

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

du 24 septembre 2004 (Etat le 26 octobre 2004)

---

*Le Département fédéral de justice et police,*

vu les art. 25, 26, al. 3, 30, al. 7, 46, al. 1, 51, al. 3, 53, 58, al. 3, 61, al. 2 et 4, 63, 65, al. 2, 67, al. 2, 70, al. 3, 72 et 121, al. 5, de l'ordonnance du 24 septembre 2004 sur les maisons de jeu (OLMJ)<sup>1</sup>,  
en application de 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. 63 OLMJ)

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

- a. le montant du gain augmente de manière proportionnelle à l'adresse dont le joueur fait preuve durant le jeu dans son ensemble.
- b. aucun gain ne peut être atteint sans influence du joueur sur le déroulement du jeu;
- c. la probabilité de réaliser un gain lors d'un jeu à l'aveugle est minime;
- d. le jeu ne dispose pas d'un taux de redistribution prédéterminé;
- e. le déroulement du jeu est transparent;
- f. le jeu possède une valeur de divertissement indépendante des possibilités de gain.

**Art. 2** Documents à produire  
(art. 61, al. 2, OLMJ)

Lors de la présentation d'un appareil à sous destiné à établir si cet appareil sert aux jeux d'adresse ou aux jeux de hasard, les indications et documents ci-après doivent être fournis:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;

RO 2004 4435

<sup>1</sup> RS 935.521

<sup>2</sup> RS 946.51

- 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;
- e. données et indications techniques relatives au matériel et au logiciel qui équipent l'appareil à sous, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- f. code source;
- g. tout moyen de stockage numérique (EPROM, CD-ROM, flashcard, etc.);
- h. indications relatives au déroulement du jeu;
- i. description des éléments qui guident et déterminent l'issue du jeu;
- j. façon d'obtenir un gain;
- k. résultats d'un échantillon de tests suffisamment large;
- l. statistique des gains.

## **Chapitre 2    Systèmes de surveillance**

### **Section 1    Exigences**

(art. 25 et 30 OLMJ)

#### **Art. 3            Système de vidéo-surveillance des locaux**

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. caisses;
- d. locaux dans lesquels sont conservés, entreposés, transportés ou comptés de l'argent, des jetons ou des instruments de jeu;
- e. endroits où se trouvent le système électronique de décompte et de contrôle (SEDC) ainsi que le système de jackpot (contrôleur de jackpot).

#### **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 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.

<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.

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

<sup>1</sup> 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. prélèvement de l'argent des jeux de table et des appareils à sous servant aux jeux de hasard;
- d. mouvements d'argent et de jetons entre les appareils à sous servant aux jeux de hasard, les tables de jeux, les troncs, les caisses et le coffre.

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

**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 conformément à l'art. 30, 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 pendant au moins une semaine. Par enregistrement en temps réel, on entend un enregistrement d'au moins 25 images par seconde. Pendant les trois semaines suivantes, une conservation avec une densité d'image inférieure est admissible.

<sup>3</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 l'admissibilité d'un tel enregistrement sur demande de la maison de jeu, après avoir examiné le système de vidéo-surveillance et le programme de mesures de sécurité de cette dernière.

<sup>4</sup> Les employés et les clients des maisons de jeu doivent être informés de manière appropriée de l'existence de la vidéo-surveillance.

**Art. 7**            Panne du système de vidéo-surveillance

<sup>1</sup> Lorsqu'une panne du système de vidéo-surveillance est constatée avant le début de l'exploitation journalière, les machines ou les tables concernées ne peuvent pas être mises en exploitation si cette panne entraîne une interruption de la surveillance ou de l'enregistrement des images et lorsque la conservation des images ne peut être assurée d'une autre manière.

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

**Art. 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 servant aux jeux de hasard qui est connecté au SEDC.

<sup>2</sup> Le numéro d'identification de chaque appareil est 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. montant total des crédits payés manuellement et annulés sur l'appareil à sous servant aux jeux de hasard (cancelled credits);
- g. date et heure des temps morts et des interruptions dans le fonctionnement des appareils;
- h. date et heure de l'ouverture des appareils;
- i. date et heure ainsi qu'une description ou une référence des messages de dysfonctionnement émis par le système de diagnostic interne des appareils à sous servant aux jeux de hasard.

