



Ordonnance du DFJP sur les maisons de jeu (OMJ)

du ...

Le Département fédéral de justice et police,
vu la loi du 29 septembre 2017 sur les jeux d'argent (LJAr)¹,
vu l'ordonnance du ... sur les jeux d'argent (OJAr)²,
arrête:

Chapitre 1 Concession

Art. 1 Preuves de la viabilité économique
(art. 8, al. 1, let. a, ch. 3, LJAr et 4 OJAr)

Pour établir la preuve de sa viabilité économique, le requérant doit fournir:

- a. des documents établissant des informations fiables sur son financement et sa structure financière;
- b. un plan commercial et financier pour les cinq premières années d'exploitation.

Art. 2 Documents prouvant la bonne réputation, l'activité commerciale irréprochable et la gestion indépendante
(art. 8, al. 1, let. b, ch. 1 et 2 LJAr et 10 OJAr)

¹ Pour prouver la bonne réputation, l'activité commerciale irréprochable et la gestion indépendante de personnes morales, visées à l'art. 10 al. 3 OJAr, la CFMJ peut notamment demander les documents suivants:

- a. un extrait du registre du commerce;
- b. un extrait du registre des actions;
- c. un extrait du registre des poursuites pour dettes et faillites;

RS

¹ RS...

² RS...

- d. le rapport de révision actuel y compris les comptes annuels vérifiés;
- e. le rapport de gestion actuel;
- f. les comptes et l'organigramme du groupe;
- g. une vue d'ensemble des participations financières;
- h. la liste complète des enquêtes pénales et des procédures pénales et civiles des cinq dernières années dont elles ont fait l'objet ou été parties;
- i. la liste complète des procédures et décisions des cinq dernières années, liées à des autorisations d'exploitation délivrées par des autorités étrangères dans le domaine des maisons de jeux.

² Pour prouver la bonne réputation, l'activité commerciale irréprochable et la gestion indépendante de personnes physiques visées à l'art. 10 al. 3 OJAr, la CFMJ peut notamment demander les documents suivants:

- a. un extrait du casier judiciaire;
- b. un extrait du registre des poursuites pour dettes et faillites;
- c. une copie des déclarations fiscales des deux dernières années avec les taxations définitives qui s'y rapportent;
- d. un curriculum vitae, y compris les données sur les principales activités et relations d'affaires;
- e. une vue d'ensemble des revenus et de la fortune;
- f. une vue d'ensemble des participations financières;
- g. la liste complète des enquêtes pénales et des procédures pénales et civiles des cinq dernières années dont elles ont fait l'objet ou été parties;
- h. la liste complète des procédures et décisions des cinq dernières années, liées à l'exercice de professions soumises à autorisation.

³ Pour les personnes ayant leur siège ou leur domicile à l'étranger, les documents étrangers doivent être de même valeur.

Art. 3 Actualisation des informations

Les informations prévues à l'art. 2, al. 2, relatives aux membres de la direction et du conseil d'administration doivent en outre être actualisées au moins tous les trois ans.

Chapitre 2 Offre de jeux

Section 1 Généralités

Art. 4 Jeux de casino (art. 2 OJAr)

¹ Les maisons de jeu peuvent exploiter les jeux de casino suivants, pour autant qu'ils répondent aux exigences de l'art. 2 OJAr:

- a. les jeux de tables;
- b. les jeux d'argent automatisés;
- c. les systèmes de jackpot.

² Constituent des jeux de table notamment:

- a. le jeu de la boule;
- b. la roulette;
- c. la roue de la fortune / big wheel;
- d. le blackjack;
- e. le punto banco;
- f. le baccara / chemin de fer;
- g. le poker;
- h. le casino stud poker;
- i. le sic bo;
- j. le craps.

³ Constituent également des jeux de table les variantes et combinaisons des jeux mentionnés à l'al. 2.

Art. 5 Taux de redistribution
(art. 18 OJAr)

Chaque jeu de casino doit présenter un taux de redistribution théorique d'au moins 80 % mais de 100 % au plus.

Art. 6 Instruments et accessoires de jeu
(art. 18 OJAr)

¹ Les instruments et accessoires de jeu doivent être conçus, maintenus et utilisés de façon à se prêter au jeu concerné et à en garantir le déroulement loyal et dans le respect des règles approuvées.

² La maison de jeu veille à ce que les instruments et les accessoires de jeu soient conservés en lieu sûr.

³ Elle tient un inventaire des instruments et accessoires de jeu.

Art. 7 Résultats liés aux jeux

Le déclenchement des résultats liés aux jeux ne doit être déterminé que par des paramètres constants. Tout mécanisme tel que compensateur ou régulateur est interdit.

