

Ordonnance du DFJP sur les systèmes de surveillance et les jeux de hasard (Ordonnance sur les jeux de hasard, OJH)

du 13 mars 2000

Le Département fédéral de justice et police,

vu les art. 24, 29, al. 5, 41, al. 1, 42, al. 1, 47, al. 1, 49, 54, al. 3, 55, 58, al. 2, 60, 62, al. 2, 64, al. 2, et 69 de l'ordonnance du 23 février 2000 sur les maisons de jeu (OLMJ)¹,

vu la loi fédérale du 6 octobre 1995 sur les entraves techniques au commerce²,

arrête:

Chapitre 1 Délimitation des appareils à sous servant aux jeux d'adresse

Art. 1 Critères (art. 60 OLMJ)

Un appareil à sous est réputé servir aux jeux d'adresse lorsque notamment:

- a. un joueur adroit peut réaliser un gain plus élevé qu'un joueur moins habile;
- b. le joueur ne peut réaliser aucun gain s'il s'abstient d'influencer le jeu;
- c. le joueur ne peut réaliser aucun gain ou peut réaliser seulement un gain insignifiant s'il adopte un comportement passif.

Art. 2 Documents à produire (art. 58, al. 2, OLMJ)

Lors de la présentation d'un appareil à sous, les indications et documents suivants doivent être fournis:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. description et photographie de l'appareil à sous;
- c. exigences que le jeu impose au joueur;
- d. dessins et plans de l'appareil à sous, de ses composantes et de ses éléments;

RS 935.521.21

¹ RS 935.521; RO 2000 766

² RS 946.51

- e. données et indications techniques relatives au matériel et au logiciel qui équipent l'appareil à sous, tels que les schémas et diagrammes de déroulement;
- f. code de la source et du programme;
- g. indications relatives au déroulement du jeu;
- h. description des éléments qui guident et déterminent l'issue du jeu;
- i. forme de gain possible;
- j. résultats d'un échantillon de tests suffisamment large;
- k. statistique des gains.

Chapitre 2 Systèmes de surveillance

Section 1 Exigences

(art. 24 et 29 OLMJ)

Art. 3 Système de vidéosurveillance

¹ Les lieux et processus suivants doivent être surveillés 24 heures sur 24 par un système de vidéosurveillance:

- a. périmètre d'accès à la maison de jeu;
- b. salles de jeux;
- c. locaux dans lesquels sont conservés, entreposés, transportés ou comptés de l'argent, des jetons ou des instruments de jeu;
- d. endroits où se trouvent le système électronique de décompte et de contrôle ainsi que le système de jackpot (calculateur de jackpot);
- e. prélèvement de l'argent des jeux de table et des appareils à sous servant aux jeux de hasard;
- f. mouvements d'argent et de jetons aux diverses tables de jeux.

² Les caméras doivent être orientables et munies d'un zoom. Chaque caméra affectée à la surveillance des jeux de table doit notamment être capable de filmer la valeur des jetons joués, des cartes à jouer, des dés et des autres instruments de jeu, ainsi que les faits liés aux jeux et les résultats des jeux de manière à en permettre l'identification catégorique.

³ Les caméras affectées à la surveillance des appareils à sous doivent être capables de filmer les appareils isolément ou en petits groupes.

Art. 4 Système électronique de décompte et de contrôle

¹ Le système électronique de décompte et de contrôle (SEDC) doit être capable de calculer en tout temps le produit brut des jeux et le taux de redistribution des jeux qui lui sont connectés.

² Si des jeux de table lui sont connectés, le SEDC doit enregistrer:

- a. le numéro de la table;
- b. les mouvements d'argent et de jetons, en particulier le stock de départ et le stock final, y compris les réapprovisionnements;
- c. le stock de départ et le stock final chaque fois que les équipes de croupiers se relaient lorsqu'il s'agit de tables de jeu entièrement électroniques.

³ Pour les appareils à sous servant aux jeux de hasard, le SEDC doit enregistrer:

- a. le numéro d'identification des appareils;
- b. le flux de l'argent, en particulier les transactions telles que l'introduction et le versement de monnaie (coin in/coin out), la monnaie en caisse (coin drop), l'introduction de billets de banque (bill in) et les versements effectués par les caisses externes (handpays);
- c. les remplissages du hopper;
- d. le montant total des mises engagées (turnover);
- e. le montant total des gains réalisés (total wins);
- f. le nombre de parties;
- g. l'avoir sous forme de crédits;
- h. les temps morts et les interruptions dans le fonctionnement des appareils;
- i. la date et l'heure de l'ouverture des appareils.