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

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

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

- a. type de systèmes;
- b. montants versés par chaque appareil à sous servant aux jeux de hasard pour alimenter le jackpot (incréments);
- c. gains du jackpot, dates et heures de ces gains;
- d. en cas de déclenchement du jackpot, numéro d'identification de l'appareil à l'origine du déclenchement 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** Décompte des automates à sous

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 déterminés par jour, par mois et par année.

**Art. 11** Décompte des tables de jeu

<sup>1</sup> Pour chaque table de jeu, le produit brut des jeux ainsi que les données suivantes doivent pouvoir être déterminés par jour, par mois et par année:

- a. le stock de départ et le stock final des jetons, y compris les fills et credits;
- b. le résultat final à la clôture de l'exploitation;
- c. le drop;
- d. le résultat du tronc;
- e. l'estimation horaire du stock de jetons, du résultat et du drop.

<sup>2</sup> Ces données sont saisies manuellement ou électroniquement.

**Art. 12** Enregistrement des données

<sup>1</sup> Les données visées aux art. 8 et 9 qui proviennent des jeux de hasard connectés doivent être prélevées et sauvegardées sans modification (données brutes). Elles ne doivent pouvoir faire l'objet d'aucune modification; des mesures de protection doivent être prévues à cet effet.

<sup>2</sup> Le SEDC doit fournir sous une forme claire les données demandées. La même clarté doit être garantie si la demande émane de la commission par le biais d'un accès en ligne.

<sup>3</sup> Les données calculées par le SEDC qui ont fait l'objet de modifications doivent être clairement identifiables. Ces modifications doivent être justifiées par écrit.

**Art. 13** Procès-verbal et droit d'accès

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

**Section 2** **Exploitation**  
(art. 25 et 30 OLMJ)**Art. 14** Liaison

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

<sup>2</sup> En cas d'interruption de la connexion, les jeux de hasard concernés doivent être mis immédiatement hors service si les données ne peuvent être sauvegardées et enregistrées dans une mémoire secondaire, ou par un 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 signale toute interruption de la connexion et en rend compte dans un procès-verbal.

#### **Art. 15** Protection contre les accès indus

<sup>1</sup> Les installations et les systèmes contenant des données sensibles ou importantes pour la détermination du produit brut des jeux, notamment le SEDC, le système de vidéo-surveillance, les systèmes de jackpot (contrôleurs de jackpot), doivent être protégés contre toute intervention indue.

<sup>2</sup> Toute personne qui a accès aux systèmes visés à l'al. 1 doit disposer d'un mot de passe individuel. A la demande de la maison de jeu, la commission peut autoriser d'autres mesures d'identification à condition qu'elles soient au moins équivalentes; la définition de noms d'utilisateurs fictifs utilisés par plusieurs personnes est interdite.

<sup>3</sup> Si la maison de jeu veut connecter son système informatique avec un système informatique externe, elle doit prendre les mesures de sécurité nécessaires afin que seules les personnes disposant d'une autorisation préalable puissent accéder depuis l'extérieur à son système interne. Elle établit une liste des applications que ces personnes seront autorisées à utiliser.

<sup>4</sup> Les tiers ne peuvent accéder aux installations et systèmes visés à l'al. 1 à des fins de télémaintenance que si la personne qui effectue l'opération dispose d'un mot de passe individuel.

<sup>5</sup> Les accès de tiers au système interne de la maison de jeu, depuis l'intérieur ou l'extérieur de cette dernière, sont consignés dans un procès-verbal qui mentionne, pour chacun de ces accès:

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

#### **Art. 16** Local de surveillance

<sup>1</sup> La maison de jeu dispose d'un ou de plusieurs locaux pour recueillir les données et informations du SEDC et du système de vidéo-surveillance.

