AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES A LA MISE A DISPOSITION DES DONNEES EN APPLICATION DES ARTICLES 31 ET 38 DE LA LOI DU 12 MAI 2010

Décision n° 2026-158 du Collège de l'ANJ en date du 21 juillet 2026

Résumé
Conformément à l'article 32 du décret n°2010-518 dans sa version applicable à compter du 1er octobre 2020, qui prévoit que le Collège de l'ANJ détermine les exigences techniques nécessaires à son application, ce document précise les exigences techniques relatives tant à l'architecture des systèmes d'information qu'au format et au contenu des données concernées

Un régulateur au service d'un jeu sûr, intègre et maîtrisé

AUTORITÉ NATIONALE DES JEUX

Table des matières

I EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES AU SUPPORT MATERIEL D'ARCHIVAGE 6

I.1 Présentation générale et rappel des textes applicables 6
I.1.1 Rappel des obligations légales et règlementaires 6
I.1.2 Glossaire 7

I.2 Exigences générales 8
I.2.1 Gouvernance 8
I.2.2 Politique de contrôle d'accès 8
I.2.3 Chiffrement 9
I.2.4 Durcissement 10

I.3 Exigences en matière d'architecture et de fonctions 10
I.3.1 Principe de recueil 10
I.3.2 Fonction de création et de collecte de traces 11
I.3.3 Fonction d'interconnexion sécurisée 11
I.3.4 Fonction de contrôle d'accès 11
I.3.5 Fonction d'administration 12
I.3.6 Fonction de Stockage et d'archivage 13

I.4 Exigences relatives à l'accès aux données par les agents de l'ANJ 14
I.4.1 Exigences générales 14
I.4.2 Accès à distance 14
I.4.3 Saisie des données sur site 15

II EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES AUX DONNEES MISES A LA DISPOSITION DE L'ANJ SELON LES MODALITES PREVUES A L'ARTICLE 31 DE LA LOI DU 12 MAI 2010 16

II.1 Exigences communes 16
II.1.1 Instant de capture 16
II.1.2 Chaînage 17
II.1.3 Traitement par événement unitaire ou par lot 18
II.1.4 Création d'enregistrement : chronologie des actions 20
II.1.5 Conventions d'écriture 20
II.1.6 Format des données de validation 21

II.2 Description de l'entête 22
II.2.1 Evènements du compte joueur et l'activité de jeu 22
II.2.2 Evènements d'identification des points de vente, de forclusion et de déclaration de monnaies symboliques 24

II.3 Liste des types de données de jeu par famille 26
II.3.1 Compte joueur (CJ) 27
II.3.2 Date de forclusion 27
II.3.3 Déclaration d'une monnaie symbolique 28
II.3.4 Identification des points de vente 28
II.3.5 Paris sportifs 28
II.3.6 Paris hippiques 28
II.3.7 Poker 28
II.3.8 Loterie 29

II.4 Événements relatifs au fonctionnement du compte joueur 30
II.4.1 Ouverture de comptes 30
II.4.2 Modérateurs et seuil de reversement - PREFCPTE 36
II.4.3 Confirmation de l'identité du joueur – CPTEIDENTITE 39
II.4.4 Confirmation de l'adresse - CPTEADRESSE 41

II.4.5 Confirmation du compte - OUVOKCONFIRME 42
II.4.6 Références du compte de paiement – CPTEREF 43
II.4.7 Refus d'accès - ACCESREFUSE 45
II.4.8 Modification du compte joueur 46
II.4.9 Déclaration d'auto-interdiction du joueur – AUTOINTERDICTION 48
II.4.10 Limitation des mises d'un joueur – LIMITMISE 50
II.4.11 Clôture du compte joueur – CLOTUREDEM 51
II.4.12 Alimentation et retrait sur le compte du joueur 53
II.4.13 Attribution de lots en nature - LOTNATURE 62
II.4.14 Ajustement - CPTEAJUSTOPE 63
II.4.15 Achats de valeurs dans une monnaie symbolique – ACHATMONNAIE 65
II.4.16 Mise en réserve des avoirs – MOUVEMENTRESERVE 66

II.5 Dates de forclusion 68
II.5.1 Date de forclusion – LOTCLOTURE 68

II.6 Déclaration de monnaies symboliques 69
II.6.1 Déclaration d'une monnaie symbolique – TYPEMONNAIE 69

II.7 Identification des points de vente permettant la prise de jeu sur compte 70
II.7.1 Ouverture d'un point de vente à la prise de jeu sur compte – OUVPOINTDEVENTE 70
II.7.2 Modification des informations relatives à un point de vente ouvert à la prise de jeu sur compte - MODIFPOINTDEVENTE 72
II.7.3 Clôture d'un point de vente au jeu sur compte - CLOTUREPOINTDEVENTE 73

II.8 Activité de jeu 74
II.8.1 Pari sportif 74
II.8.2 Pari hippique 100
II.8.3 Poker 108
II.8.4 Loterie 126

III EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES AUX DONNEES MISES A LA DISPOSITION DE L'ANJ DE FAÇON PERIODIQUE OU A LA DEMANDE 142

III.1 Caractéristiques techniques générales du service 142

III.2 Format des données et conventions de nommage 145
III.2.1 Généralités 145
III.2.2 Précisions 145

IV ANNEXES 147

IV.1 Exemples relatifs à l'utilisation de la balise <Supervision/> 147

IV.2 Exemples relatifs aux événements de fonctionnement du compte joueur 151
IV.2.1 Informations personnelles – OUVINFOPERSO 151
IV.2.2 Acceptation des conditions générales du site – OKCONDGENE 151
IV.2.3 Modérateurs et seuil de reversement – PREFCPTE 152
IV.2.4 Confirmation de l'identité du joueur – CPTEIDENTITE 152
IV.2.5 Confirmation de l'adresse – CPTEADRESSE 152
IV.2.6 Confirmation du compte – OUVOKCONFIRME 153
IV.2.7 Références du compte de paiement – CPTEREF 153
IV.2.8 Refus d'accès – ACCESREFUSE 154
IV.2.9 Rectification des informations personnelles – MODIFINFOPERSO 154
IV.2.10 Déclaration d'auto-interdiction du joueur – AUTOINTERDICTION 155
IV.2.11 Déclaration de limitation du joueur – LIMITMISE 155
IV.2.12 Clôture du compte joueur – CLOTUREDEM 156

IV.2.13 Alimentation du compte joueur – CPTEALIM 156
IV.2.14 Retrait du compte joueur – CPTERETRAIT 156
IV.2.15 Abondement du compartiment solde – CPTEABOND 157
IV.2.16 Abondement du compartiment bonus - CPTEALIMOPE 157
IV.2.17 Attribution de lots en nature - LOTNATURE 158
IV.2.18 Ajustement - CPTEAJUSTOPE 158
IV.2.19 Achats de valeurs dans une monnaie - ACHATMONNAIE 159
IV.2.20 Mise en réserve des avoirs – MOUVEMENTRESERVE 159

IV.3 Exemple relatif à la date de forclusion 160
IV.3.1 Date de forclusion – LOTCLOTURE 160

IV.4 Exemple relatif à la déclaration d'une monnaie symbolique 160
IV.4.1 Déclaration d'une monnaie symbolique – TYPEMONNAIE 160

IV.5 Exemples relatifs aux événements d'identification des points de vente permettant la prise de jeu sur compte 161
IV.5.1 Ouverture d'un point de vente à la prise de jeu sur compte – OUVPOINTDEVENTE 161
IV.5.2 Modification des informations relatives à un point de vente ouvert à la prise de jeu sur compte – MODIFPOINTDEVENTE 161
IV.5.3 Clôture d'un point de vente au jeu sur compte - CLOTUREPOINTDEVENTE 161

IV.6 Exemples relatifs aux événements des paris sportifs 162
IV.6.1 Mise sur un pari – PASPMISE 162
IV.6.2 Gain sur un pari - PASPGAIN 178
IV.6.3 Annulation d'un pari – PASPANNUL 184
IV.6.4 Cas particulier de la « Fantasy league » 186

IV.7 Exemples relatifs aux événements des paris hippiques 191
IV.7.1 Mise sur un pari – PAHIMISE 191
IV.7.2 Gain sur un pari - PAHIGAIN 196
IV.7.3 Annulation d'un pari – PAHIANNUL 197

IV.8 Exemples relatifs aux événements du poker 197
IV.8.1 Inscription d'un participant à un jeu de cercle – POINSCRIT 197
IV.8.2 Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle – POJEU 197
IV.8.3 Bilan financier d'un jeu de cercle – POBILAN 201
IV.8.4 Achat en cours de jeu – POACHAT 202
IV.8.5 Gain en cours de jeu – POGAIN 202
IV.8.6 Annulation d'une participation – POANNUL 202

IV.9 Exemples relatifs aux événements des jeux de loterie et instantanés 203
IV.9.1 Mise sur un jeu de tirage – LOTIMISE 203
IV.9.2 Gain sur un jeu de tirage – LOTIGAIN 205
IV.9.3 Bilan sur un jeu de tirage – LOTIBILAN 206
IV.9.4 Annulation sur un jeu de tirage – LOTIANNUL 206
IV.9.5 Mise sur un jeu instantané – LOJIMISE 206
IV.9.6 Gain sur un jeu instantané – LOJIGAIN 208
IV.9.7 Bilan sur un jeu instantané – LOJIBILAN 209
IV.9.8 Annulation sur un jeu instantané – LOJIANNUL 209

I Exigences techniques relatives au support matériel d'archivage

I.1 Présentation générale et rappel des textes applicables

Ce chapitre a pour objectif de définir les exigences relatives au support matériel d'archivage (ci-après SMA) prévu à l'article 31 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010.

I.1.1 Rappel des obligations légales et réglementaires

Loi du 12 mai 2010.

Article 31 : L'opérateur de jeux ou de paris en ligne titulaire de l'agrément prévu à l'article 21 est tenu de procéder à l'archivage en temps réel, sur un support matériel situé en France métropolitaine, de l'intégralité des données mentionnées aux 1° à 3° de l'article 38. L'ensemble des données échangées entre le joueur et l'opérateur transitent par ce support.
L'obligation d'archivage prévue au premier alinéa s'applique à compter du 1er juillet 2015 s'agissant des données portant sur les références du compte de paiement mentionnées au 2° du même article 38.

Article 38 : I.- Un contrôle permanent de l'activité des opérateurs de jeux ou de paris en ligne agréés et de l'activité de l'opérateur titulaire de droits exclusifs pour son activité de jeux de loterie en ligne est réalisé par l'Autorité nationale des jeux aux fins d'assurer le respect des objectifs définis à l'article L. 320-3 du code de la sécurité intérieure. […]
Un décret en Conseil d'Etat, pris après avis de la Commission nationale de l'informatique et des libertés, précise la liste des données que les opérateurs de jeux ou de paris en ligne et la société titulaire des droits exclusifs mentionnée à l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 précitée sont tenus de mettre à la disposition de l'Autorité nationale des jeux. Il précise les modalités techniques de stockage et de transmission de ces données, le délai pendant lequel l'opérateur est tenu de les archiver, ainsi que les modalités des contrôles réalisés par l'Autorité nationale des jeux à partir de ces données.
II.- Un contrôle de l'activité des opérateurs titulaires de droits exclusifs au titre de leur activité en réseau physique de distribution est réalisé par l'Autorité nationale des jeux aux fins d'assurer le respect des objectifs de la politique des jeux définis à l'article L. 320-3 du code de la sécurité intérieure. […]

Code de la sécurité intérieure :

Article L 320-18 : Les dispositions des articles 18 à 20 et 31 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne s'appliquent à l'activité de la personne morale unique mentionnée à l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 précitée pour l'exploitation des jeux de loterie en ligne ainsi que pour l'exploitation des jeux de loterie et de paris hippiques sur compte en réseau physique de distribution.
Elles s'appliquent également au groupement d'intérêt économique Pari mutuel urbain pour son activité de paris hippiques sur compte en réseau physique de distribution.

Décret n°2010-518

Article 23 : Au sens du présent chapitre :
1° Les données tracées s'entendent des données électroniques échangées entre chaque joueur et l'opérateur qui doivent être conservées dans le support matériel d'archivage, en application de l'article 31 de la loi du 12 mai 2010 susvisée et de l'article L. 320-18 du code de la sécurité intérieure ;
2° Le support matériel d'archivage s'entend du dispositif technique, tel que mentionné à l'article 31 de la loi du 12 mai 2010 susvisée, mis en place pour recueillir, mettre en forme et conserver les données tracées ; il est composé d'un capteur et d'un coffre-fort ; le capteur s'entend de la partie du support matériel d'archivage dédiée à la fonction de recueil et de mise en forme des données tracées ; le coffre-fort s'entend de la partie du support matériel d'archivage dédiée à la fonction de sécurisation et de conservation de ces données ;
3° La plateforme s'entend du système d'information de l'opérateur contenant notamment les informations personnelles liées au joueur et le logiciel de jeu.

Article 24 : Avant toute activité de jeu ou de pari, l'opérateur de jeu en ligne agréé en application de l'article 21 de la loi du 12 mai 2010 susvisée ou les opérateurs mentionnés à l'article L. 320-18 du code de la sécurité intérieure déclarent auprès de l'Autorité nationale des jeux la mise en fonctionnement du support matériel d'archivage dans les conditions prévues par le dossier des exigences techniques mentionné à l'article 32.

Afin de garantir que son fonctionnement est conforme aux spécifications du présent décret et aux dispositions du dossier des exigences techniques, le support matériel d'archivage fait l'objet, dans le délai de six mois à compter de sa date de mise en fonctionnement, de la certification mentionnée au II de l'article 23 de la loi du 12 mai 2010 susvisée.

Article 25 : Le support matériel d'archivage est développé et exploité sous la seule responsabilité de l'opérateur.

Les échanges électroniques entre le joueur, le support matériel d'archivage et la plateforme de l'opérateur sont sécurisés de sorte que soient garanties leur authentification et leur confidentialité.

Le support matériel d'archivage doit être au moins doté de quatre fonctions :

1° Recueil et mise en forme des données tracées ;
2° Conservation de ces données ;
3° Consultation et extraction de ces données ;
4° Administration et gestion des utilisateurs du support matériel d'archivage.

Article 26 : La conception du coffre-fort garantit :

1° Que seuls les agents de l'Autorité nationale des jeux peuvent déchiffrer le contenu des données qui y sont conservées ;
2° Que toute suppression ou altération de ces données, malveillante ou non, est identifiable par ces agents ;
3° Que la gestion des droits d'accès au coffre ne peut être réalisée que par des agents de l'Autorité nationale des jeux.

L'Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information se prononce sur la conception du coffre-fort au regard des garanties exigées.

Article 27 : Le coffre-fort contient deux espaces de conservation des données, l'un pour les données d'administration du support matériel d'archivage, l'autre pour les données tracées. Lorsque l'opérateur dispose de plusieurs agréments, le coffre-fort contient un espace de conservation des données tracées par activité de jeu ou de pari faisant l'objet d'un agrément.

Les données tracées et conservées dans le coffre-fort sont chiffrées de manière à en garantir la confidentialité. Elles sont horodatées, chaînées et scellées de manière à ce qu'elles ne puissent être altérées et à ce que tout ajout, suppression ou modification soit détectable par les agents de l'Autorité nationale des jeux. Les données tracées font l'objet d'un codage spécifique correspondant aux catégories d'informations précisées dans le dossier des exigences techniques et portant notamment sur […].

Article 28 : L'Autorité nationale des jeux peut accéder aux données conservées dans le coffre-fort du support matériel d'archivage soit sur le site d'hébergement de ce dernier, soit en téléchargeant ces données à distance. A cette fin, l'opérateur fournit à l'autorité une version des outils d'extraction et de validation des données que celle-ci pourra utiliser dans ses locaux.

Les données restent accessibles sur le site d'hébergement du support matériel d'archivage durant toute leur durée de conservation exigée à l'article 10. Les données accessibles à distance doivent couvrir au moins les douze derniers mois d'activité de l'opérateur.

Les agents de l'Autorité nationale des jeux mentionnés au II de l'article 42 de la loi du 12 mai 2010 susvisée peuvent se rendre à tout moment sur le site d'hébergement du support matériel d'archivage pour saisir l'ensemble ou un sous-ensemble des données qui y sont conservées. A cette fin, ils informent au moins deux heures à l'avance le représentant de l'opérateur mentionné au cinquième alinéa de l'article 16 de cette même loi de leur intention d'accéder à ce site et de l'heure à laquelle cet accès devra leur être donné.

I.1.2 Glossaire

ANSSI : Agence Nationale de la Sécurité des Systèmes d'Information.

Authenticité : caractère d'une information (document, données) dont on peut prouver qu'elle est bien ce qu'elle prétend être, qu'elle a été effectivement produite ou reçue par la personne qui prétend l'avoir produit ou reçu, et qu'elle a été produite ou reçue au moment où qu'elle prétend l'avoir été.

Capteur : élément constitutif du système de collecte et archivage, dont la fonction est la création de traces. La fonction de création de traces correspond au formatage des données circulant entre le joueur et la plateforme de jeux puis au transfert de ces données vers le module coffre-fort du système de collecte et d'archivage.

Coffre-fort : élément constitutif du système de collecte et archivage, dont la fonction est de chiffrer, signer, horodater et archiver les données tracées et collectées depuis le flux en provenance du joueur ou fournis par la plateforme de jeux. Ceci afin de garantir la confidentialité, l'authenticité et l'exhaustivité dans le temps.

Confidentialité : propriété selon laquelle l'information n'est pas rendue disponible ni divulguée à des personnes, des entités ou des processus non autorisés.

Disponibilité : propriété d'être accessible et utilisable à la demande par une entité autorisée.

Intégrité : caractère complet et non altéré d'une information prouvant que celle-ci n'a subi aucun ajout, aucun retrait ni aucune modification accidentelle ou intentionnelle, depuis sa validation.

Support Matériel d'Archivage (SMA) : est un dispositif de recueil et d'archivage des données échangées entre le joueur et la plateforme de l'opérateur à l'occasion des opérations de jeux. Ce dispositif est développé et exploité sous la responsabilité de l'opérateur.

Système d'information : un système d'information est un ensemble de ressources destinées à élaborer, collecter, classifier, stocker, diffuser les informations au sein d'une organisation. Ainsi, il comprend l'ensemble organisé de personnes, de procédures, de processus et d'équipements du système informatique.

Système informatique : un système informatique représente l'ensemble des ressources matérielles et logicielles organisées pour collecter, stocker, traiter et communiquer les informations.

Traçabilité : propriété qui permet la non-répudiation et d'assurer l'imputabilité. Cela signifie que cette propriété garantit l'origine de la source, de la destination, la véracité d'une action et l'identification de l'entité responsable.

I.2 Exigences générales

I.2.1 Gouvernance

E_SMA_GG_1. L'opérateur communique à l'ANJ une description détaillée du SMA.

Information : Il s'agit de préciser à minima la stratégie employée en matière de gouvernance, la localisation physique du SMA, le type d'hébergement mis en œuvre, l'appréciation des risques et la politique de sécurité en découlant, les contrats d'hébergement et de prestation particulièrement le plan d'assurance sécurité.

E_SMA_GG_2. L'opérateur désigne et communique à l'ANJ un point de contact pour toute question sur l'ensemble du SMA.

E_SMA_GG_3. En cas de sous-traitance du SMA, l'opérateur communique le nom et la localisation de son ou ses prestataires.

I.2.2 Politique de contrôle d'accès

Le contrôle d'accès se caractérise par 3 propriétés importantes :

- authentification qui permet de s'assurer que l'identité de l'utilisateur est légitime ;
- autorisation qui détermine les tâches qu'un utilisateur est autorisé à faire ;
- non-répudiation qui permet de s'assurer qu'un utilisateur ne peut pas nier avoir effectué une tâche.

E_SMA_GPCA_1. L'opérateur met en place une gouvernance et une gestion des identités et des accès au sein de l'écosystème du SMA.

Important : Cette gestion des accès et des identités inclut les fonctionnalités permettant de gérer l'identité d'un utilisateur dans le réseau. Cela se traduit principalement par une authentification des utilisateurs sur le réseau et de pouvoir assurer la traçabilité des droits qui doivent être conformes aux exigences de sécurité et à l'activité métier.

E_SMA_GPCA_2. L'opérateur distingue quatre rôles d'utilisateurs différents :

- déposant
- lecteur
- administrateur technique et opérationnel
- administrateur fonctionnel.

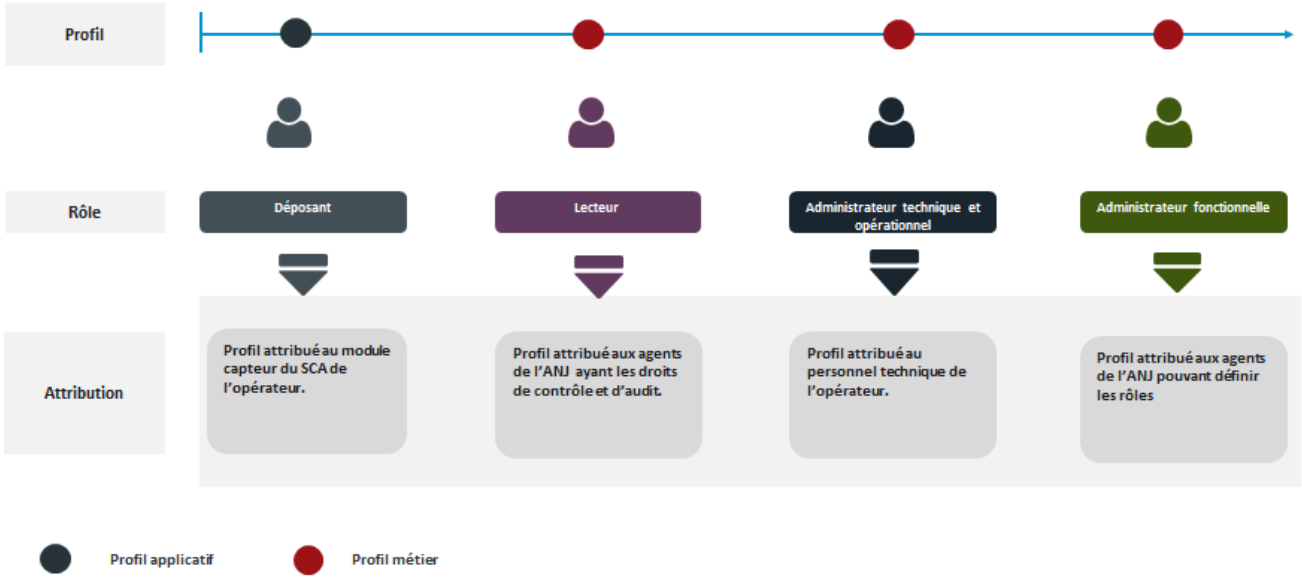


Figure 1 : les rôles et profils associés aux utilisateurs

Information : La figure ci-dessus présente les rôles et profils associés des différents utilisateurs.

Le rôle « ***déposant*** » est un profil applicatif attribué au module « capteur » du SMA. Il permet uniquement d'écrire des traces dans le journal. Il est à noter que le module capteur du SMA doit s'authentifier à l'aide d'un certificat X.509v3 auprès de la partie coffre-fort avec une identité associée à ce profil.

Le rôle « ***lecteur*** » est un profil métier attribué aux agents de l'ANJ dotés des pouvoirs de contrôle et d'audit, qui permet l'extraction des données enregistrées, soit sur support amovible, soit via un dépôt de fichiers accessible à travers un service Web.

Le rôle « ***administrateur technique et opérationnel*** » est un profil métier attribué au personnel technique de l'opérateur ou de son sous-traitant, responsable de l'administration et de la supervision technique du coffre-fort, pour effectuer les tâches suivantes par exemple :

- arrêt/démarrage du coffre,
- configuration du médium de stockage,
- consultation des journaux techniques, notamment en termes de traçabilité des accès locaux et distants, de gestion des erreurs, etc.

Le rôle « ***administrateur fonctionnel*** » est un profil métier attribué aux personnes physiques de l'ANJ ou désignées par l'ANJ, qui peuvent définir des rôles et leur associer un certificat d'authentification. Cette opération est nécessaire à l'initialisation des coffres, puis lors des renouvellements ou des révocations des certificats.

Important. Dans son dossier de demande d'agrément, l'entreprise expose à l'ANJ, de façon détaillée, les mesures qu'elle prend pour que son SMA permette la captation et la sauvegarde de la totalité des données qu'il doit servir à recueillir.

Préalablement au début de son activité, l'entreprise ayant obtenu son agrément ***a l'obligation de déclarer à l'ANJ que son SMA est en mode de fonctionnement****, permettant ainsi l'accès de l'Autorité aux données.*

I.2.3 Chiffrement

E_SMA_GC_1. Les mécanismes (fonctions et algorithmes) de chiffrement mis en œuvre sont conformes aux bonnes pratiques spécifiées dans le référentiel général de sécurité[1].

E_SMA_GC_2. L'opérateur chiffre les traces collectées avec la clef publique de l'ANJ.

E_SMA_GC_3. L'authentification de l'opérateur se fait à l'aide de la bi-clef RSA[2] d'une taille minimale de 2048 bits. Conformément au RGS, l'utilisation de cette taille minimale ne pourra pas excéder l'année 2030.

E_SMA_GC_4. La clef publique correspondant au module du crypto-système mis en place pour l'authentification de l'opérateur est communiquée par celui-ci à l'ANJ avant le début de son activité.

I.2.4 Durcissement

Le durcissement dans le monde informatique est un processus qui a pour objectif de réduire les vulnérabilités du système informatique et de manière générale du système d'information. Ce qui a pour conséquence directe la diminution des risques opérationnels qui pourraient lui être liés.

E_SMA_GD_1. Le SMA comporte des fonctionnalités de sécurité telles que l'utilisation de protocoles sécurisés.

Information : Ces fonctionnalités visent à protéger le SMA des attaques par saturation tant au niveau :

- **transport,** si ce composant termine les connexions TCP initiées par les clients : protection contre les dénis de service réseau, qui visent un épuisement de ressources TCP par des attaques de type SYN Flood, ou des attaques qui s'appuient sur un établissement complet de connexion TCP ;
- **applicatif**, avec l'envoi de multiples requêtes HTTP qui viseraient la saturation du SMA, qui constitue potentiellement un point de défaillance unique de l'architecture, afin de le protéger contre un épuisement de ressources (saturation des enregistrements en attente d'acquittement) et d'une saturation du « coffre » avec des enregistrements malicieusement forgés.

E_SMA_GD_2. L'ensemble des composants du SMA et ceux ayant un lien direct ou indirect sont durcis selon l'état de l'art.

E_SMA_GD_3. Le durcissement doit être effectif tant au niveau matériel que logiciel.

Information : Il s'agit de réduire le niveau de menace en intervenant sur les surfaces d'attaque potentielle. Cela peut se traduire par la suppression des logiciels inutiles et superflus ainsi que des périphériques inutiles, la rationalisation des comptes utilisateurs et de services, chiffrement des données, utilisation de canal sécurisé pour des transferts de bout en bout, etc.

I.3 Exigences en matière d'architecture et de fonctions

I.3.1 Principe de recueil

Conformément aux dispositions en vigueur, l'opérateur met en place un dispositif de collecte et d'archivage « SMA[3] » permettant de collecter et de stocker les données échangées entre le joueur et l'opérateur de manière sécurisée à des fins de contrôle.

La cinématique du flux peut se traduire de la façon suivante :

- connexion du joueur redirigée vers le SMA ;
- transmission de réponse et acquittement de la plateforme de jeux ;
- enregistrement sécurisé de l'événement dans le coffre.

E_SMA_AFPR_1. L'opérateur utilise des composants de confiance (tels que décrits dans les référentiels de certification de l'ANSSI) dans son architecture du SMA.

Important : Il est attendu de l'opérateur l'ensemble de la documentation relative au SMA. Cette documentation contient à minima la description détaillée de chaque module et composant du SMA, l'architecture fonctionnelle,

[1] RGS : référentiel établi par l'Agence National de la Sécurité des Systèmes d'Information.
[2] RSA : Rivest-Shamir-Adelman RSA initiales du nom des créateurs de cet algorithme de cryptographie asymétrique.
[3] SMA : Support Matériel d'Archivage

applicative et réseau mise en œuvre, les rapports d'évaluation et d'audit du SMA ainsi que les différents tests de fonctionnement (nominal, en mode dégradé, interconnexion, etc.).

E_SMA_AFPR_2. Dans le cadre d'une sous-traitance partielle ou complète du SMA, l'opérateur doit obtenir de son prestataire d'un plan d'assurance sécurité (PAS) prévu par l'appel d'offre.

Information : Le PAS est un document contractuel qui établit l'ensemble des dispositions spécifique que le prestataire s'engage à mettre en œuvre pour assurer la conformité des exigences de sécurité spécifiées. Cela a pour objectif majeur la maîtrise des risques de l'infogérance si elle existe au sein de l'opérateur.

I.3.2 Fonction de création et de collecte de traces

La fonction de création de traces correspond à l'écriture de données liées à un événement de jeu ou à un compte joueur dans le module coffre-fort du SMA.

Cette fonction intercepte voire relaie le flux applicatif entre le joueur et l'opérateur. Elle est implantée en amont de la logique de jeu.

E_SMA_AFCCT_1. Cette fonction est appelée systématiquement à chaque échange de données dont les traces sont exigées particulièrement les demandes de contenu statique (image, pages HTML, etc.), ou encore les pages dynamiques sans rapport avec les événements de jeux dont la traçabilité est exigée, n'ont pas à faire l'objet d'une analyse par le capteur.

E_SMA_AFCCT_2. Le SMA offre une architecture dotée d'une haute disponibilité avec une redondance de mécanismes afin de limiter les incidents potentiels de stockage.

E_SMA_AFCCT_3. Les traces collectées correspondent aux événements spécifiés au II du présent document.

I.3.3 Fonction d'interconnexion sécurisée

La fonction d'interconnexion correspond au canal d'échange de flux d'opérations relatif à l'activité du joueur. Ce canal doit disposer de mécanismes de protection pour à la fois assurer la sécurité des échanges particulièrement entre les modules « capteur » et « coffre » du SMA, entre le SMA et la plateforme de jeux ainsi qu'entre le module « coffre » et le système d'information de l'ANJ.

E_SMA_AFIS_1. Des mécanismes cryptographiques éprouvés doivent être mis en œuvre pour tous les échanges de transactions entre :

- le joueur et le SMA ;
- les différents modules du SMA ;
- le SMA et la plateforme de jeux de l'opérateur ;
- le SMA et le SI de l'ANJ.

Information : Il est essentiel que les transactions entre les équipements (capteur, coffre, et SI de l'ANJ, composant de la plateforme de jeux, etc.) soient sécurisées par le biais de la mise en œuvre de mécanismes cryptographiques. Toutefois le caractère obligatoire de l'exigence devient une recommandation dès lors que les équipements sont colocalisés permettant ainsi de se prémunir de toutes attaques d'écoute passive ou par interception dont pourrait faire l'objet le réseau de transport.

I.3.4 Fonction de contrôle d'accès

E_SMA_AFCA_1. L'opérateur contrôle et protège l'accès aux salles serveur et/ou aux locaux techniques hébergeant le SMA.

E_SMA_AFCA_2. Les rôles spécifiés en amont dans ce document sont implémentés.

E_SMA_AFCA_3. L'architecture de la partie coffre-fort du SMA distingue :

- un espace de stockage des données situé dans une zone réseau sécurisée ;
- une couche d'accès à l'espace de stockage accessible. Cette couche doit elle-même être sécurisée, aux niveaux applicatif et réseau, vis-à-vis de l'extérieur, notamment contre les attaques de déni de service, et les

accès autres que ceux par l'ANJ. La couche d'accès expose un service web doté des deux principales interfaces suivantes :

- une interface de consultation ;
- une interface de synchronisation.

Information : L'interface de consultation permet l'extraction d'une trace ou d'un ensemble de traces à partir d'une date ou d'une tranche caractérisée par une date de début et une date de fin. À une même date peuvent correspondre aucun, un ou plusieurs événements. Quant à l'interface de synchronisation, elle permet l'extraction d'une trace et ou d'un ensemble des traces à partir de l'identifiant d'un événement ou d'une tranche d'événements. (Le détail concernant la formation d'enregistrements ou de lots d'enregistrement est précisé plus bas).

I.3.5 Fonction d'administration

La fonction d'administration correspond à la gestion et à l'exploitation des éléments matériels ou logiciels du SMA ainsi qu'à son bon fonctionnement.

Cette fonction veille à la cohérence, à l'accessibilité et à la sécurité des informations qui sont créées, transmises et stockées dans le SMA. Cela implique une mise en place d'un contrôle d'accès et d'une ségrégation des rôles des différents utilisateurs comme indiqué précédemment.

La figure suivante présente de manière schématique les interactions entre les fonctions établies.

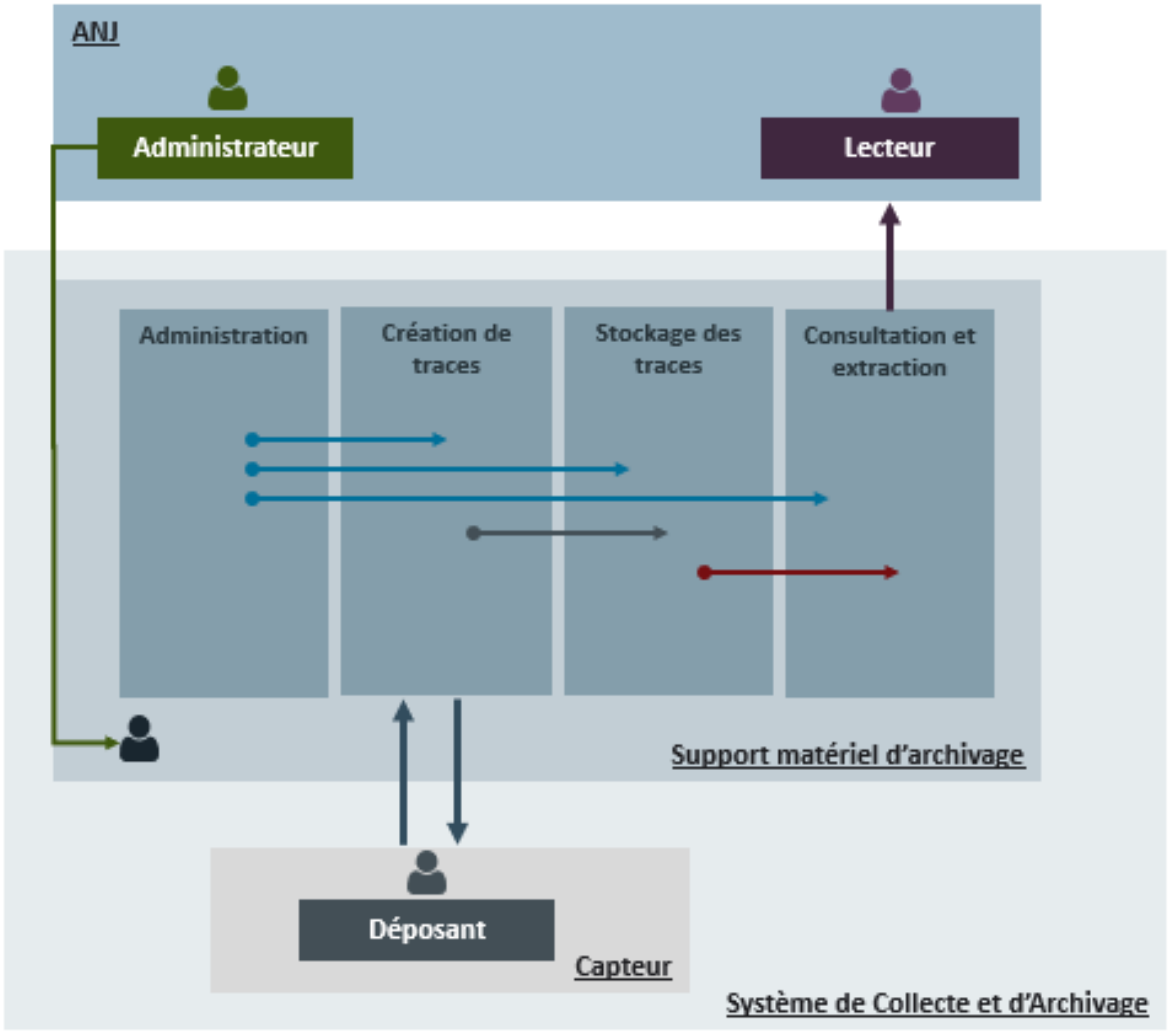


Figure 2 : différentes interactions entre les fonctions du SI relatif au SMA étant précisé que les relations entre le rôle d'administrateur ANJ et l'administrateur du SMA sont préalables à la mise en fonctionnement de ce dernier.

E_SMA_AFA_1. Les accès à la partie du coffre-fort du SMA s'appuient sur des mécanismes d'authentification forte.

E_SMA_AFA_2. Le certificat de chiffrement X.509v3 fourni par l'ANJ doit être mis en place avant ouverture du service.

Important : Le coffre-fort est hébergé et exploité par l'opérateur, mais seuls certains agents de l'ANJ peuvent déchiffrer le contenu des données archivées : l'ANJ fournit donc le certificat X.509v3 de chiffrement des données du coffre.

L'ANJ fournit également les certificats X.509v3 utilisés pour son authentification à distance au coffre.