⁴ Pour les systèmes de jackpot, le SEDC doit enregistrer:

- a. le nombre et le type de systèmes;
- b. les montants versés par chaque appareil à sous pour alimenter le jackpot (increments);
- c. les gains du jackpot.

⁵ Les increments au sens de l'al. 4, let. b, ne sont pas comptés dans le produit brut des jeux.

⁶ Le stock de départ et le stock final de l'argent liquide et des jetons peuvent être saisis manuellement dans le SEDC lorsqu'aucun jeu de table n'est exploité de façon entièrement électronique ni ne fait l'objet d'un décompte électronique.

Section 2 Exploitation

(art. 24 et 29 OLMJ)

Art. 5 Liaison

Le SEDC doit être relié en permanence aux appareils à sous servant aux jeux de hasard et aux systèmes de jackpot. Les jeux de table qui font l'objet d'un décompte électronique doivent également être reliés au SEDC.

Art. 6 Protection contre les accès indus

¹ Le SEDC, le système de vidéosurveillance et le système de jackpot (calculateur de jackpot) doivent être protégés contre toute intervention indue.

² Les systèmes doivent être installés dans des locaux protégés contre tout accès indu.

Art. 7 Local de surveillance

La maison de jeu entretient un local de surveillance où converge l'ensemble des données et des informations recueillies notamment par le SEDC et par le système de vidéosurveillance.

Chapitre 3 Jeux de table**Section 1 Exigences**

(art. 62 OLMJ)

Art. 8 Caractéristiques

Les jeux de table doivent être conçus de façon à se prêter à une exploitation conforme aux règles et à garantir un déroulement du jeu loyal et tributaire du hasard.

Art. 9 Boîtiers

¹ Chaque jeu de table doit être doté d'au moins un boîtier muni d'un système de fermeture à clé (drop box) pour la conservation de jetons, de quittances, de relevés ou de formulaires.

² Le boîtier doit porter la mention de la table de jeu.

Art. 10 Récipients réservés aux pourboires (tronc)(art. 29, al. 1, loi du 18 décembre 1998 sur les maisons de jeu³)

Chaque jeu de table doit être muni d'un récipient réservé aux pourboires (tronc).

Art. 11 Instruments de jeu

Les instruments de jeu, tels que les cartes à jouer, les boules et les dés, doivent être conçus de façon à se prêter au jeu concerné et à en garantir le déroulement loyal et tributaire du hasard.

³ RS 935.52; RO 2000 677

Section 2 Exploitation

(art. 69 OLMJ)

Art. 12 Règles de jeu

(art. 54, al. 3, OLMJ)

¹ Les jeux de table doivent être exploités conformément aux règles de jeu édictées par la maison de jeu et approuvées par la Commission fédérale des maisons de jeu (commission).

² Les règles de jeu doivent contenir au moins des explications sur:

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

**Art. 13 Jeux de table proposés dans les maisons de jeu au bénéfice
d'une concession A**

(art. 41 OLMJ)

Les maisons de jeu au bénéfice d'une concession A sont habilitées à exploiter les jeux de table suivants:

- a. jeu de la boule;
- b. roulette française;
- c. roulette américaine (0 ou 00);
- d. roue de la fortune/big wheel;
- e. black-jack;
- f. punto banco;
- g. mini/midi punto banco;
- h. baccara/chemin de fer;
- i. poker (seven card stud);
- j. caribbean stud poker;
- k. pai gow poker;
- l. sic bo;
- m. craps.

Art. 14 Jeux de table proposés dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B
(art. 42 OLMJ)

Les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B sont habilitées à exploiter au maximum trois des jeux de table suivants:

- a. jeu de la boule;
- b. roulette américaine (seulement 0);
- c. roue de la fortune/big wheel;
- d. black-jack;
- e. poker (seven card stud);
- f. mini/midi punto banco;
- g. sic bo.

Art. 15 Roulette

La roulette française et la roulette américaine ne peuvent être exploitées que si:

- a. la vitesse de rotation de la cuvette est en permanence contrôlée et enregistrée électroniquement;
- b. les chiffres sortants sont consignés et attestés électroniquement ou d'une autre façon adéquate, à des fins statistiques.

Art. 16 Mises maximales autorisées pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B
(art. 49 OLMJ)

Les mises maximales autorisées pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B figurent dans l'annexe 1.

Art. 17 Possibilités de mises et de gains
(art. 55 OLMJ)

Les possibilités de mises et de gains aux divers jeux de table figurent dans l'annexe 2.