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

## **Chapitre 3 Jeux de table**

### **Section 1 Exigences**

(art. 65 OLMJ)

#### **Art. 17** Tables, instruments et accessoires de jeu

<sup>1</sup> Les instruments et accessoires de jeu, tels que les tables, les jetons, les cartes à jouer, les boules, les dés, les cylindres de roulette et les mélangeurs de cartes doivent être conçus de façon à se prêter au jeu concerné et à en garantir le déroulement loyal et tributaire du hasard.

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

<sup>3</sup> Elle tient un inventaire des instruments et accessoires de jeu.

#### **Art. 18** Boîtiers

<sup>1</sup> Chaque table de jeu doit être dotée 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. 19** Récipients réservés aux pourboires (tronc)

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

## **Section 2 Exploitation**

#### **Art. 20** Règles de jeu

(art. 58, 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 contiennent 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. 21** Jeux de table proposés  
(art. 46 OLMJ)

<sup>1</sup> Les maisons de jeu sont habilitées à exploiter les jeux de table suivants:

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

<sup>2</sup> Les variantes de ces jeux sont soumises à l'approbation de la commission.

<sup>3</sup> La commission perçue par la maison de jeu pour l'exploitation du jackpot à une table de jeu ne peut dépasser 20 % des incréments.

**Art. 22** Roulette

La roulette et les jeux analogues ne peuvent être exploités que si:

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

**Art. 23** Mises maximales autorisées pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu bénéficiant d'une concession B

(art. 53 OLMJ)

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

**Chapitre 4 Appareils à sous servant aux jeux de hasard****Section 1 Exigences**  
(art. 65 OLMJ)**Art. 24** 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.

<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 doit être démontrée soit par des méthodes reconnues de calcul des probabilités, soit par un autre procédé reconnu par la commission.

#### **Art. 25** 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. Tout mécanisme tel que compensateur ou régulateur est interdit. 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; l'al. 4 est réservé. 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 ne peuvent être reportés en tout ou en partie que sur le jeu qui suit directement.

#### **Art. 26** Jeux supplémentaires

<sup>1</sup> Pendant une partie, des jeux supplémentaires se fondant sur un résultat ou un fait lié au jeu précédent peuvent être proposés. Ils doivent dépendre de façon prépondérante du hasard.

<sup>2</sup> Aucune mise supplémentaire ne peut être prélevée pour un jeu supplémentaire.

<sup>3</sup> Le déclenchement des faits et résultats liés à ce jeu ne doit pas être influencé par des faits et résultats liés au jeu précédent.

<sup>4</sup> Les faits et résultats liés au jeu supplémentaire peuvent être déterminés par des paramètres autres que ceux applicables au jeu de base.

<sup>5</sup> Le gain éventuel résultant du jeu supplémentaire est crédité au joueur à la fin de l'ensemble de la partie.

**Art. 27** Gain additionnel

Le gain additionnel constitué par une accumulation d'incrémentes (mini-bonus) ne doit pas dépasser 1000 francs et est admis uniquement:

- a. si son attribution est le résultat d'un processus aléatoire entièrement déterminé par l'appareil à sous servant aux jeux de hasard, et
- b. s'il est défini par des paramètres constants.

**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 doit être déterminé au moyen de méthodes de calcul des probabilités reconnues, portant sur le 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'engagement 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 jeux supplémentaires proposés ne sont pas considérés comme de nouvelles parties tant que le gain obtenu n'est pas payé, ni crédité au joueur, mais est affecté directement à la partie supplémentaire.

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

<sup>1</sup> Dans les maisons de jeu bénéficiant 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 montant prévu à l'art. 56, al. 2, OLMJ.

<sup>2</sup> Ce montant ne doit pas être dépassé non plus si les faits et résultats liés à un jeu sont reportés sur le jeu suivant (art. 25, al. 4). Les mises et les gains cumulés des deux jeux ne doivent pas dépasser les limites maximales prévues à l'art. 56 OLMJ.