E_SMA_AFA_3. La conception du coffre garantit que seule l'ANJ peut, si elle le souhaite, gérer les utilisateurs de l'autorité à savoir les lecteurs, et leur accorder des droits.

E_SMA_AFA_4. Toute suppression ou altération des données archivées, de manière malveillante ou non, doit pouvoir être identifiée par l'ANJ.

I.3.6 Fonction de Stockage et d'archivage

La fonction de stockage correspond à l'archivage des données tracées et collectées dans le coffre-fort afin d'en garantir l'intégrité et l'exhaustivité dans le temps. Ainsi le stockage des données consiste en les étapes décrites par la figure ci-dessous.

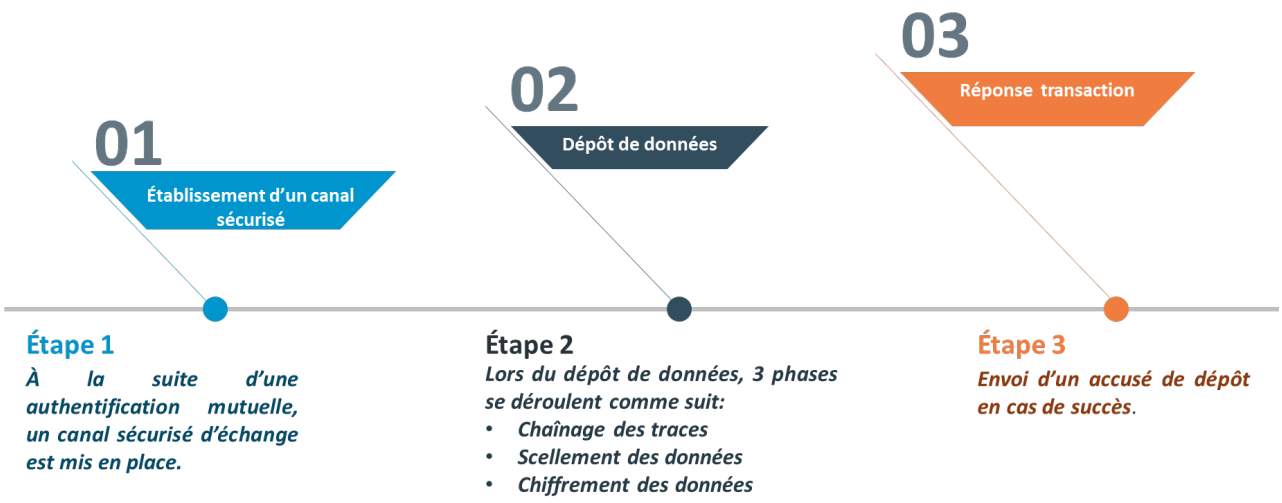


Figure 3 : les différentes étapes de la fonction de stockage et d'archivage

Lors de l'étape 1, un canal sécurisé est établi suite à l'authentification mutuelle du déposant (module capteur du SMA) avec le coffre-fort. Ce canal se fait par une session TLS mutuellement authentifiée par certificat X.509v3 et vérification de l'habilitation du profil à déposer des traces.

L'étape 2 correspond au dépôt des données évoqué plus bas.

L'étape 3 consiste, en cas de succès des étapes précédentes, à retourner un accusé de dépôt pour poursuivre la transaction.

E_SMA_AFSA_1. L'opérateur met en place des mécanismes de confiance de sorte à garantir l'intégrité, l'authenticité et l'enregistrement des données tracées.

E_SMA_AFSA_2. Le format de signature utilisée est XADES-T avec un jeton d'horodatage (conforme à la RFC 3161), afin d'assurer la non-répudiation de la transaction.

E_SMA_AFSA_3. Le coffre-fort met en œuvre une ségrégation entre l'espace de stockage destiné aux données de son administration et celui ou ceux destinés aux données de jeu tracées.

E_SMA_AFSA_4. Dans le cadre d'un coffre mutualisé entre plusieurs agréments, chaque agrément doit faire l'objet d'un espace de stockage spécifique.

Information. Cette ségrégation des espaces de stockage est, a fortiori, implantée dans le cadre d'une mutualisation inter-opérateurs, le cas échéant.

E_SMA_AFSA_5. Dans le cadre d'une architecture de stockage comprenant plusieurs coffres forts opérés en parallèle, l'opérateur doit mettre en place une interconnexion sécurisée au profit de l'ANJ pour interroger à distance un ou plusieurs coffres.

Important. Pour des raisons de performances ou de disponibilité, l'opérateur pourra proposer une architecture de stockage comprenant plusieurs coffres-forts opérés en parallèle, éventuellement chez plusieurs prestataires. Dans ce cas, l'ANJ pourra interroger à distance un ou plusieurs coffres, suivant la configuration mise en place par l'opérateur, à charge pour l'exploitant de gérer correctement les identifiants (notamment identifiant de coffre et identifiant d'événement) pour lui permettre de satisfaire les exigences de l'ANJ.

I.4 Exigences relatives à l'accès aux données par les agents de l'ANJ

I.4.1 Exigences générales

E_SMA_ADEG_1. L'opérateur met en place les outils suivants :

- un mécanisme d'accès aux données permettant :
  - la saisie des données sur site (copie de tout ou partie du coffre-fort),

  - l'interrogation des données à distance, par l'intermédiaire d'un outil de collecte ;
- un outil de validation des données du SMA et d'extraction des traces des opérations de jeu : extraction des événements de jeu après validation de l'intégrité des données copiées depuis le SMA :
  - utilisable sur le site du SMA,
  - utilisable à distance par l'ANJ, dans un mode hors-ligne (i.e. déconnecté d'internet).

E_SMA_ADEG_2. Les données archivées sont mises à disposition de l'ANJ localement ou par accès à distant.

Pour mémoire, le rôle « ***lecteur*** » est un profil métier attribué aux agents de l'ANJ qui permet l'extraction des données enregistrées, soit sur support amovible, soit via un dépôt de fichiers accessible à travers un service Web.

Les certificats associés à ce rôle sont utilisés :

- soit par des personnes physiques, pour les contrôles réalisés sur site, avec des biclefs RSA et un certificat X.509v3 d'authentification conservés sur un support matériel (ex : carte à puce) fourni par l'opérateur,
- soit par des agents de collecte, pour les consultations réalisées à distance, avec une authentification fondée sur un certificat X.509v3 client SSL/TLS, dans le cadre de la négociation d'un tunnel SSL/TLS mutuellement authentifié.

I.4.2 Accès à distance

E_SMA_ADAC_1. Le dispositif mis en place par l'opérateur permet à l'ANJ :

Figure 4 : les phases d'accès aux traces archivées dans le module « coffre » du SMA

- d'une part, d'interroger à distance le coffre de l'opérateur pour télécharger les traces demandées ;
- d'autre part, d'extraire les traces ainsi téléchargées pour ensuite les déchiffrer et vérifier l'intégrité des données.

Important : Les données stockées dans le coffre doivent être accessibles à distance, depuis les locaux de l'ANJ (depuis une ou plusieurs adresses IP identifiées qui seront communiquées à l'opérateur, par exemple).

E_SMA_ADAC_2. L'outil d'interrogation à distance doit implémenter à minima les options suivantes :

- la configuration d'une URL[4], comportant un nom de domaine pleinement qualifié identifiant le service Web ;
- la configuration d'un identifiant de coffre, dans le cas où l'architecture mise en place par l'opérateur compterait plusieurs coffres à des fins de haute-disponibilité ;
- la configuration d'une plage horaire, permettant le téléchargement du fichier de traces correspondant aux événements de jeux horodatée enregistrés dans cette plage ;
- la configuration d'une plage d'événements, permettant le téléchargement du fichier de traces correspondant aux événements de jeux dont les identifiants sont présents dans la tranche.

E_SMA_ADAC_3. Les données accessibles à distance couvrent au moins les 12 derniers mois d'opération (période glissante).

E_SMA_ADAC_4. L'opérateur doit offrir la possibilité à l'ANJ de pouvoir extraire du coffre une tranche de données, correspondant à une période d'activité ou une tranche d'identifiants d'événements, sans avoir à se déplacer, et dans des ***conditions de sécurité logique équivalentes***.

E_SMA_ADAC_5. Les outils d'interrogation à distance et d'extraction de données respectent les contraintes suivantes :

- fonctionnement multi-plateformes, sous les systèmes Windows et Linux, avec les derniers niveaux de mise à jour ;
- utilisation d'une interface en ligne de commande, et afin d'être exécutés sous la forme d'une tâche journalisée, ou en mode démon (sans terminal de contrôle) ;
- prise de paramètres en ligne de commande et par l'intermédiaire d'un fichier de configuration (la ligne de commande supplantant, le cas échéant, les options du fichier de configuration).

E_SMA_ADAC_6. Ces outils sont exempts de dysfonctionnement. Dans ce cadre l'opérateur mettra en place une politique de maintien en condition opérationnelle (MCO) et de maintien en condition de sécurité (MCS).

E_SMA_ADAC_7. Les outils présentent un niveau de performance « raisonnable » : en particulier, le temps d'exécution de l'outil de déchiffrement doit être « significativement » inférieur à celui de la plage horaire du lot d'événements à déchiffrer.

E_SMA_ADAC_8. Avant de débuter son activité, l'opérateur effectue des tests de connectivité selon des modalités précisées par les services de l'ANJ

I.4.3 Saisie des données sur site

E_SMA_ADSD_1. L'ensemble des données du journal de traces contenues dans le SMA peut être copié sur un support amovible sécurisé par un représentant de l'ANJ intervenant dans le cadre fixé au III de l'article 42 de la loi du 12 mai 2010.

Information : Le mécanisme de copie des données dépendra du médium de stockage choisi par l'opérateur. La protection de la confidentialité des données lors du transport entre le site d'hébergement du SMA et le laboratoire de l'ANJ est assurée par leur chiffrement.

[4] URL : Uniform Resource Locator, il s'agit d'une adresse web composé d'une chaîne de caractère uniforme permettant de localiser une page web.

II Exigences techniques relatives aux données mises à la disposition de l'ANJ selon les modalités prévues à l'article 31 de la loi du 12 mai 2010

II.1 Exigences communes

E_DATA_EC_1. Les traces archivées dans le SMA respectent les modalités d'enregistrement défini ci-après

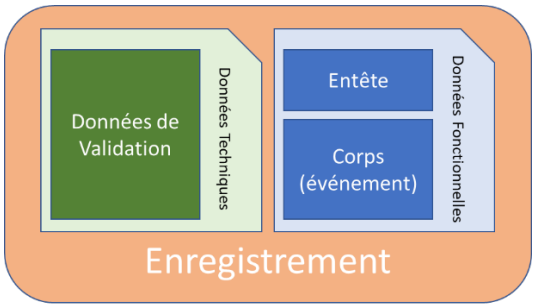
Chacune des structures de données considérées est formalisée, schématisée sous forme d'objets appelés dans le présent document « ***événement*** ».

Les ***événements*** sont des ensembles d'informations unitaires représentant chacune une propriété de l'événement.

Chaque ***événement*** de jeu est archivé sous forme d'un **enregistrement** qui est :

- structuré suivant le format XML[5] ;
- horodaté, chaîné, scellé.

Un enregistrement est composé de deux ensembles de données :



- Des données techniques ou données de validation : il s'agit des informations permettant de valider les données de jeu entreposées dans l'ensemble de données fonctionnelles qu'elles accompagnent. En outre, elles contiennent également des éléments permettant le chainage avec les enregistrements précédents ;
- Des données fonctionnelles : il s'agit des informations contenant la trace des événements de jeu liés à l'activité du joueur. Elle est composée d'une partie présente pour chaque événement de jeu (entête) et d'une partie spécifique à l'événement enregistré (corps) ;

Les enregistrements, au choix de l'opérateur, peuvent contenir un seul événement ou un lot d'événements.

La structure des données fonctionnelles étant décrite plus bas, les éléments qui suivent décrivent la structure des données techniques ou données de validation.

E_DATA_EC_2. Il convient d'enregistrer l'annulation d'un événement de façon à pouvoir le relier facilement à l'événement initial.

II.1.1 Instant de capture

Dans les conditions d'architectures décrites plus haut, les événements attendus sont capturés à l'instant précis de leur génération :

- immédiatement du fait de l'action du joueur.
  Exemple :
  - le joueur place un pari ;
  - le joueur modifie un modérateur.
- immédiatement après la survenance d'une opération à consigner.
  Exemple :
  - l'attribution d'un gain lors du débouclage d'un résultat de compétition ;

[5] • La description du format XML est donnée à l'adresse suivante : http://www.w3.org/XML.

- L'ouverture d'un point de vente.

Les données capturées concourant à l'élaboration des événements qui figureront dans les enregistrements consignés au coffre, ces données peuvent être accompagnées de données d'enrichissement provenant de la plateforme.

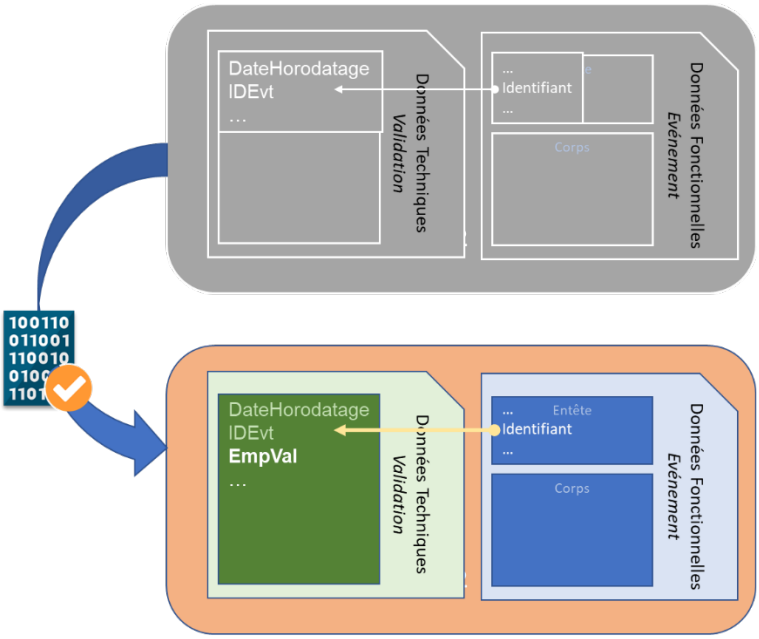
E_DATA_IC_1 : L'enregistrement est effectué seulement quand les informations captées et consolidées par le SMA sous forme d'événements sont réputées valides et cohérentes.

Information : les données ont été contrôlées par ailleurs et la saisie est acceptable du point de vue de la plateforme. Ainsi, on évite d'avoir à enregistrer un mouvement d'annulation pour cause de saisie non valide (vérification syntaxique) ou incohérente (vérification sémantique).

II.1.2 Chaînage

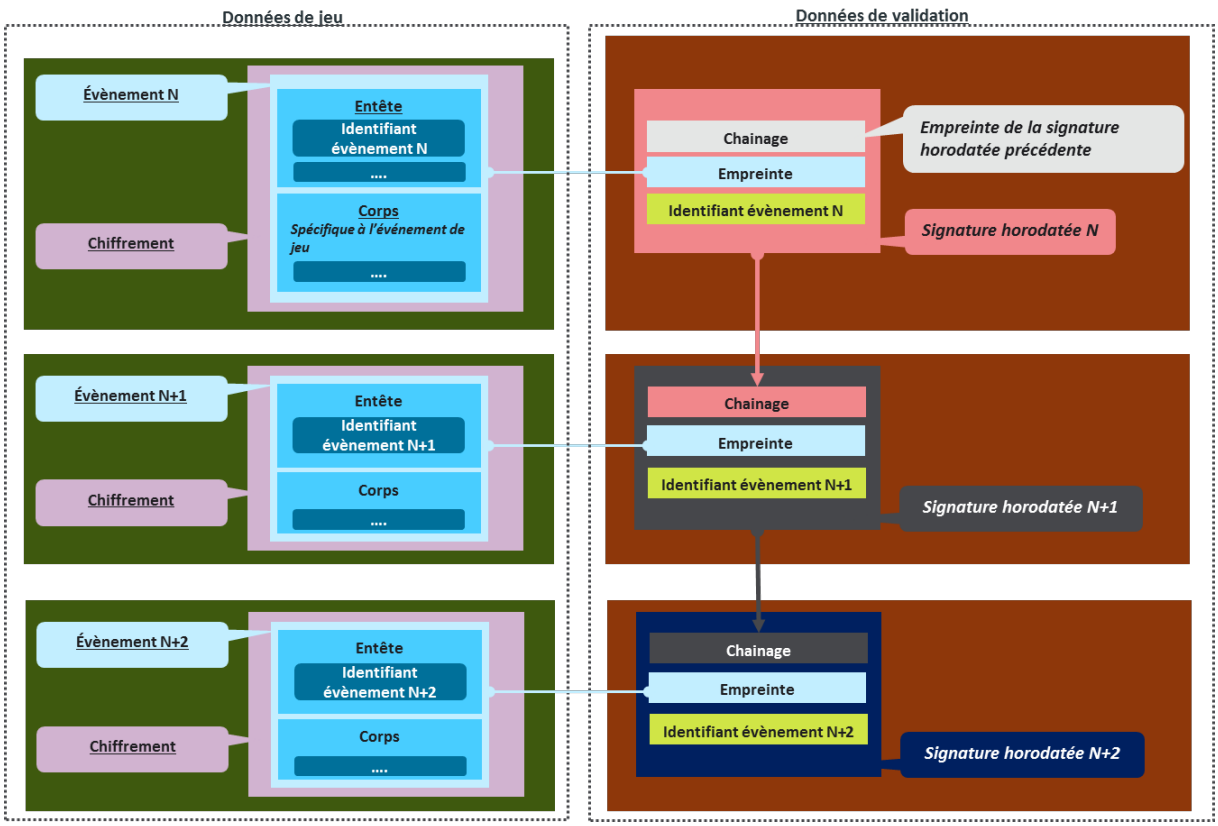
Afin de garantir la consistance des ensembles de données enregistrés au coffre, il convient que chaque enregistrement puisse être relié sans équivoque à son prédécesseur.

Ce chaînage se concrétise par la présence d'une empreinte de l'enregistrement précédent dans les données de validation.



E_DATA_CN_1 : Une occurrence de données de validation référence l'occurrence de données de validation précédentes et est/sera référencée par l'occurrence qui la suivra.

La figure suivante illustre de façon globale l'organisation d'enregistrements successifs et permet également de visualiser la portée du chiffrement.



II.1.3 Traitement par événement unitaire ou par lot

Un identifiant, présent tant dans les données de l'événement que dans les données de validation, permet la liaison de ces deux ensembles de données.

E_DATA_TE_1 : Cet identifiant de donnée de jeu est généré par le coffre : il est unique pour un coffre donné.

E_DATA_TE_2 : Les identifiants sont générés consécutivement par le coffre sans discontinuité.

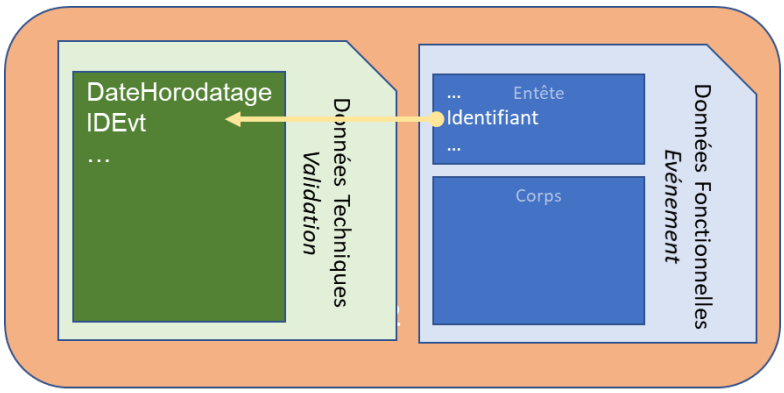
Information : Dans le cas de la mise en œuvre de plusieurs coffres, le coffre entretient un séquencement continu qui lui est local. L'unicité au sein de la plateforme de l'opérateur sera en ce cas assurée par la notion d'identifiant de coffre.

L'unicité d'un événement est donc assurée :

- au sein d'un coffre, par son numéro de séquence ;
- chez un opérateur, par la combinaison du numéro de séquence et de l'identifiant de coffre ;
- sur l'ensemble des opérateurs (cas de la mutualisation de coffres), par la combinaison du numéro de séquence, de l'identifiant de coffre et de l'identifiant d'opérateur.

E_DATA_TE_3 : A un identifiant correspond un et un seul événement. Le compteur ne doit souffrir d'aucune discontinuité. Le cas échéant, la détection et la reprise sur erreur devront être traitées par l'outil de validation et d'extraction

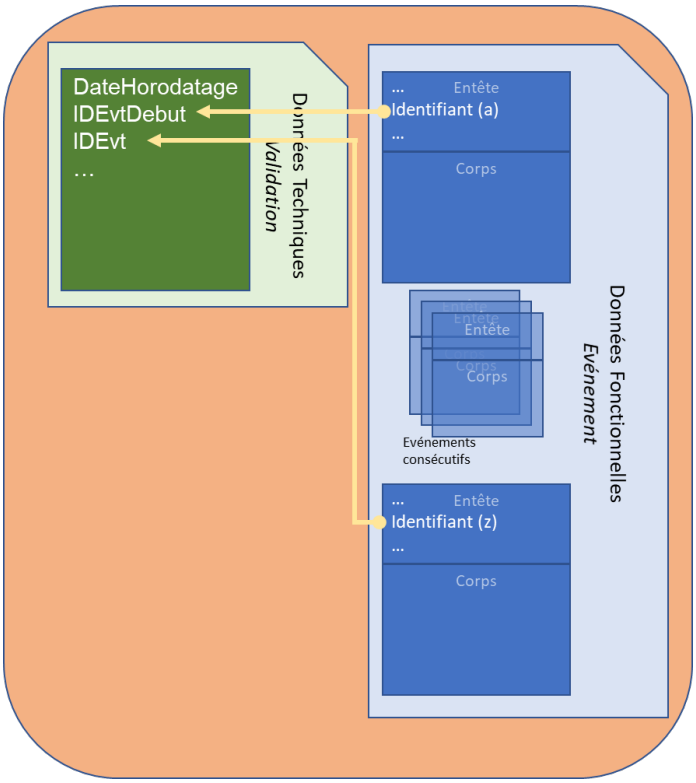
E_DATA_TE_4 : le coffre intègre des mesures afin de protéger des attaques contre l'enchaînement naïf des opérations de signature et de chiffrement, et inversement.



La date d'horodatage de la donnée de validation est générée par le coffre, elle correspond à la date de signature.
La date d'horodatage est postérieure ou égale à la date de l'événement de donnée de jeu qui elle est fixée à l'instant de la captation.

Le traitement par lot est tout à fait adapté à la gestion des pics de charge, il est indispensable toutefois que les objectifs d'intégrité et d'exhaustivité restent garantis, en particulier, les identifiants des événements contenus dans un lot seront obligatoirement consécutifs.

Un lot d'événements correspond à un enregistrement d'un ou plusieurs événements de jeu consécutif et à une donnée unique de validation pour le groupe. L'horodatage ne porte plus sur un événement seul, mais sur un ensemble d'événements.



La date d'horodatage de la donnée de validation est générée par le coffre à l'issue de l'assemblage des événements constituant le lot considéré, elle correspond à la date de signature.
La date d'horodatage est postérieure ou égale à la date de l'événement de donnée de jeu, toujours fixée à l'instant de la captation des événements eux-mêmes, le plus récent du lot.

E_DATA_TE_5 : L'horodatage doit être réalisé sur le lot d'événements en clair.

Une donnée de jeu d'un événement ne peut faire partie que d'un seul lot et possède donc une seule donnée de validation associée.

Le fonctionnement des outils d'extraction et de validation décrits plus haut, implique que le mécanisme de création de lot tienne compte de deux paramètres conditionnant la taille des lots :

- une durée maximale pendant laquelle les événements captés peuvent être groupés dans un même lot ;
- un nombre maximal d'événements à regrouper dans un lot.

Quand l'une ou l'autre de ces valeurs est atteinte, un nouveau lot doit être initié.

E_DATA_TE_6 : La **granularité** est de l'ordre de l'événement. Autrement dit, en fixant le nombre maximal d'événements à 1, le coffre est capable d'horodater unitairement chaque événement.

Information Le choix de ces paramètres est laissé à la discrétion de l'opérateur, qui les dimensionne en fonction de ses besoins de disponibilité, et les communique à l'ANJ.

II.1.4 Création d'enregistrement : chronologie des actions

E_DATA_CECA_1 : Qu'il soit fait le choix de regrouper les événements par lot ou non, le processus de création d'enregistrement respecte une certaine chronologie.

- Constitution d'un lot d'événements (captation) ;
- Calcul des données de validation ;
- Compression[6] du lot d'événements ;
- Horodatage, signature et chiffrement (par exemple) de l'événement, ou du lot d'événements.

Information L'implantation des mécanismes cryptographiques privilégie la signature des données avant leur chiffrement : Le choix de l'utilisation et de la méthode de compression est à la discrétion de l'opérateur. L'outil de validation devra implanter de façon transparente la décompression des informations, après leur déchiffrement.

II.1.5 Conventions d'écriture

Dans la suite du présent document, la représentation XML attendue pour la formalisation du corps de chaque événement est décrite sous la forme d'un tableau.

E_DATA_CE_1 : De façon générale,

- Le format d'encodage est UTF[7]-8.
- Les dates et heures sont à l'échelle de temps UTC[8]. (Cela sous-entend une mise en place d'une source de temps fiable et non modifiable dont l'écart avec le temps UTC est inférieur à une seconde. Il peut s'agir d'une mise en place d'un serveur NTP sécurisé).

L'exemple de tableau suivant récapitule l'ensemble des caractéristiques des entités formant le TAGXML considéré :

[TAGXML]				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
[Entité]	[Min]	[Max]	[Type]	[Description]
[Choix1] [Choix2]	[Min1] [Min2]	[Max1] [Max2]	[Type1] [Type2]	[Description]

- **[TAGXML]** désigne la racine de la structure XML. Elle est composée de plusieurs **[Entité]**
- **[Entité]** est un élément de **[TAGXML]** dont le type est donné par **[Type]**. L'élément possède entre [Min] et [Max] occurrence(s). Si [Min] est égale à zéro, l'élément est optionnel. Si [Min]=[Max]=1 alors l'élément est obligatoire et unique.
- **[Description]** est une description de premier niveau de l'élément.
- **[Choix*N*]** (***N*** est ici un entier) représente des entités dont la présence au sein de **[TAGXML]** est conditionnée :
  - Soit par le contexte
  - Soit par la valeur prise par une autre entité du même objet.

  Ces alternatives sont alors présentées sous la forme d'un ensemble d'entité **[Choix*X*]**. Dans ce cas, la présence d'exactement une valeur choisie parmi ces alternatives est obligatoire.

[6] L'efficacité d'un algorithme de compression est plus grande sur un volume de données plus important ce qui rend avantageux le choix de procéder à la création d'enregistrement par lot d'événements.
[7] UTF : Unicode Transformation Format
[8] UTC : temps universel coordonné

Chaque **[Entité]** est caractérisée par son **[Type]**. Cette indication fait référence

- Soit à un type complexe sous la forme d'un autre **[TAGXML]** dont la description figure dans le présent document ;
- Soit à un type scalaire : si nécessaire les caractéristiques sont décrites à la suite sous la forme d'un tableau :

[Type]	
Sous-type	Contraintes

Enfin, le tableau [TAGXML] décrivant la structure d'un événement, est suivi d'un ensemble de descriptifs permettant de définir précisément le rôle (ce qu'il représente et dans quel cas) de chaque entité.

II.1.6 Format des données de validation

Les données de validation, tout comme les données de jeux, prennent la forme d'un objet XML.

VALIDATION				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateHorodatage	1	1	date-aammjjhhmmss	Date d'horodatage
IDEvtDebut	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du premier événement de jeu dans le cadre de la création d'enregistrement par lot (voir §II.1.3)
IDEvt	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement de jeu ou du dernier événement de jeu le cadre de la création d'enregistrement par lot (voir §II.1.3)
IDCoffre	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du coffre
EmpVal	1	1	Libre	Empreinte de la donnée de validation précédente
Sig	1	1	Libre	Signature numérique des données de jeu de l'événement ou du lot d'événements (format XADES-T)

Description

DateHorodatage
Obligatoire. Date et heure, au format UTC, inscrites par le coffre pour horodater le ou les événements. Cette date est générée par le capteur.

IDEvtDebut
Optionnel. Présent seulement dans le cas du traitement par lots, il s'agit de l'identifiant du premier événement du lot.

IDEvt
Obligatoire. Identifiant de l'événement de jeu à valider. Dans le cas du traitement par lots, il s'agit de l'identifiant du dernier événement du lot.

IDCoffre
Optionnel. Identifiant du coffre pour l'opérateur : le premier coffre de l'opérateur commence à 1, le second à 2, etc. Cette information est optionnelle si l'opérateur ne dispose que d'un seul coffre : dans ce cas, l'identifiant de coffre possède implicitement la valeur 1.

EmpVal
Obligatoire. Empreinte numérique de la précédente donnée de validation traitée par le coffre. Le format de cette empreinte est laissé au choix de l'opérateur. Toutefois, il est demandé d'utiliser des algorithmes de calcul d'empreinte conformes au référentiel général de sécurité (RGS). Les outils mis à disposition de l'opérateur pour vérifier les données de validation devront reconnaître cette empreinte.
Exemple : valeur en hexadécimal de l'empreinte SHA256 (256 bits) de la précédente donnée de validation.

Sig
Obligatoire. Signature numérique de la donnée de validation, portant sur les données de jeu de l'événement ou du lot d'événements, afin d'en garantir la date d'enregistrement. Cette signature doit être au format XADES-T[9].

date-aammjjhhmmss

[9] Le format XADES-T décrit à l'adresse suivante : http://www.w3.org/TR/XAdES

Sous-type	Contraintes
String	12 chiffres représentant la concaténation des deux décimales de l'année, du numéro du mois, du numéro du jour, de l'heure, de la minute et de la seconde. Regex : \d{12} Exemple : 100411124202 représente la date du 11 avril 2010 à 12:42 et 2 secondes.

II.2 Description de l'entête

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n° 2010-518 du 19 mai 2010 relatif à l'offre de jeux et de paris des opérateurs de jeux et à la mise à disposition de l'Autorité nationale des jeux des données de jeux (ci-après décret n°2010-518)

Article 27

Les données tracées font l'objet d'un codage spécifique correspondant aux catégories d'informations précisées dans le dossier des exigences techniques et portant notamment sur :

1° L'identifiant du joueur, ou " login ", saisi par le joueur pour s'identifier auprès de l'opérateur ;

2° Le pseudonyme du joueur ou " pseudo ", c'est-à-dire le nom d'emprunt que se donne le joueur dans le cadre de ses activités de jeu ;

3° L'adresse IP " du joueur, c'est-à-dire l'adresse dite " Internet Protocol " du terminal depuis lequel le joueur se connecte au site de l'opérateur ou tout élément fournissant une indication relative à la localisation de la prise de jeu réalisée au moyen d'un terminal ou poste d'enregistrement mis à la disposition des joueurs dans des lieux publics ou des lieux privés ouverts au public au sens du deuxième alinéa de l'article L. 320-5 du code de la sécurité intérieure.

II.2.1 Evènements du compte joueur et l'activité de jeu

L'entête est une partie fixe présente dans chaque famille d'événements de donnée de jeu. Elle permet d'identifier et de caractériser un événement de jeu.

Structure de l'enregistrement en format XML

En-tête commun à l'ensemble des événements de jeu hormis les parties de poker (POJEU)				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
IDOper	1	1	operator	Identifiant de l'opérateur
DateEvt	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de l'événement
IDEvt	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement
IDJoueur	1	1	string-64	Identifiant du joueur
HashJoueur	1	1	sha1	Empreinte cryptographique du joueur
IPJoueur	0	1	IP	Adresse IP de joueur
IDPointDeVente	0	1	string-64	Identifiant du point de vente (pour les événements de jeu sous droits exclusifs)
IDSession	1	1	string-256	Identifiant de session
IDCoffre	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du coffre
Supervision	0	1	Balise vide	Indique si l'événement a été transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur (sans acquittement de la part du joueur)

string-32	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractères dont la taille est comprise entre 0 et 32 caractères.

string-64

Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères dont la taille est comprise entre 0 et 64 caractères.

string-256	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères dont la taille est comprise entre 0 et 256 caractères.

operator	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères fixe dont la taille est de 4 caractères numériques.

sha1	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères fixe dont la taille est de 40 caractères alphanumériques.

IP	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères représentant une adresse IPv4 ou IPv6. Regex :(\d{1,3}\.\d{1,3}\.\d{1,3}\.\d{1,3})|(([0-9a-fA-F]{1,4}|0)(:([0-9a-fA-F]{1,4}|0)){7})

Description

`IDOper`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'opérateur à quatre chiffres fournis par l'ANJ (il est garanti unique par l'ANJ entre les différents opérateurs). `IDOper` doit être identique entre les différents coffres de l'opérateur.

Remarques :
- Le cas échéant, les opérateurs proposant à la fois une activité en ligne et une activité sur compte sous droits exclusifs se verront attribuer des identifiants opérateurs différents pour le compte de chacune de ses activités.
- L'exploitation d'un compte joueur ouvert par un opérateur de titulaire de droits exclusifs a lieu dans le respect des règles protégeant le libre exercice de la concurrence, notamment de celles énoncées aux articles L. 420-1 et L. 420-2 du code de commerce. L'opérateur veille également à ce que cette exploitation ne porte pas atteinte à l'objectif défini au 4° de l'article L. 320-3 du code de la sécurité intérieure.

`DateEvt`
Obligatoire, unique. Date et heure de l'événement de jeu à la seconde près (UTC). `DateEvt` est généré par le capteur.

`IDEvt`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'événement de jeu propre à chaque coffre de l'opérateur. Il doit être généré par ordre croissant (le premier événement commence à 0), incrémenté comme un compteur. Le coffre doit garantir son unicité et la continuité de son séquençage.

`IDJoueur`
Obligatoire, unique. Identifiant de joueur permettant d'identifier sans ambiguïté le joueur. Cet identifiant est constant de la création à la destruction du compte du joueur. Si la création de compte joueur est multi-agréments, le même identifiant de joueur doit être utilisé dans l'ensemble des événements du compte joueur et des événements de jeu relatifs à ces agréments.

`HashJoueur`
Obligatoire, unique. Empreinte cryptographique calculée à partir de la fonction à sens unique SHA-1, sur les paramètres *nom, prénom, date de naissance* et *lieu de naissance* du joueur.
Les modalités relatives à la création d'empreintes sont exposées dans le document ET4.

Par exemple, pour Grégory Dupont, né le 1er janvier 1970 à Toulon, dans le Var. La forme canonique finale avant calcul d'empreinte est « `GREGORYDUPONT19700101TOULON` ».

L'empreinte SHA-1 vaut donc DC5BA74F0E74A4AB0AB276CFD7CF60DC02B9F402.

Aucun service de sécurité (ex : signature électronique) n'est mis en œuvre par cette fonction : l'algorithme SHA-1 est donc sciemment utilisé. En particulier, l'utilisation d'une fonction de la famille SHA-2 n'est donc pas requise. Par ailleurs, cette empreinte ayant vocation à être statique, l'utilisation d'un sel est également exclue.

Remarque : cette valeur doit être mise à jour si des modifications surviennent sur le nom ou les prénoms du joueur (événement `MODIFINFOPERSO`) dans les conditions précisées par décret.

`IPJoueur`
Optionnel (obligatoire pour le jeu en ligne), unique. Adresse IP du joueur telle que vue par la plateforme de jeux. Il s'agit nécessairement d'une adresse IP publique. Toutefois, lorsque l'événement est envoyé avec la balise `<Supervision/>` ce champ peut être renseigné avec une IP privée puisque l'événement est généré par le serveur de l'opérateur.

`IDPointDeVente`
Optionnel (obligatoire pour le jeu en réseau physique). Présent pour toute activité en point de vente et toute action relative au jeu sous droit exclusif effectuée par téléphone (jeux sous droits exclusifs uniquement).
Représente l'identifiant du point de vente tel que défini par l'ensemble de données créées par les événements OUVPOINTDEVENTE, MODIFPOINTDEVENTE et CLOTUREPOINTDEVENTE

`IDSession`
Obligatoire, unique. Identifiant technique non visible par le joueur. Il permet d'identifier chaque session applicative si le joueur en a ouvert plusieurs. Il permet également de faire le lien entre les enregistrements pour reconstituer les actions du joueur. Ex : pour une session applicative HTTP, il peut s'agir de l'identifiant de session (Cookie). Lorsque l'événement est envoyé avec la balise `<Supervision/>` ce champ prend une valeur unique standardisée (« 0-sys » par exemple) puisque l'événement ne provient pas d'une session de jeu du joueur.

`IDCoffre`
Optionnel, unique. Identifiant du coffre pour l'opérateur : le premier coffre de l'opérateur commence à 1, le second à 2, etc. Cette information est obligatoire si l'opérateur dispose de plusieurs coffres. La valeur de cette entité est fixée par le coffre lui-même.

`Supervision`
Optionnel, unique. La présence de cette balise indique que l'événement a été transmis à l'initiative de l'opérateur sans acquittement de la part du joueur. Cette balise est utilisée avec certains événements dans des contextes précis.
Par opposition, son absence, indique que le joueur est à l'origine de l'action génératrice de l'événement ou qu'il l'a, à minima acquitté.