Art. 8 Début et fin de la partie

Une partie commence lorsque le joueur en provoque le déclenchement par l'engagement d'une mise; elle s'achève par le verdict de gain ou de perte avant qu'une nouvelle mise ne soit exigée pour engager une nouvelle partie.

Section 2 Jeux de table**Art. 9** Boîtier

¹ Chaque table de jeu doit être dotée d'au moins un boîtier muni d'un système de fermeture à clé pour la conservation de l'argent liquide, des jetons, des quittances, des relevés ou des formulaires.

² Les boîtiers doivent porter le numéro d'identification de la table de jeu.

Art. 10 Enregistrement des données pour les générateurs aléatoires mécaniques

La roulette et les autres jeux dont le résultat est déterminé uniquement par des générateurs aléatoires mécaniques ne peuvent être exploités que si les chiffres sortants sont consignés électroniquement ou d'une autre façon adéquate.

Section 3 Jeux d'argent automatisés**Art. 11** Contrôle et fonctionnement des jeux d'argent automatisés

¹ Tout jeu d'argent automatisé doit:

- a. pouvoir redémarrer sans perdre de données après une rupture de courant;
- b. être doté d'un système de diagnostic interne (art. 12);
- c. être doté d'un générateur de chiffres aléatoires interne ou externe déterminant les faits et résultats liés aux jeux;
- d. être protégé contre toute influence extérieure, en particulier contre les interférences électromagnétiques et électrostatiques;
- e. être doté de compteurs électroniques.

² La fiabilité du générateur de chiffres aléatoires doit être démontrée:

- a. par des méthodes reconnues de calcul des probabilités, ou
- b. par un autre procédé reconnu par la commission.

Art. 12 Système de diagnostic interne

¹ Le système de diagnostic interne doit s'assurer du bon fonctionnement du jeu d'argent automatisé. Il doit également contenir les données permettant de rétablir l'état initial du jeu d'argent automatisé.

² Il doit procéder à des tests autonomes du jeu d'argent automatisé. Lorsqu'il détecte des dysfonctionnements ayant des effets sur le déroulement du jeu, sur les compteurs ou sur l'enregistrement des données par le système électronique de décompte et de contrôle (SEDC), il communique immédiatement ces dysfonctionnements au SEDC et arrête l'appareil.

³ Il doit enregistrer tous les faits et résultats liés aux jeux ainsi que toutes les autres informations liées à la partie en cours et aux quatre parties précédentes au moins.

⁴ Pour les jeux d'argent automatisés qui offrent des jeux gratuits au cours d'un jeu payant, l'enregistrement des 50 derniers jeux gratuits en plus du jeu payant est exigé.

⁵ Lorsque le jeu d'argent automatisé est muni d'un lecteur de billets de banque, le système de diagnostic interne doit mémoriser, et afficher sur demande, la valeur du dernier billet introduit et celle des quatre billets précédents au moins ainsi que les crédits accordés sur la base de ces billets. Cette règle s'applique par analogie lorsque les crédits peuvent être octroyés sous une forme autre que des billets.

Art. 13 Compteurs

¹ Les compteurs doivent permettre de calculer le produit brut des jeux du jeu d'argent automatisé sur lequel ils sont disposés.

² Ils ne doivent pas dépasser leur capacité maximale plus d'une fois par mois.

³ Ils doivent être protégés contre toute manipulation.

Art. 14 Données à enregistrer

¹ Les compteurs électroniques doivent enregistrer, pour chaque jeu proposé les données suivantes:

- a. montant total des crédits misés dans tous les jeux joués;
- b. montant total des crédits gagnés dans tous les jeux joués;
- c. nombre total de parties jouées;
- d. montant total des crédits comptabilisés pour chaque possibilité d'introduction de crédit offerte;
- e. montant total des crédits payés pour chaque possibilité de paiement offerte.

² Si le jeu d'argent automatisé permet au joueur de sélectionner la valeur du crédit de jeu, les compteurs selon l'al. 1, let. a et b, doivent afficher les montants en valeur monétaire.

Section 4 Système de jackpot

Art. 15 Jackpot

¹ Le jackpot est un jeu additionnel dont le montant est financé par une partie de la mise du jeu de base ou par une mise séparée. L'attribution du gain peut être déterminée par le résultat du jeu de base ou par un dispositif de contrôle indépendant.

² La participation des joueurs au jackpot peut être soumise à des conditions. Celles-ci doivent leur être communiquées.

³ Dans le cas où un jeu d'argent est connecté à un ou à plusieurs systèmes de jackpot, un message doit indiquer aux joueurs à quels systèmes de jackpot le jeu d'argent est connecté.

⁴ Le gain du jackpot que la joueuse ou le joueur peut espérer gagner correspond soit à une valeur de départ augmentée de la somme des montants versés au jackpot par les jeux d'argent (incrémentes), soit à un prix fixe prédéterminé, en argent ou en nature.