Chapitre 4 Appareils à sous servant aux jeux de hasard

Section 1 Exigences
(art. 62 OLMJ)

Art. 18 Contrôle et fonctionnement

1 Tout appareil à sous servant aux jeux de hasard doit:

- a. pouvoir redémarrer sans perdre de données après une rupture de courant;
- b. être doté d'un système de surveillance interne (art. 24);

- c. être doté d'un générateur de chiffres aléatoires présentant un degré de fiabilité de 95 % au moins dans la détermination des faits et des résultats liés aux jeux. Ce degré de fiabilité peut être démontré soit par des méthodes reconnues de calcul des probabilités, soit par un autre procédé reconnu par la commission;
- d. être protégé contre toute influence extérieure, en particulier contre les interférences électromagnétiques et électrostatiques et contre les ondes radio-électriques.

² La connexion et la communication avec d'autres appareils et systèmes ne doivent en aucun cas influencer les faits et les résultats liés aux jeux de hasard proposés par l'appareil à sous.

Art. 19 Faits et résultats liés aux jeux

¹ Tous les faits et résultats liés aux jeux doivent dépendre de façon prépondérante du hasard.

² Les faits et les résultats liés aux jeux dépendent de façon prépondérante du hasard:

- a. s'ils sont produits par un générateur de chiffres aléatoires ou par un autre moyen fondé sur l'intervention du hasard;
- b. s'ils ne sont pas ou s'ils sont très peu susceptibles d'être influencés par le joueur.

³ Le déclenchement des faits liés aux jeux ne peut être déterminé que par des paramètres constants.

⁴ Il est permis de recourir à plusieurs paramètres qui présentent des taux de redistribution différents et un nombre variable de faits et de résultats liés aux gains. Les paramètres supplémentaires doivent inclure tous les niveaux de gains proposés par l'appareil à sous et ne peuvent être inférieurs au taux de redistribution minimum prévu à l'art. 20, al. 1.

⁵ La statistique interne des faits liés aux jeux, dont dispose l'appareil à sous pour calculer le taux de redistribution, ne doit influencer en aucune manière le générateur de chiffres aléatoires.

Art. 20 Taux de redistribution et probabilité de gain

¹ Un appareil à sous servant aux jeux de hasard doit présenter un taux de redistribution théorique de 80 % au moins. La commission peut autoriser des dérogations.

² La probabilité de réaliser un gain supérieur à la mise doit être de 10 % au moins.

³ Le taux de redistribution et la probabilité de gain visés aux al. 1 et 2 doivent être déterminés au moyen de méthodes reconnues de calcul des probabilités, en fonction du nombre potentiel de résultats liés aux jeux, ou démontrés par des tests de jeu.

Art. 21 Début et fin de la partie

¹ La partie commence lorsque le joueur en provoque le déclenchement par l'introduction d'une mise et elle s'achève par le verdict de gain ou de perte, avant qu'une mise ne soit exigée pour le déclenchement d'une nouvelle partie.

² Les parties supplémentaires proposées (notamment les parties à risque) ne sont pas considérées comme de nouvelles parties tant que le gain obtenu n'est ni payé ni enregistré dans la mémoire des crédits de l'appareil à sous, mais affecté directement à la partie supplémentaire. Le gain maximal fixé par l'art. 52, al. 2, OLMJ pour les appareils à sous exploités dans des maisons de jeu au bénéfice d'une concession B ne doit pas être dépassé.

Art. 22 Compteurs

¹ Un appareil à sous servant aux jeux de hasard doit être muni de compteurs électriques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

² Les compteurs électriques doivent présenter un degré de précision de 99,99 % au moins et se remettre à zéro, en indiquant cette opération, une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

³ Les compteurs électromécaniques doivent correspondre à l'état reconnu de la technique.

Art. 23 Données à enregistrer

¹ Les compteurs électriques doivent enregistrer au moins:

- a. le flux de l'argent, en particulier les transactions telles que le coin in et le coin out, le coin drop, le bill in et le handpay;
- b. le montant total des mises engagées (turnover);
- c. le montant total des gains (total wins);
- d. le nombre de parties;
- e. l'avoir sous forme de crédits;
- f. les temps morts et les interruptions dans le fonctionnement des appareils;
- g. l'ouverture des appareils et des compartiments où se trouve l'argent;
- h. les dérangements.

² Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les mêmes données que les compteurs électriques, dans la mesure où cela est techniquement possible.