Le principe à retenir étant que les événements doivent être transmis immédiatement au coffre, la balise `<Supervision/>` permet de distinguer les événements qui ont été générés par la plateforme de ceux qui sont une conséquence directe d'une action d'un joueur.

Une table exposant les différents cas d'utilisation de la balise `<Supervision/>` ainsi que des exemples figurent en annexe (partie IV).

II.2.2 Evènements d'identification des points de vente, de forclusion et de déclaration de monnaies symboliques

Présentation de l'événement

Pour les événements relatifs aux points de vente (OUVPOINTDEVENTE, MODIFPOINTDEVENTE et CLOTUREPOINTDEVENTE), à la forclusion (LOTCLOTURE) et à la déclaration de monnaies symboliques (TYPEMONNAIE), tous les champs de l'en-tête précédents n'ont pas lieu d'être. Ainsi, pour ces événements, et uniquement ces événements, l'en-tête est réduit aux données suivantes.

Structure de l'enregistrement en format XML

En-tête commun à l'ensemble des événements précisés ci-dessus				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`IDOper`	1	1	operator	Identifiant de l'opérateur
`DateEvt`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de l'événement
`IDEvt`	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement
`IDCoffre`	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du coffre

Description

`IDOper`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'opérateur à quatre chiffres fournis par l'ANJ (il est garanti unique par l'ANJ entre les différents opérateurs). `IDOper` doit être identique entre les différents coffres de l'opérateur.
A noter que les opérateurs ayant à la fois une activité en ligne et une activité sur compte sous droits exclusifs pourront se voir attribuer des identifiants opérateurs différents pour chacune de ces activités afin de permettre de bien pouvoir les distinguer.

`DateEvt`
Obligatoire, unique. Date et heure de l'événement de jeu à la seconde près (UTC). `DateEvt` est généré par le capteur.

`IDEvt`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'événement de jeu propre à chaque coffre de l'opérateur. Il doit être généré par ordre croissant (le premier événement commence à 0), incrémenté comme un compteur. Le coffre doit garantir son unicité et la continuité de son séquençage.

`IDCoffre`
Optionnel, unique. Identifiant du coffre pour l'opérateur : le premier coffre de l'opérateur commence à 1, le second à 2, etc. Cette information est obligatoire si l'opérateur dispose de plusieurs coffres. La valeur de cette entité est fixée par le coffre lui-même.

II.2.3 Evènements liés aux descriptions des parties de poker (uniquement les événements POJEU)

Présentation de l'événement

Pour les événements relatifs aux parties de poker (POJEU), l'en-tête est réduit aux données suivantes.

Structure de l'enregistrement en format XML

En-tête commun à l'ensemble des événements POJEU				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`IDOper`	1	1	operator	Identifiant de l'opérateur
`DateEvt`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de l'événement
`IDEvt`	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement
`IDCoffre`	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du coffre

Description

`IDOper`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'opérateur à quatre chiffres fournis par l'ANJ (il est garanti unique par l'ANJ entre les différents opérateurs). `IDOper` doit être identique entre les différents coffres de l'opérateur.
A noter que les opérateurs ayant à la fois une activité en ligne et une activité sur compte sous droits exclusifs pourront se voir attribuer des identifiants opérateurs différents pour chacune de ces activités afin de permettre de bien pouvoir les distinguer.

`DateEvt`
Obligatoire, unique. Date et heure de l'événement de jeu à la seconde près (UTC). `DateEvt` est généré par le capteur.

`IDEvt`
Obligatoire, unique. Identifiant de l'événement de jeu propre à chaque coffre de l'opérateur. Il doit être généré par ordre croissant (le premier événement commence à 0), incrémenté comme un compteur. Le coffre doit garantir son unicité et la continuité de son séquençage.

`IDCoffre`
Optionnel, unique. Identifiant du coffre pour l'opérateur : le premier coffre de l'opérateur commence à 1, le second à 2, etc. Cette information est obligatoire si l'opérateur dispose de plusieurs coffres. La valeur de cette entité est fixée par le coffre lui-même.

II.3 Liste des types de données de jeu par famille

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Loi 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne (ci-après loi n°2010-476)

Article 38

I.- Un contrôle permanent de l'activité des opérateurs de jeux ou de paris en ligne agréés et de l'activité de l'opérateur titulaire de droits exclusifs pour son activité de jeux de loterie en ligne est réalisé par l'Autorité nationale des jeux aux fins d'assurer le respect des objectifs définis à l'article L. 320-3 du code de la sécurité intérieure. A cet effet, les opérateurs mettent à la disposition permanente de l'Autorité nationale des jeux des données portant sur :

1° L'identité de chaque joueur, son adresse et son adresse sur un service de communication au public en ligne ;

2° Le compte de chaque joueur, notamment sa date d'ouverture, et les références du compte de paiement mentionné au dernier alinéa de l'article 17 ;

3° Les événements de jeu ou de pari et, pour chaque joueur, les opérations associées ainsi que toute autre donnée concourant à la formation du solde du compte joueur ;

4° Les événements relatifs à l'évolution et à la maintenance des matériels, plates-formes et logiciels de jeux utilisés.

[…]

II.-Un contrôle de l'activité des opérateurs titulaires de droits exclusifs au titre de leur activité en réseau physique de distribution est réalisé par l'Autorité nationale des jeux aux fins d'assurer le respect des objectifs de la politique des jeux définis à l'article L. 320-3 du code de la sécurité intérieure.

A cette fin, les opérateurs mettent à la disposition permanente de l'Autorité nationale des jeux des données portant sur :

1° Pour les joueurs identifiés :

L'identité de chaque joueur, son adresse et son adresse sur un service de communications électroniques au public ;

Le compte de chaque joueur, notamment sa date d'ouverture, et les références du compte de paiement mentionné au dernier alinéa de l'article 17 ;

Les événements de jeu ou de pari et, pour chaque joueur, les opérations associées ainsi que toute autre donnée concourant à la formation du solde du compte joueur ;

2° Les événements relatifs à l'évolution et à la maintenance des matériels, plates-formes et logiciels de jeux utilisés ;

3° L'évaluation de la politique de contrôle mise en place en point de vente, notamment au regard de l'objectif de protection des mineurs ;

4° Les rapports et résultats des contrôles effectués sur les personnes privées exploitant un poste d'enregistrement de jeux de loterie, de jeux de paris sportifs et de paris hippiques et le respect de leurs obligations par celles-ci. Lorsqu'ils constatent un manquement grave d'une de ces personnes à ses obligations légales ou réglementaires, ils en informent sans délai l'Autorité. Celle-ci communique ces informations aux ministres chargés du budget et de l'intérieur ;

5° Les rapports trimestriels sur l'exploitation des jeux sous droits exclusifs. Un arrêté du ministre chargé du budget, pris sur proposition de l'Autorité, approuve le modèle de tableau de bord de ce compte-rendu trimestriel.

Décret n° 2010-518

Article 30

Les données que l'opérateur est tenu de mettre à la disposition de l'Autorité nationale des jeux sous forme exhaustive ou agrégée, pour les joueurs sur compte, portent sur :

1° Toute information détenue par l'opérateur concernant chaque joueur, et notamment les informations suivantes : nom de naissance, prénoms, sexe, date et lieu de naissance, adresse de courrier électronique, date d'ouverture du compte joueur et, le cas échéant, adresse postale du domicile, identifiant permettant l'accès au compte joueur, référence du compte de paiement tel que mentionné au dernier alinéa de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010 susvisée, sur lequel l'opérateur reversera, le cas échéant, les avoirs du joueur ;

2° Les opérations de compte réalisées par les joueurs ;

3° Les opérations de jeu réalisées par les joueurs ainsi que toute donnée concourant à la formation du solde du compte joueur ;

II.3.1 Compte joueur (CJ)

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
Ouverture de compte	
OUVINFOPERSO	Saisie du détail des informations personnelles (pseudo, identité et adresse)
CPTEREF	Enregistrement des références du compte de paiement
PREFCPTE	Saisie des préférences compte joueur
OKCONDGENE	Acceptation des conditions générales
CPTEIDENTITE	Validation de l'identité du joueur
CPTEADRESSE	Validation de l'adresse du joueur
OUVOKCONFIRME	Confirmation du compte joueur
ACCESREFUSE	Refus d'accès à la plateforme de jeux pour un joueur identifié
Modification des paramètres du compte	
MODIFINFOPERSO	Modification du détail des informations personnelles
PREFCPTE	Modification des préférences compte joueur (Idem ouverture de compte)
AUTOINTERDICTION	Auto-interdiction du joueur
OKCONDGENE	Acceptation conditions générales (idem ouverture de compte)
LIMITMISE	Limitation des mises du joueur
Clôture de compte	
CLOTUREDEM	Demande de clôture de compte
Mouvements financiers sur le compte (hors mises et gains)	
CPTEALIM	Versement d'une somme sur le compte joueur (quel que soit le moyen utilisé)
CPTEABOND	Mouvement d'alimentation en provenance de l'opérateur sur le compartiment solde (ou abondement du compartiment solde)
CPTERETRAIT	Retrait d'une somme d'argent, partielle ou totale du compte joueur vers le compte de paiement
CPTEALIMOPE	Mouvement d'alimentation en provenance de l'opérateur sur le compartiment bonus (ou abondement du compartiment bonus)
CPTEAJUSTOPE	Mouvement d'ajustement en provenance de l'opérateur
ACHATMONNAIE	Achat par le joueur de valeurs dans une monnaie symbolique
MOUVEMENTRESERVE	Mise en réserve des avoirs d'un compte joueur
Attributions de lots en nature	
LOTNATURE	Attribution au joueur d'un lot en nature par l'opérateur.

II.3.2 Date de forclusion

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
LOTCLOTURE	Date de forclusion

II.3.3 Déclaration d'une monnaie symbolique

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
TYPEMONNAIE	Déclaration d'une monnaie symbolique

II.3.4 Identification des points de vente

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
Ouverture d'un point de vente	
OUVPOINTDEVENTE	Déclaration d'un nouveau point de vente pour l'activité de jeu sur compte sous droits exclusifs
Modification des informations relatives à un point de vente	
MODIFPOINTDEVENTE	Modification du détail des informations concernant le point de vente
Clôture d'un point de vente	
CLOTUREPOINTDEVENTE	Fermeture d'un point de vente

II.3.5 Paris sportifs

Type d'agrément : Paris sportifs (PS)

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
PASPMISE	Mise sur un pari sportif
PASPGAIN	Gain sur pari sportif
PASPANNUL	Annulation d'une prise de pari sportif
Cas particulier de la « Fantasy League »	
FAINSCRIT	Inscription pour participer à une « Fantasy League »
FAJEU	Composition d'une ou plusieurs sélections de « Fantasy League »
FABILAN	Bilan financier suite à la résolution du ou des paris
FAGAIN	Gain intermédiaire
FAACHAT	Achat d'un « avantage » de jeu au cours d'une « Fantasy League »
FAANNUL	Annulation d'une « Fantasy League »

II.3.6 Paris hippiques

Type d'agrément : Paris hippiques (PH)

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
PAHIMISE	Mise sur un pari hippique
PAHIGAIN	Gain sur pari hippique
PAHIANNUL	Annulation d'une prise de pari hippique

II.3.7 Poker

Type d'agrément : Jeux de cercle (JC)

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
POINSCRIT	Inscription d'un participant à un jeu de cercle
POJEU	Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle
POBILAN	Bilan financier d'un jeu de cercle
POACHAT	Achat en cours de jeu
POGAIN	Gain en cours de jeu
POANNUL	Annulation d'une participation

II.3.8 Loterie

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
LOTIMISE	Mise sur un jeu de tirage
LOTIGAIN	Gain sur un jeu de tirage
LOTIBILAN	Bilan sur un jeu de tirage
LOTIANNUL	Annulation d'une prise de jeu sur un jeu de tirage
LOJIMISE	Mise sur un jeu instantané
LOJIGAIN	Gain sur un jeu instantané
LOJIBILAN	Bilan sur un jeu instantané
LOJIANNUL	Annulation d'une prise de jeu sur un jeu instantané

II.4 Événements relatifs au fonctionnement du compte joueur

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 30

Les données que l'opérateur est tenu de mettre à la disposition de l'Autorité nationale des jeux sous forme exhaustive ou agrégée, pour les joueurs sur compte, portent sur :

1° Toute information détenue par l'opérateur concernant chaque joueur, et notamment les informations suivantes : nom de naissance, prénoms, sexe, date et lieu de naissance, adresse de courrier électronique, date d'ouverture du compte joueur et le cas échéant, adresse postale du domicile, identifiant permettant l'accès au compte joueur, référence du compte de paiement tel que mentionné au dernier alinéa de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010 susvisée, sur lequel l'opérateur reversera, le cas échéant, les avoirs du joueur ;

2° Les opérations de compte réalisées par les joueurs ;

3° Les opérations de jeu réalisées par les joueurs ainsi que toute donnée concourant à la formation du solde du compte joueur ; […]

II.4.1 Ouverture de comptes

Lors d'une ouverture de compte, le joueur doit :

- renseigner ses informations personnelles ;
- accepter les conditions générales du site.

Les événements correspondants doivent être envoyés simultanément au coffre lorsque le joueur valide son inscription sur le site et qu'il accède à son compte joueur, l'inscription s'entendant ici de l'ouverture du compte provisoire en l'absence d'utilisation des moyens d'identification électronique définis aux 1° et 2° de l'article R. 561-5-1 du code monétaire et financier.
Ces événements ne doivent pas être envoyés au coffre avant validation de l'inscription pour éviter l'enregistrement de comptes non susceptibles d'avoir une activité.

II.4.1.a Informations personnelles – OUVINFOPERSO

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Article 17 de la loi n°2010-476

I.- L'entreprise sollicitant l'agrément mentionné à l'article 21 et, pour l'exploitation des jeux de loterie en ligne, la personne morale mentionnée à l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019, précisent les modalités d'accès et d'inscription à leur site de tout joueur et les moyens leur permettant de s'assurer de l'identité de chaque nouveau joueur, de son âge, de son adresse et de l'identification du compte de paiement sur lequel sont reversés ses avoirs. Les entreprises titulaires de droits exclusifs précisent les modalités d'accès et d'inscription de tout joueur à son compte en réseau physique de distribution et les moyens de s'assurer de l'identité de chaque nouveau joueur, de son âge, de son adresse et de l'identification du compte de paiement sur lequel sont reversés ses avoirs.

Décret n°2010-518

Article 2

Lorsqu'une personne sollicite l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs, celui-ci, préalablement à l'ouverture de ce compte, lui demande :

1° De lui communiquer ses nom de naissance, prénoms, date et lieu de naissance ainsi que son adresse postale. L'opérateur peut en outre demander à la personne sollicitant l'ouverture d'un compte de lui communiquer une adresse électronique.

La communication de l'adresse postale du domicile du joueur n'est pas exigée lors de l'ouverture d'un compte joueur en réseau physique de distribution auprès d'un opérateur titulaire de droits exclusifs, sous réserve des dispositions de l'article R. 561-5-3 du code monétaire et financier ;

[…]

Les réponses aux demandes énumérées aux 1° à 3° sont obligatoires. L'opérateur refuse l'ouverture d'un compte à toute personne ne lui ayant pas communiqué l'intégralité des informations requises ci-dessus. Il refuse également l'ouverture d'un compte à toute personne mineure ou faisant l'objet d'une mesure d'interdiction de jeu en application de l'article L. 320-9-1 du code de la sécurité intérieure.

Code monétaire et financier

Article R 561-5-3

Pour l'application du 2° du I de l'article L. 561-5, et par dérogation à l'article R. 561-5-2, lorsque les mesures prévues aux 1° à 3° de l'article R. 561-5-1 ne peuvent pas être mises en œuvre :

[…]

2° Les personnes mentionnées au 9° de l'article L. 561-2 et celles mentionnées au 9° bis pour leurs jeux et paris en réseau physique de distribution accessibles sans compte joueur vérifient l'identité de leur client en lui demandant communication de la copie d'un document officiel en cours de validité comportant sa photographie et justifiant de son identité et de sa date de naissance. Elles vérifient également son adresse et, lorsque leur client souhaite alimenter son compte ou recevoir ses avoirs par virement, ne procèdent à ces opérations qu'en provenance ou à destination d'un seul compte de paiement ouvert à son nom par le joueur auprès d'un prestataire de services de paiement établi dans un Etat membre de l'Union européenne ou dans un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ou dans un pays tiers imposant des obligations équivalentes en matière de lutte contre le blanchiment de capitaux et le financement du terrorisme.

Présentation de l'événement

L'événement OUVINFOPERSO constate la saisie par le joueur des éléments d'identification à l'occasion de la saisie du formulaire d'inscription. Il apparaît après la validation des informations saisies par le joueur sur la plateforme de jeux (vérification de la syntaxe et de la cohérence des données renseignées).

En termes de cinématique, l'événement OUVINFOPERSO est le premier événement de la vie d'un compte joueur : il doit précéder tout autre enregistrement, en termes de date et de numéro de séquence, pour un même identifiant de joueur.

Structure de l'enregistrement en format XML

OUVINFOPERSO				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Login`	1	1	string-64	Identifiant utilisé pour la connexion au compte du joueur
`Pseudo`	0	1	string-64	Pseudonyme utilisé par le joueur
`Nom`	1	1	string-64	Nom de naissance du joueur
`Prenom`	1	2	string-256	Prénoms du joueur
`Civilite`	1	1	Civil	Civilité du joueur
`DateN`	1	1	date-aaaammjj	Date de naissance du joueur
`VilleN`	1	1	string-64	Ville de naissance du joueur
`DptN`	1	1	Departement	Département de naissance du joueur
`PaysN`	1	1	string-64	Pays de naissance du joueur
`Ad`	0	8	string-256	Adresse postale du joueur
`CP`	0	1	Postal	Code postal de la ville
`Ville`	0	1	string-64	Ville de l'adresse postale
`Pays`	0	1	string-64	Pays de l'adresse postale
`TelFixe`	0	1	string-32	Numéro de téléphone fixe
`TelMob`	0	1	string-32	Numéro de téléphone mobile
`Email`	0	1	string-64	Adresse électronique
`Test`	0	1	Balise vide	Indique si ce compte est un compte de test créé par l'opérateur
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Civil	
Sous-type	Contraintes
`string`	La chaîne de caractères doit être égale à l'une des énumérations suivantes : « M », « Mme » désignant respectivement « Monsieur » ou « Madame ».

Departement	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères d'une taille comprise entre 2 et 3 caractères. La chaîne peut contenir le format d'un département français, ou la valeur par défaut '99' dans le cas d'un territoire étranger. Regex : [0-9][0-9AB][0-9]? Exemple : 59 pour le département du Nord, 2A pour le département de Corse-du-Sud, 971 pour le département d'outre-mer de la Guadeloupe, 99 pour la Belgique.

Postal	
Sous-type	Contraintes
`string`	Chaîne de caractères d'une taille de 5 caractères. La chaîne peut contenir le format d'un code postal français ou bien le code officiel géographique d'un territoire étranger. Regex : (([0-8][0-9AB])|(9[0-9AB]))[0-9]{3} Exemple : 21000 pour le code postal de la ville de Dijon, 99350 pour le Maroc.

Description

`Login`

Obligatoire, unique. Identifiant utilisé par le joueur pour se connecter au compte. Cet identifiant est unique et permet d'identifier l'utilisateur. Cet identifiant de `Login` peut être, par exemple, utilisé pour renseigner le champ `IDJoueur` de l'entête de la donnée de jeu mais, dans ce cas, ne peut pas faire l'objet d'une modification ultérieure de la part du joueur.
Exemple : l'adresse de messagerie électronique peut être utilisée comme identifiant.

`Pseudo`
Optionnel, unique. Obligatoire si le pseudonyme est utilisé par le joueur. Le `Pseudo` est généralement utilisé pour représenter les joueurs lors d'une partie de poker. Le joueur voit ainsi le pseudonyme des autres joueurs de la table. Suivant le mode de fonctionnement de la plateforme de jeux, le pseudonyme peut être modifié par le joueur au cours de la vie du compte.

`Nom`
Obligatoire, unique. Nom de naissance du joueur (nom patronymique et non pas nom d'usage, le premier étant celui utilisé pour la procédure d'interrogation du fichier des interdits de jeu).

`Prenom`
Obligatoire, multiple. Prénoms du joueur. La première occurrence doit comporter le premier prénom du joueur, autrement dit celui sur la base duquel l'opérateur réalise l'interrogation des interdits de jeu. La seconde occurrence comporte les autres prénoms déclarés par le joueur, séparés par un espace. Remarque : le caractère multiple de cette entité ne présuppose naturellement pas des entrées multiples pour le champ prénom du formulaire d'inscription : il a uniquement vocation à isoler le premier prénom d'un joueur, afin de clarifier les paramètres sur la base desquels l'opérateur réalise ses interrogations du fichier des interdits de jeu.
Dans les rares cas où le joueur n'a pas de prénom, le champ, malgré son existence, restera vide et l'opérateur mentionnera « Sans prénom » dans le champ Info.

`Civilite`
Obligatoire, unique. Civilité du joueur.

`DateN`
Obligatoire, unique. Date de naissance du joueur. Dans les rares cas où la pièce justificative du joueur ne précise qu'une année de naissance, sans précision du jour et du mois de naissance, l'opérateur déclarera la date du 31 décembre de l'année en question et ajoutera la mention « Seule l'année de naissance figure dans le document du joueur » dans le champ Info.

`VilleN`
Obligatoire, unique. Ville de naissance du joueur.

`DptN`
Obligatoire, unique. Département de naissance du joueur.

`PaysN`
Obligatoire, unique. Pays de naissance du joueur.

`Ad`
Optionnel, multiple. Adresse postale du joueur. 8 lignes de 256 caractères sont disponibles.
Remarque : Le caractère multiple de cette entité ne présuppose pas des entrées multiples pour le champ relatif à l'adresse postale du formulaire d'inscription. Ce champ est **obligatoire** pour les joueurs en ligne mais il est optionnel pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement. Cependant ce champ devra être obligatoirement renseigné au moment de la confirmation du compte, il pourra être transmis avec l'événement MODIFINFOPERSO (cf. partie II.4.8.a).

`CP`
Optionnel, unique. Code postal de ville de l'adresse postale du joueur. Ce champ est **obligatoire** pour les joueurs en ligne mais il est optionnel pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement. Cependant ce champ devra être obligatoirement renseigné au moment de la confirmation du compte, il pourra être transmis avec l'événement MODIFINFOPERSO (cf. partie II.4.8.a).

`Ville`
Optionnel, unique. Ville de l'adresse postale du joueur. Ce champ est **obligatoire** pour les joueurs en ligne mais il est optionnel pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement. Cependant ce champ devra être obligatoirement renseigné au moment de la confirmation du compte, il pourra être transmis avec l'événement MODIFINFOPERSO (cf. partie II.4.8.a).

`Pays`
Optionnel, unique. Pays de l'adresse postale du joueur. Ce champ est **obligatoire** pour les joueurs en ligne mais il est optionnel pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement. Cependant ce champ devra être obligatoirement renseigné au moment de la confirmation du compte, il pourra être transmis avec l'événement MODIFINFOPERSO (cf. partie II.4.8.a).

`TelFixe`
Optionnel, unique. Numéro de téléphone fixe du joueur.

`TelMob`
Optionnel, unique. Numéro de téléphone mobile du joueur.

`Email`
Optionnel (mais obligatoire si l'opérateur le détient), unique. Adresse de messagerie électronique du joueur.

`Test`
Optionnel, unique. Permet l'identification d'un compte test de l'opérateur.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt, notamment dans le cas d'absence de prénom ou d'une date de naissance incomplète.

Remarques complémentaires :

- 1 : L'identifiant de joueur `IDJoueur` et la date et l'heure d'enregistrement sont présents dans l'entête donc ils ne sont pas repris dans le descriptif ci-dessus.

- 2 : Sur le site ou l'application de jeu, les informations comme le `Login` doivent être choisies et validées dès la première étape du processus de création de compte de façon à pouvoir le renseigner dans l'enregistrement en même temps que les informations d'identité.

- 3 : La saisie des informations peut se dérouler en plusieurs étapes (pages web séparées par un clic de type « étape suivante »). Mais l'enregistrement se fait en une seule fois quand les données ont toutes été saisies et validées (page d'affichage des informations pour validation, par exemple).

- 4 : L'opérateur peut choisir d'avoir les champs `IDJoueur`, `Login` et `Pseudo` différents. Le `Login` et le `Pseudo` sont rattachés à un `IDJoueur` : ce dernier est invariable de la création à la clôture du compte du joueur.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.1).

II.4.1.b Acceptation des conditions générales du site – OKCONDGENE

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 2

Lorsqu'une personne sollicite l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs, celui-ci, préalablement à l'ouverture de ce compte, lui demande :

[…]

2° De certifier qu'elle a pris connaissance du règlement portant conditions générales de l'offre de jeux ou de paris et qu'elle l'accepte, cette acceptation devant être renouvelée lors de chaque modification du règlement ;

3° Si elle consent à ce que les données personnelles qu'elle confie à l'opérateur fassent l'objet d'utilisations à des fins de prospection commerciale.

La demande prévue au 3° doit être distincte de celle mentionnée au 2°. L'opérateur informe préalablement la personne de la finalité de ces utilisations.

Les réponses aux demandes énumérées aux 1° à 3° sont obligatoires. L'opérateur refuse l'ouverture d'un compte à toute personne ne lui ayant pas communiqué l'intégralité des informations requises ci-dessus. Il refuse également l'ouverture d'un compte à toute personne mineure ou faisant l'objet d'une mesure d'interdiction de jeu en application de l'article L. 320-9-1 du code de la sécurité intérieure.

Article 3

Préalablement aux vérifications prévues à l'article 4 prévue à l'article 5, seul peut être ouvert un compte joueur provisoire ne permettant pas à son titulaire d'ordonner le reversement, même partiel, du solde créditeur de ce compte sur son compte de paiement.

L'opérateur qui propose l'ouverture d'un compte provisoire informe le joueur qui sollicite l'ouverture d'un tel compte de ses conditions de fonctionnement. Lorsque le joueur sollicite l'ouverture d'un compte provisoire, l'opérateur lui demande d'accepter explicitement ces conditions de fonctionnement.

Présentation de l'événement

L'utilisateur accepte les conditions générales d'utilisation du site et les règlements de jeu du site.

En termes de cinématique, la première occurrence de cet événement OKCONDGENE doit être concomitante à l'événement OUVINFOPERSO, et antérieure à tout événement de jeu, alimentation, retrait, etc.

Toutefois, cet événement est susceptible de se renouveler à chaque modification des conditions générales d'utilisation et/ou des règlements de jeu : il est **obligatoire à l'ouverture du compte**, puis se reproduit quand la plateforme fait, par exemple, évoluer ses conditions et fait accepter les nouvelles conditions à ses clients, ou bien lorsque l'opérateur ajoute un nouvel agrément à son offre et la propose aux comptes joueurs existants.

Structure de l'enregistrement en format XML

OKCONDGENE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Info`
Optionnel, Unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.2).

II.4.2 Modérateurs et seuil de reversement - PREFCPTE

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 16

L'opérateur demande au joueur sollicitant l'ouverture d'un compte joueur d'encadrer sa capacité de jeu en fixant, avant son premier dépôt d'argent, le montant total maximal des dépôts qu'il pourra réaliser sur une période de sept jours et, avant sa première mise, le montant total maximal des mises qu'il pourra engager sur une période de sept jours.

Le joueur peut modifier ces limites à tout moment par un dispositif aisément accessible. En cas d'augmentation, la modification prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit heures à compter de sa saisie par le joueur. En cas de diminution, la modification est d'effet immédiat.

Article 16-1

Pour les jeux de cercle en ligne, le temps de jeu effectif est le cumul du temps passé par un joueur à une table de jeu depuis la distribution des cartes de la première partie à laquelle il participe jusqu'au moment où il quitte la table.

Avant la première mise d'un participant à un jeu de cercle en ligne, l'opérateur demande au joueur d'encadrer sa capacité de jeu par la fixation d'une limite de temps de jeu effectif. Aucune opération de jeu ne peut être réalisée tant que le joueur n'a pas fixé cette limite, qui ne peut être prédéfinie par l'opérateur.

Cette limite s'applique immédiatement au temps de jeu effectif cumulé par période de sept jours.

L'opérateur affiche en permanence un compteur du temps de jeu effectif déjà réalisé sur la période considérée. Il avertit le joueur que cette limite sera bientôt atteinte par l'affichage d'un message d'alerte lorsque 75 % de son temps de jeu s'est écoulé ou au plus tard trente minutes avant l'échéance, puis de nouveau dix minutes avant celle-ci.

Lorsque la limite de temps de jeu que le joueur s'est fixée est atteinte au cours d'une partie de "cash game" au sens du 1° du II de l'article 1er du décret n° 2016-1326 du 6 octobre 2016 relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnés au II de l'article 14 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010, le joueur ne peut plus, à compter de l'issue de la main, réaliser d'opérations de jeu jusqu'à la fin de la période mentionnée au troisième alinéa.

Lorsque la limite de temps de jeu que le joueur s'est fixée est atteinte pendant un tournoi ou après l'inscription à un tournoi pour lequel le joueur a versé un droit d'entrée, celui-ci ne peut plus, à l'issue de ce tournoi, réaliser d'opérations de jeu jusqu'à la fin de la période visée au troisième alinéa.

Le joueur peut modifier cette limite à tout moment jusqu'au premier avertissement prévu au quatrième alinéa. Lorsqu'il l'augmente, la modification prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit heures à compter de sa saisie par le joueur. Lorsqu'il la diminue, la modification est d'effet immédiat.

Article 17

Immédiatement après avoir procédé à la vérification de l'identité du joueur prévue à l'article 4, l'opérateur demande au joueur de déterminer un montant au-delà duquel les crédits disponibles inscrits sur son compte joueur et dépassant ce montant sont reversés sur son compte de paiement.

S'il ne peut effectuer ce reversement parce qu'il n'a pas pu procéder aux vérifications prévues à l'article 5, l'opérateur en informe immédiatement le joueur.

Le joueur doit pouvoir en permanence modifier ce montant par un dispositif aisément accessible.

Le terme de modérateur s'entend des différents dispositifs de limites et de seuils devant être fixés par les joueurs.

Présentation de l'événement

Chaque joueur doit fixer des limites sur son compte.
L'opérateur doit impérativement proposer au joueur les modérateurs suivants :

- un plafond des dépôts susceptibles d'être réalisés par période glissante de sept jours. Ce plafond doit être fixé avant le premier dépôt ;
- un plafond des mises susceptibles d'être effectuées par période glissante de sept jours. Ce plafond doit être fixé avant la première mise ;

- un montant au-delà duquel est déclenché un virement automatique des sommes dépassant ce montant sur le compte de paiement. Ce modérateur doit être défini après la vérification de l'identité du joueur ;
- une limite de temps de jeu effectif pour les jeux de cercle par période glissante de sept jours. Cette limite doit être fixée avant la première mise dans la catégorie « jeu de cercle ».

Structure de l'enregistrement en format XML

PREFCPTE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Compte`	0	1	Compte	Conditions de retrait automatique pour reversement sur le compte de paiement
`MiseMax`	0	5	MiseMax	Conditions du modérateur de mise
`DepotMax`	0	1	nonNegativeDecimal	Modérateur de dépôt
`TempsMax`	0	1	nonNegativeInteger	Modérateur de temps de jeu (au poker)
`DateDebut`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date à compter de laquelle le modérateur est effectif
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Compte`
Optionnel, unique. Conditions de retrait automatique pour le reversement sur le compte de paiement.

`MiseMax`
Optionnel, multiple. Conditions du modérateur de mise sur une période glissante de sept jours. Ces champs doivent être renseignés autant de fois qu'il y a de modérateurs définis par le joueur.

`DepotMax`
Optionnel, unique. Montant maximum d'approvisionnement du compte sur une période glissante de sept jours.

`TempsMax`
Optionnel, unique. Temps maximum, en minutes, que le joueur accepte de passer sur les jeux de cercle sur une période glissante de 7 jours.

`DateDebut`
Obligatoire, unique. Date au format UTC à partir de laquelle le modérateur est effectif.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Structure de l'enregistrement en format XML

Compte				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Min`	0	1	nonNegativeDecimal	Plafond minimal du compte (somme restante après le retrait automatique)
`Max`	0	1	nonNegativeDecimal	Plafond maximal du compte

Description

`Min`
Optionnel, unique. Montant minimal à conserver sur le compte du joueur.

`Max`
Optionnel, unique. Montant déclenchant un virement automatique vers le compte de paiement.

Structure de l'enregistrement en format XML

MiseMax				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Montant`	1	1	nonNegativeDecimal	Modérateur de mise

TypeAct	1	1	string	Agrément associé au modérateur

Description

Montant

Obligatoire, unique. Montant maximum des mises engagées sur une période glissante de 7 jours.

TypeAct

Obligatoire, unique. Type d'activité associé à la limite des mises. Ce champ peut prendre les valeurs suivantes :

- « PS » pour les activités liées aux paris sportifs ;
- « PH » pour les activités liées aux paris hippiques ;
- « PO » pour les activités liées au poker ;
- « LO » pour les activités liées aux jeux de loterie.

Ce champ peut prendre plusieurs valeurs si le modérateur de mises est associé à toutes les activités de l'opérateur. Dans ce cas, les valeurs devront être séparées par des espaces.

Remarques complémentaires :

- 1 : Cet enregistrement doit être effectué lors de la première saisie d'un modérateur par le joueur ainsi que lors de toute modification de ses préférences.
- 2 : L'enregistrement s'organise en groupes de données. La composition de l'enregistrement dépend des modérateurs mis en place pour l'opérateur et de la manière dont la saisie s'organise sur son site (saisie par pages différentes). Plusieurs données peuvent donc soit être regroupées dans un enregistrement soit donner lieu à plusieurs enregistrements. Dans le cas de multiples enregistrements, il ne sera pas nécessaire de renseigner à nouveau les modérateurs n'ayant pas été modifiés (i.e. un premier enregistrement peut contenir DepotMax et un suivant seulement mentionner MiseMax).

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.3).

II.4.3 Confirmation de l'identité du joueur – CPTEIDENTITE

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 4

I. La vérification de l'identité de toute personne sollicitant l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs peut être effectuée en recourant aux moyens d'identification électronique définis aux 1° et 2° de l'article R. 561-5-1 du code monétaire et financier.

II.-A défaut de mise en œuvre de ces moyens d'identification, toute personne sollicitant l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs communique à ce dernier, dans le délai maximum de trente jours à compter de la demande d'ouverture du compte, la copie de sa carte nationale d'identité, de son passeport, de son permis de conduire, de son titre de séjour ou de sa carte de résident en cours de validité justifiant de son identité et de sa date de naissance.

Article 12

Le joueur peut rectifier les informations personnelles le concernant.

Lorsque la rectification porte sur les informations relatives à son état civil ou son adresse postale mentionnées au 1° de l'article 2, le joueur communique à l'opérateur, dans le délai de trente jours à compter de cette rectification, les pièces justificatives exigées à l'article 4. Si, à l'expiration de ce délai, ces pièces n'ont pas été communiquées à l'opérateur, celui-ci désactive le compte. Si, dans un délai de soixante jours à compter de la rectification d'informations, ces pièces n'ont pas été communiquées à l'opérateur, celui-ci clôture le compte dans les conditions prévues aux articles 8 et 9.

Dans l'hypothèse où l'opérateur constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises résultant d'une erreur matérielle de saisie, il en avise sans délai le joueur et lui propose de rectifier ces informations dans un délai de sept jours suivant cet avertissement. Le joueur peut soit procéder lui-même à la rectification des informations initialement saisies en accédant à son compte, soit donner son accord à l'opérateur pour que celui-ci procède à la rectification nécessaire. Dans cette dernière hypothèse, le joueur doit valider la rectification lors de sa prochaine connexion à son compte. A défaut de rectification, l'opérateur clôture le compte sans délai.

Présentation de l'événement

Après l'ouverture de son compte, l'opérateur doit procéder à la vérification de l'identité du joueur soit en recourant à des moyens d'identification prévus à l'article R 561-5-1 du CMF, soit par vérification de la pièce d'identité que le joueur doit lui adresser dans un délai de 30 jours.
Dès que cette vérification est effectuée et que la concordance avec les données renseignées par le joueur est établie, l'opérateur transmet l'événement CPTEIDENTITE qui atteste de cette vérification.
Cet événement est envoyé au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Remarque :

Cet événement doit être envoyé au coffre même si la vérification de l'identité intervient alors que le compte joueur a été désactivé ou clôturé.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEIDENTITE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`NatureVerification`	1	1	string	Nature de la vérification (sur pièces ou électronique)
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`NatureVerification`
Obligatoire, unique. Précise la nature de la vérification effectuée. Les valeurs possibles du champ sont :

- « PieceIdentite » lorsque la vérification de l'identité du joueur s'est effectuée sur la base de l'une de ses pièces d'identité (carte d'identité, passeport, permis de conduire, titre de séjour ou carte de résident) ;
- « Electronique » lorsque la vérification de l'identité du joueur repose sur des moyens d'identification électroniques.

Info

Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.4).

II.4.4 Confirmation de l'adresse - CPTEADRESSE

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 4

I.-La vérification de l'identité de toute personne sollicitant l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs peut être effectuée en recourant aux moyens d'identification électronique définis aux 1° et 2° de l'article R. 561-5-1 du code monétaire et financier.

