

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

du 20 décembre 2001

---

*Le Département fédéral de justice et police,*

vu les art. 24, 25, al. 3, 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)<sup>1</sup>,  
vu la loi fédérale du 6 octobre 1995 sur les entraves techniques au commerce<sup>2</sup>,  
*arrête:*

## **Chapitre 1 Délimitation entre appareils à sous servant aux jeux de hasard et 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 destinée à établir si cet appareil sert aux jeux de hasard ou aux jeux d'adresse, les indications et documents ci-après 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**

<sup>1</sup>    **RS 935.521**

<sup>2</sup>    **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 source, maître e-prom, cd rom, flashcard et tout autre moyen de stockage numérique;
- 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 vidéo-surveillance des locaux**

<sup>1</sup> Les lieux ci-après doivent être surveillés 24 heures sur 24 sans interruption par un système de vidéo-surveillance:

- 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 (SEDC) ainsi que le système de jackpot (contrôleur de jackpot).

<sup>2</sup> Un enregistrement non continu peut être autorisé, pour autant qu'il démarre, de manière certaine, dès que des personnes entrent dans les endroits concernés ou s'y tiennent. La Commission fédérale des maisons de jeu (commission) se prononce, sur demande du casino et au vu du type de système de vidéo-surveillance et du programme de mesures de sécurité de la maison de jeu, sur l'admissibilité d'un tel enregistrement.

#### **Art. 4            Système de vidéo-surveillance des tables de jeu et des appareils à sous servant aux jeux de hasard**

<sup>1</sup> Chaque table de jeu doit être surveillée par un système de vidéo-surveillance. Les caméras affectée 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.

<sup>2</sup> Les caméras affectées à la surveillance des appareils à sous doivent être capables de filmer les appareils isolément ou en petits groupes afin de garantir la visualisation de tous les faits liés aux appareils à sous. Dans ce but, la maison de jeu est autorisée à diriger une caméra individuelle sur un appareil déterminé en cas de faits et événements liés à cet appareil, pour autant que la surveillance des autres automates soit toujours garantie.

**Art. 5**                    Système de vidéo-surveillance des processus

Les processus suivants doivent être surveillés par un système de vidéo-surveillance:

- a.    prélèvement de l'argent des jeux de table et des appareils à sous servant aux jeux de hasard;
- b.    mouvements d'argent et de jetons aux diverses tables de jeu.

**Art. 6**                    Enregistrement et conservation

<sup>1</sup> Les images du système de vidéo-surveillance doivent être enregistrées et conservées pendant quatre semaines dans un endroit sûr en application de l'art. 29, al. 3, OLMJ.

<sup>2</sup> Les images provenant du système de vidéo-surveillance des tables de jeu doivent être enregistrées en temps réel et conservées sous cette forme au moins une semaine. Après une semaine, les enregistrements en temps réel peuvent être effacés pour autant que le casino garantisse la conservation de ces mêmes données pendant les trois semaines suivantes au moyen d'enregistrements par d'autres caméras ou par la même caméra mais sous une autre forme. Par enregistrement en temps réel, on entend un enregistrement d'au moins 25 images par seconde.

<sup>3</sup> Les employés des maisons de jeu ainsi que leurs clients doivent être informés de manière appropriée de l'existence de la vidéo-surveillance.

**Art. 7**                    Exigences auxquelles doit répondre le SEDC pour les tables de jeu

<sup>1</sup> Pour chaque table de jeu qui lui est connectée, le SEDC doit enregistrer les données suivantes:

- a.    le numéro d'identification de la table;
- b.    le stock de départ et le stock final des jetons, y compris les réapprovisionnements;
- c.    le résultat final à la clôture de l'exploitation;
- d.    le «drop» de l'argent liquide;

<sup>2</sup> Le stock de départ et le stock final des jetons, le «drop» de l'argent liquide ainsi que le résultat final à la clôture de l'exploitation peuvent être saisis manuellement dans le SEDC lorsqu'un jeu de table n'est pas exploité de façon entièrement électronique ou ne fait l'objet d'aucun décompte électronique.

**Art. 8** Exigences auxquelles doit répondre le SEDC pour les appareils à sous servant aux jeux de hasard

<sup>1</sup> Le SEDC doit être capable de calculer le produit brut des jeux et le taux de redistribution de chaque appareil à sous qui lui est connecté.