⁵ Lorsque le jackpot est déclenché simultanément par plusieurs joueurs, le gain du jackpot est partagé à parts égales entre ces joueurs.

Art. 16 Exigences relatives à la conception d'un système de jackpot

Le système de jackpot doit être conçu de telle manière:

- a. qu'il soit impossible de prévoir le moment auquel le jackpot est déclenché;
- b. qu'aucune donnée ne se perde et que la cagnotte du jackpot puisse être reconstituée en cas de perturbation technique.

Art. 17 Conditions de déclenchement d'un jackpot

¹ Les conditions de déclenchement du jackpot doivent être déterminées à l'avance. Elles ne doivent pas être modifiées tant que le jackpot n'a pas été libéré; l'art. 21 est réservé.

² A conditions de participation égales, la probabilité de déclencher le jackpot doit être la même pour tous les jeux d'argent automatisés connectés au système de jackpot.

³ Lorsque le jackpot est déclenché, le jeu d'argent automatisé qui l'a déclenché doit être bloqué. Il ne peut être débloqué que lorsque tous les faits essentiels prouvant le gain du jackpot ont été établis.

⁴ Après le déclenchement du jackpot, le système de jackpot doit revenir immédiatement à la valeur de départ prévue.

⁵ L'al. 3 ne s'applique pas aux jackpots dont le montant maximal ne dépasse pas 5000 francs.

Art. 18 Enregistrement et conservation

¹ Le système de jackpot doit enregistrer automatiquement les informations suivantes:

- a. état actuel du jackpot;
- b. jeux d'argent automatisés connectés;
- c. incréments par jeu d'argent automatisé;
- d. montant de départ;
- e. limite supérieure;
- f. montant gagné et date et heure du gain;
- g. jeu d'argent automatisé à l'origine du déclenchement du jackpot.

² Le système de jackpot ou le SEDC doit enregistrer et conserver pendant cinq ans:

- a. tout changement de paramètres;
- b. tout accès au système qui cause une modification du système de jackpot;
- c. tout dysfonctionnement du système que celui-ci a reconnu;
- d. les données visées l'al. 1, let. b à g.

³ Le présent article ne s'applique pas aux jackpots dont le montant maximal ne dépasse pas 5000 francs.

Art. 19 Liaison en temps réel et interruption de la connexion

¹ Le système de jackpot et les jeux d'argent connectés à ce système doivent être raccordés de manière à garantir leur liaison en temps réel.

² En cas de dysfonctionnement du système de jackpot ou de l'interruption de sa connexion avec un ou plusieurs jeux d'argent connectés, la maison de jeu:

- a. met hors services les jeux d'argent concernés si le déclenchement du jackpot est provoqué par la combinaison gagnante de l'un des jeux d'argent connectés;
- b. informe les joueurs par un affichage approprié si le déclenchement du jackpot est déterminé par le système de jackpot lui-même.

³ Lorsque la liaison est rétablie, la maison de jeu s'assure que le montant du jackpot affiché est identique dans toutes les maisons de jeu connectées au système de jackpot central.

Art. 20 Détermination du produit brut des jeux d'un jackpot

¹ Lorsque le jackpot est exploité par une seule maison de jeu, le montant du jackpot entre dans le calcul du produit brut des jeux dès le moment où il est payé au joueur.

² Lorsque le jackpot est exploité en commun par plusieurs maisons de jeu, l'ensemble des incréments ou montants versés pour contribuer à l'alimentation du jackpot sont pris en compte mensuellement par les maisons de jeux dans le calcul du produit brut des jeux comme gain de joueur. Lorsque le jackpot est effectivement

déclenché et payé, il n'est pas décompté dans le produit brut des jeux de la maison de jeu qui verse le montant du jackpot.

³ Si un prix en nature est mis en jeu, la déduction du produit brut des jeux ne peut pas dépasser son prix de revient.

Art. 21 Interruption et modification du jackpot en cours

¹ Il est interdit d'interrompre un jackpot en cours tant que celui-ci ne s'est pas déclenché. La CFMJ peut autoriser des dérogations.

² Lors de la remise en marche du jackpot, le montant affiché est le même qu'avant l'interruption.

³ Les modifications de paramètres, en particulier de la condition déterminant le déclenchement du jackpot ou la réintroduction des anciens paramètres doivent être préalablement approuvées par la CFMJ.

⁴ Les changements de paramètres opérés en vue de la configuration d'un futur jackpot ne doivent pas influencer le jackpot en cours.

Art. 22 Modification et transfert du gain du jackpot

¹ Le montant du jackpot en jeu ne peut être modifié avant la libération du gain qu'en cas de dysfonctionnement. La modification doit être approuvée par la CFMJ.