II.-A défaut de mise en œuvre de ces moyens d'identification, toute personne sollicitant l'ouverture d'un compte joueur auprès d'un opérateur agréé de jeux ou de paris en ligne ou d'un opérateur titulaire de droits exclusifs communique à ce dernier, dans le délai maximum de trente jours à compter de la demande d'ouverture du compte, la copie de sa carte nationale d'identité, de son passeport, de son permis de conduire, de son titre de séjour ou de sa carte de résident en cours de validité justifiant de son identité et de sa date de naissance.

Dans ce délai, le joueur est tenu de justifier de son domicile par l'un des deux moyens suivants :

1° La communication d'un document portant justification de l'adresse postale de son domicile, notamment une quittance de loyer, une facture d'eau, de gaz, d'électricité, d'internet ou de téléphone ou son dernier avis d'imposition ou de non-imposition ;

2° La saisie d'un code d'activation que l'opérateur lui a notifié à l'adresse postale de son domicile.

Présentation de l'événement

Le joueur dispose d'un délai de 30 jours après son inscription pour justifier de l'adresse de son domicile, soit en communiquant à l'opérateur un justificatif, soit en saisissant le code d'activation que l'opérateur lui a transmis par courrier.
Si la vérification de l'adresse s'effectue à partir d'un justificatif de domicile, l'événement CPTEADRESSE est envoyé au coffre avec la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
Si elle s'effectue par saisie du code d'activation, l'événement est envoyé sans balise `<Supervision/>`.

Remarque :

Cet événement doit être envoyé au coffre même si la vérification de l'adresse intervient alors que le compte joueur a été désactivé ou clôturé.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEADRESSE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.2.5).

II.4.5 Confirmation du compte - OUVOKCONFIRME

Présentation de l'événement

Suite à la transmission des pièces nécessaires par le joueur et à leur vérification par l'opérateur, le compte peut être validé.

Cet événement est envoyé au coffre par l'opérateur, en incluant la balise `<Supervision/>`, lorsque celui-ci change le statut du compte de non-confirmé à confirmé.

Structure de l'enregistrement en format XML

OUVOKCONFIRME				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.6).

II.4.6 Références du compte de paiement – CPTEREF

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Loi n° 2010-476

Article 17

[…]VI. -Les avoirs du titulaire d'un compte joueur auprès de l'opérateur ne peuvent être reversés que sur un seul compte de paiement ouvert par le joueur auprès d'un prestataire de services de paiement établi dans un Etat membre de l'Union européenne ou un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales. Le reversement de ces avoirs ne peut être réalisé que par virement vers ce compte de paiement.

Décret n°2010-518

Article 5

Le reversement des avoirs du compte joueur en ligne sur le compte de paiement de son titulaire ne peut avoir lieu avant que l'opérateur ait reçu un document portant références du compte de paiement, mentionné au VI de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010, attestant qu'il est ouvert au nom du joueur.

Présentation de l'événement

La pièce justificative des références du compte de paiement, ouvert au nom du titulaire du compte joueur et répondant aux conditions précisées à l'article 17 de la loi du 12 mai 2010, doit être transmise avant tout retrait. L'événement correspondant doit être envoyé dès sa validation par l'opérateur.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEREF				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Titulaire`	1	1	string	Nom et prénom du titulaire de compte
`PspCib`	1	1	cib	Code interbancaire (CIB) associé au prestataire de service de paiement par l'ACPR
`PspLib`	1	1	string-256	Libellé associé au prestataire de service de paiement
`PspCpteRef`	0	1	string-256	Référence du compte (si différent d'un IBAN)
`PspIban`	0	1	iban	Référence du compte (si IBAN)
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Titulaire`
Obligatoire, unique. Nom et prénom du titulaire du compte de paiement, tels qu'ils apparaissent sur la pièce justificative fournie par le joueur.

`PspCib`
Obligatoire, unique. Identifiant unique du prestataire de service de paiement. Ce code, dit CIB, est attribué par l'ACPR et est consultable sur le site internet https://acpr.banque-france.fr. Le code CIB est une donnée d'enrichissement, il est donc renseigné par le capteur. Pour les établissements n'ayant pas de code attribué par l'ACPR mais répondant aux conditions de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010, le champ CIB doit être renseigné avec la valeur « 00000 ».

`PspLib`
Obligatoire, unique. Libellé associé au code CIB : il peut s'agir d'un libellé déterminé par la plateforme de jeux ou bien, par défaut, du libellé associé par l'ACPR au CIB. Le format de la référence est spécifique au prestataire de service de paiement.

`PspCpteRef`
Optionnel, unique. Référence du compte de paiement chez le prestataire de service de paiement si cette référence est différente d'un IBAN : le format de la référence est spécifique au prestataire de service de paiement.

`PspIban`
Optionnel, unique. Référence du compte de paiement chez le prestataire de service de paiement s'il s'agit d'un IBAN. Le format est défini dans la norme ISO 13616 et doit impérativement être respecté.

L'une ou l'autre des entités `PspCpteRef` et `PspIban` doit impérativement figurer dans l'événement.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Remarque : Toute modification des références du compte de paiement doit être portée à la connaissance de l'ANJ par la transmission d'un nouvel enregistrement CPTEREF avant tout reversement vers ce nouveau compte.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.2.7).

II.4.7 Refus d'accès - ACCESREFUSE

Présentation de l'événement

Le refus d'accès signifie que le joueur a saisi correctement ses identifiant / login et mot de passe mais qu'il ne peut pas accéder aux fonctions du site de jeu en ligne. Cet événement doit donc être généré si et seulement si le joueur est correctement authentifié – l'ouverture d'une session applicative est d'ailleurs un prérequis au renseignement correct de l'entité `IDJoueur` dans l'événement.

En particulier, la génération d'un événement `ACCESREFUSE` pour une erreur d'authentification (ex : mot de passe incorrect) est formellement proscrite.

Plusieurs situations peuvent conduire à un refus d'accès :

- refus d'ouverture de session, car le compte a été clôturé pour cause de non-réception des pièces justificatives au terme du délai réglementaire ou pour cause de rejet des pièces justificatives envoyées ;
- refus d'ouverture de session car le joueur est inscrit sur la liste des interdits de jeu, ;
- refus d'ouverture de session car le joueur s'est auto-interdit de jeu ;
- refus d'ouverture de session car le compte est clôturé.

Structure de l'enregistrement en format XML

ACCESREFUSE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`CauseRefus`	0	1	string	Cause du refus
`TypeRefus`	1	1	string-1024	Type de cause du refus
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`CauseRefus`
Optionnel, unique. Message indiquant la cause du refus tel qu'il est indiqué au joueur. Ce champ est obligatoire lorsque les valeurs du champ `TypeRefus` sont « `OpVerrouille` » et « `Autre` ».

`TypeRefus`
Obligatoire, unique. Précise la catégorie du refus, si applicable. Les valeurs possibles du champ sont :

- « `DelaiIdentite` », lorsque les pièces justificatives n'ont pas été reçues au terme du délai règlementaire ;
- « `RejetIdentite` », lorsqu'il y a rejet des pièces justificatives envoyées ;
- « `Interdit` », lorsque le joueur est inscrit dans la liste des interdits de jeu ;
- « `AutoInterdit` » lorsque le joueur s'est auto-exclu de jeu temporairement ;
- « `Verrouille` » lorsque le compte du joueur est désactivé par l'opérateur (lorsque le joueur fait trop de tentatives de connexion erronées par exemple) ;
- « `OpVerrouille` » lorsque le compte du joueur a été verrouillé par l'opérateur (pour suspicion de fraude ou de blanchiment par exemple). Le motif du verrouillage est alors précisé dans l'entité `CauseRefus` ;
- « `Cloture` » lorsque le compte est clôturé à l'initiative du joueur ;
- « `Autre` » dans les autres cas. La nature du refus est alors précisée dans l'entité `CauseRefus`.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.8).

II.4.8 Modification du compte joueur

II.4.8.a Rectification des informations personnelles – MODIFINFOPERSO

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 4

Dans l'hypothèse où l'opérateur constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises résultant d'une erreur matérielle de saisie, il en avise sans délai le joueur et lui propose de rectifier ces informations dans un délai de sept jours suivant cet avertissement. Le joueur peut soit procéder lui-même à la rectification des informations saisies en accédant à son compte, soit donner son accord à l'opérateur pour que celui-ci procède à la rectification nécessaire. Dans cette dernière hypothèse, le joueur doit valider la rectification lors de sa prochaine connexion à son compte. A défaut de rectification, l'opérateur clôture le compte sans délai.

Article 12

Le joueur peut rectifier les informations personnelles le concernant.

Lorsque la rectification porte sur les informations relatives à son état civil ou son adresse postale mentionnées au 1° de l'article 2, le joueur communique à l'opérateur, dans le délai de trente jours à compter de cette rectification, les pièces justificatives exigées à l'article 4. Si, à l'expiration de ce délai, ces pièces n'ont pas été communiquées à l'opérateur, celui-ci désactive le compte. Si, dans un délai de soixante jours à compter de la rectification d'informations, ces pièces n'ont pas été communiquées à l'opérateur, celui-ci clôture le compte dans les conditions prévues aux articles 8 et 9.

Dans l'hypothèse où l'opérateur constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises résultant d'une erreur matérielle de saisie, il en avise sans délai le joueur et lui propose de rectifier ces informations dans un délai de sept jours suivant cet avertissement. Le joueur peut soit procéder lui-même à la rectification des informations initialement saisies en accédant à son compte, soit donner son accord à l'opérateur pour que celui-ci procède à la rectification nécessaire. Dans cette dernière hypothèse, le joueur doit valider la rectification lors de sa prochaine connexion à son compte. A défaut de rectification, l'opérateur clôture le compte sans délai.

Présentation de l'événement

Les informations du compte joueur peuvent être modifiées après l'ouverture d'un compte.

Une modification des coordonnées personnelles, qu'elle soit faite en ligne ou hors-ligne (i.e. par l'opérateur), doit entraîner le calcul d'une nouvelle empreinte `<HashJoueur>` du joueur et une nouvelle interrogation du fichier des interdits.

Dans l'hypothèse où l'opérateur constate une discordance entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises, et que cette discordance résulte d'une erreur matérielle de saisie, le joueur bénéficie d'un droit de rectification des données à caractère personnel, selon la procédure décrite dans le décret n°2010-518, et peut donc rectifier ou bien faire rectifier par l'opérateur les informations personnelles le concernant.

Toute modification ou rectification des informations du compte doit impérativement faire l'objet d'un enregistrement au niveau du support matériel d'archivage.

Selon le choix du joueur, la correction des coordonnées personnelles peut être à l'initiative de l'opérateur et transmise sans acquittement du joueur. Dans ce cas, la balise `<Supervision/>` doit être présente dans l'entête. Suite à cette transmission « supervisée », l'opérateur pourra aussi présenter le MODIFINFOPERSO au joueur pour validation, ce qui entrainera une 2ème transmission qui sera alors « non supervisée ».

Seules les modifications portant sur des éléments relevant de l'enregistrement OUVINFOPERSO sont susceptibles de générer l'événement `MODIFINFOPERSO`. Pour les modifications des modérateurs ou des références du compte de paiement ainsi que pour l'acceptation de nouvelles conditions générales, il convient d'utiliser les événements correspondants.

Structure de l'enregistrement en format XML

MODIFINFOPERSO				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
Login	1	1	string-64	Identifiant utilisé pour la connexion au compte du joueur
Pseudo	0	1	string-64	Pseudonyme utilisé par le joueur
Nom	1	1	string-64	Nom de naissance du joueur
Prenom	1	2	string-256	Prénoms du joueur
Civilite	1	1	Civil	Civilité du joueur
DateN	1	1	date-aaaammjj	Date de naissance du joueur
VilleN	1	1	string-64	Ville de naissance du joueur
DptN	1	1	Departement	Département de naissance du joueur
PaysN	1	1	string-64	Pays de naissance du joueur
Ad	0	8	string-256	Adresse postale du joueur
CP	0	1	Postal	Code postal de la ville
Ville	0	1	string-64	Ville de l'adresse postale
Pays	0	1	string-64	Pays de l'adresse postale
TelFixe	0	1	string-32	Numéro de téléphone fixe
TelMob	0	1	string-32	Numéro de téléphone mobile
Email	0	1	string-64	Adresse électronique
Test	0	1	Balise vide	Indique si ce compte est un compte de test utilisé créé par l'opérateur
Info	0	1	string	Informations complémentaires

Description

Cf. la description de OUVINFOPERSO (paragraphe II.4.1.a)

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.9).

II.4.8.b Modification des préférences

Il convient d'utiliser l'enregistrement « PREFCPTE ».

II.4.8.c Acceptation de nouvelles conditions générales

Il convient d'utiliser l'enregistrement « OKCONDGENE ».

II.4.9 Déclaration d'auto-interdiction du joueur – AUTOINTERDICTION

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 18

L'opérateur met en permanence à la disposition du joueur de manière aisément accessible un dispositif lui permettant de demander son exclusion du jeu.

Le joueur détermine la durée de son exclusion, qui ne peut être inférieure à vingt-quatre heures ni supérieure à douze mois.

Lorsque le joueur demande son exclusion du jeu, celle-ci est d'effet immédiat.

Dans l'hypothèse où un joueur demande la clôture de son compte pendant une période d'auto-exclusion, il ne peut en ouvrir un nouveau pendant la durée restant à courir de ladite exclusion.

Présentation de l'événement

Un joueur peut s'interdire / s'exclure pendant une durée de 24h minimum à 12 mois maximum de l'accès au jeu.
Cette auto-exclusion empêche le titulaire du compte d'engager des mises mais ne fait pas obstacle à l'accès à son compte joueur.
Les tentatives d'accès aux fonctions de jeu doivent être refusées au joueur et générer un événement `ACCESREFUSE`, assorti de la cause du refus « `AutoInterdit` ».

Structure de l'enregistrement en format XML

AUTOINTERDICTION				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`DateModif`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction
`Duree`	1	1	nonNegativeInteger	Durée d'auto-interdiction
`Unite`	1	1	string	Unité de la durée d'auto-interdiction
`DateFin`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de fin d'auto-interdiction
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`DateModif`
Obligatoire, unique. Date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction. L'auto-interdiction est à effet immédiat : cette date devrait donc correspondre, à la minute près, à la date de l'événement. `DateModif` est au format UTC, elle est donc susceptible de différer de la date affichée au joueur, suivant sa localisation.

`Duree`
Obligatoire, unique. Durée d'exclusion pendant laquelle l'auto-exclusion s'applique.

Selon les modalités définies par l'opérateur dans les conditions générales d'utilisation, cette durée peut être proposée au joueur en jours, en semaines, en mois ou en année.

`Unite`
Obligatoire, unique. Unité de la durée d'auto-interdiction choisie par le joueur. Les valeurs possibles du champ sont : « J », « S », « M » ou « A » désignant respectivement « Jours », « Semaines », « Mois » ou « Année ».

`DateFin`
Obligatoire, unique. Date de fin de l'auto-interdiction. Cette date est au format UTC, elle est donc susceptible de différer de la date affichée au joueur, suivant sa localisation. Dans tous les cas, le joueur auto-interdit est autorisé à rejouer seulement après la `DateFin`.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.10).

II.4.10 Limitation des mises d'un joueur – LIMITMISE

Présentation de l'événement

Si l'opérateur venait, pour une raison ou une autre, à limiter l'activité d'un joueur de son propre chef, un événement `LIMITMISE` doit être envoyé pour préciser les modalités et les raisons de cette limitation.
A noter que l'existence de cet événement ne préjuge en rien de la légalité ou non de telles limitations.

Structure de l'enregistrement en format XML

LIMITMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`DateDebut`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de début de la limitation
`DateFin`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de fin de la limitation
`Nature`	1	1	string	Nature de la limitation
`Motif`	1	1	string	Motif de la limitation
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`DateDebut`
Obligatoire, unique. Date de début de la limitation. La date de l'événement est au format UTC, elle est donc susceptible de différer de la date affichée au joueur, suivant sa localisation.

`DateFin`
Obligatoire, unique. Date de fin de la limitation. La date de l'événement est au format UTC, elle est donc susceptible de différer de la date affichée au joueur, suivant sa localisation.

`Nature`
Obligatoire, unique. Nature de la limitation. L'opérateur précise dans ce champ les modalités de la limitation (par exemple limitation des mises quotidiennes à un seuil).

`Motif`
Obligatoire, unique. Raison pour laquelle l'opérateur a mis en place cette limitation.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Remarques complémentaires :
En cas de révision de la limitation (extension ou levée, modification de sa nature…), il est impératif de transmettre un nouvel événement LIMITMISE, pour notifier cette modification. En présence de traces contradictoires sur une période donnée, ce sera la dernière envoyée qui fera foi. Ainsi, si une première limitation venait à être modifiée ou levée avant la `DateFin` précisée, l'envoi d'un second LIMITMISE permettra de l'indiquer.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.11).

II.4.11 Clôture du compte joueur – CLOTUREDEM

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 7

Sans préjudice des cas mentionnés aux articles 4, et 12, ainsi que des autres cas de clôture d'un compte pouvant être prévus dans le règlement portant conditions générales de l'offre de jeux ou de paris, l'opérateur clôture sans délai un compte joueur lorsque son titulaire :

1° En fait la demande ;

2° Lui communique, après l'ouverture d'un compte joueur, des pièces comportant des informations ne correspondant pas à celles qu'il a saisies lors de l'ouverture du compte, si cette discordance ne résulte pas d'une erreur matérielle de saisie ;

3° Lui communique, aux fins de rectification des informations associées à son compte joueur dans les conditions prévues par l'article 12, des pièces dont les informations ne correspondent pas à celles qu'il a saisies, si cette discordance ne résulte pas d'une erreur matérielle de saisie ;

4° Vient à être interdit de jeu en application de la réglementation en vigueur ;

5° N'a pas réalisé, dans les douze derniers mois, d'opération de jeu ou de pari.

Article 8

L'opérateur clôturant un compte joueur provisoire informe le joueur du motif de cette clôture et de la mise en œuvre des dispositions prévues ci-dessous dont il reproduit les termes dans sa communication.

Lorsque le compte provisoire clôturé présente un solde créditeur, l'opérateur met en réserve sans délai la somme correspondante, pour une durée de six ans à compter de la clôture du compte.

Durant cette période, et sans préjudice de l'application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans les conditions prévues à l'article 9, le titulaire du compte peut obtenir le versement du montant du solde créditeur en communiquant à l'opérateur les pièces exigées à l'article 4 ainsi que les références du compte de paiement sur lequel l'opérateur reversera ses avoirs, sauf si ces pièces permettent d'établir qu'il n'était pas autorisé à jouer au moment où le compte provisoire était actif ou, le cas échéant, si les discordances entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises ne résultent pas d'une erreur matérielle de saisie.

Article 9

L'opérateur clôturant un compte joueur non provisoire :

1° Le cas échéant, reverse immédiatement son solde créditeur sur le compte de paiement du joueur sous réserve que ce dernier lui en ait communiqué les références ; cette opération peut toutefois être différée, en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier, si l'opérateur soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme ;

2° Informe le joueur de la clôture de son compte et du motif de cette clôture, par tout moyen à sa disposition et dans un délai de trois jours ouvrés ; il précise, le cas échéant, le montant des sommes qu'il a reversées sur son compte de paiement.

L'opérateur faisant application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans le cas prévu au 1° est tenu d'émettre la déclaration prévue à l'article L. 561-15 du même code.

Article 10

L'opérateur met à disposition du joueur une procédure simple et aisément accessible lui permettant de demander à tout moment la clôture de son compte joueur.

Présentation de l'événement

Cet événement est généré lors de la survenance d'une clôture d'un compte effectuée à l'initiative du joueur ou de l'opérateur. La clôture est à effet immédiat.

Remarque complémentaire :

En cas de clôture à l'initiative de l'opérateur (exemples : absence de validation du compte, inscription sur la liste des interdits de jeu, absence d'opération de jeu ou de pari dans les 12 derniers mois), l'événement `CLOTUREDEM` est transmis immédiatement au coffre en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Structure de l'enregistrement en format XML

CLOTUREDEM				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`SoldeClos`	1	1	decimal	Solde à la clôture du compte
`TypeCloture`	1	1	string-64	Motif de la clôture du compte
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`SoldeClos`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur au moment de la clôture du compte.

`TypeCloture`
Obligatoire, unique. Ce champ précise les motifs de la clôture du compte. Les valeurs possibles du champ sont :

- « `Joueur` », lorsque la clôture est à l'initiative du joueur ;
- « `DelaisIdentite` », lorsque l'opérateur n'a pas reçu les pièces d'identité du joueur dans les délais ;
- « `DelaisAdresse` », lorsque l'adresse n'est pas validée dans les délais ;
- « `Inactivite` », lorsque le compte est clos suite à l'inactivité du joueur pendant 12 mois consécutifs ;
- « `Interdits` », lorsque le compte est clos en raison de la présence du joueur dans la liste des interdits de jeu ;
- « `Autre` », le champ `Info` servira alors à préciser la nature exacte.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt. Ce champ doit être renseigné dans le cas d'un `TypeCloture` à « `Autre` ».

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.12).

II.4.12 Alimentation et retrait sur le compte du joueur

II.4.12.a Description générale

Dans les données tracées sur le support matériel d'archivage, les événements de jeu concernant les montants distingueront les deux compartiments suivants :

- Le compartiment ***solde*** qui présente le montant du compte joueur pouvant être engagé dans un jeu ou retiré sur le compte de paiement du joueur (retrait) ;
- Le compartiment ***bonus*** qui présente le montant du compte joueur réservé exclusivement pour le jeu (crédit de jeu) et ne pouvant être retiré. Il s'agit d'un montant disponible immédiatement mais exclusivement pour effectuer une opération de jeu : son utilisation peut être soumise à conditions.

Les opérateurs ont la possibilité de distribuer des bonus et d'effectuer des abondements. Ces mécanismes se déclinent en trois types :

- ***l'abondement de compte*** est la pratique par laquelle l'opérateur augmente l'un des deux compartiments du compte joueur. Il s'agit d'un crédit offert à la suite d'un jeu ou non. On distingue donc l'abondement de compte :
  - sur le compartiment bonus (bonus apporté par l'opérateur)**.** Ce montant doit être misé et ne peut pas être retiré du compte pour reversement sur le compte de paiement,
  - sur le compartiment solde (montant apporté par l'opérateur). Ce montant apparaît sur le solde du compte joueur. Il peut être misé ou retiré sur le compte de paiement du joueur ;
- ***l'abondement de mise*** (mise apportée par l'opérateur) est celui par lequel l'opérateur augmente la mise du joueur. Il doit précéder une action de jeu ;
- ***l'abondement de gain*** (gain apporté par l'opérateur) est le complément de gain apporté par l'opérateur. Il doit être précédé par une action de jeu.

Le montant du compartiment solde du compte joueur est calculé en ajoutant :

- le montant des versements faits par le joueur avec ses moyens de paiement ;
- les gains du joueur suite à sa participation aux jeux ;
- les annulations éventuelles de la participation d'un joueur aux jeux ;
- les abondements de gain effectués par l'opérateur ;
- les abondements de compte par l'opérateur (hors bonus non retirable).

et en soustrayant :

- les mises du joueur ;
- le montant des reversements vers le compte de paiement du joueur (retraits).

Un mécanisme d'ajustement des compartiments solde et bonus du compte joueur est également prévu : il permet la correction, par l'opérateur, des erreurs susceptibles de se produire sur ces compartiments et d'assurer la cohérence de leur suivi.

On ne distingue pas l'origine des sommes (versement initial, gain ou abondement) dans le compartiment « solde ».

Dans les rares cas où un ou plusieurs autres compartiments seraient nécessaires pour tracer des mouvements financiers n'étant pas effectués en euros mais dans une monnaie symbolique (par exemple des jetons nécessaires pour jouer ensuite à certains jeux), un champ *Unité* est ajouté aux différents événements pouvant impacter le solde. Ce champ permet d'indiquer que les événements concernés n'impliquent pas les compartiments solde et/ou bonus en euros, mais ceux de cette monnaie symbolique. Pour le reste, le fonctionnement des différents événements, et les notions relatives au solde, sont les mêmes que la monnaie utilisée soit l'euro ou une monnaie symbolique.
A noter que l'utilisation de ces monnaies symboliques doit être aussi exceptionnelle que possible, et être limitée aux cas où il ne serait pas possible de les exprimer directement en euro (par exemple dans le cas de jetons ne pouvant pas être reconvertis en euros en dehors du jeu où ils sont utilisés). En particulier, les jetons des parties de poker ou les paris gratuits offerts aux joueurs ne constituent pas, sauf exception, des monnaies symboliques, et il convient donc d'exprimer les événements y étant relatifs en euros. Les points de fidélité ne constituent pas non plus une monnaie symbolique a priori. L'utilisation d'une monnaie symbolique nécessite son approbation préalable par l'Autorité sans préjudice des dispositions applicables, d'une part à l'homologation des règlements de jeu, et d'autre part à celles des logiciels de jeu.

NB :

- La notion de bonus conditionnel n'est pas prise en compte via les données à mettre à disposition par le support matériel d'archivage : Si l'opérateur met en place ce type de bonus, et sous réserve de leur conformité juridique, ils donneront lieu à la génération d'événement `CPTEALIMOPE` lorsque leurs conditions seront remplies et que les sommes correspondantes deviennent exigibles par le joueur ;
- Pour les paris « gratuits », l'opérateur doit créditer le compartiment bonus du montant attribué au joueur via l'événement `CPTEALIMOPE`. Lors de la mise du joueur, il faut préciser dans le champ `BonusNom` la mention « pari gratuit ». Si le pari est gagnant, il est toléré que la mise soit déduite du gain payé au joueur soit un gain correspondant à la $mise * (cote - 1)$.

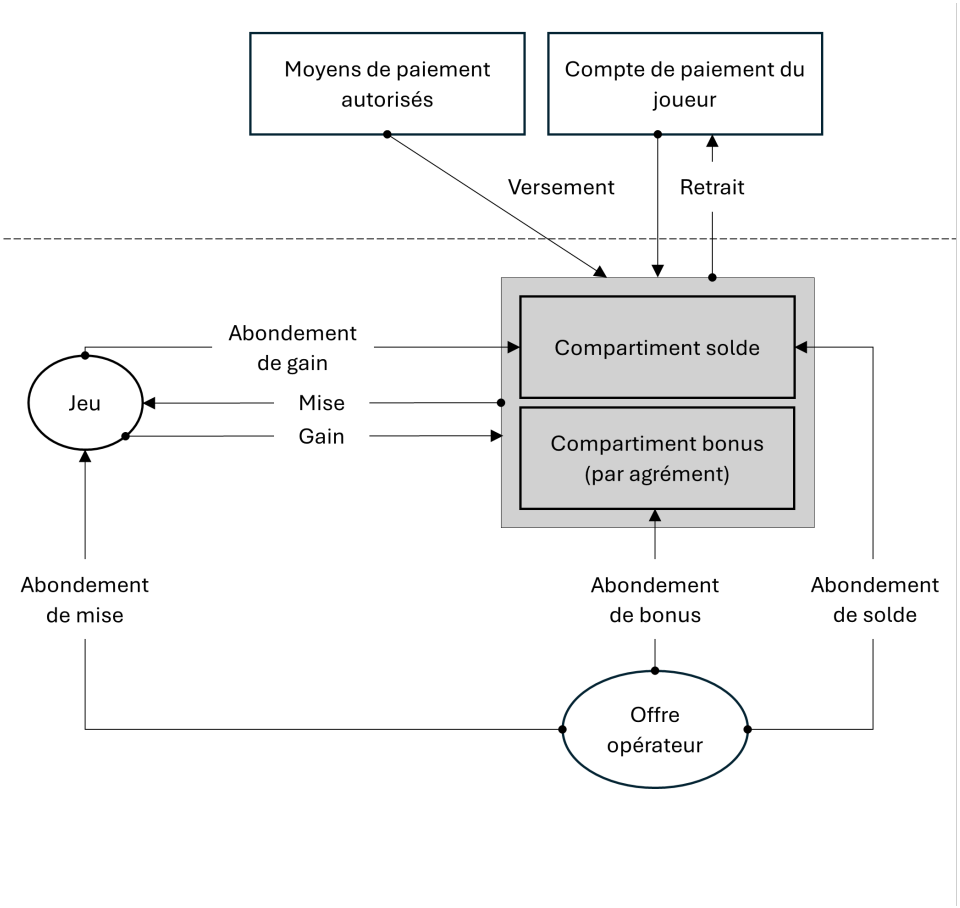


Figure 5 – Alimentation et retrait du compte joueur

Exemple 1

Un opérateur de paris sportifs fait une offre commerciale appelée « bonus d'inscription » à hauteur de 100% du montant du premier versement du joueur pour toute ouverture d'inscription. Le joueur ne peut retirer le montant de ce « bonus d'inscription » sur son compte de paiement, mais doit le placer sur un pari sportif. Ce type de mécanisme est un abondement de compte sur le compartiment bonus.

Exemple 2

Un opérateur de paris sportifs fait une offre commerciale appelée « spéciale inscription » à hauteur de 100% du montant du premier versement du joueur pour toute ouverture d'inscription. La somme est libre d'utilisation : le joueur peut la retirer sur son compte de paiement ou la placer sur un pari. Ce type de mécanisme est un abondement de compte sur le compartiment solde.

Exemple 3

Un opérateur de poker fait une offre commerciale appelée « rake back ». Une somme d'argent est versée au joueur proportionnellement aux mises engagées dans les pots des parties réalisées (gagnées et perdues). La somme est libre d'utilisation : le joueur peut la retirer sur son compte de paiement ou l'utiliser pour de nouvelles mises. Ce type de mécanisme est un abondement de compte sur le compartiment solde.

Exemple 4

Un opérateur de paris hippiques fait une offre commerciale appelée « doubler vos gains ». Durant une courte période de l'année, l'opérateur double les gains d'un pari gagné. Ce type de mécanisme est un abondement de gain.

Exemple 5

Un opérateur de paris sportifs fait une offre commerciale appelée « pari moitié prix ». Durant une courte période de l'année, l'opérateur complète la moitié pour chaque mise d'un pari sportif. Ce type de mécanisme est un abondement de mise.

Exemple 6

Un opérateur de poker fait une offre de fidélisation. Pour chaque tournoi ou partie d'argent disputé par le joueur, un point de fidélité est gagné. Le support matériel d'archivage n'enregistre pas les événements liés au calcul de points de fidélité. Après 1000 points accumulés, le joueur bénéficie d'un « bonus de fidélité » de 100 euros qu'il peut jouer ou retirer sur son compte. Le support matériel d'archivage enregistre un abondement de compte sur le compartiment solde une fois que le montant est transféré.

Exemple 7

Un opérateur de poker possède une offre de fidélisation. Pour chaque tournoi ou partie d'argent disputé par le joueur, un point de fidélité est gagné. Un tournoi gratuit est ouvert, mais l'inscription au tournoi nécessite de consommer 50 points. Le support matériel d'archivage n'enregistre pas les événements liés au calcul de point de fidélité. A l'inscription au tournoi, le support matériel d'archivage enregistrera un abondement de mise dont le montant représentera la somme engagée par l'opérateur pour un joueur.

II.4.12.b Alimentation du compte joueur – CPTEALIM

Présentation de l'événement

Le joueur dispose d'un compte chez l'opérateur, dont il peut alimenter le compartiment solde par versement (en euros) à l'aide d'un moyen de paiement autorisé. L'événement est généré dès que l'alimentation est effective.

Remarque

Si un délai de traitement est nécessaire pour rendre effective l'alimentation (par exemple le temps qu'un virement soit effectué), le `CPTEALIM` est transmis au moment de la date effective sans acquittement de la part du joueur et en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête. Il est dans ce cas nécessaire de renseigner les différentes valeurs de date et notamment le champ `DateDemande` qui diffèrera alors du champ `DateEffective`.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEALIM				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`DateDemande`	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la demande d'alimentation de compte
`DateEffective`	0	1	date-aammjjhhmmss	Date effective d'alimentation du compte
`SoldeAvant`	1	1	decimal	Solde avant l'alimentation du compte
`SoldeMouvement`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du versement
`SoldeApres`	1	1	decimal	Solde après l'alimentation du compte
`MoyenPaiement`	1	1	string	Moyen de paiement utilisé
`TypeMoyenPaiement`	1	1	string-32	Type de moyen de paiement utilisé
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`DateDemande`
Optionnel, unique. Date au format UTC à laquelle la demande d'alimentation de compte a été réalisée.

`DateEffective`
Optionnel, unique. Date au format UTC à laquelle le compte a été alimenté.

`SoldeAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le versement.

`SoldeMouvement`
Obligatoire, unique. Montant du versement.

`SoldeApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le versement.

`MoyenPaiement`
Obligatoire, unique. Moyen de paiement utilisé pour le versement (exemple : visa, skrill, paypal, ou paysafecard).

`TypeMoyenPaiement`
Obligatoire, unique. Précise le type de moyen de paiement. Les valeurs possibles du champ sont :

- « `CarteBancaire` » si le versement est fait à l'aide d'une carte de paiement (exemple : carte bleue VISA) ;
- « `Virement` » si le versement est fait à l'aide d'un virement depuis le compte de paiement ;
- « `Intermediaire` » si un intermédiaire réalise l'opération de versement (exemple : Paypal) ;
- « `MonnaieElectronique` » si le versement est fait à l'aide de monnaie électronique (exemple : carte prépayée).
- « `Espece` » si le versement est fait en liquide (pour les alimentations effectuées en point de vente pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement) ;

- « `Cheque` » si le versement est fait en chèque (pour les alimentations effectuées en point de vente pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement) ;
- « `RecepisseGagnant` » si le versement est fait par le dépôt d'un récépissé gagnant (pour les alimentations effectuées en point de vente pour les joueurs sur compte sous droits exclusifs uniquement). Dans ce cas, le champ `Info` devra comporter toutes informations permettant d'identifier la provenance du gain (course, type de pari, mise…).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Remarques

Le type de moyen de paiement utilisé est conservé, mais on ne conserve pas l'identification précise du moyen de paiement (ex : numéro de carte, etc.).

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.13).

II.4.12.c Retrait du compte joueur – CPTERETRAIT

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 15

Sans préjudice des clauses liées à la régularité du jeu prévues dans le règlement portant conditions générales de l'offre de jeux et de paris, l'opérateur crédite immédiatement le compte joueur en ligne ou en réseau physique de distribution des gains réalisés ainsi que des sommes versées par son titulaire, dès réception des fonds, après vérification que l'instrument de paiement permettant l'approvisionnement du compte joueur satisfait aux conditions prescrites au IV de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010 susvisée.

Toutefois, l'opération de crédit du compte joueur peut être différée, en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier, si l'opérateur soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme.

L'opérateur reverse immédiatement sur le compte de paiement du joueur, sur demande de ce dernier ou par l'effet des dispositions de l'article 17, les sommes figurant sur son compte joueur. Cette opération peut toutefois être différée, en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier, si l'opérateur soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme.

L'opérateur faisant application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans les cas prévus au présent article est tenu d'émettre la déclaration prévue à l'article L. 561-15 du même code.

Présentation de l'événement

Cet événement permet de constater le retrait d'une partie ou de la totalité du compartiment solde du compte d'un joueur.

Un retrait peut être initié par le joueur ou par la plateforme de jeux, dans le cas où le modérateur de retrait automatique est atteint, lors d'un reversement du solde concomitant à la demande de clôture ou après clôture d'un compte provisoire si le joueur envoie les pièces nécessaires et que les conditions de l'article 17 de la loi sont remplies. Elle se fait exclusivement à destination du compte de paiement du joueur.

Cet événement est généré lorsque le retrait est effectif sur le compartiment solde du joueur.

Remarque

Lorsque le joueur n'a plus la possibilité de réaliser cette action (exemple : le compte est clos) ou lorsque le retrait est déclenché automatiquement (modérateur de retrait atteint), le `CPTERETRAIT` est transmis immédiatement au coffre sans acquittement, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTERETRAIT				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`DateDemande`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de la demande de retrait
`SoldeDemande`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du retrait demandé
`SoldeAvant`	1	1	decimal	Solde du joueur avant le retrait
`SoldeMouvement`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du retrait
`SoldeApres`	1	1	decimal	Solde du joueur après le retrait
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`DateDemande`
Obligatoire, unique. Date au format UTC à laquelle la demande de retrait sur le compte a été effectuée.

`SoldeDemande`
Obligatoire, unique. Montant du retrait demandé par le joueur. Ce montant peut différer de celui retiré du compte joueur.

`SoldeAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le retrait vers son compte de paiement.

`SoldeMouvement`
Obligatoire, unique. Montant du retrait (débit de son compte joueur).

`SoldeApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le retrait vers son compte de paiement.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.14).

II.4.12.d Abondement du compartiment solde - CPTEABOND

Présentation de l'événement

L'opérateur peut réaliser des abondements du compartiment solde du compte joueur, liés, par exemple, à une offre commerciale ou de fidélisation. Cet abondement n'est pas systématiquement lié à un événement de jeu.

Remarques

- Si l'abondement est à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'abondement fait suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un abondement), il est transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEABOND				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`SoldeAvant`	1	1	decimal	Solde du joueur avant l'abondement
`MontAbond`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement
`SoldeApres`	1	1	decimal	Solde du joueur après l'abondement
`Info`	1	1	string	Information sur l'abondement
`TypeAbondement`	1	1	string-32	Type d'abondement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire de l'abondement

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`SoldeAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'abondement.

