

Ordonnance du DFJP sur les maisons de jeu (OMJ-DFJP)

935.511.1

du 7 novembre 2018 (Etat le 1^{er} janvier 2019)

Le Département fédéral de justice et police (DFJP),

vu les art. 11, 16, 20, 43, al. 3, 57, al. 7, 59, al. 4, 60, al. 3, 66, 82, al. 3, 121, al. 1 et 122 de l'ordonnance du 7 novembre 2018 sur les jeux d'argent (OJAr)¹,

arrête:

Chapitre 1 Obligations de documentation

Art. 1 Preuve de la viabilité économique
(art. 4 OJAr)

Pour établir la preuve de sa viabilité économique, la requérante doit produire:

- a. des documents fournissant 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, la gestion indépendante et l'activité commerciale irréprochable
(art. 8, 9 et 10 OJAr)

¹ La Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) peut demander à la requérante de fournir notamment les documents suivants afin d'établir la preuve de la bonne réputation, de la gestion indépendante et de l'activité commerciale irréprochable des personnes morales:

- a. extrait du registre du commerce;
- b. extrait du registre des actions;
- c. extrait du registre des poursuites pour dettes et faillites;
- d. rapport de révision actuel, comptes annuels vérifiés y compris;
- e. rapport de gestion actuel;
- f. comptes et organigramme du groupe;
- g. vue d'ensemble des participations financières;

RO 2018 5201

¹ RS 935.511

- h. liste complète des enquêtes pénales et des procédures pénales et civiles des cinq années précédentes dont la personne morale a fait l'objet ou auxquelles elle a été partie;
- i. liste complète des procédures et décisions des cinq années précédentes, liées à des autorisations d'exploitation délivrées par des autorités étrangères dans le domaine des maisons de jeu.

² La CFMJ peut demander à la requérante de fournir notamment les documents suivants afin d'établir la preuve de la bonne réputation, de la gestion indépendante et de l'activité commerciale irréprochable des personnes physiques:

- a. extrait du casier judiciaire;
- b. extrait du registre des poursuites pour dettes et faillites;
- c. copie des déclarations fiscales et des taxations définitives des deux années précédentes;
- d. curriculum vitae, données sur les principales activités et relations d'affaires y comprises;
- e. vue d'ensemble des participations financières;
- f. liste complète des enquêtes pénales et des procédures pénales et civiles des cinq années précédentes dont la personne physique a fait l'objet ou auxquelles elle a été partie;
- g. liste complète des procédures et décisions des cinq années précédentes, 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 visées à l'art. 2, al. 2, qui concernent les 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

¹ Les maisons de jeu peuvent exploiter les jeux de casino suivants à condition de respecter les exigences de l'art. 3 OJA:

- a. jeux de tables;
- b. jeux d'argent automatisés;
- c. jackpots.

² Constituent notamment des jeux de table:

- a. le jeu de la boule;
- b. la roulette;
- c. la roue de la fortune ou le Big wheel;
- d. le blackjack;
- e. le punto banco;
- f. le baccara ou le 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

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

Art. 6 Instruments et accessoires de jeu

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 qu'un compensateur ou un 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 et 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 Exigences relatives aux 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 par des méthodes reconnues de calcul des probabilités ou par un autre procédé reconnu par la CFMJ.

Art. 12 Système de diagnostic interne

¹ Le système de diagnostic interne doit permettre de détecter les dysfonctionnements du jeu d'argent automatisé. Il doit également contenir les données permettant de connaître 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 acquis avec un autre moyen de paiement 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'acquérir des crédits de jeu;
- 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 doivent afficher les données visées à l'al. 1, let. a et b, en valeur monétaire.

Section 4 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. Le déclenchement 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. Ces conditions doivent leur être communiquées.

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

⁴ Le gain possible du jackpot correspond soit à une valeur de départ augmentée de la somme des montants versés au jackpot par les jeux d'argent (incréments), soit à un prix fixe prédéterminé, en argent ou en nature.

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

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

Le jackpot doit être conçu de telle manière:

- a. qu'il soit impossible de prévoir le moment auquel le jackpot sera 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 déclenché; 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 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, celui-ci doit revenir immédiatement à la valeur de départ prévue.

⁵ L'al. 3 ne s'applique pas aux jackpots pour lesquels le montant maximal des incréments 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 ainsi que 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 jackpot;
- c. tout dysfonctionnement du système reconnu par ce dernier;
- d. les données visées l'al. 1, let. b à g.