**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> La commission peut fixer d'autres exigences si les compteurs atteignent la capacité maximale d'affichage plus d'une fois au cours d'un mois.

<sup>3</sup> Les compteurs électroniques repartent à zéro une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

<sup>4</sup> Les compteurs électromécaniques doivent correspondre à l'état reconnu de la technique et repartir à zéro une fois qu'ils ont atteint leur capacité maximale d'affichage.

Ils doivent être conçus de manière à garantir une protection contre toute manipulation.

**Art. 32** Données à enregistrer

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

- a. montant total des crédits misés dans tous les jeux joués (turnover);
- b. montant total des crédits gagnés dans tous les jeux joués (total wins);
- c. nombre total de parties jouées (stroke);
- d. montant total des crédits annulés sur l'appareil à sous servant aux jeux de hasard (cancelled credits);
- e. somme des crédits introduits et comptabilisés dans l'appareil pour chaque possibilité de mise offerte;
- f. somme des crédits payés par l'appareil pour chaque possibilité de paiement offerte.

<sup>2</sup> Les compteurs électromécaniques enregistrent les données mentionnées à l'al. 1, let. a et b. La commission peut autoriser des dérogations.

<sup>3</sup> Si l'appareil offre plusieurs types de jeux, il doit disposer en plus de compteurs enregistrant les données mentionnées à l'al. 1, let. a et b, pour chacun des jeux exploités.

**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.

<sup>2</sup> Ce système doit enregistrer tous les faits et résultats liés aux jeux et mémoriser toutes les autres informations liées à la partie en cours et aux quatre parties précédentes au moins. Il doit être possible de rétablir l'état initial de l'appareil à sous servant aux jeux de hasard sur la base des données mémorisées. Les données mémorisées doivent pouvoir être affichées sur demande.

<sup>3</sup> Lorsque l'appareil à sous est muni d'un lecteur de billets de banque, le système de diagnostic interne doit mémoriser, et afficher sur demande, la valeur du dernier billet introduit et celle des quatre billets précédents au moins ainsi que les crédits accordés sur la base de ces billets. Cette règle s'applique par analogie lorsque les crédits peuvent être octroyés sous une forme autre que des billets.

<sup>4</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 communique immédiatement ces dysfonctionnements au SEDC et arrête l'appareil.

**Art. 34** Appareil à sous multi-joueurs

<sup>1</sup> Un appareil multi-joueurs est un appareil à sous 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 des appareils multi-joueurs est considérée comme un appareil individuel et doit être conforme aux dispositions légales.

**Section 2 Exploitation**

(art. 72 OLMJ)

**Art. 35**

<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 indiquent au moins:

- a. le mode d'emploi 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, notamment en cas de dysfonctionnement des appareils.

<sup>3</sup> Seuls des appareils à sous servant aux jeux de hasard certifiés peuvent être placés dans les maisons de jeu.

**Chapitre 5 Systèmes de jackpot****Section 1 Exigences générales**

(art. 65 OLMJ)

**Art. 36** Conception du système de jackpot

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 soit impossible de prévoir le moment auquel le jackpot sera déclenché.

**Art. 37** Conditions de déclenchement

<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. 45 est réservé.

<sup>2</sup> 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 permettre de déclencher le jackpot dès lors que les conditions préalablement définies pour son déclenchement sont remplies.

<sup>4</sup> Lorsque le jackpot est déclenché, le jeu de hasard 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.

**Art. 38** Enregistrement et conservation

<sup>1</sup> Le système de jackpot doit enregistrer automatiquement les informations suivantes:

- a. état actuel du jackpot;
- b. jeux de hasard connectés;
- c. incréments par appareil à sous servant aux jeux de hasard;
- d. montant de départ (base-value);
- e. limite supérieure;
- f. montant gagné et date et heure du gain;
- g. jeu de hasard à l'origine du déclenchement du jackpot.

<sup>2</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 visées l'al. 1, let. b à g.