`MontAbond`
Obligatoire, unique. Montant de l'abondement.

`SoldeApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'abondement.

`Info`
Obligatoire, unique. Information de l'opérateur lié à l'abondement. Ce champ est libre, il indique les raisons de l'abondement tel que présenté au joueur.

`TypeAbondement`
Obligatoire, unique. Ce champ précise le type d'abondement. Les valeurs possibles du champ sont :

- « `Ouverture` » s'il s'agit d'un abondement lié à l'ouverture d'un compte (exemple : abondement de première inscription) ;
- « `CashBack` » s'il s'agit d'un abondement lié au nombre de parties ou paris engagés par le joueur ;
- « `Offre` » s'il s'agit d'une offre promotionnelle ponctuelle ;
- « `Points` » s'il s'agit de la conversion de points de fidélité ;
- « `GesteCommercial` » s'il s'agit d'un geste commercial de l'opérateur ;
- « `Autre` » dans les autres cas. La nature de l'abondement est précisée dans le champ `Info`.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.15).

II.4.12.e Abondement du compartiment bonus - CPTEALIMOPE

Présentation de l'événement

L'opérateur peut réaliser des abondements du compartiment bonus du compte joueur liés, par exemple, à une offre (commerciale, fidélisation) ou un événement de jeu. **Le montant correspondant à l'abondement réalisé dans ce compartiment ne peut être retiré.**

Remarques

- Si l'abondement du compartiment bonus est à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'abondement du compartiment bonus fait suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un bonus), il est transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEALIMOPE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`BonusAvant`	1	1	decimal	Solde du compartiment bonus avant l'abondement
`BonusMouvement`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement
`BonusApres`	1	1	decimal	Solde du compartiment bonus après l'abondement
`BonusNom`	1	1	string	Information sur l'abondement
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire de l'abondement

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`BonusAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'abondement.

`BonusMouvement`
Obligatoire, unique. Montant de l'abondement.

`BonusApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'abondement.

`BonusNom`
Obligatoire, unique. Information de l'opérateur liée à l'abondement. Ce champ est libre, il indique les raisons de l'abondement tel que présenté au joueur.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.2.16).

II.4.13 Attribution de lots en nature - LOTNATURE

Présentation de l'événement

L'opérateur peut attribuer des lots en nature au joueur.

Remarques

- Si le lot nature est attribué à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si le lot nature est attribué suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un lot nature), il est transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTNATURE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`LotN`	1	64	LotN	Nom et valeur du lot nature
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`LotN`
Obligatoire, multiple. Chaque lot doit être décrit.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Structure de l'enregistrement en format XML

LotN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Nom`	1	1	string	Description du lot
`Valeur`	1	1	nonNegativeDecimal	Valeur du lot

Description

`Nom`
Obligatoire, unique. Description du lot : elle doit intégrer la référence du constructeur (si disponible).

`Valeur`
Obligatoire, unique. Valeur du lot.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.17).

II.4.14 Ajustement - CPTEAJUSTOPE

Présentation de l'événement

Cet événement constate les ajustements des compartiments solde et bonus du compte joueur effectués par l'opérateur pour permettre la correction d'attributions ou d'erreurs techniques, par exemple liées à des opérations de crédit ou débit sur les compartiments solde ou bonus du compte joueur. Ces erreurs et leurs corrections doivent être transmises au coffre sans acquittement de la part du joueur.
Il peut aussi servir à indiquer des prélèvements de frais effectués par l'opérateur sans préjudice de leur conformité juridique.

L'événement `CPTEAJUSTOPE` permet de corriger les mouvements financiers effectués par erreur. Il est donc corrélé à un autre événement, sauf dans quelques cas exceptionnels, notamment lors du reversement des sommes dues à l'Etat en application de l'article 17 de la loi du 12 mai 2010.
Le champ `<IDRef>` permet de lier l'événement `CPTEAJUSTOPE` à l'événement qu'il corrige.

Remarque

Cet événement étant à l'initiative de l'opérateur, il est systématiquement transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

L'usage de cet événement d'ajustement doit rester exceptionnel, sauf pour la gestion de l'expiration des bonus, pour laquelle il doit être systématiquement envoyé.

Structure de l'enregistrement en format XML

CPTEAJUSTOPE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`Info`	1	1	string	Information sur l'ajustement
`TypeAjust`	1	1	string-32	Type d'ajustement
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant l'ajustement
`Ajustement`	0	1	decimal	Montant de l'ajustement
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après l'ajustement
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant l'ajustement
`BonusAjust`	0	1	decimal	Montant de l'ajustement
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après l'ajustement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire de la transaction

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux. La valeur de ce champ dépend de l'événement qu'il corrige, et, selon la nature de l'événement qu'il corrige, il doit prendre la même valeur que le champ :

- `<Tech>` de l'événement initial lorsque celui-ci concerne les paris sportifs, les paris hippiques ou la loterie ;
- `<Inscription>` de l'événement initial lorsque celui-ci est un événement de « fantasy league » ou de poker ;
- `<IDref>` de l'événement initial lorsque celui-ci est un événement d'alimentation ou de retrait sur le compte joueur.

Note : Si dans certains cas le champ IDRef peut en théorie désigner plusieurs événements différents (i.e. un pari sportif qui aurait le champ `Tech` y correspondant et une inscription de poker qui aurait le champ `Inscription` y correspondant), l'utilisation du champ `Id_joueur` permettra en pratique de s'affranchir de ce problème. Il n'est donc pas nécessaire qu'il y ait unicité des valeurs entre les différents types de champs.
Dans les rares cas où l'ajustement ne viendrait pas corriger un événement déjà existant (cas des frais ou du transfert des fonds à l'état), la valeur « 0 » pourra être donnée.

`Info`
Obligatoire, unique. Information de l'opérateur liée à l'ajustement. Ce champ est libre, il indique les raisons de l'ajustement telles que présentées au joueur.

`TypeAjust`
Obligatoire, unique. Ce champ permet de préciser le compartiment sur lequel porte l'ajustement (compartiment solde ou bonus), le cas échéant, et la nature de la transaction que cet ajustement est supposé corriger (alimentation/retrait par le joueur, gain, abondement, attribution de bonus ou lot par l'opérateur).
Les valeurs possibles du champ sont :

- « `Alimentation` », dans le cas d'un ajustement du compartiment solde lié à une alimentation antérieure effectuée par le joueur ;
- « `Retrait` », dans le cas d'un ajustement du compartiment solde lié à un retrait antérieur effectué par le joueur ;
- « `Gain` », dans le cas d'un ajustement du compartiment solde lié à un gain (attribué par erreur, par exemple) ;
- « `Abondement` », dans le cas d'un ajustement du compartiment solde lié à un abondement par l'opérateur ;
- « `Bonus` », dans le cas d'un ajustement du compartiment bonus ;
- « `Lot` », dans le cas d'une erreur d'attribution de lot en nature ;
- « `Frais` » dans le cas d'un prélèvement de l'opérateur pour frais de gestion du compte, ou frais de retrait par exemple, sans préjudice de la légalité de ces frais ;
- « `Etat` » dans le cas du transfert des fonds à l'Etat ;
- « `Autre` » dans les autres cas. La nature de l'ajustement sera précisée dans le champ `Info`.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment solde du compte. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'ajustement.

`Ajustement`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment solde du compte. Montant de l'ajustement du compartiment solde du compte. Ce montant peut être négatif.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment solde du compte. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'ajustement. A noter qu'il peut arriver exceptionnellement qu'un ajustement conduise à un solde négatif. Pour autant, dès lors que le jeu à crédit est interdit en application de l'article 30 de la loi du 12 mai 2010, dans de tels cas, il faut absolument que le joueur ait à nouveau un solde positif avant de pouvoir engager des mises.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment bonus du compte. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'ajustement.

`BonusAjust`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment bonus du compte. Montant de l'ajustement du compartiment bonus du compte. Ce montant peut être négatif.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Obligatoire lorsque l'ajustement concerne le compartiment bonus du compte. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'ajustement.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.2.18).

II.4.15 Achats de valeurs dans une monnaie symbolique – ACHATMONNAIE

Présentation de l'événement

Cet événement constate l'achat par le joueur de valeurs exprimées dans une monnaie symbolique. Autrement dit, il s'agit d'un transfert depuis le compte solde exprimé en euro vers celui exprimé dans ladite monnaie symbolique.
La notion de « monnaie symbolique » n'autorise pas l'utilisation d'instruments de paiement autres que ceux prévus par l'article 17 de la loi du 12 mai 2010, à savoir exclusivement ceux mentionnés au chapitre III du titre III du livre Ier du code monétaire et financier.

Remarque

Comme précisé en II.4.12.a, l'utilisation de monnaies symboliques doit rester exceptionnelle.

Structure de l'enregistrement en format XML

ACHATMONNAIE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant de la transaction
`Info`	0	1	string	Information sur l'achat
`SoldeAvant`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde euro avant l'achat
`MontantAchat`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'achat en euros
`SoldeApres`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde euro après l'achat
`MonnaieAvant`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde monnaie symbolique avant l'achat
`MontantMonnaie`	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'achat en monnaie symbolique
`MonnaieApres`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde monnaie symbolique après l'achat
`Unite`	1	1	string	Unité de la monnaie symbolique achetée

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier la transaction sur la plateforme de jeux.

`Info`
Optionnel, unique. Information de l'opérateur liée à l'achat de valeurs en monnaie symbolique. Ce champ est libre, il indique les remarques éventuelles relatives à l'achat considéré.

`SoldeAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde euro du compte joueur avant l'achat.

`MontantAchat`
Obligatoire, unique. Montant de l'achat.

`SoldeApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde euro du compte joueur après l'achat.

`MonnaieAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde monnaie symbolique du compte joueur avant l'achat.

`MontantMonnaie`
Obligatoire, unique. Montant de monnaie symbolique acheté.

`MonnaieApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde monnaie symbolique du compte joueur après l'achat.

`Unite`
Obligatoire, unique. Unité monétaire de la monnaie symbolique achetée.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.19).

II.4.16 Mise en réserve des avoirs – MOUVEMENTRESERVE

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

LOI n° 2010-476 du 12 mai 2010

Article 17

V - […] En cas de clôture d'un compte présentant un solde créditeur et s'il ne peut procéder au reversement, notamment parce qu'il n'est pas en mesure de vérifier les références du compte de paiement, l'opérateur met en réserve, sans délai, la somme correspondante pour une durée de six ans à compter de cette clôture.

Décret n°2010-518

Article 8

[…] Lorsque le compte provisoire clôturé présente un solde créditeur, l'opérateur met en réserve sans délai la somme correspondante, pour une durée de six ans à compter de la clôture du compte.

Durant cette période, et sans préjudice de l'application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans les conditions prévues à l'article 9, le titulaire du compte peut obtenir le versement du montant du solde créditeur en communiquant à l'opérateur les pièces exigées à l'article 4, ainsi que les références du compte de paiement sur lequel l'opérateur reversera ses avoirs, sauf si ces pièces permettent d'établir qu'il n'était pas autorisé à jouer au moment où le compte provisoire était actif ou, le cas échéant, si les discordances entre les informations saisies par le joueur et les pièces justificatives transmises ne résultent pas d'une erreur matérielle de saisie.

Présentation de l'événement

Cet événement permet de traduire les mouvements des avoirs d'un joueur vers la réserve ou de la réserve sur son compte joueur. Ainsi, par exemple, lors de la clôture d'un compte joueur, si ce dernier n'a pas transmis ses justificatifs de compte de paiement, ses avoirs sont mis en réserve, ce qui se traduit par un premier événement `MOUVEMENTRESERVE`. Dès lors qu'ils peuvent être reversés sur son compte de paiement, un événement `MOUVEMENTRESERVE` suivi d'un `CPTERETRAIT` permettra d'indiquer la sortie de la réserve.

Structure de l'enregistrement en format XML

MOUVEMENTRESERVE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`IDRef`	1	1	string-256	Identifiant du mouvement
`Info`	0	1	string	Information sur la mise en réserve
`SoldeAvant`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement
`SoldeMouvement`	1	1	decimal	Montant du mouvement
`SoldeApres`	1	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement

Description

`IDRef`
Obligatoire, unique. Code technique interne permettant d'identifier le mouvement sur la plateforme de jeux.

`Info`
Optionnel, unique. Information de l'opérateur liée au mouvement des avoirs. Ce champ est libre, il indique les remarques éventuelles relatives au mouvement considéré.

`SoldeAvant`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le mouvement.

`SoldeMouvement`
Obligatoire, unique. Montant du mouvement vers ou depuis la réserve. Ce montant est négatif lorsque les avoirs sont mis en réserve.

`SoldeApres`
Obligatoire, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le mouvement.

Remarque

Cet événement étant à l'initiative de l'opérateur, il est systématiquement transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.2.20).

II.5 Dates de forclusion

II.5.1 Date de forclusion – LOTCLOTURE

Présentation de l'événement

Lors de l'émission d'un ticket gagnant issu d'un jeu de loterie, le droit au paiement d'un lot en numéraire ou le droit à la remise des lots en nature pourra s'exercer jusqu'à l'expiration d'une période de 30 jours à compter de la date de clôture des ventes indiquée dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu.
Cela implique qu'une date de forclusion, au-delà de laquelle le joueur n'est plus fondé à réclamer un éventuel gain, peut s'appliquer.
A cette fin, pour chaque jeu de loterie pour laquelle une date de forclusion s'applique, un événement `LOTCLOTURE` est généré.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTCLOTURE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.2)				
`TechEmission`	1	1	string	Code technique interne d'émission du jeu (permettant d'identifier les mises issues d'un même lot)
`DateForclusion`	1	1	date_aaaammjj	Date de forclusion de l'émission

Description

`TechEmission`
Obligatoire, unique. Code technique interne à un lot de mises issu du même jeu. Ce code doit être renseigné dans les traces de mise associées lorsqu'il concerne un jeu auquel une date de forclusion s'applique.

`DateForclusion`
Obligatoire, unique. Date de forclusion de l'émission.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.3.1).

II.6 Déclaration de monnaies symboliques

II.6.1 Déclaration d'une monnaie symbolique – TYPEMONNAIE

Présentation de l'événement

Si l'opérateur décide de conditionner l'accès à certains jeux à l'achat de monnaies symboliques, chacune de ces monnaies symboliques doit être préalablement déclarée par un événement `TYPEMONNAIE` en résumant les caractéristiques principales.

Note : L'utilisation de monnaies symboliques doit être aussi exceptionnelle que possible. Les monnaies symboliques n'ont vocation à n'être utilisées, dans les traces envoyées, que dans les cas où il ne serait pas possible d'exprimer les montants en jeu en euro (par exemple si le joueur joue avec des jetons ne pouvant pas être reconvertis en euros). En particulier, les jetons des parties de poker ou les paris gratuits offerts aux joueurs ne constituent pas, sauf exception, des monnaies symboliques. Les points de fidélité ne constituent pas non plus une monnaie symbolique a priori. L'utilisation d'une monnaie symbolique nécessite son homologation préalable par l'Autorité.

Structure de l'enregistrement en format XML

TYPEMONNAIE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.2)				
`IDMonnaie`	1	1	string-64	Identifiant unique de la monnaie symbolique
`Nom`	1	1	string-256	Nom de la monnaie symbolique telle que présentée aux joueurs
`Desc`	1	1	string	Description de la monnaie symbolique
`Prix`	0	1	nonNegativeDecimal	Prix d'achat, en euro, d'une unité de la monnaie symbolique
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDMonnaie`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la monnaie symbolique. C'est cet identifiant qui devra être systématiquement renseigné dans les champs `Unite` des événements impliquant cette monnaie virtuelle. Dans la mesure du possible, cet identifiant devra rester court et ne pas comporter de caractères spéciaux.

`Nom`
Obligatoire, unique. Nom de la monnaie symbolique, telle que présentée aux joueurs.

`Desc`
Obligatoire, unique. Description de la monnaie symbolique, explicitant notamment pour quels types de jeux elle est nécessaire, ainsi que, le cas échéant, les conditions de son utilisation.

`Prix`
Optionnel, unique. Prix d'achat d'une unité de la monnaie symbolique en euros. Obligatoire si le taux de change de la monnaie symbolique en euros est fixe. Dans le cas contraire, les modalités de fixation du cours de la monnaie symbolique devront être explicitées dans le champ `Info`.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.4.1).

II.7 Identification des points de vente permettant la prise de jeu sur compte

Rappel des dispositions législatives et réglementaires

Décret n°2010-518

Article 27

[…] Les données tracées font l'objet d'un codage spécifique correspondant aux catégories d'informations précisées dans le dossier des exigences techniques et portant notamment sur :

[…]
3° L' « adresse IP » du joueur, c'est-à-dire l'adresse dite " Internet Protocol " du terminal depuis lequel le joueur se connecte au site de l'opérateur ou tout élément fournissant une indication relative à la localisation de la prise de jeu réalisée au moyen d'un terminal ou poste d'enregistrement mis à la disposition des joueurs dans des lieux publics ou des lieux privés ouverts au public au sens du deuxième alinéa de l'article L. 320-5 du code de la sécurité intérieure.

II.7.1 Ouverture d'un point de vente à la prise de jeu sur compte – OUVPOINTDEVENTE

Présentation de l'événement

Dans le cadre de l'activité de jeu sur compte sous droits exclusifs, les joueurs peuvent effectuer des prises de jeu depuis certains points de vente, équipés de bornes prévues à cet effet, ou dans lesquels il est possible de miser en guichet par exemple. En l'absence d'adresse IP publique associée à ces points de vente, les opérateurs titulaires de droits exclusifs préciseront, pour chaque événement relatif à une activité en point de vente, un identifiant de celui-ci (cf. II.2). Pour permettre ensuite de localiser ces différents points de vente, les opérateurs concernés en préciseront les adresses via l'événement `OUVPOINTDEVENTE`. Cet événement sera envoyé chaque fois qu'un point de vente commencera à offrir la possibilité d'y effectuer des mises dans le cadre d'un jeu sur compte.

Structure de l'enregistrement en format XML

OUVPOINTDEVENTE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.2)				
`IDPointDeVente`	1	1	string-64	Identifiant unique du point de vente
`DateOuverture`	0	1	date-aaaammjj	Date effective de mise en service du point de vente pour le jeu sur compte, si différente de la date d'envoi présente dans l'entête
`Ad`	1	8	string-256	Adresse postale du point de vente
`CP`	1	1	Postal	Code postal du point de vente
`Ville`	1	1	string-64	Ville du point de vente
`Pays`	1	1	string-64	Pays du point de vente
`Taille`	1	1	nonNegativeDecimal	Taille du point de vente (en nombre de bornes et de guichets où il est possible de miser)
`Test`	0	1	Balise vide	Indique si ce point de vente est un point de vente de test créé par l'opérateur
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDPointDeVente`
Obligatoire, unique. Identifiant unique du point de vente.

`DateOuverture`

Optionnel, unique. Date à partir de laquelle il est effectivement possible d'effectuer des mises depuis le point de vente désigné, dans le cadre du jeu sur compte. A ne préciser que si celle-ci est différente de la date d'envoi, telle que précisée dans le champ `DateEvenement` de l'entête.

`Ad`
Obligatoire, multiple. Adresse postale du point de vente. 8 lignes de 256 caractères sont disponibles.

`CP`
Obligatoire, unique. Code postal de la ville de l'adresse postale du point de vente.

`Ville`
Obligatoire, unique. Ville de l'adresse postale du point de vente.

`Pays`
Obligatoire, unique. Pays de l'adresse postale du point de vente.

`Taille`
Obligatoire, unique. Permet de décrire la taille du point de vente en quantifiant le nombre de bornes et de guichets depuis lesquels des mises pour le jeu sur compte peuvent être prises. Peut s'agir du nombre exact de bornes ou d'une fourchette.

`Test`
Optionnel, unique. Permet l'identification d'un point de vente test de l'opérateur.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.5.1).

II.7.2 Modification des informations relatives à un point de vente ouvert à la prise de jeu sur compte - MODIFPOINTDEVENTE

Présentation de l'événement

Les informations d'un point de vente peuvent être modifiées après son ouverture au jeu sur compte, pour rectifier un élément, pour signaler un changement d'adresse (nom de la rue ou de la ville qui changerait par exemple) ou pour informer d'un changement de taille de celui-ci.

Structure de l'enregistrement en format XML

MODIFPOINTDEVENTE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.2)				
IDPointDeVente	1	1	string-64	Identifiant unique du point de vente
Ad	1	8	string-256	Adresse postale du point de vente
CP	1	1	Postal	Code postal du point de vente
Ville	1	1	string-64	Ville du point de vente
Pays	1	1	string-64	Pays du point de vente
Taille	1	1	nonNegativeDecimal	Taille du point de vente (en nombre de bornes et de guichets où il est possible de miser)
Test	0	1	Balise vide	Indique si ce point de vente est un point de vente de test créé par l'opérateur
Info	0	1	string	Informations complémentaires

Description

Cf. la description de OUVPOINTDEVENTE (paragraphe II.7.1)

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.5.2).

II.7.3 Clôture d'un point de vente au jeu sur compte - CLOTUREPOINTDEVENTE

Présentation de l'événement

Certains points de vente peuvent fermer ou ne plus permettre une activité de jeu sur compte. Cet événement a donc vocation à préciser que ces points de vente ne sont plus actifs pour le jeu sur compte.

Remarque

A noter que si un point de vente venait à redonner la possibilité de reprendre des mises dans le cadre du jeu sur compte, après une fermeture temporaire, un nouvel événement d'ouverture (`OUVPOINTDEVENTE`) devrait être envoyé pour déclarer à nouveau le point de vente.

Structure de l'enregistrement en format XML

CLOTUREPOINTDEVENTE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.2)				
`IDPointDeVente`	1	1	string-64	Identifiant du point de vente
`DateClotureEffective`	0	1	date-aaaammjj	Date effective de fermeture du point de vente au jeu sur compte, si différente de la date d'envoi présente dans l'entête
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`IDPointDeVente`
Obligatoire, unique. Identifiant unique du point de vente.

`DateClotureEffective`
Optionnel, unique. Date effective de fermeture du point de vente au jeu sur compte. A ne préciser que si celle-ci est différente de la date d'envoi, telle que précisée dans le champ `DateEvenement` de l'entête.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.5.3).

II.8 Activité de jeu

II.8.1 Pari sportif

II.8.1.a Mise sur un pari - PASPMISE

Présentation de l'événement

Cet événement constate le placement d'une mise sur un support de pari sportif autorisé par l'ANJ, en choisissant la nature (pari simple, combiné ou système) et les paramètres de l'opération.

*
* *

Définitions :

Pronostics et pronostics élémentaires :

La notion de ***pronostic élémentaire*** correspond au choix d'un joueur sur un type de résultat défini.
La nomenclature utile à la codification des types de résultats autorisés et les phases de jeu sur lesquels ils portent, est publiée sur le site de l'ANJ.

Un ***pronostic*** est défini comme l'union de pronostics élémentaires. Une cote peut être associée au pronostic.

Remarque : pour un même support de pari, il convient de distinguer le pari simple, union de pronostics élémentaires formant un pronostic à une cote (le cas échéant), et le pari combiné, formé à partir d'au moins deux pronostics distincts, chacun étant associé à sa propre cote (le cas échéant). Par exemple, pour un match de football donné, il est possible de former un pari simple à partir du pronostic.

*
* *

Paris simples :

Le ***pari simple*** consiste à miser sur un pronostic portant sur une rencontre sportive ; le pari est gagnant si le pronostic correspond au résultat officiel de la rencontre sportive promulgué par les organisateurs.

En termes de formalisme, un pari simple est composé des éléments suivants :

- un support de pari sportif autorisé (i.e. une compétition autorisée) ;
- une rencontre sportive ;
- un pronostic ;
- une mise ;
- une cote, le cas échéant.

En termes de combinatoire, le pari simple correspond à une unique combinaison, et donne donc lieu à un seul pari.

Un pari simple multiple correspond à N paris simples, et donc N mises.

*
* *

Paris combinés :

Le ***pari combiné*** consiste à miser en un seul pari sur l'union de plusieurs paris élémentaires, chaque pari élémentaire faisant individuellement l'objet d'un pronostic. Le pari est gagnant lorsque la totalité des pronostics correspond aux résultats en fin de matchs, c'est à dire que tous les pronostics sont bons.

Un pari combiné est donc l'association des éléments suivants :

- l'union de tierces constituées de :
    - un support de pari sportif autorisé,

- une rencontre sportive,
- un pronostic ;

- une mise ;
- une cote, le cas échéant.

En termes de combinatoire, le pari combiné correspond à une seule combinaison, et donne donc lieu à un seul pari. On parle alors de pari combiné simple.

Si au moins deux des pronostics ne peuvent être combinés (ex : victoire et défaite simultanées sur une même rencontre sportive), le pari devient un pari combiné multiple, et donne lieu à N combinaisons, donc N paris et autant de mises – N étant à déterminer en fonction du nombre de paris combinés que l'on peut dénombrer.

*
* *

Paris système :

Le ***pari système*** est un pari multiple qui consiste à miser sur Y pronostics de résultats, avec Y ≥ 3 : on distingue alors le pari système dit « X sur Y » et le pari système dit « complexe ».

➔ Le pari système « X sur Y », avec X < Y, est un pari multiple, gagnant lorsqu'au moins X des Y pronostics de résultats sont bons.

En termes de combinatoire, le pari X sur Y consiste donc à effectuer $\binom{Y}{X}$ combinaisons. La mise totale est donc constituée de $\binom{Y}{X}$ mises élémentaires.

Remarque :

- ce type de pari système est également appelé pari multiple simple ou accumulateur ;
- si X = Y, il s'agit d'un pari combiné simple.

Le pari système complexe est la combinaison de paris simples, combinés et paris système « X sur Y ».

Les formules de pari système sont définies comme suit :

Nombre de pronostics	Formule de Pari système	Nombre de combinaisons	Type de combinaisons
3	TRIXIE	4	3 doubles 1 triple
	PATENT	7	3 simples 3 doubles 1 triple
4	YANKEE	11	6 doubles 4 triples 1 quadruple
	LUCKY15	15	4 simples 6 doubles 4 triples 1 quadruple
5	CANADIAN	26	10 doubles 10 triples 5 quadruples 1 combiné simple 5/5
	LUCKY31	31	5 simples 10 doubles 10 triples 5 quadruples 1 combiné simple 5/5
6	HEINZ	57	15 doubles 20 triples

			15 quadruples 6 systèmes 5/6 1 combiné simple 6/6
	LUCKY63	63	6 simples 15 doubles 20 triples 15 quadruples 6 systèmes 5/6 1 combiné simple 6/6
7	SUPERHEINZ	120	21 doubles 35 triples 35 quadruples 21 systèmes 5/7 7 systèmes 6/7 1 combiné simple 7/7
8	GOLIATH	247	28 doubles 56 triples 70 quadruples 56 systèmes 5/8 28 systèmes 6/8 8 systèmes 7/8 1 combiné simple 8/8
9	SUPERGOLIATH	502	36 doubles 84 triples 126 quadruples 126 systèmes 5/9 84 systèmes 6/9 36 systèmes 7/9 9 systèmes 8/9 1 combiné simple 9/9

La combinatoire de ces paris système doit être soigneusement respectée par l'opérateur dans son offre de paris sportifs.

*
* *

Paris spéciaux :

Un ***pari spécial*** est un pari simple qui consiste à miser sur plusieurs pronostics dépendants mais avec une seule cote.

Un pari spécial est composé des éléments suivants :

- un support de pari sportif autorisé (i.e. une compétition autorisée) ;
- une rencontre sportive ;
- plusieurs pronostics dépendants;
- une mise ;
- une cote.

En termes de combinatoire, le pari simple correspond à une seule combinaison, et donne donc lieu à un seul pari.

Remarque : Certains paris spéciaux peuvent être décrits comme des paris simples classiques (notamment lorsque la liste des pronostics est courte). Dans ces cas, il est tout à fait possible, et même encouragé, de présenter ces paris comme des paris simples. Par exemple, le pari spécial constitué des pronostics « Alice marque au moins un but » et « Bob marque au moins un but » peut s'exprimer comme un pari simple « Alice et Bob marquent au moins un but chacun ».

Lors de la prise de jeu, si une partie de la mise est dédiée à un jeu complémentaire, comme par exemple un jackpot, deux événements `PASPMISE` sont envoyés au coffre. Le premier avec la mise correspondant à la prise de jeu principale et le second à celle du jeu annexe. Ces deux événements ont des codes `Tech` différents mais présentent un code supplémentaire, `TechJeu`, permettant d'identifier de manière unique le jeu dans son ensemble.
Dans l'événement correspondant à la prise de jeu annexe, la balise `Jackpot` sera présente.

A noter que dans le cas où il y aurait plusieurs jeux complémentaires, autant d'événements PASPMISE que de jeux supplémentaires devront être envoyés.

Structure de l'enregistrement en format XML

PASPMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
Tech	1	1	string-256	Code technique interne du coupon de pari
TechJeu	0	1	string	Code technique interne du jeu (permettant de relier une ou plusieurs mises complémentaires à la mise principale)
Jackpot	0	1	balise vide	Précise si la prise de jeu correspond à une participation à un jeu complémentaire (cagnotte, jackpot…)
PaSp	1	64	PaSp	Description du pari
SoldeAvantMise	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le pari
Mise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
SoldeApresMise	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le pari
MiseAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
BonusAvantMise	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le pari
BonusMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
BonusApresMise	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le pari
BonusNom	0	1	string	Nom du bonus
Unite	0	1	string	Unité monétaire
Tel	0	1	Balise vide	Précise si le pari a été pris par téléphone
Info	0	1	string	Informations complémentaires

Description

Tech

Obligatoire, unique. Code technique interne du coupon de pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari dans la plateforme de jeux.

TechJeu

Optionnel, unique. Code technique interne du jeu. Ce code doit être renseigné lorsque dans la prise de jeu une partie de la mise est dédiée à un ou plusieurs jeux complémentaires, comme par exemple une cagnotte ou un jackpot. Ce code sera identique pour tous les événements composant la prise de jeu du joueur, qui auront, en revanche, des champs Tech différents.

Jackpot

Optionnel, unique. Précise si la mise correspond à la participation à un jeu complémentaire (comme une cagnotte ou un jackpot).

PaSp

Obligatoire. Description d'une combinaison de paris, unique dans le cas d'un pari simple, combiné ou système XY. Peut-être multivalué dans le cas d'un pari système complexe, si le pari système ne correspond pas aux formules usuelles (TRIXIE, PATENT, etc.) rappelées en II.8.1.a.

Si l'opérateur souhaite introduire sa propre formule de pari système, il doit au préalable en fournir la description, notamment en termes de combinatoire, à l'ANJ.

PaSp				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Combi`	1	1	Combinatoire	Type de combinatoire
`Mutuel`	0	1	Balise vide	Pari mutuel
`X`	0	1	Xxy	Paramètre du pari XY
`LigSp`	1	64	LigSp	LigSp de bulletin
`MiseBase`	0	1	nonNegativeDecimal	Mise de base, ou mise élémentaire

`SoldeAvantMise`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant le pari. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou d'un bonus.

`Mise`
Optionnel, unique. Montant de la mise effectuée depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApresMise`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après le pari. Ce champ est optionnel, et serait absent dans le cas où le pari serait exclusivement réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou d'un bonus.

`MiseAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de l'opérateur.

`BonusAvantMise`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant le pari. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMise`
Optionnel, unique. Montant du bonus misé.

`BonusApresMise`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le pari.

`BonusNom`
Optionnel, unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si le pari a été pris par appel téléphonique ou par SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

`Combi`
Obligatoire, unique. Type de combinatoire du pari.

L'entité `Combi` est de type `Combinatoire` :

Combinatoire	
Sous-type	Contraintes
`string`	La chaîne de caractères doit être égale à l'une des énumérations suivantes : • « S » pour un pari simple (y compris pari spécial) ; • « C » pour un pari combiné ; • « XY » pour un pari X/Y, ou accumulateur, ou pari multiple simple. Le paramètre `X` est déduit de l'entité XML `X` de l'entité `PaSp`. Le paramètre `Y` est déduit du nombre d'occurrences de l'entité XML `LigSp` de l'entité `PaSp` ;

	• « TRIXIE », « PATENT », « YANKEE », « LUCKY15 », « CANADIAN », « LUCKY31 », « HEINZ », « LUCKY63 », « SUPERHEINZ » « GOLIATH », et « SUPER GOLIATH » pour les paris système complexes prédéfinis ;

`Mutuel`
Optionnel, unique. Précise qu'il s'agit d'un pari mutuel (enjeux mutualisés)

`X`
Optionnel, unique. Paramètre `X` du pari dans le cadre d'un pari X/Y. L'entité `X` est du type `Xxy`.

Xxy	
Sous-type	Contraintes
`integer`	Entier compris entre 1 et 64

`LigSp`
Obligatoire, unique dans le cas d'un pari simple, multiple dans le cas d'un pari combiné (simple ou multiple) et d'un pari système (simple ou complexe). Ligne du bulletin correspondant au pari.

LigSp				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`RencSp`	1	16	RencSp	Rencontres sélectionnées
`PronoSp`	1	64	PronoSp	Pronostics indépendants
`Cote`	0	64	nonNegativeDecimal	Cote du pari
`Live`	0	1	Balise vide	Pari effectué sur la rencontre en direct (*live betting*)
`Banque`	0	1	Balise vide	Pari « banque »

`RencSp`
Obligatoire, multiple dans le cas de différentes rencontres au sein d'un même pari simple (ou d'une même patte d'un pari combiné).

RencSp				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Renc`	1	1	string	Nom de la rencontre et de la compétition
`Tech`	1	1	string-256	Code technique de la rencontre
`Part`	0	2	codeParticipant	Participant(s)
`Sport`	1	1	codeSport	Sport
`Cat`	0	1	codeCategorie	Catégorie
`Evnt`	1	1	codeEvenement	Nom de l'événement
`Disc`	0	1	codeDiscipline	Discipline
`Genre`	1	1	Genre	Genre
`Date`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de la rencontre

`MiseBase`
Optionnel, unique. Mise élémentaire. La mise totale associée à la prise de jeu est le produit de la mise élémentaire par le nombre de combinaisons du pari.

Par exemple :

- pour un pari simple ou un pari combiné (simple), la mise totale vaut la mise de base ;
- pour un pari X/Y, la mise totale vaut $\binom{Y}{X}$ fois la mise de base. Pour un 2/3, la mise totale vaut 3 fois la mise de base ;
- pour un pari TRIXIE, la mise totale vaut 4 fois la mise de base ; pour un pari PATENT, 7 fois la mise élémentaire, etc.

Remarque : les types préfixés par la chaîne code font l'objet d'une normalisation, totale ou partielle, par l'ANJ. Ces codes sont précisés dans la nomenclature ANJ.

Toute demande d'ajout d'un code doit parvenir à l'adresse nomenclature@anj.fr.

Cette démarche doit être distinguée de la demande d'inscription d'une compétition ou d'un type de résultats sur la liste prévue par le décret n° 2010-483 du 12 mai 2010 relatif aux compétitions sportives et aux types de résultats sportifs définis par l'Autorité Nationale des Jeux.

Description

`Renc`
Obligatoire, unique. Nom de la compétition et de la rencontre. Ce champ ne fait pas l'objet d'une codification : il s'agit de l'intitulé la compétition et de la rencontre tels qu'ils sont affichés au joueur. Il doit, en revanche, être mis sous forme canonique :

- la suppression des diacritiques indépendamment de la casse (accents aigus, graves et circonflexes, trémas et cédilles),
- le passage à la casse supérieure,
- la suppression des caractères hors de la classe de caractères [0-9A-Z'].

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique de la rencontre. Utilisé par l'opérateur pour identifier la rencontre dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Sport`
Obligatoire, unique. Sport auquel est rattachée la rencontre sportive. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Cat`
Optionnel, unique. Catégorie du sport pratiqué. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Cette entité est optionnelle au sens du XSD : si la nomenclature référence des catégories pour un sport, cette entité devient obligatoire pour les événements XML relatifs à ce sport.

`Evnt`
Obligatoire, unique. Evènement auquel est rattachée la rencontre sportive. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Disc`
Optionnel, unique. Discipline du sport pratiqué. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Cette entité est optionnelle au sens du XSD : si la nomenclature référence des disciplines pour un sport, cette entité devient obligatoire pour les événements XML relatifs à ce sport.

`Genre`
Obligatoire, unique. Genre associé à la rencontre. L'entité `Genre` est du type `Genre`.

Genre	
Sous-type	Contraintes
`String`	La chaîne de caractères doit être égale à l'une des énumérations suivantes : « H », « F » ou « M » désignant respectivement « Homme », « Femme » ou « Mixte »

`Date`
Obligatoire, unique. Horodatage du début de la rencontre, au format UTC. Cet horodatage doit refléter la date prévue de la rencontre (si celle-ci n'a pas commencé, sa date réelle dans le cas contraire) au moment de la prise du pari, et est donc susceptible d'évoluer sur des paris postérieurs si celle-ci venait à être décalée.