³ Le présent article ne s'applique pas aux jackpots pour lesquels le montant maximal des incréments ne dépasse pas 5000 francs.

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

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

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

- a. met hors service 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 gain du jackpot est déterminé par le 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 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 jeu 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 de ce prix 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 Après une interruption du jackpot, le montant affiché lors de la remise en marche est le même qu'avant l'interruption.

³ Toute modification de paramètres, en particulier de la condition déterminant le déclenchement du jackpot, et toute 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 montant 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 jackpot, notamment lorsque le 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 jackpots

¹ Lorsque des jeux de plusieurs maisons de jeu sont interconnectés pour former un jackpot commun, les maisons de jeu connectées règlent par écrit leurs droits et leurs obligations.

² L'interconnexion entre les jackpots doit être cryptée.

³ Les maisons de jeu connectées au jackpot doivent désigner celle d'entre elles qui les représentera dans les relations avec la CFMJ relatives au jackpot commun.

Section 5 **Jeux de casino en ligne**

Art. 24 Vérification du fonctionnement correct

(art. 21 OJA)

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

Art. 25 Interruption du jeu

¹ Si le jeu de casino en ligne est interrompu, cette interruption 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 tant que le terminal du joueur n'est pas connecté au jeu.

Art. 26 Enregistrement des résultats des jeux

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

Art. 27 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. 28** Organisation de tournois de jeux de casino

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

² Un tournoi est une manifestation qui met en présence plusieurs participants dans un ou plusieurs jeux de casino. Au début du tournoi, chaque participant dispose du même nombre de crédits.

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

- a. jeux de casino auxquels on joue;
- b. déroulement du jeu;
- c. modalités de désignation du vainqueur;
- d. montant des taxes d'inscription ou de participation;
- e. 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. 29 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 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. 43 OJAr)

Art. 30

Les règles de jeu contiennent au moins les indications suivantes:

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

Section 2 Systèmes de vidéo-surveillance

Art. 31 Lieux

(art. 57, 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. secteur des caisses;
- d. locaux dans lesquels sont conservés, entreposés, transportés ou comptés de l'argent, des jetons ou des instruments de jeu.

Art. 32 Tables de jeu et jeux d'argent automatisés

(art. 57, 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, des dés et des autres instruments de jeu, de manière à en permettre l'identification catégorique. Le système de vidéosurveillance peut être équipé d'un enregistrement audio.

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. 33 Processus

(art. 57, 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 la surveillance visée à l'al. 1, let. a et b, la valeur des billets, de la monnaie et des jetons doit être reconnaissable.

Art. 34 Information sur la vidéo-surveillance

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

Art. 35 Panne du système de vidéo-surveillance

(art. 57, al. 4, OJAr)

¹ Si une panne du système de vidéo-surveillance est constatée avant le début de journée d'exploitation et qu'elle entraîne une interruption de la surveillance ou de l'enregistrement des images, les jeux d'argents automatisés ou les tables concernées ne peuvent pas être mises en exploitation

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

Art. 36 Local de surveillance

(art. 57, al. 2, OJAr)

¹ La maison de jeu doit disposer d'un local de vidéo-surveillance sécurisé dans lequel il est possible de visionner les images de chacune des caméras installées dans le périmètre de la maison de jeu.

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 pour surveiller l'exploitation des tables de jeu.

Art. 37 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 jackpots 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 jackpots, de la plateforme de jeu en ligne, des systèmes de jackpot, des systèmes de vidéo-surveillance, du SEDC 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. 38 Données enregistrées par le SEDC pour les jeux d'argent automatisés
(art. 59 OJA)

¹ Le SEDC doit enregistrer automatiquement les données suivantes pour chacun des appareils ou emplacements où des jeux d'argent automatisés sont proposés:

- a. montant total des crédits de jeux acceptés et crédités sur le jeu d'argent automatisé;
- b. montant total de toutes les mises;
- c. montant total de tous les gains;
- d. montant total des crédits de jeu gratuits qui sont introduits dans l'appareil;
- e. montant total des crédits de jeu gratuits qui sont restitués au joueur par l'appareil;
- f. nombre de jeux;
- g. montant total des crédits payés manuellement et annulés sur la machine.

² Pour chacun des appareils ou emplacements visés à l'al. 1, le SEDC doit également enregistrer les informations suivantes:

- a. date et heure des temps morts et des interruptions du fonctionnement;
- b. date et heure de l'ouverture des portes de la machine;
- c. date et heure des messages de dysfonctionnement émis par le système de diagnostic interne (art. 12) ainsi qu'une description de ces messages.