Art. 24 Système de surveillance interne

¹ Tout appareil à sous servant aux jeux de hasard doit être muni d'un système de surveillance interne qui enregistre tous les faits et résultats liés aux jeux, ainsi que les manipulations opérées sur et dans l'appareil.

² Le système de surveillance interne doit procéder à des tests autonomes de l'appareil à sous et communiquer immédiatement tout dysfonctionnement au SEDC. Lorsqu'il détecte des dysfonctionnements au niveau des éléments de l'appareil qui déterminent le déroulement du jeu, il doit automatiquement arrêter l'appareil.

³ Le système de surveillance interne doit mémoriser et, sur demande, afficher tous les faits et résultats liés à la partie en cours ainsi qu'aux neuf parties précédentes.

⁴ Lorsque l'appareil à sous est muni d'un lecteur de billets de banque, le système de surveillance interne doit mémoriser et, sur demande, afficher la valeur du dernier billet introduit et celle des cinq billets précédents, ainsi que les crédits accordés sur la base de ces billets.

⁵ Le système de surveillance interne doit pouvoir en tout temps calculer et afficher sur demande le taux de redistribution le plus actuel et le produit brut des jeux.

Section 2 Exploitation

(art. 69 OLMJ)

Art. 25

(art. 54, al. 3, OLMJ)

¹ Les appareils à sous servant aux jeux de hasard doivent être exploités conformément aux règles de jeu édictées par la maison de jeu et approuvées par la commission.

² Les règles de jeu doivent indiquer au moins:

- a. le mode d'utilisation de l'appareil;
- b. la manière d'engager les mises;
- c. les mises minimales et les mises maximales;
- d. les possibilités de gains.

³ La commission peut autoriser des dérogations.

Chapitre 5 Systèmes de jackpot

Section 1 Exigences

(art. 62 OLMJ)

Art. 26 Jeu du jackpot

¹ Tout jeu de hasard connecté à un système de jackpot doit pouvoir déclencher le jackpot dès lors que les conditions préalablement définies sont remplies.

² Tous jeux de hasard connectés à un système de jackpot doivent pouvoir déclencher le jackpot avec la même probabilité lorsque les conditions préalablement définies sont remplies.

³ Toutes les sommes versées au jackpot par les jeux de hasard (increments) doivent être affectées à la cagnotte du jackpot en cours.

⁴ La commission peut autoriser des dérogations.

Art. 27 Systèmes de jackpot

¹ Le système de jackpot doit être conçu de telle façon:

- a. qu'aucune donnée ne se perde et que la cagnotte du jackpot puisse être immédiatement reconstituée au cas où une rupture de courant ou une autre perturbation se produirait;
- b. qu'il ne soit pas possible de deviner à quel moment se réalise la condition préalablement définie pour le déclenchement du jackpot.

² Le système de jackpot doit établir un procès-verbal indiquant:

- a. les increments;
- b. la manière dont un jackpot a été gagné;
- c. le jeu de hasard qui est à l'origine du déclenchement du jackpot.

Section 2 Exploitation

(art. 69 OLMJ)

Art. 28 Liaison en temps réel

Le système de jackpot et les jeux de hasard connectés à ce système doivent être raccordés de manière à garantir leur liaison en temps réel. La commission peut autoriser des dérogations.

Art. 29 Increments et libération du gain

¹ Lorsque les jeux de hasard connectés au système de jackpot sont actionnés (jeu du jackpot), la cagnotte du jackpot doit constamment augmenter en fonction des increments.

² Le montant du jackpot est libéré lorsque les conditions préalablement définies se réalisent.

³ En dérogation à l'al. 1, la commission peut autoriser la mise en jeu de prix en nature préalablement définis, lorsque la sauvegarde des intérêts de l'ensemble des joueurs est garantie.

Art. 30 Interruption et modification du jackpot en cours

¹ Un jackpot en cours ne doit pas être interrompu tant qu'il ne s'est pas déclenché.

² La commission peut autoriser des dérogations, notamment afin de remédier à des dysfonctionnements.

³ Lors de la remise en marche du jackpot, le montant affiché de la cagnotte doit être le même qu'avant l'interruption. L'art. 41, al. 3, est réservé.

⁴ Si les paramètres doivent être réintroduits dans le système lors de la remise en marche, la commission doit être associée à l'opération. Elle doit approuver la nouvelle programmation des paramètres.

Art. 31 Réduction et transfert du gain du jackpot

¹ Le montant du jackpot en jeu ne peut être réduit tant que le gain n'a pas été libéré, à moins que la maison de jeu ne corrige le jackpot à la suite d'un dysfonctionnement.