`Part`
Optionnel. Multivalué (x2). Participant à la rencontre. Obligatoire uniquement lorsque le pari concerne une unique rencontre et que celle-ci oppose deux participants (deux équipes, deux joueurs) : il n'est en particulier pas question de lister l'ensemble des participants à une course, ou l'ensemble des membres d'une équipe, ni d'inclure plusieurs équipes dans une seule valeur. Ce champ doit également rester vide lorsque le pari concerne les performances de deux participants ne s'affrontant pas toujours directement sur l'ensemble de la compétition visée (dans le cadre d'un championnat par exemple) ou lorsqu'il s'agit de deux joueurs d'une équipe (duel de buteurs par exemple).
Ce champ reprend le nom du participant tel qu'il est affiché au joueur. Il doit, en revanche, être mis sous forme canonique, tout comme l'entité `Renc`. :

- suppression des diacritiques indépendamment de la casse (accents aigus, graves et circonflexes, trémas et cédilles),
- passage à la casse supérieure,
- suppression des caractères hors de la classe de caractères [0-9A-Z' -].

Enfin, les deux participants à la rencontre doivent être renseignés dans le même ordre que présenté dans le champ `Renc`, qui doit lui-même être conforme à l'ordre donné par l'organisateur de la compétition.

`PronoSp`
Obligatoire. Pronostic du pari. A noter que cette valeur peut être multivariée lorsque le joueur a pris plusieurs paris différents sur une même issue (exemple : grille de paris où un joueur aurait « coché » plusieurs résultats possibles pour une même rencontre).

PronoSp				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`TypeRes`	1	64	codeTypeResultat	Type de résultat
`Choix`	1	64	string	Choix de résultat

`Cote`
Optionnel. Cote européenne (format décimal) affichée au joueur lors de la prise de pari. Il s'agit de la cote présentée au joueur. La cote est associée à un pronostic `PronoSp` et peut être multivariée si `PronoSp` l'est. A noter que dans ce cas les entités `PronoSp` et `Cote` constituent une séquence.

La cote peut ne pas apparaître dans le cas d'un pari combiné présenté sous forme de grille.

`Live`
Optionnel. Nul si présent. Présent lorsque le pari est effectué, en temps réel, sur la rencontre en direct.

`Banque`
Optionnel. Présent lorsque le pari est un pari système dont au moins l'un des pronostics « mis en banque/base/… » doit se réaliser pour être gagnant. Ce type de pari permet de diminuer le nombre de paris combinés contenus dans un pari système et donc de réduire la mise totale du pari système. Le pronostic en « banque/base/… » sera présent dans toutes les combinaisons du pari système.

`TypeRes`
Obligatoire. Type de résultat associé au pronostic. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification par sport. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ. Dans le cas de paris spéciaux il peut y avoir plusieurs valeurs (une pour chaque choix, en précédant à chaque fois le choix correspondant).

`Choix`
Obligatoire. Choix associé au type de résultat, comprenant également l'intitulé du pari affiché au joueur, de telle manière à ce que ce champ suffise à décrire le support du pari. Dans le cas de paris spéciaux ce champ peut apparaître plusieurs fois.

Remarque 1

Les champs `[SoldeAvantMise, Mise, SoldeApresMise]` `[BonusAvantMise, BonusMise, BonusApresMise]` doivent être présents ou absents simultanément.

Remarque 2

L'opérateur peut proposer des paris « gratuits ». Dans ce cas, le bonus doit être attribué au joueur à partir d'un événement `CPTEALIMOPE`. Lors de la prise de pari, le montant du pari « gratuit » sera déduit du compartiment bonus et la mention pari « gratuit » sera précisée dans le champ <`BonusNom`>. Si le pari est gagnant, il est toléré que la mise soit déduite du gain payé au joueur, soit un gain correspondant à la $mise * (cote - 1)$.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.1).

II.8.1.b Gain sur un pari - PASPGAIN

Présentation de l'événement

Au moment du débouclage des paris, un événement de gain PASPGAIN est généré pour chaque pari gagnant.

A l'issue du résultat d'une compétition sportive ayant fait l'objet de paris mutuels, l'opérateur calcule le rapport des paris, identifie les gagnants et génère le gain correspondant pour chacun d'entre eux ;

Pour les paris à cote, l'opérateur identifie les gagnants et génère un gain correspondant à la cote annoncée lors du pari (ou lors du cashout le cas échéant) à l'issue d'une compétition.

Remarques

- Si l'événement de gain fait suite à la promulgation d'un résultat ou à une action de l'opérateur, il est poussé immédiatement dans le coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'événement de gain fait suite à une action du joueur (exemple : cashout manuel), l'action du joueur fait office d'acquittement et la balise `<Supervision/>` n'est pas utilisée.

Structure de l'enregistrement en format XML

PASPGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string-256	Code technique interne du coupon pari
`DateMise`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure de la mise
`DateHeure`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure du résultat du pari
`Cashout`	0	1	Cashout	Cashout du joueur
`SoldeAvantGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le gain
`Gain`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`SoldeApresGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le gain
`GainAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de gain
`BonusAvantGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le gain
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`BonusApresGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le gain
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique du pari gagné identique à celui utilisé lors de la mise sur le pari.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC de la mise associée au gain.

`DateHeure`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC du résultat sur lequel portait la mise associée au gain. (Dans le cas d'un pari combiné ou système, c'est la date et l'heure du résultat de la patte entraînant le gain, et dans le cas d'un cashout, c'est l'heure de la demande par le joueur qui est attendue).

`Cashout`
Optionnel, unique. Ce champ permet d'indiquer, dans le cas du rachat partiel ou total du pari par l'opérateur à une cote différente, les conditions de l'opération. Ce champ est obligatoire lorsque le joueur effectue un cashout de sa mise.

`SoldeAvantGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain.

`Gain`
Optionnel, unique. Montant du gain : hors abondement.

`SoldeApresGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain.

`GainAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de gain.

`BonusAvantGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus.

`BonusApresGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Information complémentaire fournie au joueur, résultat gagnant et dans le cas des paris mutuels, montant de la masse des paris.

Structure de l'enregistrement en format XML

Cashout				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Rachat`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du pari racheté
`Cote`	0	1	nonNegativeDecimal	Cote du rachat

Description

`Rachat`
Optionnel, unique. Montant de la mise racheté par l'opérateur. Ce montant peut être inférieur ou égal à la mise.

`Cote`
Optionnel, unique. Cote à laquelle a été racheté le pari par l'opérateur.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.2).

II.8.1.c Annulation d'un pari - PASPANNUL

Présentation de l'événement

Le pari est annulé par le joueur ou bien par l'opérateur, par exemple, si la ou une des compétitions sur laquelle le pari porte est annulée.

Remarque 1 :

- Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur (exemple : abandon lors d'un match de tennis) elle est alors transmise immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'annulation est demandée par le joueur, la demande faisant office d'acquittement, l'événement est alors transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`.

Remarque 2 :

Certaines options permettent aux joueurs de modifier leurs paris avant le début de la rencontre. Dans ce cas, le pari initial est annulé avec un événement `PASPANNUL`, en précisant dans le champ `<Info>` le code `Tech` correspondant au nouveau pari. Un nouvel événement `PASPMISE` est transmis au coffre avec un code `Tech` différent de celui du pari initial. Dans le champ `<Info>` associé à la nouvelle mise, le code `Tech` du pari initial sera précisé.

Structure de l'enregistrement en format XML

PASPANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string-256	Code technique interne du pari annulé
`DateMise`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure de la mise
`Motif`	1	1	string-32	Motif de l'annulation
`SoldeAvantRembours`	0	1	decimal	Montant du solde avant l'annulation
`MontantRembours`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du remboursement
`SoldeApresRembours`	0	1	decimal	Montant du solde après l'annulation
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant l'annulation
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'annulation
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après l'annulation
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si l'annulation a été effectuée via téléphone
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique du pari annulé identique à celui utilisé lors de la mise sur le pari.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC de la mise associée à l'annulation.

`Motif`
Obligatoire, unique. Ce champ permettra de préciser le motif de l'annulation, les valeurs possibles sont :

- « `NonConforme` » lorsque le pari porte sur une rencontre, ou sur type d'événement, non autorisé par l'ANJ ;
- « `MSE` » lorsque le match est sans enjeu ;
- « `RencontreAnnulee` » lorsque la rencontre est annulée ;

- « Resultat » lorsque le pari est annulé du fait du résultat (par exemple suite à un abandon au tennis ou encore à la non-participation d'un participant – comme par exemple un joueur remplaçant ne rentrant pas en jeu) ;
- « Joueur » lorsque le pari est annulé à l'initiative du joueur ;
- « PariModifie » lorsque le joueur modifie sa prise de pari. La mise initiale est annulée et une nouvelle mise est transmise au coffre. Les champs <Info> de ces événements permettront de relier les événements entre eux ;
- « LateBet » lorsque le pari a été pris alors que son résultat était déjà connu. Dans ce cas, il faudra préciser dans le champ Info l'heure à laquelle le résultat en question était déjà connu ;
- « Autre ». Dans ce cas, le champ Info servira à préciser la nature exacte de l'annulation. Notamment dans le cas de problèmes techniques (intitulé ou fournisseur), le champ Info permettra d'indiquer la cause exacte de l'annulation.

SoldeAvantRembours
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation du pari.

MontantRembours
Optionnel, unique. Montant du remboursement.

SoldeApresRembours
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation du pari.

BonusAvant
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'annulation.

BonusMouvement
Optionnel, unique. Montant de l'annulation.

BonusApres
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'annulation.

Unite
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

Tel
Optionnel, unique. Précise si l'annulation a été effectuée via un appel téléphonique ou un SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

Info
Optionnel, unique. Information complémentaire fournie au joueur, cause et conditions de l'annulation. Ce champ est obligatoire dans le cas d'annulations aux motifs « LateBet » ou « Autre ».

Des exemples illustratifs de l'événement peuvent être trouvés en annexe (partie IV.6.3).

II.8.1.d Cas particulier de la « Fantasy League »

Pour participer à une « Fantasy League », chaque joueur choisit un nombre déterminé d'acteurs de la compétition ou manifestation sportive considérée (*composition*). Lors de son inscription à la « Fantasy League », le joueur acquitte une mise qui vient alimenter la masse commune attachée à la « Fantasy League ». Il formule ensuite une liste de paris sportifs portant sur la réalisation de faits de jeu par ces acteurs. L'exactitude des pronostics sportifs permet au joueur d'acquérir un nombre de points fixé selon le règlement du jeu. Les joueurs de chaque « Fantasy League » sont enfin classés selon le nombre de points obtenus à l'issue de la compétition ou manifestation sportive, leur rang au classement détermine le montant de leur gain, les rangs gagnants se partageant la masse après déduction des prélèvements et commissions par l'opérateur.

Les paris sportifs sous la forme mutuelle répondant au fonctionnement décrit des « Fantasy League » suivent une cinématique composée, a minima, de 3 étapes :

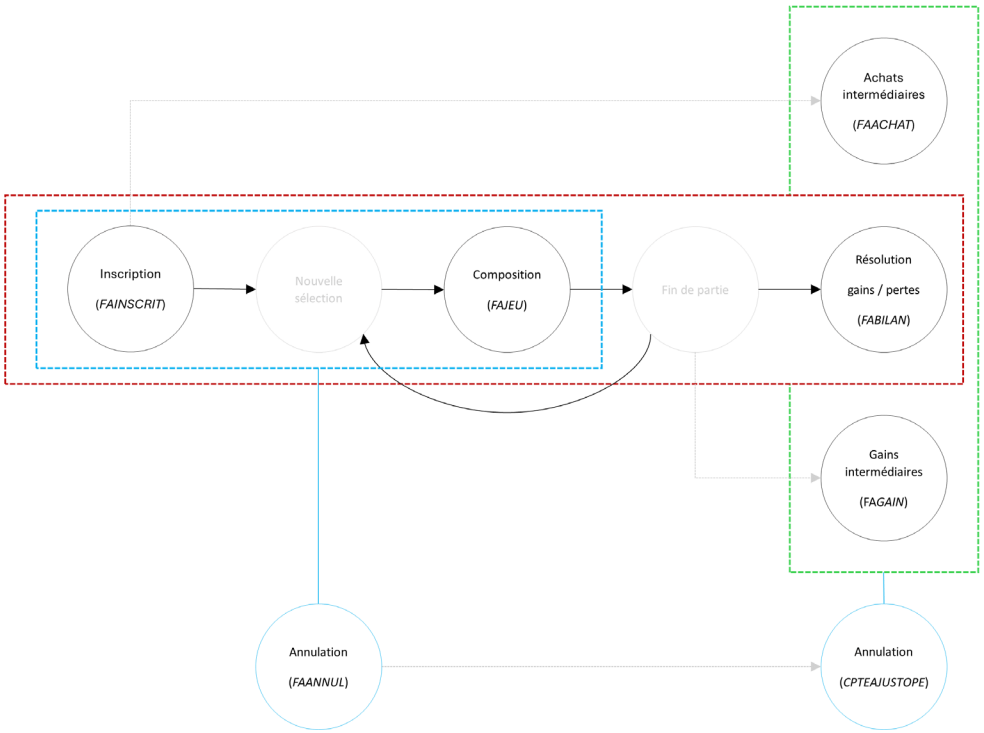
- Inscription et mise pour participer à une « Fantasy League » (FAINSCRIT) ;
- Composition d'une ou plusieurs *sélections* (FAJEU) ;
- Bilan financier suite à l'exécution du ou des paris (FABILAN).

D'autres événements peuvent survenir au cours d'une « Fantasy League » :

- Si le joueur réalise, au cours d'une « Fantasy League », un objectif optionnel et préalablement fixé par l'opérateur, il peut immédiatement obtenir un gain intermédiaire (FAGAIN) ;
- Si l'opérateur le propose, le joueur peut acheter un « avantage » de jeu au cours d'une « Fantasy League » (FAACHAT) ;
- L'opérateur ou le joueur peuvent annuler une « Fantasy League » en cours pour diverses raisons (FAANNUL) ; dans ce cas, les gains et dépenses peuvent nécessiter d'être remboursés (CPTEAJUSTOPE) et aucun bilan financier (FABILAN) n'est attendu.

Les opérateurs intègrent les six événements présentés ci-dessus pour les jeux répondant au fonctionnement de la « Fantasy League » par dérogation aux événements spécifiques aux paris sportifs (PASPMISE, PASPGAIN et PASPANNUL).

Le schéma ci-dessous présente sous forme d'automate le principe de fonctionnement :



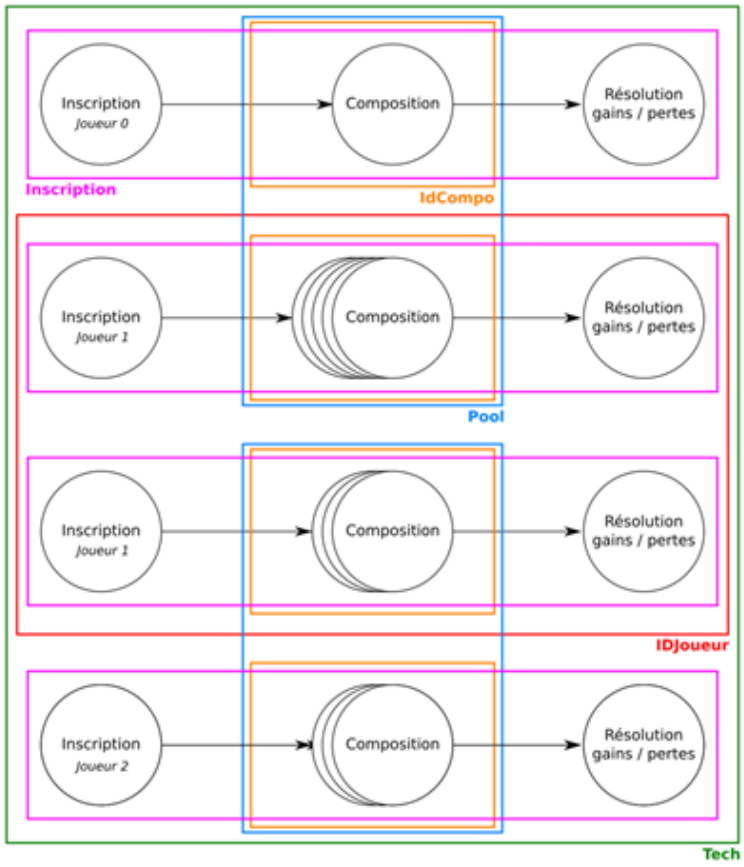
Afin d'assurer la traçabilité des opérations de jeu, quatre codes techniques sont utilisés dans les événements de jeu, les trois derniers étant spécifiques à l'offre de paris sportifs sous la forme mutuelle répondant au fonctionnement de la « Fantasy League ».

Le code `Tech` est l'identifiant unique d'une « Fantasy League », tous les événements d'une même « Fantasy League » partagent ce code.

Le code `Inscription` est un code associé à l'inscription d'un joueur et l'acquittement de sa mise. Tous les événements rattachés à cette inscription partagent ce code. Si un joueur s'inscrit plusieurs fois à la même « Fantasy League » (cas du *multi-entrée*), chacune de ces inscriptions dispose de son propre code Inscription.

Au cours d'une « Fantasy League », les règles peuvent impliquer que la *sélection* d'un joueur « n'affronte » qu'une partie des autres *sélections*. Elles sont dans ce cas regroupées à l'aide du code `Pool`. Ce code est à usage unique et ne doit pas être réutilisé au cours d'une même « Fantasy League ».

Enfin, jusqu'à une date fixée par l'opérateur, un joueur peut modifier la *composition* de sa *sélection*. Dans ce cas, un nouvel événement `FAJEU` remplace le précédent. Le code `IDCompo` permet d'associer ces différents `FAJEU` entre eux, ainsi couplés à la date de l'événement, il est possible de suivre l'évolution de la *sélection* d'un joueur sous la forme d'un historique.



II.8.1.d.1 Inscription d'un joueur : FAINSCRIT

Présentation de l'événement

Le joueur peut s'inscrire pour une ou plusieurs « Fantasy League » ; l'événement FAINSCRIT enregistre toutes les informations relatives à cette inscription. Il spécifie en particulier le code `Tech` et le code `Inscription` qui permet la traçabilité des événements.

L'événement dispose de tous les champs nécessaires pour décrire un mouvement financier.

Structure de l'enregistrement en format XML

FAINSCRIT				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Inscription`	1	1	string	Identifiant de l'inscription
`Tech`	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
`Description`	1	1	string	Description de la « Fantasy League »
`Sport`	1	1	codeSport	Sport
`Cat`	0	1	codeCategorie	Catégorie
`Evnt`	1	1	codeEvenement	Nom de l'événement
`Disc`	0	1	codeDiscipline	Discipline
`Format`	1	1	format	Format de la « Fantasy League »
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Solde du joueur avant événement
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`SoldeApres`	0	1	decimal	Solde du joueur après événement
`BonusAvant`	0	1	decimal	Bonus du joueur avant événement
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`BonusApres`	0	1	decimal	Bonus du joueur après événement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si l'inscription a été prise par téléphone
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les joueurs inscrits à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant.

`Description`
Obligatoire, unique. Description de la « Fantasy League ».

`Sport`
Obligatoire, unique. Sport auquel est rattachée la rencontre sportive. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Cat`
Optionnel, unique. Catégorie du sport pratiqué. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Evnt`
Obligatoire, unique. Evènement auquel est rattachée la rencontre sportive. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Disc`

Optionnel, unique. Discipline du sport pratiqué. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ. Cette entité est optionnelle au sens du XSD : si la nomenclature fait référence à plusieurs disciplines pour un sport, cette entité devient obligatoire pour les événements XML relatifs à chacune d'elles.

`Format`
Obligatoire, unique. Format de la « Fantasy League ». Celui-ci est présenté sous la forme d'un quadruplet de la valeur A/B/C[/D] où A représente le nombre de joueurs minimum accepté, B représente le nombre de joueurs maximum accepté (ou 0 s'il n'y a pas de maximum), C le nombre de gagnants à l'issue de la « Fantasy League » (ou 0 s'il n'est pas déterminé au moment de l'inscription) et D les options de cette dernière.
Les options (cumulables) sont :

- S s'il s'agit d'un satellite,
- A si les achats intermédiaires sont autorisés,
- G si les gains intermédiaires sont autorisés.

Par exemple : 2/0/0 ou 10/0/5/AG.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de la mise effectuée depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où le pari serait exclusivement réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement de mise et / ou à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le pari.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si le pari a été pris par appel téléphonique ou par SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, Unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.1.d.2 Choix d'une sélection : FAJEU

Présentation de l'événement

La composition du joueur est tracée à l'aide d'un événement `FAJEU` qui précise la sélection retenue et ajoute les informations complémentaires de traçabilité. Cet événement est à utiliser aussi bien pour les nouvelles sélections que pour le remplacement d'une sélection existante.

Structure de l'enregistrement en format XML

FAJEU				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Inscription`	1	1	string	Identifiant de l'inscription
`Tech`	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
`Pool`	1	1	string	Identifiant de masse
`Description`	1	1	string	Description du support de jeu
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires
`IDCompo`	1	1	string	Identifiant de la composition
`DateCompo`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de prise en compte
`Composition`	1	64	Choix	Composition

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les événements relatifs à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant `Tech`.

`Pool`
Obligatoire, unique. Les joueurs d'une même « Fantasy League » peuvent être amenés à se rencontrer par sous-groupes. Chaque sous-groupe dispose d'un identifiant unique et non réutilisable dans une « Fantasy League ».

`Description`
Obligatoire, unique. Description du support de jeu (règles, etc.).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

`IDCompo`
Obligatoire, unique. Identifiant de la composition permettant sa traçabilité.

`DateCompo`
Obligatoire, unique. Date de prise en compte de la composition du joueur.

`Composition`
Obligatoire, multiple. Ensemble de choix détaillant la composition sélectionnée par le joueur.

Structure de l'enregistrement en format XML

Choix				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Nom`	1	1	string	Nom du sportif sélectionné
`Info`	1	1	string	Informations complémentaires

Description

`Nom`
Obligatoire, unique. Nom du participant entrant dans la composition du joueur.

`Info`

Obligatoire, unique. Ce champ permet d'ajouter des précisions à la sélection du joueur tel que le poste du participant occupé dans la sélection du joueur.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.1.d.3 Clôture et bilan financier d'une « Fantasy League » – FABILAN

Présentation de l'événement

A la fin d'une « Fantasy League », un événement de clôture `FABILAN` est généré pour chaque joueur afin d'établir un bilan financier et cela, même si un joueur ne remporte aucun gain.
Les éventuels gains et achats intermédiaires ne doivent pas être pris en compte pour établir ce bilan financier.

Remarque :

Cet événement est transmis au coffre au moment de la promulgation du résultat de la Fantasy League sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Structure de l'enregistrement en format XML

FABILAN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Inscription`	1	1	string	Identifiant de l'inscription
`Tech`	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
`Classement`	0	1	integer	Classement du joueur
`Points`	1	1	nonNegativeDecimal	Nombre de points du joueur
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Solde du joueur avant événement
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`SoldeApres`	0	1	decimal	Solde du joueur après événement
`BonusAvant`	0	1	decimal	Bonus du joueur avant événement
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`BonusApres`	0	1	decimal	Bonus du joueur après événement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les événements relatifs à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant `Tech`.

`Classement`
Optionnel, unique. Classement final du joueur à la fin de la « fantasy league ». Ce champ doit être obligatoirement renseigné pour les joueurs classés. En particulier, il doit impérativement être précisé lorsque le joueur finit à une place lui octroyant un gain.

`Points`
Obligatoire, unique. Nombre de points obtenus par le joueur à la fin de la « fantasy league ».

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment bonus du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.1.d.4 Gain intermédiaire – FAGAIN

Présentation de l'événement

Si l'opérateur souhaite offrir des gains intermédiaires suite à des résultats particuliers, ceux-ci seront reversés au joueur au cours d'une « Fantasy League » à l'aide de l'événement `FAGAIN`.

Le motif d'un tel gain doit être précisé dans le champ dédié.

Remarque

Cet événement est transmis au coffre au moment de la promulgation du résultat intermédiaire de la Fantasy League sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Structure de l'enregistrement en format XML

FAGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Inscription`	1	1	string	Identifiant de l'inscription
`Tech`	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
`Motif`	1	1	string	Motif de l'événement
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Solde du joueur avant événement
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`SoldeApres`	0	1	decimal	Solde du joueur après événement
`BonusAvant`	0	1	decimal	Bonus du joueur avant événement
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`BonusApres`	0	1	decimal	Bonus du joueur après événement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les événements relatifs à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant `Tech`.

`Motif`
Obligatoire, unique. Chaque `FAGAIN` doit être motivé. Il s'agit d'un champ libre qui permet à l'opérateur d'expliquer le motif du gain intermédiaire.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment bonus du compte joueur.

`BonusApres`

Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.1.d.5 Achat intermédiaire – FAACHAT

Présentation de l'événement

L'opérateur peut proposer des options d'achats (bonus ou options) au cours d'une « Fantasy League » à l'aide d'un événement `FAACHAT`. Le motif d'un achat est obligatoirement précisé dans le champ dédié.

Structure de l'enregistrement en format XML

FAACHAT				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Inscription`	1	1	string	Identifiant de l'inscription
`Tech`	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
`Motif`	1	1	string	Motif de l'événement
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Solde du joueur avant événement
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`SoldeApres`	0	1	decimal	Solde du joueur après événement
`BonusAvant`	0	1	decimal	Bonus du joueur avant événement
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
`BonusApres`	0	1	decimal	Bonus du joueur après événement
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les événements relatifs à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant `Tech`.

`Motif`
Obligatoire, unique. Chaque `FAACHAT` doit être motivé. Il s'agit d'un champ libre qui permet à l'opérateur d'expliquer le motif de l'achat.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment bonus du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`

Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.1.d.6 Annulation d'une « Fantasy League » – FAANNUL

Présentation de l'événement

Cet événement est enregistré à l'initiative du joueur ou de l'opérateur pour annuler une inscription à une « Fantasy League » ou de la « Fantasy League » elle-même et de tous les événements qui lui sont liés. Il reflète le remboursement de l'inscription et des éventuelles options.

Si d'autres événements financiers sont liés à cette inscription et doivent faire l'objet d'un ajustement, ceux-ci doivent être effectués à l'aide d'un événement `CPTEAJUSTOPE`.

Remarques :

- Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur ou à la demande de l'ANJ, le `FAANNUL` est alors transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'annulation est demandée par le joueur la demande faisant office d'acquittement, le `FAANNUL` est transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`.

Structure de l'enregistrement en format XML

FAANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
Inscription	1	1	string	Identifiant de l'inscription
Tech	1	1	string	Identifiant de la « Fantasy League »
Motif	1	1	string	Motif de l'événement
SoldeAvant	0	1	decimal	Solde du joueur avant événement
SoldeMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
SoldeApres	0	1	decimal	Solde du joueur après événement
BonusAvant	0	1	decimal	Bonus du joueur avant événement
BonusMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du mouvement
BonusApres	0	1	decimal	Bonus du joueur après événement
Unite	0	1	string	Unité monétaire
Tel	0	1	Balise vide	Précise si l'annulation a été effectuée par téléphone
Info	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription. Un joueur s'inscrivant plusieurs fois à une même « Fantasy League » (i.e. multi-entrée), dispose d'un code `Inscription` différent pour chaque inscription.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique de la « Fantasy League ». Tous les événements relatifs à une même « Fantasy League » disposent du même identifiant `Tech`.

`Motif`
Obligatoire, unique. Chaque `FAANNUL` doit être motivé. Ce champ permettra de préciser le motif de l'annulation, les valeurs possibles sont :

- « `NonConforme` » lorsque la rencontre est non conforme à la liste sport ;
- « `MSE` » lorsque le match est sans enjeu ;
- « `RencontreAnnulee` » lorsque la rencontre est annulée ;
- « `Resultat` » lorsque la rencontre est annulée du fait du résultat ;
- « `NombreJoueurs` » lorsque le nombre de joueurs minimum de la « Fantasy League » n'est pas atteint ;
- « `Joueur` » lorsque la prise de jeu est annulée à l'initiative du joueur ;
- « `Autre` » le champ `Info` servira à préciser la nature exacte.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment solde du compte joueur.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment solde du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur avant le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du mouvement financier effectué depuis le seul compartiment bonus du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du seul compartiment bonus du compte joueur après le mouvement financier. Ce champ n'est pas précisé dans le cas où le pari est réalisé à partir du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si l'annulation a été effectuée via un appel téléphonique ou un SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt. Ce champ est obligatoire dans le cas d'une annulation au motif « `Autre` ».

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.6.4).

II.8.2 Pari hippique

II.8.2.a Mise sur un pari - PAHIMISE

Présentation de l'événement.

Le joueur parie sur une rencontre hippique.

Remarque :

Lors de la prise de jeu, si une partie de la mise est dédiée à un jeu complémentaire, comme par exemple de type cagnotte ou jackpot, deux événements `PAHIMISE` sont envoyés au coffre. Le premier avec la mise correspondant à la prise de jeu principale et le second à celle du jeu annexe. Ces deux événements ont des codes `Tech` différents mais présentent un code supplémentaire, `TechJeu`, permettant d'identifier de manière unique le jeu dans son ensemble.
Dans l'événement correspondant à la prise de jeu annexe, la balise `Jackpot` sera présente.
A noter que dans le cas où il y aurait plusieurs jeux complémentaires, autant d'événements `PAHIMISE` que de jeux supplémentaires devront être envoyés.

Structure de l'enregistrement en format XML

PAHIMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string-256	Code technique interne du pari
`TechJeu`	0	1	string	Code technique interne du jeu (permettant de relier une ou plusieurs mises complémentaires à la mise principale)
`Jackpot`	0	1	Balise vide	Précise si la prise de jeu correspond à une participation à un jeu complémentaire (cagnotte, jackpot…)
`Desc`	1	64	Desc	Description du pari
`SoldeAvantMise`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le pari
`Mise`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
`SoldeApresMise`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le pari
`MiseAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
`BonusAvantMise`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le pari
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApresMise`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le pari
`BonusNom`	0	1	string	Nom du bonus
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si le pari a été pris par téléphone
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne du coupon de pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari dans la plateforme de jeux.

`TechJeu`
Optionnel, unique. Code technique interne du jeu. Ce code doit être renseigné lorsque dans la prise de jeu, une partie de la mise est dédiée à un ou plusieurs jeux complémentaires, par exemple une cagnotte ou un jackpot. Ce code sera identique pour tous les événements composant la prise de jeu du joueur, qui auront, en revanche, des champs `Tech` différents.

`Jackpot`
Optionnel, unique. Précise si la mise correspond à la participation à un jeu complémentaire (comme une cagnotte ou un jackpot).

`Desc`
Obligatoire, multiple. Description du pari. Pour les paris ayant des mises sur plusieurs courses, ce champ est renseigné autant de fois qu'il y a de courses différentes sélectionnées par le joueur.

`SoldeAvantMise`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le pari. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`Mise`
Optionnel, unique. Montant de la mise. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApresMise`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le pari. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`MiseAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de l'opérateur.

`BonusAvantMise`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le pari. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApresMise`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le pari. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusNom`
Optionnel, unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si le pari a été pris par appel téléphonique ou par SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Structure de l'enregistrement en format XML

Desc				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`DateHeure`	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la course
`Hippodrome`	1	16	string	Nom de l'hippodrome
`Pays`	1	16	string-64	Pays de l'hippodrome
`Reunion`	1	16	integer	Numéro de la réunion
`CNom`	0	16	string	Nom de la course
`CNum`	0	16	integer	Numéro de la course
`Clair`	1	1	string	Libellé du pari affiché au joueur
`PronoPH`	1	1	PronoPH	Pronostic

Description

`DateHeure`
Optionnel, unique. Date et heure de la course. Ce champ est obligatoire lorsque l'élément `Desc` porte sur le résultat d'une seule course. Il n'est facultatif que pour les paris portant sur une ou plusieurs réunions dans leur ensemble, comme par exemple les duels de jockeys sur l'ensemble d'une réunion.

`Hippodrome`

Obligatoire, multiple. Hippodrome dans lequel se déroule la réunion. Ce champ fait l'objet d'une énumération disponible sur le site de l'ANJ. Lorsque le pari unitaire représenté par l'élément `Desc` porte sur plusieurs réunions (par exemple pour un duel d'entraîneur portant sur 2 réunions de la même journée), il faut renseigner chacune des réunions concernées.

`Pays`
Obligatoire, unique. Pays dans lequel se situe l'hippodrome.

`Reunion`
Obligatoire, multiple. Numéro de la réunion tel qu'affiché au joueur. Lorsque le pari unitaire représenté par l'élément `Desc` porte sur plusieurs réunions (par exemple pour un duel d'entraîneur portant sur 2 réunions de la même journée), il faut renseigner chacune des réunions concernées.

`CNom`
Optionnel, multiple. Nom de la course. Libellé du prix tel qu'affiché au joueur. Ce champ doit être mis sous forme canonique :

- la suppression des diacritiques indépendamment de la casse (accents aigus, graves et circonflexes, trémas et cédilles),
- le passage à la casse supérieure,
- la suppression des caractères hors de la classe de caractères [0-9A-Z' -].

Ce champ est obligatoire lorsque l'élément `Desc` porte sur le résultat d'une seule course. Il n'est facultatif que pour les paris portant sur une ou plusieurs réunions dans leur ensemble, comme par exemple les duels de jockeys sur l'ensemble d'une réunion. Enfin, dans le cas où seulement une partie des courses d'une réunion seraient visées, il conviendra de préciser le nom de chacune des courses concernées.

`CNum`
Optionnel, multiple. Numéro de la course dans la réunion. Ce champ est obligatoire lorsque l'élément `Desc` porte sur le résultat d'une seule course. Il n'est facultatif que pour les paris portant sur une réunion ou plusieurs réunions dans leur ensemble, comme par exemple les duels de jockeys sur l'ensemble d'une réunion. Enfin, dans le cas où seulement une partie des courses d'une réunion seraient visées, il conviendra de préciser le numéro de chacune des courses concernées.

`Clair`
Obligatoire, unique. Libellé du pari tel qu'il est affiché au joueur lors du pari. Dans le cas de paris portant sur d'autres caractéristiques que le seul numéro des chevaux (duel de jockeys, sexe ou âge du cheval gagnant, par exemple, sous réserve que les paris sur ces caractéristiques soient autorisés), il faudra veiller à ce que ce champ suffise à la compréhension du pari.

`PronoPH`
Obligatoire, unique. Pronostic du joueur.

Structure de l'enregistrement en format XML

PronoPH				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Type`	1	1	string-64	Type de pari
`Base`	0	64	string-64	Numéro(s) du(es) cheval(aux) de base
`Choix`	0	1	string	Choix du joueur (si le pari ne porte pas sur des numéros de chevaux)
`Champ`	0	1	Balise vide	Pari champ réduit ou total
`Combinaison`	0	1	Balise vide	Pari en combinaison
`Associes`	0	64	string-64	Numéro(s) du(es) cheval(aux) associés
`Tlo`	0	1	Balise vide	Sélection de l'option tous les ordres
`MiseBase`	1	1	nonNegativeDecimal	Mise élémentaire
`Nombre`	1	1	integer	Nombre de paris élémentaires
`Coef`	0	64	nonNegativeDecimal	Coefficient multiplicateur du gain

Description

`Type`
Obligatoire, unique. Type de pari hippique. Ce champ est libre, toutefois l'opérateur doit conserver la même chaîne entre deux paris d'un même type.

`Base`

Optionnel, multiple. Cheval figurant dans la sélection de base du joueur. Suivant le type de pari, l'ordre d'apparition des lignes peut avoir de l'importance. Ce champ est obligatoire pour tous les paris portant sur les numéros des chevaux.

`Choix`
Optionnel, unique. Choix du joueur dans le cas où il s'agirait d'un pari portant sur d'autres caractéristiques que le numéro du cheval.

`Champ`
Optionnel, unique. La présence de cette balise indique que le pari est effectué en champ partiel ou total. Les chevaux associés seront indiqués obligatoirement dans le champ `Associes`.

`Combinaison`
Optionnel, unique. La présence de cette balise indique que le pari effectué comprend plusieurs combinaisons (i.e. que le pari correspond à plusieurs combinaisons de k des n chevaux de base ou associés sélectionnés avec k strictement inférieur à n. Autrement dit, cette balise doit être transmise lorsque le nombre de chevaux de base ou associés excède le nombre de chevaux figurant dans un pari unitaire).

`Associes`
Optionnel, multiple. Cheval figurant dans la sélection champ réduit ou champ complet du joueur. Suivant le type de pari, l'ordre d'apparition des lignes aura de l'importance. En cas de champ total, l'ensemble des chevaux seront renseignés.

`Tlo`
Optionnel, unique. La présence de cette balise indique que la sélection du joueur comprend tous les ordres possibles.

`MiseBase`
Obligatoire, unique. Mise élémentaire du joueur. La mise totale associée à la prise de jeu est le produit de la mise élémentaire par le nombre de combinaisons du pari.

`Nombre`
Obligatoire, unique. Nombre de paris élémentaires constituant le pari.

`Coef`
Optionnel, multiple. Coefficient multiplicateur associé au gain éventuel du pari. Lorsqu'il est précisé, ce champ doit apparaître autant de fois qu'il y a de paris élémentaires constituant le pari, et l'ordre des coefficients doit respecter l'ordre des paris.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.7.1).