² Le montant du jackpot en jeu peut être transféré dans un autre système de jackpot, notamment lorsque le système de jackpot ou les jeux d'argent automatisés connectés sont défectueux ou ont été remplacés. Le transfert du montant d'un jackpot doit être approuvé par la CFMJ.

Art. 23 Interconnexion des systèmes de jackpot

¹ Lorsque des jeux de plusieurs maisons de jeu sont interconnectés pour former un jackpot, les droits et les obligations de chacune d'entre elle sont réglés par écrit.

² L'interconnexion entre les systèmes doit être cryptée.

³ Une des maisons de jeu connectée est désignée pour représenter les autres maisons de jeu connectée dans les relations avec la CFMJ relatives au jackpot commun.

Art. 24 Affectation du montant du jackpot en cas d'arrêt de l'exploitation

¹ Si une maison de jeu interrompt, pour plus de six mois ou de manière définitive, son exploitation ou l'exploitation de systèmes de jackpot qui ne font pas partie d'un système de jackpot interconnecté entre différentes maisons de jeu, les montants versés par les joueurs aux jackpots concernés sont déduits du produit brut des jeux et affectés au fonds de compensation de l'AVS.

² Si une maison de jeu reliée à une ou plusieurs autres maisons de jeu interrompt son exploitation ou l'exploitation du système de jackpot auquel ces maisons de jeu sont connectées, les montants qu'elle a versés à ce jackpot restent dans le jackpot.

³ Si le système de jackpot est interconnecté entre différentes maisons de jeu et qu'elles interrompent toutes, pour plus de six mois ou de manière définitive, leur exploitation ou l'exploitation de ce système de jackpot, le montant du jackpot est affecté au fonds de compensation de l'AVS.

Section 5 Jeux de casino en ligne

Art. 25 Vérification de la conformité (art. 19 OJAr)

Avant la mise en exploitation d'un nouveau jeu de casino en ligne, l'exploitant doit vérifier par des tests appropriés que le jeu fonctionne correctement lorsqu'il est intégré dans sa plateforme de jeu.

Art. 26 Interruption du jeu

¹ Une interruption du jeu de casino en ligne ne doit pas porter préjudice aux joueurs.

² En cas d'interruption, les gains du jeu en cours sont versés sur le compte du joueur et aucune mise ne peut être prélevée en absence de la connexion du terminal du joueur.

Art. 27 Enregistrement des résultats des jeux

Tous les faits et résultats liés aux jeux ainsi que toutes les autres informations liées à la partie en cours et aux quatre parties précédentes au moins doivent être enregistrés.

Art. 28 Fournisseurs de jeux de casino en ligne

Les fournisseurs des jeux de casino en ligne proposés par la maison de jeu doivent offrir une sécurité équivalente à celle offerte par la maison de jeu elle-même et exigée à l'art. 62 OJAr.

Art. 29 Répétition automatique

Lorsqu'un mode de répétition automatique de jeu est enclenché, le joueur doit pouvoir arrêter le jeu après la fin de la partie en cours.

Section 6 Tournois

Art. 30 Tournois de jeux de casino

¹ Les maisons de jeu peuvent organiser des tournois de jeux de casino.

² Un tournoi est une manifestation mettant en présence plusieurs participants dans un ou plusieurs jeux de casino. Au début du tournoi, chaque joueur dispose du même nombre de crédits. Des prix peuvent être mis en jeu.

³ Avant d'annoncer un tournoi, la maison de jeu en soumet les règles à l'approbation de la CFMJ. Les règles du tournoi indiquent au moins:

- a. les jeux de casino auxquels ou avec lesquels on joue;
- b. le déroulement du jeu;
- c. les modalités de désignation du vainqueur;
- d. le montant des taxes d'inscription ou de participation;
- e. les prix mis en jeu.

⁴ Les règles du tournoi doivent être communiquées aux participants.

⁵ La maison de jeu établit un décompte du tournoi.

Art. 31 Jeux autorisés pour les tournois de jeux de casino

¹ Les tournois ne peuvent être organisés qu'avec des jeux de casino répondant aux exigences définies par la législation sur les jeux d'argent et les maisons de jeu.

² Si les tournois ont lieu à partir de tables de jeu ou de jeux d'argent automatisés qui sont connectés au SEDC, la maison de jeu présente séparément les données collectées pendant le tournoi.

³ La CFMJ peut autoriser des dérogations pour autant qu'une exploitation sûre des jeux soit assurée.