<sup>2</sup> Le numéro d'identification de chaque automate doit être enregistré dans le SEDC. En outre, pour chaque appareil à sous servant aux jeux de hasard, le SEDC doit enregistrer automatiquement les données suivantes:

- a. montant total des pièces entrant dans le «coin box/cash box»;
- b. montant total des billets introduits et comptabilisés;
- c. montant total des crédits misés dans tous les jeux joués (turnover);
- d. montant total des crédits gagnés dans tous les jeux joués (total wins);
- e. nombre de parties;
- f. date et heure des temps morts et des interruptions dans le fonctionnement des appareils;
- g. date et heure de l'ouverture des appareils.

<sup>3</sup> Dans le cas où l'appareil à sous offre des possibilités de mises différentes, le SEDC doit être capable d'enregistrer correctement la valeur en argent ou en crédit de tous les mises.

<sup>4</sup> Si les crédit de jeu peuvent être introduits de différentes manières ou peuvent être payés d'une autre manière qu'en pièces, chaque manière doit être enregistrée par un compteur individuel.

**Art. 9** Exigences auxquelles doit répondre le SEDC pour le système de jackpot

Pour chaque système de jackpot, le SEDC doit enregistrer les données suivantes:

- a. nombre et type de systèmes;
- b. montants versés par chaque jeu de hasard pour alimenter le jackpot (incrément);
- c. gains du jackpot, dates et heures de ces gains;
- d. en cas de gain du jackpot, numéro d'identification du jeu de hasard et selon le type de jackpot, annonce de gain provenant du jeu de hasard concerné ou annonce correspondante provenant du contrôleur de jackpot.

**Art. 10** Décomptes

Le produit brut des jeux ainsi que les données mentionnées à l'art. 8, al. 2, let. a à d et al. 3, et à l'art. 9, let. b, doivent pouvoir être calculés par jour, par mois et par année.

**Art. 11** Enregistrement des données

<sup>1</sup> Les données visées aux art. 7 à 9 qui proviennent des jeux de hasard connectés doivent être prélevées et sauvegardées sans modification (données brutes). Elles ne doivent pas pouvoir être modifiées; des mesures de protection doivent être prévues à cet effet.

<sup>2</sup> Le SEDC doit pouvoir mettre ces données à disposition sous une forme claire. Cette clarté doit également être garantie si la demande émane de la commission par le biais d'un accès en ligne.

**Art. 12** Procès-verbal et droit d'accès

Le SEDC établit un procès-verbal pour chaque accès au système ainsi que pour chaque traitement de données.

**Section 2 Exploitation**

(art. 24 et 29 OLMJ)

**Art. 13** Liaison

<sup>1</sup> Les appareils à sous servant aux jeux de hasard et les systèmes de jackpot doivent être reliés en permanence au SEDC. Les jeux de table qui font l'objet d'un décompte électronique doivent également être reliés au SEDC.

<sup>2</sup> Lors de toute interruption de la connexion, les jeux de hasard concernés doivent être mis immédiatement hors service si les données ne peuvent être enregistrées ou sauvegardées dans une mémoire secondaire ou par tout autre moyen et transmises ensuite intégralement au SEDC.

<sup>3</sup> Le SEDC vérifie régulièrement que la liaison avec les jeux de hasard est maintenue. Il doit afficher toute interruption de la connexion et en rendre compte dans un procès-verbal.

**Art. 14** Protection contre les accès indus

<sup>1</sup> Le SEDC, le système de vidéo-surveillance et le système de jackpot (contrôleur de jackpot) doivent être protégés contre toute intervention indue.

<sup>2</sup> Chaque utilisateur qui a accès au SEDC ou au système de jackpot doit disposer d'un mot de passe individuel. A la demande de la maison de jeu, la commission peut autoriser d'autres mesures d'identification au moins équivalentes.

<sup>3</sup> Les systèmes doivent être installés dans des locaux protégés contre tout accès indu.

**Art. 15** Local de surveillance

<sup>1</sup> La maison de jeu entretient deux locaux de surveillance. Dans le premier sont recueillies toutes les données et informations du SEDC, et dans le second, celles du système de vidéo-surveillance.

<sup>2</sup> Un employé chargé de la surveillance vidéo doit être présent dans le local de vidéo-surveillance au moins pendant la durée d'exploitation des tables de jeu.

## **Chapitre 3 Jeux de table**

### **Section 1 Exigences**

(art. 62 OLMJ)

#### **Art. 16** 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. 17** Boîtiers

<sup>1</sup> 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 l'argent liquide, des jetons, des quittances, des relevés ou des formulaires.

<sup>2</sup> Le boîtier doit porter le numéro d'identification de la table de jeu.