Art. 39 Données enregistrées par le DED pour les jeux en ligne
(art. 60 OJA)

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

- 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 de la session de jeu;
- d. l'identifiant du jeu et de la table;

- e. le jeu joué, sa version, et le fait qu'il est exploité par une seule ou par plusieurs maisons de jeu;
- f. le nombre de parties jouées durant la session;
- g. le montant total de toutes les mises engagées durant la session;
- h. le montant total de tous les gains obtenus durant la session;
- i. le montant total des crédits de jeu gratuits engagés durant la session;
- j. le montant total des crédits de jeu gratuits gagnés durant la session;
- k. la liste des gains uniques soumis à l'impôt anticipé;
- l. les données du compte joueur à la fin de la session de jeu, notamment les montants encaissables et non encaissables;
- m. le montant total des gains provenant de jackpots interconnectés gagnés durant la session;
- n. le montant total des incréments affectés à des jackpots interconnectés durant la session;
- o. le montant total des commissions prélevées pour des jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu;
- p. la date et l'heure de l'enregistrement des informations visées aux let. a à o.

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 ou se déconnecte.

³ Lors de chacune des transactions qui modifient les sommes à la disposition du joueur ou à chaque changement de l'état administratif du compte joueur, le DED doit 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 le joueur et le montant du solde créditeur non encaissable par celui-ci;
- g. tout commentaire lié à la transaction;
- h. la date et l'heure de l'enregistrement des informations visées 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 saisir notamment les informations suivantes:

- a. montant total de tous les versements effectués par les joueurs sur leur compte joueur;
- b. montant total de tous les retraits effectués par les joueurs depuis leur compte joueur;

- c. montant total des soldes créditeurs encaissables par les joueurs;
- d. montant total des soldes créditeurs non encaissables par les joueurs;
- e. montant total de toutes les mises;
- f. montant total de tous les gains;
- g. nombre de comptes de joueurs;
- h. montant total des gains provenant de jackpots interconnectés;
- i. montant total des incréments affectés à des jackpots interconnectés;
- j. montant total des commissions prélevées pour des jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu;
- k. montant total des crédits de jeu gratuits convertis en crédits de jeu encaissables;
- l. montant total des mises affectées à des jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu;
- m. montant total des gains provenant de jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu;
- n. montant total affecté à l'impôt anticipé;
- o. date du jour reporté et date et heure de l'enregistrement des informations visées aux let. a à n.

Art. 40 Exigences auxquelles doit répondre le SEDC, le DED ou le système de jackpot

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

- a. gains du jackpot et date et heure 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 jackpots en ligne, le DED doit enregistrer pour chaque gagnant les données suivantes au moment du déclenchement du jackpot:

- a. identifiant du joueur;
- b. identifiant du jackpot;
- c. montant du jackpot avant le déclenchement;
- d. montant du jackpot après le déclenchement;
- e. montant du gain attribué au joueur;
- f. montant des crédits de jeu gratuits attribués au joueur;
- g. nature interconnectée ou non du jackpot;
- h. date et heure du gain;
- i. date et heure de l'enregistrement des informations visées aux let. a à h.

Art. 41 Enregistrement des données

(art. 61 OJAr)

¹ Les données visées aux art. 38 et 40, al. 1, 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 la disposition des maisons de jeu des formulaires pour la transmission des données.

³ Les valeurs servant à la détermination du produit brut du jeu qui sont rapportées par le SEDC sur la base des données brutes et qui auraient été corrigées notamment en raison d'un dysfonctionnement doivent être marquées comme telles et dûment justifiées.

Art. 42 Procès-verbal des accès et droit d'accès

Le SEDC établit un procès-verbal pour chacun des accès au système et pour chacune des opérations qui ont une incidence sur les données du système.

Art. 43 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 pas être enregistrées dans une mémoire secondaire ou sauvegardées par un autre moyen et transmises ensuite 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. 44 Restrictions d'accès

¹ La maison de jeu détermine les personnes qui ont accès aux installations et systèmes contenant des données importantes pour l'établissement du produit brut des jeux, notamment au SEDC, au DED, au système de vidéo-surveillance et aux systèmes de jackpot.