**Art. 39** Somme du jackpot

La somme du jackpot que les joueurs peuvent espérer gagner correspond à la somme des montants versés au jackpot par les jeux de hasard (incrémentes), à laquelle s'ajoute la base-value. Les joueurs ne doivent pas pouvoir escompter d'autres gains.

## Section 2 Exigences particulières

### Art. 40 Mystery jackpot

<sup>1</sup> La condition de déclenchement du mystery jackpot est déterminée au moyen d'un générateur de chiffres aléatoires (art. 24, al. 3) et se situe dans une fourchette comprise entre le montant de départ (base-value) et la limite supérieure. La commission peut imposer une fourchette déterminée.

<sup>2</sup> La probabilité de sélection de la valeur de gain est toujours la même à l'intérieur de cette fourchette. La maison de jeu détermine la limite supérieure (art. 57 OLMJ).

<sup>3</sup> La probabilité de gagner le mystery jackpot doit être proportionnelle à la mise.

<sup>4</sup> Si un système de mystery jackpot ne fonctionne plus correctement, il doit être mis hors service. Les appareils à sous servant aux jeux de hasard qui ne sont plus connectés à ce système peuvent continuer d'être exploités. Les clients doivent être informés des appareils qui ne sont plus connectés. En outre, les affichages concernés doivent être désactivés.

### Art. 41 Jackpot progressif

<sup>1</sup> La condition de déclenchement du jackpot est un résultat ou un fait déterminé par un des jeux de hasard connectés au système de jackpot et reposant sur le hasard conformément à l'art. 25.

<sup>2</sup> La probabilité de gagner le jackpot doit être la même pour tous les jeux de hasard connectés à ce système.

<sup>3</sup> Si la communication avec un des jeux de hasard auquel il est connecté s'interrompt, le système de jackpot progressif doit le signaler directement ou au moyen du SEDC. Le jeu de hasard concerné doit être mis immédiatement hors service.

## Section 3 Exploitation

(art. 72 OLMJ)

### Art. 42 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. 43 Incréments

Lorsque les jeux de hasard connectés au système de jackpot sont actionnés (jeu du jackpot), la cagnotte du jackpot augmente constamment en fonction des incréments.

**Art. 44** Détermination du produit brut des jeux d'un jackpot

<sup>1</sup> Le montant du jackpot est déduit du produit brut des jeux aussitôt que le jackpot a été déclenché et payé.

<sup>2</sup> Si le jackpot est issu d'une interconnexion entre plusieurs maisons de jeu au sens de l'art. 50 OLMJ, les incréments du jackpot en cours et les incréments alimentant le jackpot suivant (hidden jackpot) sont déduits mensuellement.

**Art. 45** Interruption et modification du jackpot en cours

<sup>1</sup> Il est interdit d'interrompre un jackpot en cours tant que ce jackpot ne s'est pas déclenché. La commission peut autoriser des dérogations.

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

<sup>3</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>4</sup> Les changements de paramètres opérés en vue de la configuration d'un futur jackpot ne doivent pas influencer le jackpot en cours.

**Art. 46** Modification et transfert du gain du jackpot

<sup>1</sup> Le montant du jackpot en jeu ne peut être modifié avant la libération du gain qu'en cas de dysfonctionnement. Cette correction doit être approuvée par la commission.

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

**Art. 47** 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.

<sup>3</sup> Si la maison de jeu exploite des appareils à sous dans plusieurs salles, l'affichage du montant du jackpot doit figurer dans chacune d'elles.

<sup>4</sup> Si un appareil à sous est connecté à plusieurs systèmes de jackpot, un affichage doit indiquer aux joueurs à quel(s) système(s) de jackpot le jeu de hasard est connecté.

**Art. 48** 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 revenir immédiatement et automatiquement à la somme de départ et poursuivre le jeu.

#### **Art. 49** 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 4 Liaison entre plusieurs systèmes de jackpot**

(art. 49 OLMJ)

#### **Art. 50**

Lorsque des appareils à sous servant aux jeux de hasard sont connectés simultanément à plusieurs systèmes de jackpot ou que plusieurs systèmes de jackpot sont reliés entre eux, les dispositions fixées dans les sections précédentes du présent chapitre sont applicables.