#### **Art. 18** Récipients réservés aux pourboires (tronc)

(art. 29, al. 1, de la loi du 18 décembre 1998 sur les maisons de jeu<sup>3</sup>)

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

#### **Art. 19** 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.

### **Section 2 Exploitation**

(art. 69 OLMJ)

#### **Art. 20** Règles de jeu

(art. 54, al. 3, OLMJ)

<sup>1</sup> Les jeux de table doivent être exploités conformément aux règles de jeu édictées par la maison de jeu et approuvées par la commission.

<sup>2</sup> 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;

<sup>3</sup> RS 935.52

- d. les possibilités de gains;
- e. la désignation du meneur de jeu ainsi que la description de son rôle et de ses responsabilités.

**Art. 21** Jeux de table proposés dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession A

(art. 41 OLMJ)

<sup>1</sup> 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/roulette américaine (simple 0);
- c. roue de la fortune/big wheel;
- d. blackjack;
- e. punto banco (y compris mini et midi punto banco);
- f. baccara/chemin de fer;
- g. poker;
- h. casino stud poker;
- i. pai gow poker;
- j. sic bo;
- k. craps.

<sup>2</sup> La commission perçue par la maison de jeu pour l'exploitation du jackpot d'une table de jeu ne peut dépasser 20 % des incréments.

**Art. 22** Jeux de table proposés dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B

(art. 42 OLMJ)

<sup>1</sup> 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 française/roulette américaine (simple 0);
- c. blackjack;
- d. poker;
- e. punto banco (y compris mini et midi punto banco);
- f. casino stud poker (avec ou sans exploitation d'un jackpot individuel progressif);
- g. sic bo.

<sup>2</sup> La commission perçue par la maison de jeu pour l'exploitation du jackpot du casino stud poker ne peut dépasser 20 % des incréments.

**Art. 23**            Roulette

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

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

**Art. 24**            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. 25**            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. 26**            Contrôle et fonctionnement

<sup>1</sup> 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 diagnostic interne (art. 33);
- c. être doté d'un générateur de chiffres aléatoires déterminant les faits et résultats liés aux jeux;
- d. être protégé contre toute influence extérieure, en particulier contre les interférences électromagnétiques et électrostatiques et contre les ondes radioélectriques.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> La fiabilité du générateur de chiffres aléatoires visés à l'al. 1, let. c, doit être démontrée soit par des méthodes reconnues de calcul des probabilités, soit par un autre procédé reconnu par la commission. Ces méthodes ou procédés doivent établir que le générateur de chiffres aléatoires déterminant les faits et résultats liés aux jeux est fiable à 99 %.



**Art. 27** Faits et résultats liés aux jeux

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> Le déclenchement des faits et résultats liés aux jeux ne doit être déterminé que par des paramètres constants. Un fait ou un résultat lié au jeu ne doit avoir aucune influence sur les futurs faits ou résultats liés au jeu, ni sur le déroulement du jeu sous réserve de l'al. 4. La probabilité qu'un fait ou un résultat lié au jeu survienne doit toujours être la même.

<sup>4</sup> Les faits et résultats liés à un jeu précédent peuvent être reportés en tout ou en partie sur le jeu suivant directement. Les faits et résultats liés à un jeu ne peuvent être reportés sur un troisième jeu ou sur tout autre jeu subséquent. La détermination des faits et résultats liés au jeu suivant ne doit pas être influencée par des faits ou résultats liés aux jeux reportés.

<sup>5</sup> Pendant un jeu en cours, des jeux supplémentaires se fondant sur un résultat ou un fait lié au jeu précédent peuvent être proposés. Ces jeux supplémentaires doivent dépendre de façon prépondérante du hasard et le déclenchement de leurs résultats et faits liés au jeu ne doivent pas être influencés par des faits et résultats liés au jeu précédent. Les faits et résultats liés au jeu lors de jeux supplémentaires peuvent être déterminés par des paramètres autres que ceux applicables au jeu de base.

<sup>6</sup> Si un jeu supplémentaire est proposé, le gain éventuel résultant de ce jeu doit être immédiatement porté en compte sur le compteur de crédit. Il est interdit de prélever une nouvelle mise pour ce jeu supplémentaire.

**Art. 28** Taux de redistribution et probabilité de gain

<sup>1</sup> Un appareil à sous servant aux jeux de hasard doit présenter un taux de redistribution théorique de 80 % au moins.

<sup>2</sup> Le taux de redistribution au sens de l'al. 1 doit être déterminé 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. 29** Début et fin de la partie

<sup>1</sup> La partie commence lorsque le joueur en provoque le déclenchement par l'introduction d'une mise; 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.

<sup>2</sup> 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 est affecté directement à la partie supplémentaire.