² Chacune de ces personnes 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, ainsi que leurs interventions sur ces installations et systèmes, sont consignés dans un procès-verbal qui mentionne, pour chacun des accès et chacune des interventions:

- a. le nom du responsable ayant autorisé l'accès;
- 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. 45 Documentation des systèmes de surveillance

(art. 57, 59 et 60 OJAr)

¹ La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant le système de vidéo-surveillance:

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

² La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant le SEDC et le DED:

- a. nom et adresse du fournisseur et nom et adresse du fabricant s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série;
- c. type et nombre des jeux connectés;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés (schémas et diagrammes de déroulement, par ex.);
- e. documentation complète sur le matériel et le logiciel;
- f. programme;
- g. certificat ou attestation ainsi que le rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 62 OJAr qui établissent que la communication entre les jeux d'argent automatisés interconnectés et l'enregistrement des données sont assurés.

Art. 46 Documentation des jeux de casino

¹ La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant les jeux de table:

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

² La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant les jeux d'argent automatisés:

- a. nom et adresse du fournisseur et nom et adresse du fabricant s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série;
- c. dessins et plans des jeux d'argent automatisés, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés (schémas et diagrammes de déroulement, par ex.);
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures de test appliquées;
- g. photographies numériques en couleur 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. probabilités de gain;
- o. code source;
- p. utilisation de moyens de stockage numérique (EPROM, CD-ROM, flash-card, etc.);
- q. certificat ou attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 62 OJAr qui établissent que les jeux d'argent automatisés remplissent les exigences légales.

³ La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant les jeux de casino exploités en ligne:

- a. nom et adresse du fournisseur et nom et adresse du fabricant s'ils sont distincts;
- b. description du matériel et du logiciel utilisés (schémas et diagrammes de déroulement, par ex.);
- 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 gain;
- l. code source;
- m. méthode permettant d'identifier le jeu de manière sûre;
- n. certificat ou attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 62 OJAr qui établissent que les jeux de casino exploités en ligne remplissent les exigences légales.

⁴ La CFMJ peut exiger les indications et documents suivants concernant les jackpots:

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

- k. certificat ou attestation et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 62 OJAR qui établissent que ce jackpot remplit les exigences légales.

Art. 47 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 de la personne qui tire le chèque ou de la personne en faveur de laquelle elle l'a émis;
- 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 met des dépôts à la 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 dans des directives les autres exigences relatives à l'enregistrement visé au présent article. Elle fixe en particulier le montant à partir duquel l'enregistrement selon l'al. 3 est requis.

Chapitre 4 Protection des joueurs contre le jeu excessif

Art. 48 Programme de mesures sociales

(art. 81 et 82 OJAR)

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

- a. la manière, la forme et le contenu des informations qu'elle fournit aux joueurs en vertu de l'art. 77 de la loi du 29 septembre 2017 sur les jeux d'argent (LJAR)²;

² RS 935.51

- b. les critères d'observation, les méthodes, les ressources et les outils qu'elle utilise pour assurer un repérage précoce des joueurs présentant un risque de dépendance ainsi que les mesures qu'elle prévoit de prendre;
- c. les mesures d'autocontrôle, les mesures de limitation de jeu, les modérateurs de jeu qu'elle propose aux joueurs ainsi que les interventions et les mesures qu'elle prévoit;
- d. les procédures d'évaluation des conditions d'exclusion, y compris les ressources et les outils utilisés;
- e. les procédures d'exclusion et de levée de l'exclusion, y compris les ressources et les outils utilisés;
- f. le rôle et les compétences des experts externes associés notamment à la procédure de levée d'exclusion;
- g. le programme de formation, en indiquant, par type de formation, les fonctions des participants, la durée et le contenu de la formation ainsi que le formateur désigné;
- h. l'organisation et la tenue de la documentation visée à l'art. 49.

Art. 49 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 collectées lors de la mise en œuvre des mesures visées à l'art. 76, al. 1, LJAr³.

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. 50 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 prévues 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. 51 Démarches commerciales auprès de joueurs exclus
(art. 77 OJA^r)

Les maisons de jeu ne doivent entreprendre aucune démarche commerciale auprès de joueurs exclus.

³ RS 935.51

Chapitre 5 Dispositions finales

Art. 52 Abrogation d'un autre acte

L'ordonnance du DFJP du 24 septembre 2004 sur les jeux de hasard⁴ est abrogée.

Art. 53 Entrée en vigueur

¹ La présente ordonnance entre en vigueur le 1^{er} janvier 2019, sous réserve de l'al. 2.

² Si les résultats de la votation du 10 juin 2018 sont validés après le 24 décembre 2018, la présente ordonnance entre en vigueur le 1^{er} janvier 2020.

⁴ [RO 2004 4435]