Chapitre 3 Exploitation

Section 1 Règles de jeu

Art. 32

Les règles de jeu contiennent au moins les indications suivantes:

- a. le déroulement du jeu;
- b. la manière d'engager les mises;
- c. les mises minimales et maximales;
- d. les possibilités de gains;
- e. pour les jeux de tables, la procédure de désignation du meneur de jeu ainsi que la description de son rôle et de ses responsabilités.

Section 2 Systèmes de vidéo-surveillance

Art. 33 Lieux (art. 55, al. 1, OJAR)

Les lieux ci-après doivent être surveillés sans interruption par un système de vidéo-surveillance:

- a. périmètre d'accès à la maison de jeu;
- b. salles de jeux;
- c. caisses;
- d. locaux dans lesquels sont conservés, entreposés, transportés ou comptés de l'argent, des jetons ou des instruments de jeu.

Art. 34 Tables de jeu et jeux d'argent automatisés (art. 55, al. 1, OJAR)

¹ Chaque table de jeu doit être surveillée par un système de vidéo-surveillance. Les caméras affectées à la surveillance des jeux de table doivent être capables de filmer les faits et résultats liés aux jeux, la valeur des jetons joués, des cartes à jouer, les dés et les autres instruments de jeu, de manière à en permettre l'identification catégorique.

² Pour les tournois de jeux, l'al. 1 ne s'applique qu'à la table finale.

³ Les caméras affectées à la surveillance des jeux d'argent automatisés doivent être capables de filmer les jeux automatisés isolément ou en petits groupes de sorte que les événements importants du point de vue de la sécurité soient enregistrés.

Art. 35 Processus (art. 55, al. 1, OJAR)

¹ Les processus suivants sont surveillés par un système de vidéo-surveillance:

- a. transactions aux caisses;
- b. comptage des jetons et de l'argent, y compris du tronc;
- c. mouvements d'argent et de jetons entre les jeux d'argent automatisés, les tables de jeux, les troncs, les caisses, les appareils de paiement et le coffre.

² Pour les processus visés aux let. a et b, la valeur de l'argent et des jetons doit être reconnaissable.

Art. 36 Information sur la vidéo-surveillance (art. 55 OJAR)

Les employés et les clients des maisons de jeu doivent être informés de manière appropriée de l'existence de la vidéo-surveillance.

Art. 37 Panne du système de vidéo-surveillance
(art. 55, al. 1 et 4, OJAR)

¹ Lorsqu'une panne du système de vidéo-surveillance est constatée avant le début de l'exploitation journalière, les machines ou les tables concernées ne peuvent pas être mises en exploitation si cette panne entraîne une interruption de la surveillance ou de l'enregistrement des images.

² Lorsqu'une panne du système de vidéo-surveillance est constatée pendant que des jeux ont cours, l'exploitation des tables concernées doit être interrompue au terme de la partie en cours si la panne entraîne une interruption de la surveillance.

Art. 38 Surveillance
(art. 55, al. 2, OJAR)

¹ La maison de jeu doit disposer d'un local de vidéosurveillance sécurisé dans lequel il est possible de visionner les images de chacune des caméras installées dans son périmètre.

² De l'ouverture à la fermeture des tables de jeu, au moins un employé chargé de la surveillance vidéo doit être présent dans le local de vidéo-surveillance et surveiller l'exploitation des tables de jeu, au moyen du système de vidéo-surveillance.

Art. 39 Obligation d'établir une documentation

¹ La maison de jeu établit des procès-verbaux permettant de reconstituer le circuit des flux d'argent internes entre les caisses, les tables, les jeux d'argent automatisés, les réserves et le coffre principal.

² Elle consigne également dans un procès-verbal:

- a. la remise de clés et de badges;
- b. le prélèvement du contenu du tronc;
- c. la programmation des systèmes de jackpot et des jeux d'argent automatisés;
- d. les travaux pertinents d'entretien et la maintenance du matériel et des logiciels des tables de jeu, des jeux d'argent automatisés, des systèmes de jackpot, des systèmes de vidéo-surveillance, du SEDC, de la plateforme de jeu et du dispositif d'enregistrement des données (DED); sont notamment pertinents tous les travaux qui servent à maintenir la qualité ou qui peuvent modifier les caractéristiques des installations.

Section 3 Enregistrement des données

Art. 40 Données enregistrées par le SEDC pour les jeux d'argent automatisés
(art. 63, al. 1, OJAR)

¹ Le SEDC doit enregistrer automatiquement pour chaque appareil ou emplacement offrant des jeux d'argent automatisés les données suivantes:

- a. le montant total des crédits de jeux acceptés et crédités sur le jeu d'argent automatisé;
- b. le montant total de toutes les mises;
- c. le montant total de tous les gains;
- d. le montant total des crédits promotionnels non encaissables offerts par la maison de jeu introduits dans l'appareil;
- e. le montant total des crédits promotionnels non encaissables offerts par la maison de jeu retirés de l'appareil;
- f. le nombre de jeux;
- g. le montant total des crédits payés manuellement et annulés sur la machine.