**Art. 30** Dispositions particulières concernant les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B

<sup>1</sup> Si les faits et résultats liés à un jeu précédent sont reportés sur le jeu suivant conformément à l'art. 27, al. 4, la mise et le gain cumulés pour ces deux jeux ne doivent pas, dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B, dépasser la limite maximale de mise prévue par la loi et le gain maximal de 5000 francs.

<sup>2</sup> Si des jeux supplémentaires sont proposés conformément à l'art. 27, al. 5, le gain, dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B, ne doit pas dépasser le gain maximal de 5000 francs prévu par la loi.

<sup>3</sup> Les gains ou les crédits sauvegardés sur les appareils à sous d'une maison de jeu au bénéfice d'une concession B qui dépassent le montant de 200 francs lié à l'art. 52, al. 3, OLMJ, peuvent être transférés sur une carte de joueur ou de membre.

<sup>4</sup> Dans les maisons de jeu au bénéfice d'une concession B, le gain maximal par jeu, jeux supplémentaires éventuels y compris, sur les appareils à sous servant aux jeux de hasard ne doit pas dépasser le gain maximal de 5000 francs.

**Art. 31** Compteurs

<sup>1</sup> Un appareil à sous servant aux jeux de hasard doit être muni de compteurs électroniques à huit chiffres au moins et de compteurs électromécaniques à six chiffres au moins.

<sup>2</sup> Les compteurs électroniques doivent présenter un degré de précision de 99,99 % au moins et se remettre à zéro une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

<sup>3</sup> Les compteurs électromécaniques doivent correspondre à l'état reconnu de la technique et se remettre à zéro une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage. Ils doivent être construits de manière à garantir une protection contre les manipulations.

**Art. 32** Données à enregistrer

<sup>1</sup> Tout appareil à sous servant aux jeux de hasard doit être pourvu de deux compteurs électroniques distincts enregistrant les données suivantes:

- a. montant total des crédits misés dans tous les jeux joués (turnover), pour le premier;
- b. montant total des crédits gagnés dans tous les jeux joués (total wins), pour le second.

<sup>2</sup> En outre, l'appareil doit être muni de compteurs électroniques enregistrant au moins les données suivantes:

- a. montant total des pièces entrant dans le coin box/cash box;
- b. montant total des billets acceptés et comptabilisés.

<sup>3</sup> Si l'appareil à sous offre des possibilités de mises différentes, les compteurs doivent être capables d'enregistrer correctement, et pour toutes les mises, les crédits joués sous forme de crédits ou en espèce.

<sup>4</sup> Les compteurs électromécaniques doivent enregistrer les données mentionnées à l'al. 1. Au vu de l'évolution technologique, la commission peut autoriser des dérogations. Elle peut en particulier prévoir que les compteurs électromécaniques n'indiqueront nommément que les dizaines ou les centaines pour autant qu'un enregistrement correct de toutes les données soit garanti.

<sup>5</sup> Si les crédits de jeu peuvent être introduits de différentes manières ou être payés d'une autre manière qu'en pièces, chaque manière doit être enregistrée par un compteur individuel.

### **Art. 33**            Système de diagnostic interne

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

<sup>2</sup> Le système de diagnostic interne doit procéder à des tests autonomes de l'appareil à sous. Lorsqu'il détecte des dysfonctionnements ayant des effets sur le déroulement du jeu, sur les compteurs ou sur l'enregistrement des données par le SEDC, il doit immédiatement communiquer ces dysfonctionnements au SEDC et arrêter l'appareil.

<sup>3</sup> Le système de diagnostic interne doit mémoriser tous les faits et résultats ainsi que toute autre information liés à la partie en cours et aux quatre parties précédentes au minimum. Sur la base de ces données, il doit être possible de procéder au rétablissement de l'état initial de la machine. Sur demande, les données enregistrées doivent pouvoir être affichées.

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

<sup>5</sup> L'al. 4 s'applique par analogie lorsque les crédits peuvent être octroyés sous une autre forme qu'en billets.

### **Art. 34**            Appareil multi-joueurs

<sup>1</sup> Un appareil multi-joueurs est un appareil servant aux jeux de hasard qui offre plusieurs places de jeu et sur lequel plusieurs joueurs peuvent jouer en même temps au même jeu.

<sup>2</sup> Chaque place de jeu de l'appareil multi-joueurs est considérée comme un appareil individuel et doit être conforme aux dispositions légales.

<sup>3</sup> Les faits et résultats liés au jeu doivent être déterminés par un seul générateur de chiffres aléatoires.

