition des guides et des fiches techniques afin de les accompagner au mieux dans la mise en œuvre de leurs obligations professionnelles en matière LB/FT.

L'AED peut interroger les entreprises concernées et effectuer des contrôles sur le terrain. Lorsqu'elle constate des infractions ou des omissions aux obligations en matière de LB/FT, elle peut prononcer des amendes sérieuses.

La Chambre des Métiers conseille aux professionnels de se référer au « [Guide - Marchands de biens](#) » de l'AED pour se conformer à la loi LB/FT.