² Pour chaque appareil ou emplacement offrant des jeux d'argent automatisés, il faut également enregistrer:

- a. la date et l'heure des temps morts et des interruptions du fonctionnement;
- b. la date et l'heure de l'ouverture des portes de la machine;
- c. la date et l'heure ainsi qu'une description ou une référence des messages de dysfonctionnement émis par le système de diagnostic interne.

Art. 41 Données enregistrées par le DED pour les jeux en ligne
(art. 63, al. 1, OJAR)

¹ A la fin de chaque session de jeu, le DED doit enregistrer les données suivantes:

- a. la date et l'heure du début et de la fin de la session de jeu;
- b. l'identifiant du joueur;
- c. l'identifiant du jeu et de la table;
- d. le jeu joué et sa version;
- e. le nombre de parties jouées durant la session;
- f. le montant total de toutes les mises engagées durant la session;
- g. le montant total de tous les gains obtenus durant la session;
- h. le montant total des mises promotionnelles offertes par la maison de jeu engagées durant la session;
- i. le montant total des mises promotionnelles gagnées durant la session;
- j. le montant total des gains uniques soumis à l'impôt anticipé;
- k. les données du compte joueur à la fin de la session de jeu, notamment les montants encaissables et non encaissables;
- l. l'identifiant d'un éventuel jackpot;
- m. la date et l'heure de l'enregistrement des informations mentionnées aux let. a à l.

² Est réputé fin d'une session de jeu au sens de l'al. 1 le moment auquel un joueur arrête de jouer en ligne à un jeu déterminé, se déconnecte, commence un autre jeu ou change de table.

³ Lors de toutes les transactions qui modifient les sommes à disposition du joueur ou à chaque changement de l'état administratif du compte joueur, il faut également enregistrer:

- a. l'identifiant du joueur;
- b. l'identifiant de la transaction;
- c. le type de transaction;
- d. l'état administratif du compte joueur;
- e. le montant de la transaction;
- f. les données du compte joueur après la transaction, notamment le montant du solde créditeur encaissable par les joueurs et le montant du solde créditeur non encaissable par ceux-ci;
- g. tout commentaire lié à la transaction
- h. la date et l'heure de l'enregistrement des informations mentionnées aux let. a à g.

⁴ A la fin de chaque journée, le DED doit enregistrer un résumé de toutes les opérations de la journée et notamment contenir les informations suivantes:

- a. le montant total de tous les versements des joueurs sur leur compte joueur;
- b. le montant total de tous les retraits des joueurs de leur compte joueur;
- c. le montant total des soldes créditeurs encaissables par les joueurs;
- d. le montant total des soldes créditeurs non encaissables par les joueurs;
- e. le montant total de toutes les mises;
- f. le montant total de tous les gains;
- g. le nombre de comptes de joueurs;
- h. la date du jour reporté ainsi que la date et l'heure de l'enregistrement des informations mentionnées aux let. a à g.

Art. 42 Exigences auxquelles doit répondre le SEDC, le DED ou le système équivalent pour les systèmes de jackpot
(art. 63, al. 2, OJAr)

¹ Pour chaque système de jackpot, le SEDC ou un système équivalent doit enregistrer les données suivantes:

- a. les gains du jackpot, dates et heures de ces gains;
- b. en cas de déclenchement du jackpot, numéro d'identification du jeu d'argent automatisé à l'origine du déclenchement.

² Pour les systèmes de jackpot en ligne, le DED doit enregistrer pour chaque gagnant les données suivantes au moment du déclenchement du jackpot:

- a. l'identifiant du joueur;
- b. l'identifiant du jackpot;
- c. le montant du jackpot avant le déclenchement;
- d. le montant du jackpot après le déclenchement;
- e. le gain attribué au joueur;
- f. la date et l'heure du gain;
- g. la date et l'heure de l'enregistrement des informations mentionnées aux let. a à f.

Art. 43 Enregistrement des données
(art. 59 OJAR)

¹ Les données visées aux art. 41 et 42 qui proviennent des jeux d'argent automatisés connectés au SEDC doivent être prélevées et sauvegardées sans modification (données brutes). Elles doivent être protégées de toute modification.

² La CFMJ tient à disposition des maisons de jeux des formulaires pour la transmission des données.

³ Les valeurs servant à la détermination du produit brut du jeu, rapportées par le SEDC sur la base des données brutes, qui auraient été corrigées notamment suite à des dysfonctionnements doivent être marquées comme telles et dûment justifiées.

Art. 44 Procès-verbal et droit d'accès

Le SEDC établit un procès-verbal pour chaque accès au système et pour chaque opération qui ont une incidence sur les données du système.