² Sous réserve de l'al. 4, le montant du jackpot en jeu peut être transféré dans un autre système de jackpot lorsque le système de jackpot ou les jeux de hasard connectés sont défectueux ou doivent être remplacés.

³ Sous réserve de l'al. 4, les maisons de jeu au bénéfice d'une concession A peuvent partager le montant du jackpot en cours et en transférer une partie dans un autre système de jackpot lorsque ce montant excède la limite interne de la maison de jeu.

⁴ Si le montant d'un jackpot est transféré ou partagé, cette opération doit être approuvée par la commission.

Art. 32 Affichage du montant du jackpot

Un affichage doit indiquer aux joueurs le montant atteint par le jackpot en jeu. Un léger décalage dans le temps peut être toléré si la somme affichée lors de la libération du gain est correcte.

Art. 33 Comptabilisation du gain

¹ Après le déclenchement du jackpot, le système de jackpot doit enregistrer et afficher les données suivantes:

- a. indication de l'appareil qui est à l'origine du déclenchement;
- b. montant du gain.

² Après le déclenchement du jackpot, le système de jackpot doit immédiatement et automatiquement revenir à la somme de départ et poursuivre le jeu. Cette somme de départ ne doit pas être déduite du produit brut des jeux.

³ Lorsque le gagnant du jackpot ne peut être identifié, la cagnotte est attribuée à l'assurance-vieillesse et survivants de la Confédération.

Art. 34 Plusieurs gagnants

Lorsque le jackpot est déclenché simultanément par plusieurs appareils, chaque joueur à l'origine du déclenchement reçoit l'intégralité de la cagnotte affichée. La commission peut approuver d'avance une répartition différente pour chaque système de jackpot.

Section 3

Liaison entre plusieurs systèmes de jackpot au sein d'une maison de jeu au bénéfice d'une concession A

Art. 35

(art. 45 OLMJ)

1 Lorsque des jeux de hasard sont connectés simultanément à plusieurs systèmes de jackpot ou que plusieurs systèmes de jackpot sont reliés entre eux, les dispositions des al. 2 et 3 sont applicables en sus de celles qui sont fixées dans les sections précédentes du présent chapitre.

2 Un affichage doit indiquer aux joueurs à quel(s) système(s) de jackpot le jeu de hasard qu'ils utilisent est connecté.

3 Sur demande, la maison de jeu doit pouvoir en tout temps fournir à la commission les informations suivantes:

- a. composition et importance des montants transférés à la cagnotte du jackpot par les jeux de hasard (increments);
- b. montant atteint par les divers jackpots;
- c. somme atteinte par l'ensemble des jackpots;
- d. montant maximum des jackpots;
- e. somme de départ des systèmes de jackpot connectés.

Section 4

Liaison entre maisons de jeu au bénéfice d'une concession A

(art. 46 OLMJ)

Art. 36

Connexion de jeux de hasard entre maisons de jeu au bénéfice d'une concession A

Lorsque des jeux de hasard ou des systèmes de jackpot sont connectés entre différentes maisons de jeu, les dispositions suivantes sont applicables en sus de celles qui sont fixées dans les sections précédentes du présent chapitre.

Art. 37

Système de jackpot central

1 Le système de jackpot central doit se trouver dans l'une des maisons de jeu connectées. La maison de jeu en question est responsable du système de jackpot central, à moins que la commission n'approve une autre réglementation.

2 La communication entre le système de jackpot central et les maisons de jeu connectées doit être codée.

Art. 38

Sécurité des données et de l'exploitation

1 Le système de jackpot central doit disposer d'un groupe électrogène de secours garantissant le fonctionnement du système de jackpot en cas de rupture de courant.

² Lorsque la communication entre le système de jackpot central et une maison de jeu est interrompue, les jeux de hasard connectés au système de jackpot dans la maison de jeu concernée doivent être immédiatement arrêtés.

³ L'exploitation des jeux de hasard peut se poursuivre sans connexion au système de jackpot si les joueurs sont informés de l'interruption.

⁴ Lorsque la liaison est rétablie, la concordance de la cagnotte affichée dans les maisons de jeu connectées doit être assurée.

Art. 39 Enregistrements

Chaque maison de jeu connectée doit enregistrer trimestriellement le montant total des sommes qu'elle a transférées au système de jackpot central. Les enregistrements doivent être conservés pendant deux ans au moins à compter de la libération du jackpot.