## **Section 2      Exploitation**

(art. 69 OLMJ)

### **Art. 35**

(art. 54, al. 3, OLMJ)

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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;
- e. les conditions de paiement établies par la maison de jeu, plus particulièrement en cas de dysfonctionnement des appareils.

## **Chapitre 5    Systèmes de jackpot**

### **Section 1      Exigences**

(art. 62 OLMJ)

#### **Art. 36            Jeu du jackpot**

<sup>1</sup> 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. 42 est réservé.

<sup>2</sup> Tout jeu de hasard connecté à un système de jackpot doit pouvoir déclencher le jackpot à partir du montant de départ (base-value) dès lors que les conditions préalablement définies pour son déclenchement sont remplies. La participation des joueurs au jeu du jackpot peut être soumise à des conditions. Ces conditions doivent leur être communiquées.

<sup>3</sup> Tout jeu de hasard connecté à un système de jackpot doit pouvoir déclencher le jackpot avec la même probabilité lorsque les conditions préalablement définies pour son déclenchement sont remplies. Si des jeux de hasard avec des mises différentes sont connectés au système, la probabilité de gagner le jackpot doit être proportionnelle à la mise.

<sup>4</sup> La somme du jackpot que les joueurs peuvent espérer gagner correspond à la somme des montants versés au jackpot par les jeux de hasard (incréments), à laquelle s'ajoute la base-value; l'al. 5 est réservé. Les joueurs ne doivent pas pouvoir entrevoir d'autres gains.

<sup>5</sup> La base-valeur d'un jackpot futur est alimentée par le prélèvement d'un pourcentage déterminé des incréments du jeu de jackpot en cours (hidden jackpot). Lors de la mise en exploitation d'un jeu de jackpot, la base-valeur doit être de 1 franc.

<sup>6</sup> Lorsque le jackpot est déclenché, le jeu de hasard sur lequel ou par lequel le jackpot a été gagné doit être bloqué. Le jeu de hasard doit rester bloqué jusqu'à ce que tous les faits essentiels à la preuve du gain du jackpot soient établis.

#### **Art. 37** Conditions

<sup>1</sup> Pour un mystery jackpot, la condition de libération du jackpot (valeur de gain) doit être déterminée au moyen d'un générateur de chiffres aléatoires (art. 26, al. 3) et se situer dans une fourchette comprise entre le montant de départ (base-valeur) et la limite supérieure déterminée par la maison de jeu (art. 53 OLMJ). La probabilité de sélection de la valeur de gain doit toujours être la même à l'intérieur de la fourchette.

<sup>2</sup> Pour un jackpot progressif, la condition de libération du jackpot correspond à un résultat ou un fait déterminé par un jeu de hasard connecté au système de jackpot et reposant sur le hasard conformément aux art. 16 et 27.

#### **Art. 38** Systèmes de jackpot

<sup>1</sup> 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 reconstituée au cas où une rupture de courant ou une autre perturbation se produirait;
- b. qu'il ne soit pas possible de prévoir le moment de déclenchement du jackpot. Lorsqu'un système de jackpot mystery-system est exploité, cette exigence doit être prise en compte dans la détermination de la fourchette. La commission peut imposer une fourchette déterminée.

<sup>2</sup> Le système de jackpot doit établir un procès-verbal indiquant:

- a. les incréments par jeu;
- b. l'état actuel du jackpot;
- c. le montant de départ (base-valeur);
- d. pour le mystery jackpot, la limite supérieure;
- e. le montant gagné ainsi que la date et l'heure du gain;
- f. le jeu de hasard qui est à l'origine du déclenchement du jackpot;
- g. les jeux de hasard connectés.

<sup>3</sup> Le système de jackpot ou le SEDC doit enregistrer et conserver pendant cinq ans:

- a. tout changement de paramètres;
- b. tout accès au système;
- c. tout dysfonctionnement du système;
- d. les données selon l'al. 2, let. a, c, d, e, et f.

<sup>4</sup> Si le système de jackpot n'est plus connecté avec un ou plusieurs jeux de hasard qui devraient lui être raccordés, il doit le signaler directement ou au moyen du SEDC. Le jeu de hasard doit être mis immédiatement hors service et ne peut plus être remis en exploitation.

## **Section 2      Exploitation**

(art. 69 OLMJ)

### **Art. 39            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.

### **Art. 40            Increments et libération du gain**

<sup>1</sup> 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 incréments.

<sup>2</sup> Le montant du jackpot est libéré lorsque la condition déterminant le déclenchement du jackpot se réalise.