Art. 45 Liaison

¹ Les jeux d'argent automatisés et les jeux de table qui font l'objet d'un décompte électronique sont reliés en permanence au SEDC.

² En cas d'interruption de la connexion, les jeux d'argent automatisés concernés doivent être mis immédiatement hors service si les données ne peuvent être enregistrées dans une mémoire secondaire ou sauvegardées par un autre moyen et ensuite transmises intégralement au SEDC.

³ Le SEDC vérifie régulièrement que la liaison avec les jeux d'argent automatisés est maintenue. Il signale toute interruption de la connexion et en rend compte dans un procès-verbal.

Art. 46 Restriction d'accès

¹ L'accès aux installations et systèmes contenant des données importantes pour la détermination du produit brut des jeux, notamment le SEDC, le DED, le système de

vidéo-surveillance et les systèmes de jackpot, est restreint et doit s'opérer selon les conditions du présent article.

² Toute personne qui a accès aux systèmes visés à l'al. 1 doit disposer d'un mot de passe individuel. A la demande de la maison de jeu, la CFMJ peut autoriser d'autres mesures d'identification à condition qu'elles soient au moins équivalentes.

³ Les tiers ne peuvent accéder aux installations et aux systèmes visés à l'al. 1 que si la personne qui effectue l'opération dispose d'une autorisation préalable de la maison de jeu et d'un accès protégé par un mot de passe individuel.

⁴ Les accès de tiers aux installations et aux systèmes visés à l'al. 1, depuis l'intérieur ou l'extérieur de la maison de jeu, sont consignés dans un procès-verbal qui mentionne, pour chacun de ces accès:

- a. le nom du responsable ayant autorisé l'opération;
- b. le nom de la personne ayant effectué l'opération;
- c. l'heure, la date et la durée de l'intervention;
- d. le motif de l'intervention;
- e. la description des travaux effectués.

Section 4 Documentation

Art. 47 Documentation des systèmes de surveillance

¹ Concernant le système de vidéo-surveillance, la CFMJ peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. indications sur les caméras;
- d. emplacement du local de vidéo-surveillance;
- e. plan du système de vidéo-surveillance (*floorplan*);
- f. description technique précise du fonctionnement du système.

² Concernant le SEDC et le DED, la CFMJ peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. type et nombre des jeux connectés;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. documentation complète sur le matériel et le logiciel;
- f. programme;

- g. certificat, attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 60 OJAR, établissant que la communication entre les jeux d'argent automatisés interconnectés et l'enregistrement des données sont assurés.

Art. 48 Documentation des jeux de casino

¹ Concernant les jeux de table, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des tables de jeu, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures d'examen appliquées;
- g. rapport d'examen.

² Concernant les jeux d'argent automatisés, la CFMJ peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des jeux d'argent automatisés, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures de test appliquées;
- g. photographies numériques en couleurs des jeux d'argent automatisés;
- h. fonction et structure du générateur de chiffres aléatoires;
- i. manière dont se produisent les divers faits et résultats liés au jeu;
- j. gain maximum réalisable lors de chaque partie;
- k. mode de calcul et résultats de la statistique des jeux;
- l. nombre et résultats des tests ou simulations de jeu réalisés;
- m. taux de redistribution;
- n. probabilité de jeux gagnants;
- o. code source;
- p. tout moyen de stockage numérique (EPROM, CD-ROM, flashcard, etc.);

- q. certificat, attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 60 OJAR, établissant que les jeux d'argent automatisés remplissent les exigences légales.

³ Concernant les jeux de casino exploités en ligne, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur;
- b. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- c. indications relatives au déroulement du jeu;
- d. description des procédures de test appliquées;
- e. fonction et structure du générateur de chiffres aléatoires;
- f. manière dont se produisent les divers faits et résultats liés au jeu;
- g. gain maximum réalisable lors de chaque partie;
- h. mode de calcul et résultats de la statistique des jeux;
- i. nombre et résultats des tests ou simulations de jeux réalisés;
- j. taux de redistribution;
- k. probabilité de jeux gagnants;
- l. code source;
- m. méthode permettant d'identifier le jeu de manière sûre;
- n. certificat, attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 60 OJAR, établissant que les jeux d'argent automatisés remplissent les exigences légales.

⁴ Concernant les systèmes de jackpot, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des systèmes de jackpot, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures d'examen appliquées;
- g. numéro du type, du modèle ou de la série jeux d'argent automatisés raccordés au système de jackpot;
- h. description du fonctionnement du système de jackpot et du critère qui le déclenche;
- i. code source;

- j. programme;
- k. certificat, attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 60 OJAR, établissant que ce système de jackpot remplit les exigences légales.