### **Section 5 Liaison entre jeux de hasard de plusieurs maisons de jeu**

(art. 50 OLMJ)

#### **Art. 51** Prescriptions supplémentaires

Lorsqu'une connexion est établie entre des jeux de hasard ou des systèmes de jackpot de plusieurs maisons de jeu, les dispositions qui suivent sont applicables en sus de celles qui sont fixées dans les sections précédentes du présent chapitre.

#### **Art. 52** Système de jackpot central

<sup>1</sup> Le système de jackpot central doit se trouver dans l'une des maisons de jeu connectées à ce système.

<sup>2</sup> Les maisons de jeu connectées au système de jackpot central définissent par écrit les droits et les obligations relatifs à la participation à ce système et les soumettent à l'approbation de la commission.

<sup>3</sup> La communication entre le système de jackpot central et les maisons de jeu connectées à ce système doit être cryptée.

<sup>4</sup> Une tierce personne qualifiée et indépendante est mandatée par les maisons de jeu connectées au système de jackpot central pour surveiller l'exploitation de ce système.



**Art. 53** Sécurité des données et de l'exploitation

<sup>1</sup> Lorsque la liaison entre une maison de jeu et le système de jackpot central est interrompue, les jeux de hasard de la maison de jeu concernée qui sont connectés à ce système doivent être immédiatement arrêtés.

<sup>2</sup> Lorsque la liaison est rétablie, il faut s'assurer que la cagnotte affichée est identique dans toutes les maisons de jeu connectées au système de jackpot central.

**Section 6****Limite du jackpot dans les maisons de jeu bénéficiant d'une concession B**

(art. 57, al. 2, OLMJ)

**Art. 54**

<sup>1</sup> La part du montant du jackpot qui dépasse, pour des raisons techniques, la limite autorisée, n'est pas versée aux joueurs. Elle est affectée au fonds de compensation AVS.

<sup>2</sup> 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 7****Utilisation des montants versés au jackpot en cas d'interruption de l'exploitation****Art. 55**

<sup>1</sup> Si une maison de jeu interrompt son exploitation ou l'exploitation du système de jackpot durant plus de six 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 versés à ce jackpot restent dans la cagnotte du jackpot.

**Chapitre 6 Mise en exploitation****Section 1 Documentation technique****Art. 56** Systèmes de surveillance

<sup>1</sup> Lors de la mise en exploitation du système de vidéo-surveillance, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

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

<sup>2</sup> Lors de la mise en exploitation du SEDC, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. type et nombre des jeux connectés;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. documentation complète sur le matériel et le logiciel;
- f. programme;
- g. attestation, résultat et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 58, al. 2, établissant que la communication entre les jeux de hasard interconnectés et l'enregistrement des données sont assurés.

**Art. 57**            Jeux  
(art. 67 OLMJ)

<sup>1</sup> Lors de la mise en exploitation des tables de jeu, la commission peut exiger les indications et documents suivants:

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

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des 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 les diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures d'essai appliquées;
- g. photographies numériques en couleurs des appareils à sous servant aux jeux de hasard;
- h. fonction et structure du générateur de chiffres aléatoires;
- i. manière dont se produisent les divers faits et résultats liés au jeu;
- j. gain maximum réalisable lors de chaque partie;
- k. mode de calcul et résultats de la statistique des jeux;
- l. nombre et résultats des tests ou simulations de jeu réalisés;
- m. taux de redistribution;
- n. probabilité de jeux gagnants;
- o. code source;
- p. tout moyen de stockage numérique (EPROM, CD-ROM, flashcard, etc.);
- q. attestation, résultat et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 58, al. 2, 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 commission peut exiger les indications et documents suivants:

- a. nom et adresse du fournisseur ainsi que du fabricant, s'ils sont distincts;
- b. numéro du type, du modèle ou de la série (numéro d'identification);
- c. dessins et plans des systèmes de jackpot, de leurs composantes et de leurs éléments;
- d. description du matériel et du logiciel utilisés, tels que les schémas et les diagrammes de déroulement;
- e. indications relatives au déroulement du jeu;
- f. description des procédures d'essai 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 et du critère qui le déclenche;
- i. code source;
- j. programme;
- k. attestation, résultat et rapport d'examen fournis par un organisme au sens de l'art. 58, al. 2, établissant que ce système de jackpot remplit les exigences légales.