### **Art. 41            Détermination du produit brut des jeux d'un jackpot**

Les incréments du jeu de jackpot en cours ainsi que ceux portés en compte pour le hidden jackpot sont déduits du produit brut des jeux des maisons de jeu.

### **Art. 42            Interruption et modification du jackpot en cours**

<sup>1</sup> Un jackpot en cours ne doit pas être interrompu ni ses paramètres être modifiés tant que ce jackpot ne s'est pas déclenché.

<sup>2</sup> La commission peut autoriser des dérogations, notamment afin de remédier à des dysfonctionnements.

<sup>3</sup> Lors de la remise en marche du jackpot, le montant de la cagnotte affiché doit être le même qu'avant l'interruption. Les exceptions fixées à l'art. 53, al. 3, sont réservées.

<sup>4</sup> 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 commission.

<sup>5</sup> Tout changement des paramètres en vue de la configuration d'un futur jackpot ne doit pas influencer le jackpot en cours.

### **Art. 43            Réduction et transfert du gain du jackpot**

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Sous réserve de l'al. 3, 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.

<sup>3</sup> Si le montant d'un jackpot est transféré, cette opération doit être approuvée par la commission.

**Art. 44** Somme du gain et affichage du montant du jackpot

<sup>1</sup> Lors du déclenchement du jackpot, le montant déterminant la somme du gain est celui qui est enregistré dans le contrôleur de jackpot.

<sup>2</sup> L'affichage doit indiquer aux joueurs le montant atteint par le jackpot en jeu avec une précision d'au moins deux décimales. Un léger décalage dans le temps peut être toléré si la somme affichée lors de la libération du gain est correcte.

<sup>3</sup> Lorsque plusieurs contrôleurs de jackpot sont connectés entre eux pour gérer un seul jackpot (master-slave configuration), chaque contrôleur doit être relié à un affichage de jackpot séparé (display).

**Art. 45** Déclenchement du gain du jackpot

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

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

<sup>2</sup> Après le déclenchement du jackpot, le système de jackpot doit immédiatement et automatiquement revenir à la somme de départ (base-value) et poursuivre le jeu. Si le nouveau jackpot est déclenché alors que l'affichage lumineux indique encore la somme de l'ancien jackpot, le montant du nouveau gain du jackpot correspond à la somme de la base-value et aux incréments accumulés jusqu'au second déclenchement.

<sup>3</sup> Lorsque le gagnant du jackpot ne peut être identifié, la somme du jackpot, déduction faite de la somme de départ (base-value), est ajoutée au produit brut des jeux du mois concerné.

**Art. 46** 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. 47**

(art. 45 OLMJ)

<sup>1</sup> 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.

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

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

- a. montant transféré à la cagnotte du jackpot par chaque jeu de hasard (incrément) et montant total des incréments;
- 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 jeux de hasard de plusieurs maisons de jeu au bénéfice d'une concession A**

(art. 46 OLMJ)

##### **Art. 48**

##### **Prescriptions supplémentaires**

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

##### **Art. 49**

##### **Système de jackpot central**

<sup>1</sup> 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'approuve une autre réglementation.

<sup>2</sup> La communication entre le système de jackpot central et les maisons de jeu connectées doit être encryptée.

<sup>3</sup> Une tierce personne qualifiée et indépendante doit être mandatée par les maisons de jeu connectées pour surveiller l'exploitation du système de jackpot.



**Art. 50** Sécurité des données et de l'exploitation

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> Lorsque la liaison est rétablie, la concordance de la cagnotte affichée dans les maisons de jeu connectées doit être assurée.

**Art. 51** Enregistrements

Chacune des maisons de jeu connectées doit enregistrer mensuellement le montant total des sommes qu'elle a transférées au système de jackpot central. Les enregistrements doivent être conservés pendant cinq 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. 52**

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. 53**

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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 transféré restent dans la cagnotte du jackpot.

<sup>3</sup> 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 montants proportionnels aux versements effectués avant l'interruption et à la durée de l'interruption. La commission peut approuver un arrangement différent entre les maisons de jeu reliées.

## **Chapitre 6 Mise en exploitation**

### **Section 1 Documentation technique**

#### **Art. 54**           Systèmes de surveillance

<sup>1</sup> Lors de la mise en exploitation du système de vidéo-surveillance, 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 vidéo-surveillance;
- e. plan du système de vidéo-surveillance;
- f. description technique précise du fonctionnement du système.

<sup>2</sup> Lors de la mise en exploitation du SEDC, 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. programme;
- g. attestation, résultat et rapport d'examen d'un institut au sens de l'art. 56, al. 3 et 4, établissant que la communication avec les jeux de hasard connectés et l'enregistrement des données sont assurés.