Section 5

Limite du jackpot dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B

(art. 53, al. 2, OLMJ)

Art. 40

La part du montant du jackpot qui, pour des raisons techniques, dépasse la limite autorisée, n'est pas versée aux joueurs. Elle est affectée à l'assurance-vieillesse et survivants de la Confédération. Les joueurs doivent être informés de manière adéquate du fait que la limite légale du jackpot a été atteinte et que les gains ne seront payés que jusqu'à concurrence de ce montant.

Section 6

Dispositions spéciales applicables à l'utilisation de montants transférés au jackpot

Art. 41

¹ Si une maison de jeu interrompt son exploitation ou l'exploitation du système de jackpot durant plus d'un mois ou définitivement, la commission décide de l'affectation de la cagnotte du jackpot constituée jusqu'à l'interruption.

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 transférés restent dans la cagnotte du jackpot.

³ Si une maison de jeu reliée à une ou plusieurs autres maisons de jeu interrompt l'exploitation du système de jackpot auquel ces maisons de jeu sont connectées, elle peut en reprendre l'exploitation à condition de créditer le jackpot de la contre-valeur

des montants qu'elle lui aurait transférés s'il n'y avait pas eu d'interruption. La commission peut approuver un arrangement différent entre les maisons de jeu reliées.

Chapitre 6 Obligation d'établir une documentation

Art. 42 Systèmes de surveillance

¹ Lors de la mise en exploitation du système de vidéosurveillance, la maison de jeu est tenue de fournir à la commission 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;
- c. nombre et emplacements des caméras;
- d. emplacement du local de surveillance;
- e. plan du système de vidéosurveillance.

² Lors de la mise en exploitation du système électronique de décompte et de contrôle, la maison de jeu est tenue de fournir à la commission 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;
- c. type et nombre des jeux connectés;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et diagrammes de déroulement;
- e. documentation complète sur le matériel et le logiciel;
- f. code de la source et du programme.

Art. 43 Jeux

(art. 64 OLMJ)

¹ Lors de la mise en exploitation de jeux de table, d'appareils à sous servant aux jeux de hasard et de systèmes de jackpot, la maison de jeu est tenue de fournir à la commission 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 (identification);
- c. dessins et plans des jeux de table, des appareils à sous servant aux jeux de hasard ou des systèmes de jackpot, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;

- f. description des procédures d'essais appliquées;
 - g. résultat de l'essais.
- ² Pour les appareils à sous servant aux jeux de hasard, les indications et documents supplémentaires suivants doivent également être fournis:
- a. photographies en couleurs de l'appareil à sous;
 - b. fonction et articulation du générateur de chiffres aléatoires;
 - c. manière dont se produisent les divers faits et résultats liés au jeu;
 - d. gain maximum réalisable lors de chaque partie;
 - e. mode de calcul et résultats de la statistique des jeux;
 - f. nombre et résultats des tests ou simulations de jeu réalisés;
 - g. taux de redistribution;
 - h. probabilité de jeux gagnants;
 - i. code de la source et du programme.
- ³ Pour les systèmes de jackpot, les indications et documents supplémentaires suivants doivent également être fournis:
- a. numéro du type, du modèle ou de la série des appareils à sous servant aux jeux de hasard raccordés au système de jackpot;
 - b. description du fonctionnement du système de jackpot ainsi que du critère qui le déclenche;
 - c. code de la source et du programme.

Chapitre 7 Tournois

(art. 47 OLMJ)

Art. 44 Notion et règles

¹ Les maisons de jeu au bénéfice d'une concession A peuvent organiser des tournois. Un tournoi est une manifestation au cours de laquelle plusieurs participants se mesurent dans des jeux de hasard. Au départ, chaque joueur est crédité du même nombre de parties. Pendant le tournoi, seules ces parties peuvent être jouées. Des prix peuvent être mis en jeu.

² Avant d'annoncer un tournoi, la maison de jeu doit en soumettre les règles à la commission pour approbation. Les règles du tournoi doivent indiquer au moins:

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

³ Les règles du tournoi doivent être communiquées aux participants.

Art. 45 Jeux de hasard autorisés et produit brut des jeux

¹ Les tournois ne peuvent être organisés qu'avec des jeux de hasard conformes aux exigences techniques relatives aux jeux.

² Si les tournois ont lieu avec des tables de jeu ou des appareils à sous servant aux jeux de hasard connectés au SEDC, ce dernier doit présenter séparément les données collectées pendant le tournoi.

³ La différence entre le montant total des taxes d'inscription et celui des prix attribués est considérée, en cas d'excédent, comme faisant partie du produit brut des jeux.

⁴ La maison de jeu établit un décompte à cet effet.