II.8.2.b Gain sur un pari - PAHIGAIN

Présentation de l'événement

A l'issue du résultat d'une course hippique ayant fait l'objet de paris, l'opérateur calcule le rapport des paris, identifie les gagnants et le gain pour chacun d'entre eux.

Au moment du débouclage des paris, un événement de gain `PAHIGAIN` est envoyé pour chaque pari gagnant.

Remarques

L'événement de gain fait suite à la promulgation d'un résultat, il est poussé immédiatement dans le coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

Structure de l'enregistrement en format XML

PAHIGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string-256	Code technique interne du pari
`DateMise`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure de la mise
`DateHeure`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure du résultat du pari
`SoldeAvantGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le gain
`Gain`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`SoldeApresGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le gain
`GainAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de gain
`BonusAvantGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le gain
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`BonusApresGain`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le gain
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique du pari gagné identique à celui utilisé lors de la mise sur le pari.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC de la mise associée au gain.

`DateHeure`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC du résultat sur lequel portait la mise associée au gain.

`SoldeAvantGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain.

`Gain`
Optionnel, unique. Montant du gain : hors abondement.

`SoldeApresGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain.

`GainAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de gain.

`BonusAvantGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus.

`BonusApresGain`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Information complémentaire fournie au joueur, résultat gagnant et dans le cas des paris mutuels, montant de la masse des paris.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.7.2).

II.8.2.c Annulation d'un pari - PAHIANNUL

Présentation de l'événement

Le pari est annulé par le joueur ou bien par l'opérateur, par exemple, si la ou une des courses sur laquelle le pari porte est annulée.

Remarques

- Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur (exemples : course hippique annulée, cheval non partant) elle est alors transmise immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête.
- Si l'annulation est demandée par le joueur, la demande faisant office d'acquittement, l'événement est alors transmis au coffre sans inclure la balise `<Supervision/>`.

Structure de l'enregistrement en format XML

PAHIANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string-256	Code technique interne du pari annulé
`DateMise`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure de la prise de pari
`Motif`	1	1	string-32	Motif de l'annulation
`SoldeAvantRembours`	0	1	decimal	Montant du solde avant l'annulation
`MontantRembours`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du remboursement
`SoldeApresRembours`	0	1	decimal	Montant du solde après l'annulation
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant l'annulation
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'annulation
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après l'annulation
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si l'annulation a été effectuée via téléphone
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique du pari annulé identique à celui utilisé lors de la mise sur le pari.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC de la mise associée à l'annulation.

`Motif`
Obligatoire, unique. Ce champ permettra de préciser le motif de l'annulation, les valeurs possibles sont :

- « `CourseAnnulee` » lorsque la course est annulée ;
- « `Resultat` » lorsqu'il n'y a aucun gagnant ou que le résultat ne permet pas de départager les joueurs ;
- « `NonPartant` » lorsque le cheval est non partant ;
- « `Joueur` » lorsque le pari est annulé à l'initiative du joueur ;
- « `NombrePartants` » lorsque le pari est annulé à cause d'un nombre de partants insuffisant ;
- « `Autre` » le champ `Info` servira à préciser la nature exacte de l'annulation.

`SoldeAvantRembours`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation du pari.

`MontantRembours`
Optionnel, unique. Montant du remboursement.

`SoldeApresRembours`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation du pari.

`BonusAvant`

Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'annulation.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant de l'annulation.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'annulation.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si l'annulation a été effectuée via un appel téléphonique ou un SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Information complémentaire fournie au joueur, cause et conditions de l'annulation. Ce champ est obligatoire dans le cas d'une annulation au motif « `Autre` ».

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.7.3).

II.8.3 Poker

II.8.3.a Principe de fonctionnement

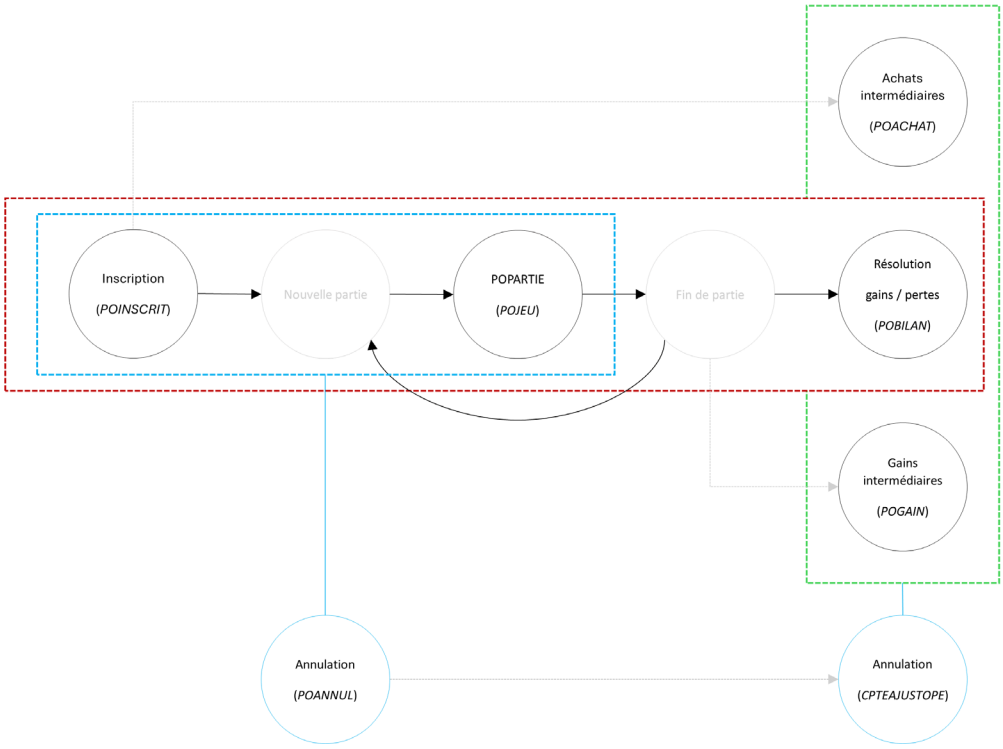
Chaque jeu de cercle obéit à un même principe général de fonctionnement même si des règles de jeu spécifiques s'appliquent. Ce principe se décompose en trois étapes donnant chacune lieu à génération d'un événement spécifique :

- Un joueur s'inscrit pour prendre part à un jeu de cercle selon des règles définies. (POINSCRIT)
- Le joueur effectue une ou plusieurs *parties*. (POJEU)
- Le joueur soit :
  - annule sa participation à un *jeu de cercle* en cours (POANNUL) ;
  - retire ses gains éventuels sur son compte lorsque le jeu se termine. (POBILAN)

D'autres événements peuvent survenir au cours d'un *jeu de cercle* :

- Selon les règles, au cours du jeu, le participant peut faire un achat en rapport avec celui-ci. (POACHAT)
- Le participant, au cours du jeu, peut obtenir un gain intermédiaire crédité sans délai sur son compte. (POGAIN)
- L'opérateur de jeu ou le participant peuvent abandonner un *jeu de cercle* en cours pour diverses raisons (POANNUL). Dans ce cas, les sommes engagées sont remboursées selon les conditions prévues. L'utilisation d'un événement CPTEAJUSTOPE en complément de POANNUL peut être nécessaire pour compenser les achats (POACHAT) ou gains (POGAIN) intermédiaires.

Le schéma ci-dessous présente sous forme d'automate ce principe de fonctionnement :



II.8.3.b Règles de jeu

Rappels

Le décret 2016-1326 relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnées au II de l'article 14 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne décrit les règles du jeu de poker, définit les notions utilisées ci-dessous et énonce les versions et variantes de jeu autorisées en ligne.

L’objectif du jeu de poker est de remporter le *pot*, en ayant la meilleure *main.*

Il se joue en tours successifs pendant lesquels, à tour de rôle, les joueurs peuvent, en fonction de la variante, piocher une ou plusieurs cartes, défausser une ou plusieurs cartes, passer leur tour de parole, miser ou se coucher.

La partie se termine à la fin du dernier tour ou s'il n'y a plus qu'un joueur dans la partie. S'il y a plus d'un joueur, les mains sont classées les unes par rapport aux autres en fonction de la variante, les meilleures mains se partagent le *pot*.

Une *main* se compose des cartes en possession du joueur (*cartes privatives*) et éventuellement de cartes partagées (*cartes communes*). De plus, chaque carte peut être *ouverte* (visible de tous les joueurs) ou *fermées* (visible du seul propriétaire).

II.8.3.c Événements

II.8.3.c.1 Inscription d'un participant à un jeu de cercle - POINSCRIT

Présentation de l'événement

L'événement `POINSCRIT` matérialise l'inscription à un *jeu de cercle*

Structure de l'enregistrement en format XML

POINSCRIT				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Description`	1	1	string	Description du jeu de cercle.
`Format`	1	1	cercle:format	Description du format du jeu de cercle
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier.
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement déjà envoyé.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle. Si un joueur effectue plusieurs inscriptions à un même *jeu de cercle* (ex : format *multi-entrée*), chacune dispose de son propre code `Inscription`.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Description`
Obligatoire, unique. Ce champ permet à l'opérateur de décrire le jeu de cercle.

`Format`
Obligatoire, unique. Ce champ permet de décrire le format du jeu de cercle. La nomenclature suivante est attendue :

- « CG » pour les jeux de cercle en cash-game. Lors d'une partie en cash-game, les participants jouent avec des jetons à tout moment et directement convertibles en argent ;
- « T[/d] pour les jeux de cercle en tournoi. Lors d'un tournoi les joueurs jouent à l'aide de jetons. Le classement à l'issue du tournoi détermine le ou les vainqueurs ainsi que les gains. Le paramètre code « d » peut prendre une ou plusieurs valeurs parmi les suivantes :
    - « A » pour les achats intermédiaires autorisés. (ex : « cave ») ;
    - « G » pour les gains intermédiaires autorisés. (ex : « bounty ») ;

    - « M » pour les tournois multi-entrées ;
    - « S » pour les satellites.
- « TDV[/d] » pour les jeux de cercle en tournoi à dotation variable. Lorsque les gains potentiels d'un joueur (hors gains intermédiaires) ne sont pas uniquement liés à son classement (ex : coefficient multiplicateur aléatoire). Le paramètre code « d » peut prendre une ou plusieurs valeurs parmi les suivantes :
    - « A » pour les achats intermédiaires autorisés. (Ex : « cave ») ;
    - « G » pour les gains intermédiaires autorisés. (Ex : « bounty ») ;
    - « M » pour les tournois multi-entrées.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où la prise de jeu serait réalisée à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de la prise de jeu effectuée depuis le compartiment solde du compte joueur. Remarque : cette valeur n'est pas la valeur cumulée des mises effectuées depuis le compartiment solde et le compartiment bonus. Ce champ est optionnel, et est absent dans le cas où la prise de jeu serait exclusivement réalisée à partir d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est optionnel, et est absent dans le cas où la prise de jeu serait exclusivement réalisée à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où le pari serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où la prise de jeu serait réalisée à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où la prise de jeu serait réalisée à partir du compartiment solde du compte joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.1).

II.8.3.c.2 Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle - POJEU

Présentation de l'événement

L'événement `POJEU` décrit le déroulement d'une partie lors d'un *jeu de cercle*. Il peut s'agir d'un événement associé à un joueur et ne restituant que son point de vue ou d'un événement de synthèse restituant le déroulé de l'ensemble de la partie (avec l'activité de chaque joueur). Seuls des événements du deuxième type sont attendus pour décrire des parties de *poker*. Pour cette raison et pour le poker, l'archivage des événements POJEU ne nécessite pas d'acquittement préalable du joueur.

Chaque événement `POJEU` dispose des codes `Tech` et `Pool` pour la traçabilité. Le code `Inscription`, lui aussi nécessaire aux opérations de contrôle, est précisé dans la liste des participants pour chacun d'entre eux s'il s'agit d'un événement de synthèse.

Certains événements (ex : `POJEU`) sont des *événements de synthèse* qui regroupent les informations de jeu de plusieurs joueurs. Pour cette raison, les événements de ce type sont directement enregistrés dans le coffre-fort sans acquittement. Ces événements sont précisés dans la suite du document.

Structure de l'enregistrement en format XML

POJEU				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.3)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Pool`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'une partie dans un jeu de cercle.
`Participants`	1	64	poker:player	Liste des participants
`Regle`	1	1	types:canonical	Codification de la variante de jeu appliquée
`Description`	1	1	string	Description de la variante de jeu appliquée
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires
`Jeu`	1	1	cercle:Tour	Déroulement de la partie du jeu

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement déjà envoyé.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Pool`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier une partie dans un jeu de cercle dans la plateforme de jeux.

`Participants`
Obligatoire, multiple. Chaque participant est décrit à l'aide de l'élément Joueur détaillé pour chaque règle de jeu. Dans le cas d'un événement de synthèse, au moins deux participants sont nécessaires. Chaque participant prenant part à la partie de poker en cours correspond à un élément XML `<Joueur>` décrit ci-dessous. Les participants sont listés dans le sous-élément `<Participants>` de l'événement `<POJEU>`.

`Regle`
Obligatoire, unique. Règle de jeu appliquée. Ce champ est normalisé et fait l'objet d'une codification. Ce code est précisé dans la nomenclature ANJ.

`Description`
Obligatoire, unique. Description de la variante de jeu appliquée.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

`Jeu`
Obligatoire, unique. Déroulement de la partie du jeu de cercle en cours à l'aide d'un ou plusieurs sous-éléments `<Tour>`.

Structure de l'enregistrement en format XML

Joueur				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`IDOper`	0	1	types:opId	Identifiant de l'opérateur
`Oper`	0	1	string	Nom de l'opérateur
`Pays`	0	1	string	Pays de rattachement de l'opérateur
`IDJoueur`	1	1	string	Identifiant du joueur
`IPJoueur`	1	1	types:publicIP	Adresse IP du joueur
`Siege`	1	1	nonNegativeDecimal	Numéro du siège.
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription
`Finance`	1	1	poker:finance	Informations financières relatives au joueur

Description

`IDOper`
Optionnel, unique. Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ANJ. Ce champ est obligatoire pour les joueurs d'un opérateur agréé par l'ANJ.

`Oper`
Optionnel, unique. Nom de l'opérateur tel qu'affiché au joueur. Ce champ est obligatoire si `IDOper` n'est pas présent.

`Pays`
Optionnel, unique. Pays de rattachement de l'opérateur au format ISO 3166-1 Alpha-2. Ce champ est obligatoire si `IDOper` n'est pas présent.

`IDJoueur`
Obligatoire, unique. Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.

`IPJoueur`
Obligatoire, unique. Adresse IP du joueur telle que vue par la plateforme de jeux. Il s'agit nécessairement d'une adresse IP publique.

`Siege`
Obligatoire, unique. Numéro du siège du joueur.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle.

`Finance`
Obligatoire, unique. Les informations financières du joueur attendues dans le sous-élément `Finance` sont décrites ci-dessous.

Structure de l'enregistrement en format XML

Finance				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Net`	1	1	xs:decimal	Balance à l'issue de la partie.
`Total`	1	1	nonNegativeDecimal	Total des mises engagées.
`CaveAvant`	1	1	nonNegativeDecimal	Valeur de la cave au début de la partie.
`CaveApres`	1	1	nonNegativeDecimal	Valeur de la cave à la fin de la partie.
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Rake`	0	1	nonNegativeDecimal	Rake prélevé

Description

`Net`
Obligatoire, unique. Ce champ renseigne la balance du joueur à l'issue de la partie.

`Total`
Obligatoire, unique. Total des mises du joueur engagées pendant la partie.

`CaveAvant`
Obligatoire, unique. Montant de la cave avant la partie.

`CaveApres`
Obligatoire, unique. Montant de la cave après la partie.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la cave. Ce champ doit être laissé vide lorsque celle-ci peut être exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Rake`
Optionnel, unique. Montant du rake prélevé sur les mises engagées pendant la partie.

Structure de l'enregistrement en format XML

Tour				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Name`	1	1	string	*Attribut* indiquant le nom du tour
`Timestamp`	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure du début du tour
`Action`	1		poker:action	Action de jeu
`Total`	1	1	nonNegativeDecimal	Total des mises engagées dans le tour

Description

`Name`
Obligatoire, unique. *Attribut* indiquant le nom du tour. Ce champ est unique au sein d'un même `POJEU`. Ces attributs sont précisés dans la nomenclature ANJ.

`Timestamp`
Obligatoire, unique. Date et heure au format UTC du début du tour à la seconde près.

`Action`
Obligatoire, multiple. Action de jeu au cours de la partie. Les actions de jeu possibles sont décrites dans les règles dejeu ci-dessous. Ce champ doit comporter au moins une action de jeu par tour.

`Total`
Obligatoire, unique. Total des mises engagées par l'ensemble des joueurs dans le tour.

Description des actions

Chaque élément XML correspond à une action possible au sein d'un sous-élément `Tour` dans l'événement `POJEU`.

- **Mise effectuée au cours d'une partie de Poker - `<Bet>`**

Structure de l'enregistrement en format XML

Bet				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Name`	0	1	poker:betType	*Attribut* indiquant la nature de la mise.
`Siege`	1	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur
`Valeur`	1	1	nonNegativeDecimal	Valeur de la mise.

Description

`Name`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant la nature de la mise. Les valeurs autorisées sont indiquées dans la liste suivante :

- « ante » ;
- « small blind » ;
- « big blind » ;
- « bring-in » ;
- « bet » ;
- « call » ;
- « raise » ;
- « allin ».

`Siege`
Obligatoire, unique. Numéro du siège du joueur effectuant l'action.

`Valeur`
Obligatoire, unique. Valeur de la mise correspondant à la somme ajoutée au pot lors de la mise.

- **Distribuer ou piocher une carte - `<Draw>`**

Structure de l'enregistrement en format XML

Draw				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Ouverte`	0	1	boolean	*Attribut* indiquant si la carte est ouverte
`Commune`	0	1	boolean	*Attribut* indiquant si la carte est commune
`Siege`	0	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège
`Valeur`	1	1	nonNegativeInteger	Valeur de la carte
`Board`	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du board (cartes communes)

Description

`Ouverte`
Optionnel, unique. La présence de cet *attribut* indique que la carte est ouverte. Cette information est commune à tous les joueurs.

`Commune`
Optionnel, unique. La présence de cet *attribut* indique que la carte est commune. Cette information est commune à tous les joueurs.

`Siege`
Optionnel, unique. Numéro du siège du joueur possédant la carte. Ce champ est renseigné lorsque la carte n'est pas commune, il est absent lorsque la carte est commune.

`Valeur`
Obligatoire, unique. Valeur de la carte. Ce champ est codifié et prend les valeurs du tableau ci-dessous.

`Board`
Optionnel, unique. Identifie le board d'appartenance d'une carte commune lorsque plusieurs boards coexistent.

- **Parole - `<Check>`**

Structure de l'enregistrement en format XML

Check				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Siege`	1	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège

Description

`Siege`
Obligatoire, unique. Numéro du siège du joueur effectuant l'action « parole ».

- **Se coucher - `<Fold>`**

Structure de l'enregistrement en format XML

Fold				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Siege`	1	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège
`Reveal`	0	1	boolean	Révélation des cartes privatives

Description

`Siege`
Obligatoire, unique. Numéro du siège du joueur effectuant l'action « se coucher ».

`Reveal`
Optionnel, unique. Indique si les cartes privatives du joueur effectuant l'action « se coucher » sont révélées. Par défaut, en l'absence de ce champ, il est considéré que ces cartes ne sont pas montrées aux autres joueurs.

- **Défausser une carte - `<Discard>`**

Structure de l'enregistrement en format XML

Discard				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Siege`	0	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège
`Valeur`	1	1	nonNegativeInteger	Valeur de la carte

Description

`Siege`
Optionnel, unique. Numéro du siège du joueur possédant la carte. Ce champ est renseigné lorsque la carte n'est pas commune, il est absent lorsque la carte est commune.

`Valeur`
Obligatoire, unique. Valeur de la carte. Ce champ est codifié et prend les valeurs du tableau ci-dessous.

- **Révéler une carte - `<Reveal>`**

Cette action est utilisée pour indiquer qu'une carte auparavant invisible de l'ensemble des joueurs a été révélée à ces derniers. Cette action est utilisée en fin de partie lorsque les joueurs révèlent leur main pour déterminer le gagnant.

Structure de l'enregistrement en format XML

Reveal				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
`Siege`	0	1	nonNegativeInteger	Numéro du siège
`Valeur`	1	1	nonNegativeInteger	Valeur de la carte

Description

`Siege`
Optionnel, unique. Numéro du siège du joueur possédant la carte. Ce champ est renseigné lorsque la carte n'est pas commune, il est absent lorsque la carte est commune.

`Valeur`
Obligatoire, unique. Valeur de la carte. Ce champ est codifié et prend les valeurs du tableau ci-dessous.

Codification des cartes

Une carte est codifiée à l'aide d'un entier pouvant prendre une valeur de 0 à 51 (inclus) en fonction de la couleur et de la valeur conformément au tableau ci-dessous :

Couleur	Valeur faciale												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	D	R	A
Trèfle	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Carreau	1	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49
Cœur	2	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50
Pique	3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	51

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.2).

II.8.3.c.3 Bilan financier d'un jeu de cercle - POBILAN

Présentation de l'événement

À l'issue d'un *jeu de cercle*, l'événement `POBILAN` permet à l'opérateur d'informer des différents reversements dans les compartiments financiers d'un joueur en fonction de ses gains et/ou pertes. Si le joueur a perdu l'ensemble des sommes engagées, un `POBILAN` avec mouvement financier nul est généré pour indiquer la fin de la participation au jeu.

Structure de l'enregistrement en format XML

POBILAN				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Classement`	0	1	integer	Classement du joueur
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier.
`SoldeMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier
`BonusMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Classement`
Optionnel, unique. Classement final du joueur à la fin de la partie. Ce champ doit être obligatoirement renseigné pour les joueurs classés. En particulier, il doit impérativement être précisé lorsque le joueur finit à une place payée lors d'un tournoi.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du gain effectué depuis le compartiment solde du compte joueur. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où le gain serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où le gain serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.3).

II.8.3.c.4 Achat en cours de jeu - POACHAT

Présentation de l'événement

Il s'agit d'un achat lié au *jeu de cercle* lorsqu'elle est réalisée par le joueur. Cet événement ne peut intervenir qu'entre un événement `POINSCRIT` et un événement `POBILAN`, si les règles du jeu le permettent.

L'événement `POACHAT` est utilisé au Poker afin d'indiquer l'achat d'une cave en cours de jeu. L'événement `POACHAT` ne nécessite pas d'indiquer la quantité de jetons achetés.

Structure de l'enregistrement en format XML

POACHAT				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Description`	1	1	string	Description de l'opération
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier.
`SoldeMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier
`BonusMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement déjà envoyé.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Description`
Obligatoire, unique. Champ libre permettant à l'opérateur d'expliquer le motif de l'achat.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'achat. Ce champ est optionnel dans le cas où l'achat serait réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de l'achat effectué depuis le compartiment solde du compte joueur. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où l'achat serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'achat. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où l'achat serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'achat. Ce champ est optionnel dans le cas où l'achat serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où l'achat serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'achat. Ce champ est optionnel dans le cas où l'achat serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.4).

II.8.3.c.5 Gain en cours de jeu - POGAIN

Présentation de l'événement

Cet événement constate une opération visant à créditer directement le compte d'un joueur sans attendre la fin du jeu en cours. Cet événement ne peut intervenir qu'entre un événement `POINSCRIT` et un événement `POBILAN`, si les règles du jeu le permettent.

Structure de l'enregistrement en format XML

POGAIN				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Description`	1	1	string	Description de l'opération
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier.
`SoldeMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier
`BonusMouvement`	0	1	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement déjà envoyé.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Description`
Obligatoire, unique. Il s'agit d'un champ libre qui permet à l'opérateur d'expliquer le motif du gain.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du gain effectué depuis le compartiment solde du compte joueur. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où le gain serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`SoldeApres`

Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel, et sera absent dans le cas où le gain serait exclusivement réalisé à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain serait réalisé à partir du compartiment solde du compte joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.5).

II.8.3.c.6 Annulation d'une participation - POANNUL

Présentation de l'événement

Cet événement retrace l'annulation d'une inscription à un jeu de cercle et toutes les conséquences qui en découlent, notamment sur le plan financier.

Structure de l'enregistrement en format XML

POANNUL				
Balise XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Retransmission`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un événement retransmis
`Test`	0	1	boolean	*Attribut* identifiant un compte de test
`Inscription`	1	1	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
`Tech`	1	1	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
`Motif`	1	1	string	Motif de l'annulation
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier.
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Complément d'information

Description

`Retransmission`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est une nouvelle transmission d'un événement déjà envoyé.

`Test`
Optionnel, unique. *Attribut* indiquant que l'événement est un test.

`Inscription`
Obligatoire, unique. Identifiant unique d'inscription au jeu de cercle.

`Tech`
Obligatoire, unique. Identifiant unique permettant d'identifier le jeu de cercle dans la plateforme de jeux. Cet identifiant est commun à l'ensemble des joueurs.

`Motif`
Obligatoire, unique. Précise le motif de l'annulation. Les valeurs possibles sont :

- « `NombreJoueurs` » lorsque le nombre de joueurs minimum de la table ou du tournoi n'est pas atteint ;
- « `Joueur` » lorsque le joueur quitte la table ou le tournoi ;
- « `Deconnexion` » lorsque le joueur subit une déconnexion ;
- « `Autre` » le champ `Info` servira à préciser la nature exacte.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation. Ce champ n'est pas rempli dans le cas où l'annulation serait réalisée à partir d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de l'annulation effectuée depuis le compartiment solde du compte joueur. Ce champ est absent dans le cas où l'annulation est exclusivement réalisée à partir d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation. Ce champ est absent dans le cas où l'annulation est exclusivement réalisée à partir d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'annulation. Ce champ est absent dans le cas où l'annulation est réalisée à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est absent dans le cas où l'annulation est réalisée à partir du compartiment solde du compte joueur.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'annulation.
Ce champ est absent dans le cas où l'annulation est réalisée à partir du compartiment solde du compte joueur.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt. Ce champ est obligatoire dans le cas d'une annulation au motif « `Autre` ».

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.8.6).

II.8.4 Loterie

II.8.4.a Jeux de tirage

II.8.4.a.1 Mise sur un jeu de tirage – LOTIMISE

Présentation de l'événement

Cet événement constate le placement par un joueur d'une mise sur un jeu de tirage.

Lorsque le joueur effectue plusieurs prises de jeu lors d'une même mise à un jeu de tirage, autant d'événements sont envoyés au coffre que de jeux élémentaires.

Remarques :

1. Lorsque le joueur souscrit à plusieurs tirages lors d'une même prise de jeu, un seul événement `LOTIMISE` sera envoyé au coffre, celui-ci indiquant autant de champs `<Tirage>` que de tirages concernés par la prise de jeu.
2. Lors de la prise de jeu, si une partie de la mise est dédiée à un jeu complémentaire, comme par exemple une cagnotte ou un jackpot, deux événements `LOTIMISE` sont envoyés au coffre. Le premier avec la mise correspondant à la prise de jeu principale et le second à celle du jeu annexe. Ces deux événements ont des codes `Tech` différents mais présentent un code supplémentaire, `TechJeu`, permettant d'identifier de manière unique le jeu dans son ensemble.

Dans l'événement correspondant à la prise de jeu annexe, la balise `Jackpot` sera présente.

A noter que dans le cas où il y aurait plusieurs jeux complémentaires, autant d'événements `LOTIMISE` que de jeux supplémentaires devront être envoyés.

Pour les potentiels abonnements à durée illimitée, il sera demandé d'envoyer un événement à chaque fois qu'il y aura un prélèvement à cet effet sur le compte joueur.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTIMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`TechJeu`	0	1	string	Code technique interne du jeu (permettant de relier une ou plusieurs mises complémentaires à la mise principale)
`Jackpot`	0	1	balise vide	Précise si la prise de jeu correspond à une participation à un jeu complémentaire (cagnotte, jackpot…)
`Desc`	1	1	Desc	Description du jeu de tirage
`Selection`	1	1	Selection	Sélection du joueur
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant la prise de jeu
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la prise de jeu
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après la prise de jeu
`MiseAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de la prise de jeu
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant la prise de jeu
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après la prise de jeu

BonusNom	0	1	string	Nom du bonus
Unite	0	1	string	Unité monétaire
Tel	0	1	Balise vide	Précise si le pari a été pris par téléphone
Info	0	1	string	Informations complémentaires

Description

Tech
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

TechJeu
Optionnel, unique. Code technique interne du jeu. Ce code doit être renseigné lorsque dans la prise de jeu une partie de la mise est dédiée à un ou plusieurs jeux complémentaires, comme par exemple une cagnotte ou un jackpot. Ce code sera identique pour tous les événements composant la prise de jeu du joueur.

Jackpot
Optionnel, unique. Champ précisant que la mise correspond à la participation à un jeu complémentaire (comme une cagnotte ou un jackpot).

Desc
Obligatoire, unique. Description du jeu de tirage.

Selection
Obligatoire, unique. Choix du joueur.

SoldeAvant
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est obligatoire si le jeu est réalisé à partir du compte joueur. Il n'est pas rempli dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

SoldeMouvement
Optionnel, unique. Montant de la mise. Ce champ est obligatoire si le jeu est réalisé à partir du compte joueur. Il n'est pas rempli dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

SoldeApres
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après la prise de jeu.
Ce champ est obligatoire si le jeu est réalisé à partir du compte joueur. Il n'est pas rempli dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

MiseAbond
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de l'opérateur.

BonusAvant
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est obligatoire lorsque le jeu est réalisé grâce à un bonus. Il n'est pas rempli si le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

BonusMouvement
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ obligatoire lorsque le jeu est réalisé grâce à un bonus Il n'est pas rempli si le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

BonusApres
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est obligatoire lorsque le jeu est réalisé grâce à un bonus. Il n'est pas rempli si le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

BonusNom
Optionnel, unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur. Ce champ est obligatoire lorsque le jeu est réalisé grâce à un bonus. Il n'est pas rempli si le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

Unite
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

Tel
Optionnel, unique. Précise si le pari a été pris par appel téléphonique ou par SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Structure de l'enregistrement en format XML

Desc				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Clair`	1	1	string	Nom du jeu de tirage
`Nom`	1	1	string	Nom technique du jeu de tirage
`Tirage`	1	64	Tirage	Description du tirage

Description

`Clair`
Obligatoire, unique. Nom complet du jeu tel qu'affiché au joueur.

`Nom`
Obligatoire, unique. Nom technique du jeu utilisé par l'opérateur.

`Tirage`
Obligatoire, multiple. Description du jeu du tirage. Ce champ est renseigné autant de fois qu'il y a de tirages souscrits par le joueur.

Structure de l'enregistrement en format XML

Tirage				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateHeure	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure du tirage
IDTirage	1	1	string-64	Code technique interne du tirage

Description

`DateHeure`
Obligatoire, unique. Date et heure du tirage

`IDTirage`
Obligatoire, unique. Code technique interne du jeu de tirage. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le jeu de tirage dans sa plateforme de jeux.

Structure de l'enregistrement en format XML

Selection				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Nombre`	1	1	Integer	Nombre de grilles sélectionnées
`Option`	0	64	string	Options sélectionnées par le joueur lors de sa prise de jeu
`IDGroupe`	0	1	string-64	Code technique interne de la sélection partagée

Description

`Nombre`
Obligatoire, unique. Nombre de grilles sélectionnées par le joueur lors d'une prise de jeu.

`Option`
Optionnel, multiple. Options complémentaires sélectionnées par le joueur telles qu'elles lui sont affichées.

`IDGroupe`
Optionnel, unique. Code technique interne de la sélection. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier une sélection dans la plateforme de jeux lorsque celle-ci est partagée par plusieurs joueurs (cas d'une sélection de grille au Loto par exemple).

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.9.1).

II.8.4.a.2 Gain sur un jeu de tirage– LOTIGAIN

Présentation de l'événement

A la fin de chaque jeu de tirage un événement de gain `LOTIGAIN` est généré pour chaque mise gagnante afin d'établir un bilan financier.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTIGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	Date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le gain
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le gain
`GainAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement du gain
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le gain
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le gain
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée au gain.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`GainAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement du gain de l'opérateur.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApres`

Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.9.2).

II.8.4.a.3 Bilan sur un jeu de tirage– LOTIBILAN

Présentation de l'événement

A la fin de chaque jeu de tirage un événement `LOTIBILAN` est généré pour chaque mise, afin d'établir un bilan et cela, même en l'absence de gain.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTIBILAN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`NombreChoix`	0	1	Integer	Nombre de choix du joueur
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée à la prise de jeu.

`NombreChoix`
Optionnel, unique. Nombre de choix du joueur effectué au cours du jeu ayant un impact sur l'issue du résultat ou sur le montant du gain, comme par exemple le nombre de fois où le joueur a cliqué pour lancer des dés, révéler une case ou effectuer un choix de type quitte ou double.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.9.3).

II.8.4.a.4 Annulation sur un jeu de tirage – LOTIANNUL

Présentation de l'événement

Cet événement est enregistré à l'initiative du joueur ou de l'opérateur pour annuler une prise de jeu sur un jeu de tirage. Il reflète le remboursement de la prise de jeu et des éventuelles options.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOTIANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`Motif`	1	1	string-32	Motif de l'annulation
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant l'annulation
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'annulation
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après l'annulation
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant l'annulation
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après l'annulation
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si l'annulation a été effectuée via téléphone
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée à l'annulation.

`Motif`
Obligatoire, unique. Ce champ permettra de préciser le motif de l'annulation, les valeurs possibles sont :

- « `Tirage` » lorsque le tirage est annulé ;
- « `Joueur` » lorsque la prise de jeu est annulée à l'initiative du joueur ;
- « `Autre` » le champ `Info` servira à préciser la nature exacte.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si l'annulation a été effectuée via un appel téléphonique ou un SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt. Ce champ est obligatoire dans le cas d'une annulation où le motif est « `Autre` ».

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.9.4).

II.8.4.b Jeux instantanés

II.8.4.b.1 Mise sur un jeu instantané – LOJIMISE

Présentation de l'événement.

Cet événement est généré lorsque le joueur effectue une mise sur un jeu instantané.

Remarque :

Lors de la prise de jeu, si une partie de la mise est dédiée à un jeu complémentaire, comme par exemple une cagnotte ou un jackpot, deux événements `LOJIMISE` sont envoyés au coffre. Le premier avec la mise correspondant à la prise de jeu principale et le second à celle du jeu annexe. Ces deux événements ont des codes `Tech` différents mais présentent un code supplémentaire, `TechJeu`, permettant d'identifier de manière unique le jeu dans son ensemble.
Dans l'événement correspondant à la prise de jeu annexe, la balise `Jackpot` sera présente.
A noter que dans le cas où il y aurait plusieurs jeux complémentaires, autant d'événements `LOJIMISE` qu'il y a de jeux supplémentaires devront être envoyés.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOJIMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`TechEmission`	0	1	string	Code technique interne d'émission du jeu (permettant d'identifier les mises issues d'un même lot)
`TechJeu`	0	1	string	Code technique interne du jeu (permettant de relier une ou plusieurs mises complémentaires à la mise principale)
`Jackpot`	0	1	Balise vide	Précise si la prise de jeu correspond à une participation à un jeu complémentaire (cagnotte, jackpot…)
`Desc`	1	1	Desc	Description du jeu instantané
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant la prise de jeu
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la prise de jeu
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après la prise de jeu
`MiseAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de la prise de jeu
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant la prise de jeu
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après la prise de jeu
`BonusNom`	0	1	string	Nom du bonus
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si le pari a été pris par téléphone
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`TechEmission`

Optionnel, unique. Code technique interne à une émission (i.e. lot de tickets partageant une même date de forclusion). Ce code doit obligatoirement être renseigné lorsqu'il concerne un jeu pour lequel une date de forclusion s'applique. Dans ce cas, la date de forclusion associée sera renseignée via l'événement `LOTCLOTURE`.

`TechJeu`
Optionnel, unique. Code technique interne du jeu. Ce code doit être renseigné lorsque dans la prise de jeu une partie de la mise est dédiée à un ou plusieurs jeux complémentaires, comme par exemple une cagnotte ou un jackpot. Ce code sera identique pour tous les événements composant la prise de jeu du joueur.

`Jackpot`
Optionnel, unique. Précise si la mise correspond à la participation à un jeu complémentaire (comme une cagnotte ou un jackpot).

`Desc`
Obligatoire, unique. Description du jeu instantané.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de la mise. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`MiseAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement de l'opérateur.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après la prise de jeu. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusNom`
Optionnel, unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur. Ce champ est optionnel dans le cas où le jeu est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si le pari a été pris par appel téléphonique ou par SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Structure de l'enregistrement en format XML

Desc				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
`Clair`	1	1	string	Nom du jeu instantané
`Nom`	1	1	string	Nom technique du jeu instantané
`Option`	0	64	string	Options sélectionnées par le joueur lors de sa prise de jeu

Description

`Clair`
Obligatoire, unique. Nom du jeu tel qu'affiché au joueur.

`Nom`
Obligatoire, unique. Nom technique du jeu utilisé par l'opérateur.

`Option`
Optionnel, multiple. Options complémentaires sélectionnées par le joueur telles qu'elles lui sont affichées.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.9.5).