Art. 49 Certificat, attestation et rapport d'examen
(art. 60 OJAR)

¹ La CFMJ définit pour les jeux terrestres et pour les jeux en ligne la procédure et le contenu du rapport d'examen.

² Le certificat mentionné aux art. 47 et 48 doit être établi par un organisme d'évaluation de la conformité accrédité au sens de l'art. 60 OJAR.

Art. 50 Prescriptions particulières en matière de documentation

¹ Lorsqu'elle accepte ou émet des chèques nominatifs, la maison de jeu enregistre:

- a. le nom, le prénom, la date de naissance et l'adresse du tireur ou de la personne en faveur de laquelle elle a émis le chèque;
- b. le type et le numéro de la pièce de légitimation;
- c. la date et l'heure de la transaction;
- d. le numéro du chèque nominatif et, le cas échéant, le numéro de compte et la banque du tireur.

² Lorsqu'elle tient des dépôts à disposition de ses clients la maison de jeu enregistre:

- a. le nom, le prénom, la date de naissance et l'adresse du titulaire du dépôt;
- b. le type et le numéro de la pièce de légitimation;
- c. les retraits et les versements effectués sur le dépôt, en indiquant la date et l'heure de chaque opération.

³ Lorsqu'elle enregistre le gain d'un jackpot, la maison de jeu consigne:

- a. le nom, le prénom, la date de naissance et l'adresse du gagnant;
- b. le type et le numéro de la pièce de légitimation;
- c. le montant du gain.

⁴ La CFMJ définit les exigences que la maison de jeu doit respecter, en particulier, elle fixe le montant à partir duquel l'enregistrement selon l'al. 3 est requis.

Chapitre 4 Protection des joueurs contre le jeu excessif (protection sociale)

Art. 51 Programme de mesures sociales (art. 77 OJAr)

¹ Dans son programme de mesures sociales, la maison de jeu décrit, en tenant compte des particularités liées à son canal de distribution, notamment:

- a. la manière, la forme et le contenu des informations qu'elle met à disposition des joueurs selon art. 77 LJA;
- b. les méthodes, les ressources et les outils utilisés pour assurer un repérage précoce des joueurs présentant un risque de dépendance et les mesures prévues, en particulier les critères d'observation utilisés pour les jeux exploités en ligne;
- c. les mesures d'autocontrôle et de limitation de jeu, les modérateurs de jeu offerts aux joueurs et les interventions et les mesures qu'elle prévoit;
- d. la procédure d'évaluation des conditions d'exclusion, y compris les ressources et les outils utilisés;
- e. le processus d'exclusion, y compris les ressources et les outils utilisés;
- f. la procédure de levée d'exclusion, y compris les ressources et les outils utilisés;
- g. le rôle et les compétences des experts externes associés notamment à la procédure de levée d'exclusion;
- h. le programme de formation, indiquant par type de formation les fonctions des participants, la durée, le contenu et le formateur désigné;
- i. l'organisation et la tenue de la documentation selon l'art. 52.

Art. 52 Documentation liée à la mise en œuvre des mesures de protection sociale

¹ La documentation relative au programme de mesures sociales comprend l'ensemble des documents établis et des données récoltées lors de la mise en œuvre des mesures mentionnées à l'art. 76, al. 1, LJA.

² La maison de jeu établit et organise sa documentation de manière à ce que la CFMJ puisse à tout moment se faire une idée objective du respect des mesures de lutte contre le jeu excessif. Cette documentation doit notamment permettre à la CFMJ de reconstituer les démarches entreprises, les enseignements tirés et les décisions prises par la maison de jeu.

Art. 53 Formation et formation continue

¹ La formation de base doit notamment permettre au personnel concerné de connaître les critères de détection précoce et d'intervenir conformément aux procédures pré-

vues par le programme de mesures sociales. Elle doit être dispensée dans les six mois suivant l'entrée en fonction.

² Dans le cadre de la formation continue annuelle, les connaissances acquises dans le cadre de la formation de base sont complétées et approfondies.

Art. 54 Démarches commerciales auprès de joueurs exclus

Les maisons de jeu n'entreprennent aucune démarche commerciale auprès de joueurs exclus.

Art. 55 Publicité outrancière
(art. 74 LJA)

Les maisons de jeu ne font pas de publicité qui vanterait exagérément les possibilités de gains sans leur opposer les risques de pertes.

Chapitre 5 Dispositions finales

Art. 56 Abrogation du droit en vigueur

L'ordonnance du DFJP du 24 septembre 2004 sur les jeux de hasard³ est abrogée.

Art. 57 Entrée en vigueur

La présente ordonnance entre en vigueur le

...

Département fédéral de
justice et police:

Simonetta Sommaruga

³ RO 2004 4435