<sup>3</sup> La commission peut, sur demande d'une maison de jeu, renoncer à exiger la transmission de certaines données, informations ou composantes si ces données sont déjà en sa possession.

#### **Art. 55**           Jeux

(art. 64 OLMJ)

<sup>1</sup> Lors de la mise en exploitation de jeux de table, 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 (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des jeux de table, 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 et rapport d'examen.

<sup>2</sup> Lors de la mise en exploitation d'appareils à sous servant aux jeux de hasard, 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 (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des appareils à sous servant aux jeux de hasard, 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. photographies numériques en couleurs de l'appareil à sous;
- 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, maître e-prom, cd rom, flashcard et tout autre moyen de stockage numérique;
- p. attestation, résultat et rapport d'examen d'un institut au sens de l'art. 56, al. 3 et 4, établissant que les appareils à sous servant aux jeux de hasard remplissent les exigences légales.

<sup>3</sup> Lors de la mise en exploitation 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 (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 diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures d'essais appliquées;
- g. numéro du type, du modèle ou de la série des jeux de hasard raccordés au système de jackpot;
- h. description du fonctionnement du système de jackpot ainsi que du critère qui le déclenche;
- i. code source et code du programme;
- j. attestation, résultat et rapport d'examen d'un institut au sens de l'art. 56, al. 3 et 4, établissant que ce système de jackpot remplit les exigences légales.

<sup>4</sup> La commission peut, sur demande d'une maison de jeu, renoncer à exiger la transmission de certaines données, informations ou composantes si ces données sont déjà en sa possession.

## Section 2 Examen

### Art. 56 Examen des installations de jeu

<sup>1</sup> La procédure d'examen des SEDC, des appareils à sous servant aux jeux de hasard, et des systèmes de jackpot est fixée dans l'annexe 3 à la présente ordonnance.

<sup>2</sup> La commission définit le contenu du rapport d'examen.

<sup>3</sup> La conformité des appareils servant aux jeux de hasard, des SEDC et des systèmes de jackpot est établie par l'attestation d'un institut accrédité conformément à l'ordonnance du 30 octobre 1991 sur l'accréditation et la désignation<sup>4</sup>, sur la base de norme internationale EN 45 004, pour le domaine régi par la présente ordonnance.

<sup>4</sup> L'attestation des instituts étrangers est reconnue:

- a. si l'institut possède une accréditation étrangère équivalente à celle mentionnée à l'al. 3, et
- b. si la procédure d'évaluation de la conformité et de l'examen employée correspond aux exigences suisses (annexe 3)

<sup>5</sup> La commission établit une liste des instituts accrédités au sens des al. 3 et 4.

<sup>6</sup> La déclaration de conformité des appareils servant aux jeux de hasard, des SEDC et des systèmes de jackpot doit être annexée à l'attestation et aux résultat et rapport d'examen de l'institut visé aux al. 3 et 4.

<sup>7</sup> La commission peut obliger les maisons de jeu ou les fournisseurs de matériel de jeu à mettre gratuitement à sa disposition un appareil servant aux jeux de hasard, un SEDC ou un système de jackpot avant leur mise en exploitation.

<sup>4</sup> RS 946.512

## Chapitre 7 Tournois

(art. 47 OLMJ)

### Art. 57 Définition et règles

<sup>1</sup> 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. Des prix peuvent être mis en jeu.

<sup>2</sup> Avant d'annoncer un tournoi, la maison de jeu doit en soumettre les règles à l'approbation de la commission. 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. le montant des taxes d'inscription ou de participation;
- d. les prix mis en jeu.

<sup>3</sup> Les règles du tournoi doivent être communiquées aux participants.

### Art. 58 Jeux de hasard autorisés et produit brut des jeux

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

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

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> La maison de jeu établit un décompte à cet effet.

## Chapitre 8 Dispositions finales

### Art. 59 Abrogation du droit en vigueur

L'ordonnance du DFJP du 13 mars 2000 sur les systèmes de surveillance et les jeux de hasard<sup>5</sup> est abrogée.

<sup>5</sup> RO 2000 893

**Art. 60** Dispositions transitoires

<sup>1</sup> Les maisons de jeu au bénéfice d'une concession provisoire de type 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.

<sup>2</sup> Au moment de sa fermeture, la maison de jeu au bénéfice d'une concession provisoire de type B qui n'a pas obtenu de concession définitive devra ajouter au produit brut des jeux la somme du jackpot en cours, déduction faite de la somme de départ (base-value).