## Section 2 Examen

### Art. 58

<sup>1</sup> La commission définit la procédure et le contenu du rapport d'examen.

<sup>2</sup> La déclaration de conformité des SEDC, des appareils à sous servant aux jeux de hasard et des systèmes de jackpot visée à l'art. 66 OLMJ doit être accompagnée de l'attestation de conformité et du rapport d'examen établis:

- a. par un organisme accrédité conformément à l'ordonnance du 17 juin 1996 sur l'accréditation et la désignation<sup>3</sup>, sur la base de la norme internationale EN 45 004, pour le domaine régi par la présente ordonnance, ou
- b. par un organisme étranger qui possède une accréditation étrangère équivalente et applique une procédure d'évaluation de l'examen et de la conformité répondant aux exigences fixées par la commission.

<sup>3</sup> La commission publie une liste des organismes accrédités.

## Chapitre 7 Tournois

(art. 51 OLMJ)

### Art. 59 Notion et règles

<sup>1</sup> Les maisons de jeu peuvent organiser des tournois.

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

<sup>3</sup> Avant d'annoncer un tournoi, la maison de jeu en soumet les règles à l'approbation de la commission. Les règles du tournoi indiquent 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>4</sup> Les règles du tournoi doivent être communiquées aux participants.

<sup>5</sup> La maison de jeu établit un décompte du tournoi.

### Art. 60 Jeux de hasard autorisés

<sup>1</sup> Les tournois ne peuvent être organisés qu'avec des jeux de hasard répondant aux exigences techniques définies par la législation sur les jeux de hasard et les maisons de jeu.

<sup>3</sup> RS 946.512

<sup>2</sup> Si les tournois ont lieu à partir de tables de jeu ou d'appareils à sous servant aux jeux de hasard qui sont connectés au SEDC, la maison de jeu présente séparément les données collectées pendant le tournoi.

<sup>3</sup> La commission peut autoriser des dérogations pour autant qu'une exploitation sûre des jeux soit assurée.

## **Chapitre 8 Dispositions finales**

**Art. 61** Abrogation du droit en vigueur

L'ordonnance du 20 décembre 2001 sur les jeux de hasard<sup>4</sup> est abrogée.

**Art. 62** Entrée en vigueur

La présente ordonnance entre en vigueur le 1<sup>er</sup> novembre 2004.

<sup>4</sup> [RO 2002 421]

*Annexe*  
(art. 23)

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

Pour les jeux de table exploités dans les maisons de jeu bénéficiant d'une concession B, les mises maximales ne peuvent dépasser les montants suivants:

*a. Jeu de la boule: 50 francs*

*b. Roulette française, Roulette américaine*

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

*c. Roue de la fortune/Big Wheel*

	Francs
Maximum	100

*d. 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.

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

	Francs
Maximum Tie	100
Maximum Punto / Banco	1000

*f. Baccara*

	Francs
Maximum	1000

*g. Poker*

	Francs
Split-Limit	10/20
Ante	5

*h. Casino Stud Poker*

	Francs
Maximum	200
Maximum du jackpot	art. 57, al. 2, OLMJ

*i. 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

*j. Craps*

---

	Francs
Field 3, 4, 9, 10 ou 11	1000
Field 2 ou 12	1000
Sept	500
Onze	150
Crap 2	70
Crap 3	150
Crap 12	70
n'importe quel Craps	300
6 ou 8	2000
5 ou 9	1500
4 ou 10	1100
Double 2 ou 5	300
Double 3 ou 4	200
Pass	2000
Don't pass	2000

---