Chapitre 8 Dispositions finales**Art. 46** Jackpot en cours à l'échéance de la concession provisoire B

Les maisons de jeu au bénéfice d'une concession provisoire B, qui ont reçu une concession définitive, peuvent, à l'échéance de leur concession provisoire, poursuivre l'exploitation des jackpots en cours jusqu'à ce qu'ils soient régulièrement déclenchés, même si la limite fixée à l'art. 53, al. 2, OLMJ est dépassée. Le montant intégral du jackpot doit être payé.

Art. 47 Entrée en vigueur

La présente ordonnance entre en vigueur le 1^{er} avril 2000.

13 mars 2000

Département fédéral de justice et police:

Ruth Metzler-Arnold

Annexe I
(art. 16)

Mises maximales pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B

Pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B, les mises maximales sont les suivantes:

a. Jeu de la boule: Fr. 50.-

b. Roulette américaine (0)

	Francs
Plein	100
Cheval	200
Transversale pleine	300
Carré	400
Transversale simple	600
Douzaine et colonne	1200
Chance simple	2400

c. Black-jack

La mise maximale ne doit pas dépasser 500 francs. La mise maximale vaut pour toute la boîte de jeu. La mise maximale pour chaque boîte de jeu peut être dépassée si la mise est doublée ou partagée.

d. Roue de la fortune

Symbole	Mise maximale en francs
Saphir	500
Améthyste	250
Topaze	100
Opale	50
Emeraude	25
Rubis	15
Diamant	15

e. Sic bo

Combinaison des mises	Maximum en francs
Specific triple	10
Any triple	60
Double	160
4/17	30
5/16	60
6/15	100
7/14	150
8/13	225
9/12	300
10/11	300
Domino combination	300
Single dice (1x)	150
Single dice (2x)	150
Single dice (3x)	150
Big	1800
Small	1800

f. Mini/midi punto banco

Multiple	Fr. 5.-
Maximum tie	Fr. 50.-
Maximum par joueur/banquier	Fr. 500.-

g. Poker (seven card stud)

Split-limit	Fr. 10.- / 20.-
Ante	Fr. 5.-

Annexe 2
(art. 17)

Possibilités de mises et de gains

a. Jeu de la boule

Possibilité de mise	Possibilité de gain
Plein	7:1
Pair/Impair	2:1
Rouge/Noir	2:1
A cheval	3,5:1

b. Roulette française

Possibilité de mise	Symbol	Possibilité de gain
Rouge (tous les numéros rouges)	Rouge	1:1
Noir (tous les numéros noirs)	Noir	1:1
Pair (tous les numéros pairs)	Pair	1:1
Impair (tous les numéros impairs)	Impair	1:1
Manque (numéros 1–18)	Manque	1:1
Passe (numéros 19–36)	Passe	1:1
Première (douzaine)	P ¹²	2:1
Milieu (douzaine)	M ¹²	2:1
Dernière (douzaine)	D ¹²	2:1
Colonne (douze numéros)		2:1
Transversale simple (six numéros qui se suivent sur deux lignes transversales du tableau)		5:1
Carré (quatre numéros formant un carré sur le tableau)		8:1
Transversale pleine (trois numéros qui se suivent sur une ligne transversale du tableau)		11:1
Cheval (deux numéros voisins sur une ligne verticale ou horizontale du tableau)		17:1
Plein (un numéro entre 0 et 37)		35:1

c. Roulette américaine

Possibilité de mise	Symbol	Possibilité de gain
1. Douzaine	1 st	2:1
2. Douzaine	2 nd	2:1
3. Douzaine	3 rd	2:1
Colonne (douze numéros)		2:1
Transversale simple (six numéros qui se suivent sur deux lignes transversales du tableau)		5:1
Carré (quatre numéros formant un carré sur le tableau)		8:1
Transversale pleine (trois numéros qui se suivent sur une ligne transversale du tableau)		11:1
Cheval (deux numéros voisins sur une ligne verticale ou horizontale du tableau)		17:1
Plein (un numéro entre 0 et 37)		35:1

d. Roue de la fortune/big wheel (52 champs de jeu)

Symbol/ nombre de champs de jeu	Rapport des mises
Saphir (24)	1:1
Améthyste (12)	3:1
Topaze (8)	5:1
Opale (4)	10:1
Emeraude (2)	20:1
Rubis (1)	45:1
Diamant (1)	45:1

e. Black-jack

Black-jack	3:2
Assurance	2:1
Septain drilling	1 fois la mise comme bonus

f. Punto banco

Ponte	1:1
Banque	1:1 moins 5 % commission
Egalité	8:1

g. Mini/midi punto banco

Joueur:	1:1
Banque:	1:1 moins 5 % commission
Tie:	8:1

h. Baccara/chemin de fer

Banquier:	mise du joueur adverse moins 5 % commission
Ponte:	1:1 (pas de commission)
Egalité:	les mises restent les mêmes ou peuvent être modifiées par le ponte.