<sup>3</sup> Les appareils servant aux jeux de hasard qui remplissent les exigences fixées à l'art. 19 de l'ordonnance du 13 mars 2000 sur les jeux de hasard<sup>6</sup> peuvent être exploités jusqu'au 31 mars 2005.

**Art. 61** Entrée en vigueur

La présente ordonnance entre en vigueur le 1<sup>er</sup> avril 2002.

20 décembre 2001

Département fédéral de justice et police:

Ruth Metzler-Arnold

<sup>6</sup> RO 2000 893

*Annexe 1*  
(art. 24)**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 ne peuvent dépasser les montants suivants:

*a. Jeu de la boule:* Fr. 50.–

*b. Roulette française/Roulette américaine (simple 0)*

	Francs
Plein	200
Cheval	400
Transversale pleine	600
0, 1 et 2	600
0, 2 et 3	600
Quatre premiers (0, 1, 2 et 3)	800
Carré	800
Transversale simple	1200
Douzaine et colonne	2400
Chance simple	3600

*c. Blackjack*

La mise maximale ne doit pas dépasser 1000 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 si la main est partagée.

*d. 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

---

Combinaison des mises	Maximum en francs
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

---

*e. Punto Banco (y compris mini et midi)*

---

	Francs
Maximum égalité	100.–
Maximum par joueur/banquier	1000.–

---

*f. Poker*

---

	Francs
Split-limit	10.–/20.–
Ante	5.–

---

*g. Casino stud poker*

---

	Francs
Maximum	200.–
Maximum du jackpot	art. 53, al. 2, OLMJ

---



*Annexe 2*  
(art. 25)

## Possibilités de mises et de gains

### *a. Jeu de la boule*

Possibilités de mise	Possibilités de gain
Plein	7:1
Pair/Impair	1:1
Rouge/Noir	1:1
A cheval	3:1

### *b. Roulette française/Roulette américaine (simple 0)*

Possibilités de mise	Possibilités de gain
Rouge (tous les numéros rouges)	1:1
Noir (tous les numéros noirs)	1:1
Pair (tous les numéros pairs)	1:1
Impair (tous les numéros impairs)	1:1
Manque (numéros 1–18)	1:1
Passe (numéros 19–36)	1:1
Douzaines (douze numéros)	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
Quatre premiers (0, 1, 2 et 3)	8:1
0, 1 et 2	11:1
0, 2 et 3	11:1
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 36)	35:1

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

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

*d. Blackjack*

	Rapport des mises
Gain normal	1:1
Blackjack	3:2
Assurance	2:1

*e. Punto Banco (y compris mini/midi punto banco)*

	Rapport des mises
Joueur	1: 1
Banque	19:20
Égalité	8: 1

*f. Baccara/chemin de fer*

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

*g. Poker*

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

*h. Casino stud poker*

Sans exploitation d'un jackpot progressif:

Les cartes les plus hautes	Une main gagnante sans l'une des combinaisons ci-dessous	1:1
Une paire	deux cartes de même valeur	1:1
Double paire	deux fois deux cartes de même valeur	2:1
Brelan	trois cartes de même valeur	3:1
Séquence	suite de cinq cartes de couleurs différentes	4:1
Couleur	cinq cartes de même couleur	5:1
Full	combinaison de trois cartes de même valeur et de deux cartes de même valeur	7:1
Carré	quatre cartes de même valeur	20:1
Quinte flush	suite de cinq cartes de même couleur	50:1
Quinte royale	as, roi, dame, valet, dix de la même couleur	100:1

Avec exploitation d'un jackpot progressif:

Quinte royale	100 % du jackpot
Quinte flush	10 % du jackpot
Carré	500 fois la mise sur le jackpot
Full	100 fois la mise sur le jackpot
Couleur	50 fois la mise sur le jackpot

*k. Pai gow poker*

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

*l. Sic bo*

Possibilités de mise	Résultat	Possibilités 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

Possibilités de mise	Résultat	Possibilités de gain
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)	$\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}$ $\frac{2}{3}, \frac{2}{4}, \frac{2}{5}, \frac{2}{6}$ $\frac{3}{4}, \frac{3}{5}, \frac{3}{6}$ $\frac{4}{5}, \frac{4}{6}$ $\frac{5}{6}$	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 % de 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 % de 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

*Annexe 3*<sup>7</sup>  
(art. 56)

<sup>7</sup> L'annexe 3 et ses modifications ne sont publiées ni dans le RS, ni dans le RO. Des tirés à part de cette annexe, en anglais uniquement, peuvent être obtenus à la Commission fédérale des maisons de jeu, 3003 Berne.