i. Poker (seven card stud)

Vainqueur:	pot (totalité des mises)
Commission:	5 % des mises faites dans le tour de jeu

j. Caribbean stud poker

Sans exploitation d'un jackpot progressif:

High card	as, plus quatre différentes cartes	1:1
Une paire	deux cartes de même valeur	1:1
Deux paires	deux fois deux cartes de même valeur	2:1
Trois mêmes (drilling)	trois cartes de même valeur	3:1
Rue (straight)	suite de cinq cartes de différentes couleurs	4:1
Flush	cinq cartes de même couleur	5:1
Full house	combinaison de trois cartes de même valeur et de deux cartes de même valeur	7:1
Quatre mêmes (poker)	quatre cartes de même valeur	20:1
Straight flush	suite de cinq cartes de même couleur	50:1
Royal flush	as, roi, reine, valet, dix de la même couleur	100:1

Avec exploitation d'un jackpot progressif:

Royal flush	100 % du jackpot
Straight flush	Fr. 4000.-
Four of a kind	500 fois la mise sur le jackpot
Full house	100 fois la mise sur le jackpot
Flush	50 fois la mise sur le jackpot

k. Pai gow poker

- Joueur gagne avec deux sets (hands): totalité du pot moins 5 % commission
 Joueur/dealer gagnent chacun avec un set (hand): push, aucun gain
 Dealer gagne avec deux sets (hands): totalité du pot

l. Sic bo

Possibilité de mise	Résultat	Possibilité de gain
Small (la somme des dés est inférieure ou égale à 10; pas de triple)	total entre 4 et 10	1:1
Big (la somme des dés est supérieure à 10; pas de triple)	total entre 11 et 17	1:1
Single dice (le résultat supposé des dés s'avère exact pour un, deux ou trois dés)	1, 2, 3, 4, 5, 6	1:1 pour 1 résultat correct 2:1 pour 2 résultats corrects 12:1 pour 3 résultats corrects
Domino combination (la combinaison supposée s'avère exacte pour deux dés au moins)	1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6 2/3, 2/4, 2/5, 2/6 3/4, 3/5 3/6 4/5, 4/6 5/6	6:1
Total sum combination (la somme des trois dés)	4 ou 17 5 ou 16 6 ou 15 7 ou 14 8 ou 13 9 ou 12 10 ou 11	60:1 30:1 18:1 12:1 8:1 6:1 6:1
Specific double (deux dés au minimum réalisent le résultat supposé)	deux fois 1, 2, 3, 4, 5 ou 6	11:1
Any triple (réaliser n'importe quel triple)	trois fois 1, 2, 3, 4, 5 ou 6	30:1
Specific triple (le triple supposé se réalise)		180:1

m. Craps

Pass-line	1:1
avec pari simple	1:1 plus mise
avec pari double	1:1 plus mise
Come	1:1
avec pari simple	1:1 plus mise
avec pari double	1:1 plus mise
Don't pass	1:1
avec pari simple	1:1 plus mise
avec pari double	1:1 plus mise
Don't come	1:1
avec pari simple	1:1 plus mise
avec pari double	1:1 plus mise
Chiffres supposés (comme gain)	
4 ou 10	9:5
4 ou 10 (acheté)	2:1 (moins 5% commission)
5 ou 9	7:5
6 ou 8	7:6
Chiffres supposés (comme perte)	
4 ou 10	5:11
4 ou 10 (placé)	1:2 (moins 5% commission)
5 ou 9	5:8
6 ou 8	4:5
Grand 6 ou 8	1:1
Champ	
avec 2 et 12, payant 2:1	1:1 avec exception 2 et 12
avec 2 payant 3:1, 12 payant 2:1	1:1 avec exception 2 et 12
avec 2 payant 2:1, 12 payant 3:1	1:1 avec exception 2 et 12

Propositions de paris (sont calculés x pour y)

Pari	Pari effectif	Rapport des mises
N'importe quel sept	5:1	4:1
N'importe quel craps	8:1	7:1
2 ou 12	35:1	30:1/29:1
3 ou 11	17:1	15:1/14:1
Hardways		
4 ou 10	8:1	7:1
6 ou 8	10:1	9:1