II.8.4.b.2 Gain sur un jeu instantané – LOJIGAIN

Présentation de l'événement

A la fin de chaque jeu instantané un événement de gain `LOJIGAIN` est envoyé pour chaque mise gagnante afin d'établir un bilan financier.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOJIGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant le gain
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après le gain
`GainAbond`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement du gain
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant le gain
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après le gain
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée au gain.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant du gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`GainAbond`
Optionnel, unique. Montant de l'abondement du gain de l'opérateur.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après le gain. Ce champ est optionnel dans le cas où le gain est réalisé à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Des exemples illustratifs de l'événement figurent en annexe (partie IV.9.6).

II.8.4.b.3 Bilan sur un jeu instantané – LOJIBILAN

Présentation de l'événement

A la fin de chaque jeu de tirage, un événement `LOJIBILAN` est envoyé pour chaque mise afin d'établir un bilan et cela, même en l'absence de gain.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOJIBILAN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2.1)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`NombreChoix`	0	1	integer	Nombre de choix du joueur
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée au gain.

`NombreChoix`
Optionnel, unique. Nombre de choix que le joueur a effectué dans le jeu ayant un impact sur l'issue du résultat ou sur le montant du gain, comme par exemple le nombre de fois où le joueur a cliqué pour lancer des dés, révéler une case ou effectuer un choix de type quitte ou double. Ce champ est obligatoire quand un choix du joueur intervient dans la détermination du résultat.

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt.

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.9.7).

II.8.4.b.4 Annulation sur un jeu instantané – LOJIANNUL

Présentation de l'événement

Cet événement est généré à l'initiative du joueur ou de l'opérateur pour annuler une prise de jeu sur un jeu instantané. Il reflète le remboursement de la prise de jeu et des éventuelles options souscrites à cette occasion.

Structure de l'enregistrement en format XML

LOJIANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section II.2)				
`Tech`	1	1	string	Code technique interne de la prise de jeu
`DateMise`	1	1	date_aammjjhhmmss	Date de la prise de jeu associée
`Motif`	1	1	string-32	Motif de l'annulation
`SoldeAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde avant l'annulation
`SoldeMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'annulation
`SoldeApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment solde après l'annulation
`BonusAvant`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus avant l'annulation
`BonusMouvement`	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
`BonusApres`	0	1	decimal	Montant du compartiment bonus après l'annulation
`Unite`	0	1	string	Unité monétaire
`Tel`	0	1	Balise vide	Précise si l'annulation a été effectuée par téléphone
`Info`	0	1	string	Informations complémentaires

Description

`Tech`
Obligatoire, unique. Code technique interne de la prise de jeu. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier la prise de jeu dans sa plateforme.

`DateMise`
Obligatoire, unique. Date au format UTC de la prise de jeu associée à l'annulation.

`Motif`
Obligatoire, unique. Ce champ permettra de préciser le motif de l'annulation, les valeurs possibles sont :

- « `Jeu` » lorsque le jeu instantané est annulé pour une raison inhérente au jeu en lui-même ;
- « `Joueur` » lorsque la prise de jeu est annulée à l'initiative du joueur ;
- « `Autre` » le champ `Info` servira à préciser la nature exacte de l'annulation.

`SoldeAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeMouvement`
Optionnel, unique. Montant de l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`SoldeApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où l'annulation est réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

`BonusAvant`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur avant l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où la mise initiale a été effectuée à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusMouvement`
Optionnel, unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel dans le cas où la mise initiale a été effectuée à partir d'un abondement ou du solde.

`BonusApres`
Optionnel, unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'annulation. Ce champ est optionnel dans le cas où la mise initiale a été effectuée à partir d'un abondement ou du solde.

`Unite`
Optionnel, unique. Unité monétaire dans laquelle est exprimée la transaction. Ce champ doit être laissé vide lorsque la transaction est exprimée en euros, ce qui doit rester le cas de figure principal (cf. II.4.12.a).

`Tel`
Optionnel, unique. Précise si l'annulation a été effectuée via un appel téléphonique ou un SMS (jeu sur compte sous droits exclusifs uniquement).

`Info`
Optionnel, unique. Informations complémentaires libres présentant un intérêt. Ce champ est obligatoire lorsque le motif d'annulation est « `Autre` ».

Un exemple illustratif de l'événement figure en annexe (partie IV.9.8).

III Exigences techniques relatives aux données mises à la disposition de l'ANJ de façon périodique ou à la demande

Rappel des dispositions législatives et réglementaires (extraits)

Loi n°2010-476

Article 38 *I.-Un contrôle permanent de l'activité des opérateurs de jeux ou de paris en ligne agréés et de l'activité de l'opérateur titulaire de droits exclusifs pour son activité de jeux de loterie en ligne est réalisé par l'Autorité nationale des jeux […]. A cet effet, les opérateurs mettent à la disposition permanente de l'Autorité nationale des jeux des données […]*

II.-Un contrôle de l'activité des opérateurs titulaires de droits exclusifs au titre de leur activité en réseau physique de distribution est réalisé par l'Autorité nationale des jeux […]

A cette fin, les opérateurs mettent à la disposition permanente de l'Autorité nationale des jeux des données : […]

Article 42 : *I. Pour l'accomplissement des missions qui lui sont confiées, l'Autorité nationale des jeux peut recueillir toutes les informations nécessaires auprès des ministres compétents, ainsi que des opérateurs de jeux ou de paris en ligne et des opérateurs titulaires de droits exclusifs et se faire communiquer tout document en la possession de ces opérateurs. [….]*

II.-Des fonctionnaires et agents habilités à cet effet par le directeur général de l'Autorité nationale des jeux procèdent, sous sa direction, aux enquêtes administratives nécessaires […]

III.-Dans le cadre des enquêtes qu'ils conduisent, les fonctionnaires et agents mentionnés au premier alinéa du II peuvent demander aux opérateurs tout renseignement et se faire communiquer tout document utile quel qu'en soit le support et en prendre copie. […]

Dans l'exercice de ces pouvoirs d'enquête, le secret professionnel ne peut leur être opposé par les opérateurs. […]

Décret n° 2010-518

Article 28 : Les données mentionnées à l'article 30 sont mises à la disposition de l'Autorité … :

1° Par l'accès permanent au support matériel d'archivage dont dispose l'autorité ;

2° Par la transmission périodique à l'autorité de données, exhaustives ou agrégées, extraites de la plateforme de l'opérateur ;

3° A la suite d'une demande ponctuelle formulée par l'autorité.

Il ressort des dispositions législatives et réglementaires reprises ci-dessus qu'outre les données évoquées au II du présent document, l'Autorité peut demander aux opérateurs toute information qu'elle juge utile dans le cadre de ses missions et ce, selon plusieurs modalités.

Afin de sécuriser les transmissions d'informations et de données dont certaines peuvent être nominatives ou comporter des éléments économiques dont la confidentialité doit être assurée, l'Autorité met à disposition des opérateurs et des certificateurs un serveur de dépôt dont les modalités de fonctionnement sont décrites ci-après.

III.1 Caractéristiques techniques générales du service

E_DATA_TGS_1 Le dépôt de données s'effectue par l'usage de l'une des deux solutions techniques disponibles dans l'outil SAAS *TransfertPro* mis à disposition par l'Autorité :

- **TSend** qui permet l'envoi de documents un peu dans l'esprit d'un mail, mais de façon sécurisée et avec des limites de volume bien supérieures au mail, avec une limite de temps de disponibilité des pièces.
- **TBox** qui s'apparente à des répertoires partagés, permet une conservation et un accès en continu des documents qui y sont placés. C'est très majoritairement l'outil que nous utiliserons.

E_DATA_TGS_2 : Au surplus du responsable de conformité, l'opérateur peut désigner des personnes habilitées à utiliser la plateforme TransfertPro dans le cadre des échanges avec l'Autorité.

E_DATA_TGS_3 : L'opérateur s'astreint à ne pas utiliser d'adresse générique ou liste de diffusion dans le cadre des accès à la plateforme TransfertPro.

E_DATA_TGS_4 : L'opérateur communique à l'ANJ une liste des personnes habilitées à utiliser la plateforme TransfertPro.

Cette liste est constituée des éléments suivants :

- L'identité de la personne ;
- L'adresse mail personnelle ;
- La qualité de la personne.

E_DATA_TGS_5 : L'opérateur a recours à **TSend** dans le cadre d'échanges ponctuels ne nécessitant pas de conservation formelle de la trace de l'échange.

Exemple : Il s'agit essentiellement des extraits de backoffice et pièces d'identité de joueurs.

E_DATA_TGS_6 : L'opérateur a recours à **TBox** dans le cadre d'échanges nécessitant une conservation formelle de la trace de l'échange.

Exemple : C'est le cas de tous les échanges répondant aux obligations réglementaires : données de supervision, échanges dans le cadre de contrôles ou d'enquêtes, dossiers d'homologations/certifications, etc...

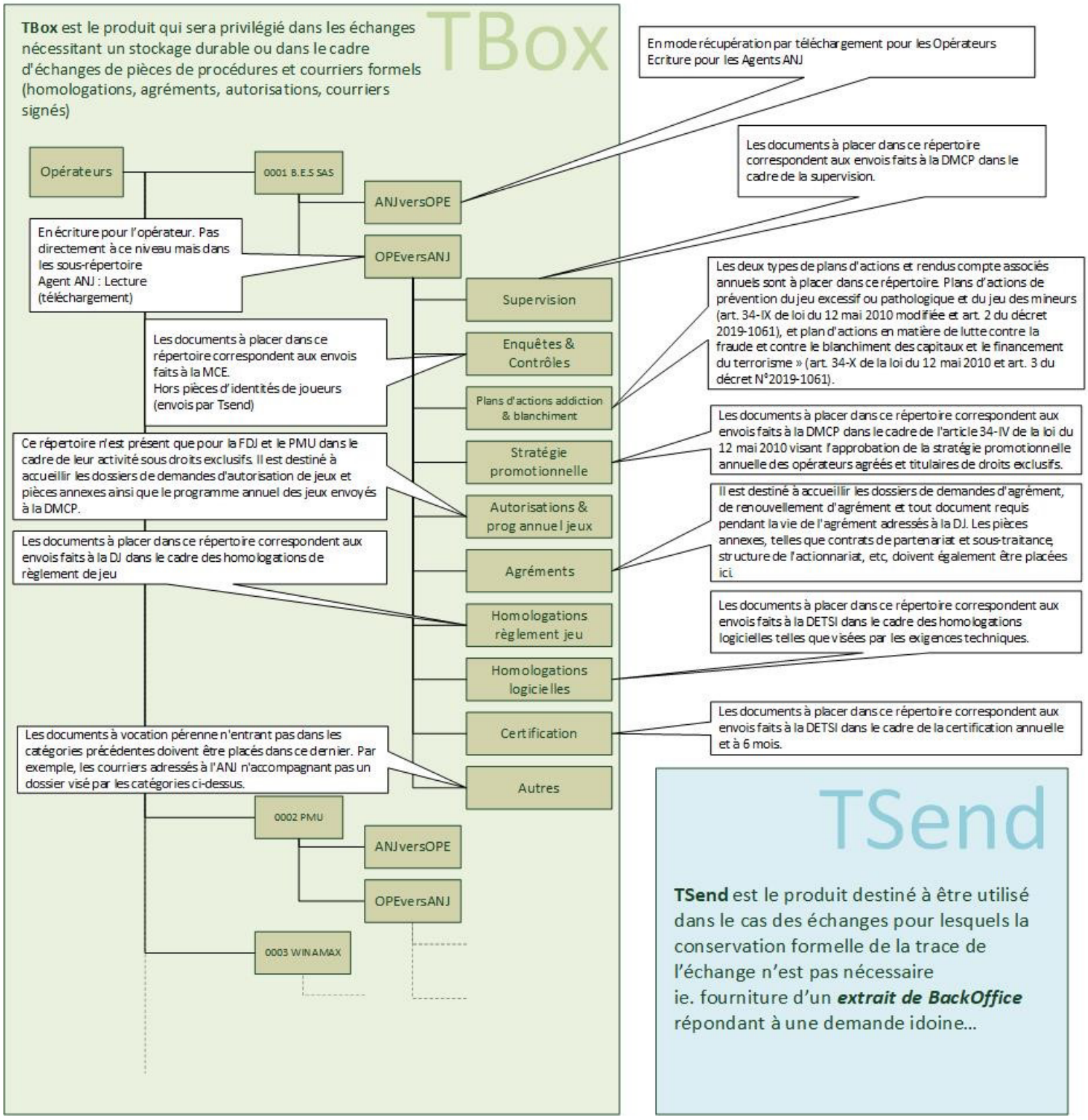
E_DATA_TGS_7 : Afin de structurer le stockage, l'Autorité a mis en place une arborescence spécifique dédiée à chaque opérateur. L'opérateur dépose dans **TBox**, au niveau adéquat de l'arborescence proposée, les documents à l'attention des services de l'ANJ dans le dossier OPEversANJ et ses sous-répertoires selon la nature des sujets traités (ex. le sous-répertoire *Homologations logicielles*, le sous-répertoire *Certification*, …). Ces deux niveaux de l'arborescence ne sont pas modifiables par l'opérateur.

Sous ce second niveau, l'opérateur peut créer d'autres sous-répertoires, en veillant à leur donner un nom suffisamment explicite.

Exemple : La possibilité de créer dans *Homologations logicielles* un sous-répertoire *GameG* est ouverte pour y déposer les pièces du dossier d'homologation logicielle du jeu *GameG*.

E_DATA_TGS_8 : L'opérateur reçoit via **TBox** des documents provenant de l'Autorité dans l'arborescence dans le dossier ANJversOPE.

La figure suivante présente une vue synthétique de l'arborescence mise en place au sein de **TBox.**


TBox
TBox est le produit qui sera privilégié dans les échanges nécessitant un stockage durable ou dans le cadre d'échanges de pièces de procédures et courriers formels (homologations, agréments, autorisations, courriers signés)
Opérateurs
0001 B.E.S SAS
ANJversOPE
OPEversANJ
En écriture pour l'opérateur. Pas directement à ce niveau mais dans les sous-répertoire
Agent ANJ : Lecture (téléchargement)
En mode récupération par téléchargement pour les Opérateurs
Ecriture pour les Agents ANJ
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la DMCP dans le cadre de la supervision.
Supervision
Les deux types de plans d'actions et rendus compte associés annuels sont à placer dans ce répertoire. Plans d'actions de prévention du jeu excessif ou pathologique et du jeu des mineurs (art. 34-IX de loi du 12 mai 2010 modifiée et art. 2 du décret 2019-1061), et plan d'actions en matière de lutte contre la fraude et contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme » (art. 34-X de la loi du 12 mai 2010 et art. 3 du décret N°2019-1061).
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la MCE.
Hors pièces d'identités de joueurs (envois par Tsend)
Enquêtes & Contrôles
Plans d'actions addiction & blanchiment
Ce répertoire n'est présent que pour la FDJ et le PMU dans le cadre de leur activité sous droits exclusifs. Il est destiné à accueillir les dossiers de demandes d'autorisation de jeux et pièces annexes ainsi que le programme annuel des jeux envoyés à la DMCP.
Stratégie promotionnelle
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la DMCP dans le cadre de l'article 34-IV de la loi du 12 mai 2010 visant l'approbation de la stratégie promotionnelle annuelle des opérateurs agréés et titulaires de droits exclusifs.
Autorisations & prog annuel jeux
Il est destiné à accueillir les dossiers de demandes d'agrément, de renouvellement d'agrément et tout document requis pendant la vie de l'agrément adressés à la DJ. Les pièces annexes, telles que contrats de partenariat et sous-traitance, structure de l'actionnariat, etc, doivent également être placées ici.
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la DJ dans le cadre des homologations de règlement de jeu
Agréments
Homologations règlement jeu
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la DETSI dans le cadre des homologations logicielles telles que visées par les exigences techniques.
Homologations logicielles
Certification
Les documents à placer dans ce répertoire correspondent aux envois faits à la DETSI dans le cadre de la certification annuelle et à 6 mois.
Les documents à vocation pérenne n'entrant pas dans les catégories précédentes doivent être placés dans ce dernier. Par exemple, les courriers adressés à l'ANJ n'accompagnant pas un dossier visé par les catégories ci-dessus.
Autres
0002 PMU
ANJversOPE
OPEversANJ
0003 WINAMAX
TSend
TSend est le produit destiné à être utilisé dans le cas des échanges pour lesquels la conservation formelle de la trace de l'échange n'est pas nécessaire
ie. fourniture d'un extrait de BackOffice répondant à une demande idoine...

III.2 Format des données et conventions de nommage

III.2.1 Généralités

E_DATA_CNG_1 : L'opérateur dépose les éléments selon le format et la convention de nommage définis par les services de l'Autorité.

Dans tous les cas, **les seuls caractères autorisés sont les caractères alphabétiques en minuscule/majuscule ([a-z][A-Z]), les chiffres ([0-9]), le caractère point (« . ») et le caractère tiret (« - »).** En revanche, les caractères accentués ou encore le caractère « espace » sont proscrits ;

Pour être accepté, le nom d'un fichier déposé suit la nomenclature suivante :

<grpfunct>-<opnum>-<datedepot>-<numordre>-<specificlabel>.<ext>[.gpg]

Avec :

- ***<grpfunct>*** : chaine de caractères identifiant le service destinataire du fichier considéré.
  Valeurs possibles :
  - SUPERVISION
  - CONTROLE
  - ENQUETES
- ***<opnum>*** : identifiant de l'opérateur.
  format : \d{4} ;
- ***<datedepot>*** : chaine de caractères décrivant la date du dépôt.
  format : \d{8} respectant le motif AAAAMMJJ.
  L'opérateur veillera à ce que cette date soit effectivement celle du dépôt du fichier.
- ***<numordre>*** : numéro d'ordre du dépôt.
  Ce numéro est renseigné dans le cas où le dépôt d'un même fichier est répété plusieurs fois dans la même journée. Par défaut, ce numéro d'ordre a pour valeur « 01 ».
  format : \d{2} ;
- ***<specificlabel>*** : chaine de caractères fournie par le demandeur.
  <ext> : extension décrivant le format du ficher fourni.
- ***[.gpg]*** : dans le cas d'un fichier chiffré l'extension « .gpg » termine le nom du fichier considéré.

E_DATA_CNG_2 : Si des difficultés apparaissent lors du choix des valeurs à indiquer dans un quelconque de ces champs, l'opérateur contacte l'ANJ qui lui indiquera quelles valeurs mentionner.

RG : Tout fichier ne répondant pas à ce nommage sera ignoré par les services.

En outre, sont précisés ci-après certains éléments relatifs d'une part aux données de supervision et d'autre part aux autres données et informations susceptibles d'être communiquées à l'Autorité à sa demande.

III.2.2 Précisions

III.2.2.a Données dites de supervision

E_DATA_SUP_1 : La transmission des données dites de supervision, données agrégées dont l'envoi à l'Autorité est périodique respecte la convention de nommage suivante :

<grpfunct>-SUPERVISION

-<specificlabel>.

- `<freq>` : la fréquence du rapport de supervision avec les choix possibles suivants :
  - `J` pour journalier,
  - `H` pour hebdomadaire,
  - `M` pour mensuel,

- `<date_debut>` et `<date_fin>` : la période correspondant au rapport de supervision. La date est au format `YYYYMMDD` (`YYYY` : année, `MM` : mois, `DD` : jour). La date de début et de fin sont identiques pour un rapport journalier ;

III.2.2.b Autres données

Le tableau ci-dessous précise la valeur <grpfunct> selon l'objet de la transmission

	<grpfunct>
Données ayant vocation en principe à être transmises via le support matériel d'archivage mais dont les circonstances nécessitent un nouvel envoi	CONTROLE
Autres données et informations dont la mise à disposition permanente de l'Autorité est prévue par les textes	SUIVI
Informations susceptibles d'être demandées en application de l'article 42 de la loi du 12 mai 2010.	ENQUETE
Demande d'homologation	HOMOLOGATION
Demandes d'agrément ou de renouvellement	AGREMENT

IV ANNEXES

IV.1 Exemples relatifs à l'utilisation de la balise <Supervision/>

Le tableau ci-dessous expose différents cas pour lesquels l'acquittement n'est pas demandé et d'autres pour lesquels l'action du joueur est nécessaire *(l'action faisant office d'acquittement)*

Evénements	Cas pour lesquels les événements sont transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur sans acquittement du joueur - utilisation de la balise <Supervision/>	Evénements transmis au coffre suite à l'action du joueur (acquittement)
OUVINFOPERSO		* Validation du formulaire d'inscription
OKCONDGENE		* Acceptation des conditions générales
PREFCPTE		* Définition des modérateurs
CPTEIDENTITE	* Vérification des pièces d'identité par l'opérateur	
CPTEADRESSE	* Vérification de l'adresse par l'opérateur à partir d'un justificatif de domicile	* Saisie du code de confirmation
OUVOKCONFIRME	* Changement de statut du compte	
CPTEREF	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Correction de l'opérateur suite à la vérification des pièces	* Modification des coordonnées bancaires
ACCESREFUSE		* Tentative de connexion au jeu (exemples : compte clos, joueur auto-interdit)
MODIFINFOPERSO	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Correction de l'opérateur suite à la vérification des pièces	* Modification des données personnelles
AUTOINTERDICTION		* Demande d'auto-interdiction
LIMITMISE	* Limitation des mises d'un joueur	
CLOTUREDEM	* Clôture à l'initiative de l'opérateur (exemple : compte inactif depuis plus d'un an)	* Demande de clôture
CPTEALIM	* Alimentation créditée après un délai de traitement (vérifications) sur le compte joueur (date effective ≠ date demande)	* Alimentation immédiatement créditée sur le solde du compte joueur
CPTEABOND	* Abondement accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Abondement résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un abondement)
CPTERETRAIT	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Modérateur de retrait atteint	* Demande de retrait
CPTEALIMOPE	* Bonus accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Bonus résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un bonus)

Evénements	Cas pour lesquels les événements sont transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur sans acquittement du joueur - utilisation de la balise <Supervision/>	Evénements transmis au coffre suite à l'action du joueur (acquittement)
CPTEAJUSTOPE	* Ajustement à l'initiative de l'opérateur (exemple : annulation de retrait)	
LOTNATURE	* Lot nature accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Lot nature résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un lot nature)
ACHATMONNAIE		* Achat de monnaie symbolique par le joueur
MOUVEMENTRESERVE	* Mouvement des avoirs vers ou depuis la réserve	
PASPMISE		* Prise de jeu
PASPGAIN	* Promulgation du résultat	* Cash-out
PASPANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur (exemples : Abandon en cours d'un match de tennis, demande de l'ANJ pour « match sans enjeu »)	* Demande d'annulation
PAHIMISE		* Prise de jeu
PAHIGAIN	* Promulgation du résultat	
PAHIANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur	* Demande d'annulation
POINSCRIT	* Inscription automatique (exemple : inscription directe suite à une victoire lors d'un satellite)	* Inscription
POACHAT	* (re)Cave automatique	* (re)Cave à l'initiative du joueur
POJEU	* Jeu automatique (exemple : après déconnexion impromptue du joueur)	* Action de jeu du joueur
POGAIN	* Paiement du gain dès le résultat du joueur connu * Paiement d'un gain intermédiaire (type bounty)	
POBILAN	* Le joueur est éjecté (exemples : après une déconnexion, modérateur de temps de jeu atteint)	* Le joueur quitte la table
POANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur (exemple : nombre de joueurs minimum requis non atteint)	* Demande d'annulation
FAINSCRIT		* Inscription
FAACHAT		* Achat d'option
FAJEU		* Validation de la sélection
FAGAIN	* Promulgation d'un résultat intermédiaire	

Evénements	Cas pour lesquels les événements sont transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur sans acquittement du joueur - utilisation de la balise <Supervision/>	Evénements transmis au coffre suite à l'action du joueur (acquittement)
FABILAN	* Promulgation du résultat	
FAANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur	* Demande d'annulation
LOTIMISE		* Prise de jeu
LOTIGAIN	* Promulgation du résultat	
LOTIBILAN	* Promulgation du résultat	
LOTIANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur	* Demande d'annulation
LOJIMISE		* Prise de jeu
LOJIGAIN	* Promulgation du résultat	
LOJIBILAN	* Promulgation du résultat	
LOJIANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur	* Demande d'annulation

Certaines actions des joueurs peuvent entraîner l'envoi au coffre de plusieurs événements. Dans ce cas, puisque le joueur est à l'origine de l'action initiale, aucun des événements ne sera agrémenté de la balise <Supervision/>.

Exemple 1 : Entête sans la balise <Supervision/>

L'entête ci-dessous représente l'événement de jeu 495018 de l'opérateur 4921 généré par le coffre 2. Le joueur 9G3912JF est connecté à la plateforme de jeux depuis l'adresse 192.0.2.42 (adresse IP RFC 5735 retenue pour l'exemple). Cet événement a été capté le 12 avril 2010 à 10:33:20 (UTC).

```
<IDOper>4921</IDOper>
<DateEvt>100412103320</DateEvt>
<IDEvt>495018</IDEvt>
<IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
<HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
```

Exemple 2 : Entête avec la balise <Supervision/>

L'entête ci-dessous représente l'événement de jeu 5950 de l'opérateur 0042. Le joueur foobar75@domain.tld est connecté à la plateforme de jeux depuis l'adresse 192.0.2.42. Cet événement a été transmis à l'initiative de l'opérateur sans acquittement de la part du joueur le 12 avril 2010 à 10:33:20 (UTC). Le champ IDSession est renseigné avec une valeur standardisée « 0-sys » et le champ IPJoueur avec l'adresse IP privée de l'opérateur.

Conséquence pour l'opérateur : dans ce cas, les joueurs ne peuvent pas modifier leur adresse de messagerie électronique, car IDJoueur utilise cette information pour identifier les événements de jeu. Il est donc important de spécifier un identifiant de joueur unique pour la plateforme de jeux (ex : clef primaire de base de données).

```
<IDOper>0042</IDOper>
<DateEvt>100412103320</DateEvt>
<IDEvt>5950</IDEvt>
```

```
<IDJoueur>foobar75@domain.tld</IDJoueur>
<HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
<IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
<IDSession>0-sys</IDSession>
<IDCoffre>1</IDCoffre>
<Supervision/>
```

IV.2 Exemples relatifs aux événements de fonctionnement du compte joueur

IV.2.1 Informations personnelles – OUVINFOPERSO

Dans l'exemple présenté ci-dessous, l'opérateur a fait le choix d'avoir des champs `IDJoueur`, `Login` (identique au champ `Email`) et `Pseudo` différents. Seul le champ `IDJoueur` permet d'identifier le joueur entre les événements de jeu.

L'entité `Prenom` est multiple. La première entité contient le prénom désigné par le joueur comme étant son premier prénom. La seconde entité contient tous les autres prénoms, séparés par un espace (« `Guillaume Jacques` »).

L'empreinte du joueur, en vue d'une intégration à l'entête de l'événement, est calculée sur la forme canonique suivante : « `JEANPIERREDUPOND19791201NICE` ».

```
<OUVINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Login>jean-pierre.dupond@domain.tld</Login>
  <Pseudo>jd13</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenom>Jean-pierre</Prenom>
  <Prenom>Guillaume Jacques</Prenom>
  <Civilite>M</Civilite>
  <DateN>19791201</DateN>
  <VilleN>Nice</VilleN>
  <DptN>06</DptN>
  <PaysN>France</PaysN>
  <Ad>254 traverse du roi de pique</Ad>
  <CP>13012</CP>
  <Ville>Marseille</Ville>
  <Pays>France</Pays>
  <TelMob>0721242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domain.tld</Email>
</OUVINFOPERSO>
```

IV.2.2 Acceptation des conditions générales du site – OKCONDGENE

Le joueur `9G3912JF` accepte les clauses du règlement portant conditions générales de l'offre de jeux et de paris.

```
<OKCONDGENE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre></OKCONDGENE>
```

IV.2.3 Modérateurs et seuil de reversement – PREFCPTE

Le joueur décide de fixer le montant maximal de ses mises à 20 euros sur une période de sept jours pour son activité en paris sportifs, et à 10 euros pour son activité en paris hippiques. Il conditionne aussi le reversement automatique du compte joueur vers son compte de paiement lorsque son solde dépasse la somme de 10 euros pour ramener son solde à 10 euros.

```
<PREFCPTE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Compte>
    <Min>10</Min>
    <Max>10</Max>
  </Compte>
  <MiseMax>
    <Montant>20</Montant>
    <TypeAct>PS</TypeAct>
  </MiseMax>
  <MiseMax>
    <Montant>10</Montant>
    <TypeAct>PH</TypeAct>
  </MiseMax>
  <DateDebut>100412103320</DateDebut>
</PREFCPTE>
```

IV.2.4 Confirmation de l'identité du joueur – CPTEIDENTITE

L'opérateur a reçu une pièce d'identité du joueur 9G3912JF. Celle-ci concorde avec les informations déclarées par le joueur. L'opérateur valide l'identité du joueur.

```
<CPTEIDENTITE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>191113121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <NatureVerification>PieceIdentite</NatureVerification>
</CPTEIDENTITE>
```

IV.2.5 Confirmation de l'adresse – CPTEADRESSE

Exemple 1

L'opérateur a reçu et vérifié le justificatif de domicile du joueur 9G3912JF. L'événement CPTEADRESSE est transmis au coffre (avec la balise `<Supervision/>` dans l'entête) lorsque l'opérateur valide l'adresse du joueur.

```
<CPTEADRESSE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>191113121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
</CPTEADRESSE>
```

Exemple 2

Le joueur 9G3912JF saisit le code d'activation envoyé par l'opérateur, l'événement CPTEADRESSE est transmis au coffre sans la balise `<Supervision/>` dans l'entête.

```
<CPTEADRESSE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>191113121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
</CPTEADRESSE>
```

IV.2.6 Confirmation du compte – OUVOKCONFIRME

L'opérateur confirme le compte du joueur `9G3912JF`.

```
<OUVOKCONFIRME>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
</OUVOKCONFIRME>
```

IV.2.7 Références du compte de paiement – CPTEREF

Exemple 1

Le joueur Martin Dupond a transmis à l'opérateur les références de son compte de paiement sous la forme d'un IBAN. Le libellé associé au prestataire de service de paiement est lui-même déduit du code interbancaire et des ressources de l'ACPR. Le code interbancaire ainsi que le libellé sont renseignés par le capteur :

```
<CPTEREF>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>150701055724</DateEvt>
  <IDEvt>239899333</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638605</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Titulaire>Martin Dupond</Titulaire>
  <PspCib>20041</PspCib>
  <PspLib>LA BANQUE POSTALE</PspLib>
  <PspIban>FR1420041010050500013M02606</PspIban>
</CPTEREF>
```

Exemple 2

Le joueur Martin Dupond a transmis à l'opérateur les références de son compte de paiement sous la forme d'un identifiant défini par un prestataire de monnaie électronique. Le code interbancaire correspondant (12345) figure dans la liste des établissements de monnaie électronique publiée par l'ACPR. Le libellé associé au prestataire de service de paiement est lui-même déduit du code interbancaire et des ressources de l'ACPR. Le code interbancaire ainsi que le libellé sont renseignés par le capteur :

```
<CPTEREF>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>150701055724</DateEvt>
  <IDEvt>239899333</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638605</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Titulaire>Martin Dupond</Titulaire>
  <PspCib>12345</PspCib>
  <PspLib>monnaie electronique</PspLib>
  <PspCpteRef>identifiant@monnaie-electronique.fr</PspCpteRef>
</CPTEREF>
```

IV.2.8 Refus d'accès – ACCESREFUSE

Le joueur `9G3912JF` a vu son accès refusé au site, car il n'a pas renvoyé les pièces justificatives dans les délais imposés.

```
<ACCESREFUSE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <CauseRefus>Vous n'avez pas renvoyé vos justificatifs</CauseRefus>
  <TypeRefus>DelaiIdentite</TypeRefus>
</ACCESREFUSE>
```

IV.2.9 Rectification des informations personnelles – MODIFINFOPERSO

Le joueur `9G3912JF` modifie son pseudonyme en `foobar`.

```
<MODIFINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>150412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Login>jean-pierre.dupond@domain.tld</Login>
  <Pseudo>foobar</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenom>Jean-pierre</Prenom>
  <Prenom>Guillaume Jacques</Prenom>
  <Civilite>M</Civilite>
  <DateN>19791201</DateN>
  <VilleN>Nice</VilleN>
  <DptN>06</DptN>
  <PaysN>France</PaysN>
  <Ad>254 traverse du roi de pique</Ad>
  <CP>13012</CP>
```

```
  <Ville>Marseille</Ville>
  <Pays>France</Pays>
  <TelMob>0721242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domain.tld</Email>
</MODIFINFOPERSO>
```

IV.2.10 Déclaration d'auto-interdiction du joueur – AUTOINTERDICTION

Le joueur d'identifiant 9G3912JF s'interdit de jouer. L'interface du site lui propose de fixer soit une durée d'auto-interdiction, librement fixée ou à choisir dans une liste de durées prédéfinies, soit une date de fin d'auto-interdiction. Le joueur sélectionne la durée prédéfinie de 2 mois. Il effectue sa demande le 10 mars 2011 à 12h30 (UTC) : son auto-interdiction à prise en compte immédiate est donc effective jusqu'au 10 mai 2011 inclus.

```
<AUTOINTERDICTION>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>110310123004</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <DateModif>110210123004</DateModif>
  <Duree>2</Duree>
  <Unite>M</Unite>
  <DateFin>110511000000</DateFin>
</AUTOINTERDICTION>
```

IV.2.11 Déclaration de limitation du joueur – LIMITMISE

Exemple 1 :

L'opérateur a choisi de limiter les mises du joueur d'identifiant 9G3912JF à 5€ par pari, dans le cadre de la lutte contre l'addiction. Cette limitation est prévue pour durer du 1er janvier 2021 au 31 mars de la même année.

```
<LIMITMISE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>201231123004</DateEvt>
  <IDEvt>495019</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <DateDebut>210101000000</DateDebut>
  <DateFin>210331235959</DateFin>
  <Nature>Limitation des mises à 5€ par pari</Nature>
  <Motif>Lutte contre l'addiction</Motif>
  <Supervision/>
</LIMITMISE>
```

Exemple 2 :

L'opérateur, après limitation selon l'exemple 1, décide finalement de lever la limitation au 28 février de la même année. Il transmet donc un nouvel événement pour préciser les modalités de la limitation. Ce sera cet événement qui fera désormais foi.

```
<LIMITMISE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>210110130004</DateEvt>
  <IDEvt>497021</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <DateDebut>210110130004</DateDebut>
```

```
  <DateFin>210228235959</DateFin>
  <Nature>Limitation des mises à 5€ par pari</Nature>
  <Motif>Lutte contre l'addiction</Motif>
  <Supervision/>
</LIMITMISE>
```

IV.2.12 Clôture du compte joueur – CLOTUREDEM

À la clôture de son compte, le solde du joueur est de 5.60 €.

```
<CLOTUREDEM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495020</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <SoldeClos>5.6</SoldeClos>
  <TypeCloture>Joueur</TypeCloture>
</CLOTUREDEM>
```

IV.2.13 Alimentation du compte joueur – CPTEALIM

Le joueur réalise un versement à l'aide d'une carte bancaire. La demande est effectuée le 20 juin 2010 à 12h03 (UTC) (`DateDemande`). Le versement est effectif, après validation par la banque et prise en compte par la plateforme de jeux, le 20 juin 2012 à 13h18 (UTC) (`DateEffective`). L'événement est ici transmis immédiatement au coffre à la `DateEffective` sans acquittement de la part du joueur :

```
<CPTEALIM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>120620131800</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <DateDemande>120620120305</DateDemande>
  <DateEffective>120620131800</DateEffective>
  <SoldeAvant>15</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>35</SoldeApres>
  <MoyenPaiement>VISA</MoyenPaiement>
  <TypeMoyenPaiement>CarteBancaire</TypeMoyenPaiement>
</CPTEALIM>
```

IV.2.14 Retrait du compte joueur – CPTERETRAIT

Le joueur réalise un retrait de 2,50€ à partir du compartiment solde de son compte :

```
<CPTERETRAIT>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100621121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <DateDemande>100621120930</DateDemande>
```

```
  <SoldeDemande>25.5</SoldeDemande>
  <SoldeAvant>51</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>25.5</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>25.5</SoldeApres>
</CPTERETRAIT>
```

IV.2.15 Abondement du compartiment solde – CPTEABOND

L'opérateur reverse un « RakeBack » à un joueur de poker au début de chaque mois. Le montant est calculé en fonction des sommes que le joueur a engagées le mois précédent et du profil « bronze » de ce dernier. Le profil est une offre de fidélisation interne à l'opérateur, dont le support matériel d'archivage n'enregistre pas le mode de comptage. L'abondement est transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur (en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête) le 2 septembre 2010 à 18:34:02 (UTC). Le champ `Info` précise, par exemple, le taux de 10% de « RakeBack » appliqué au joueur.

```
<CPTEABOND>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100902183402</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <SoldeAvant>20.3</SoldeAvant>
  <MontAbond>2.4</MontAbond>
  <SoldeApres>22.7</SoldeApres>
  <Info>RakeBack mensuel profil bronze 10/100</Info>
  <TypeAbondement>RakeBack</TypeAbondement>
</CPTEABOND>
```

IV.2.16 Abondement du compartiment bonus - CPTEALIMOPE

Exemple 1

L'opérateur reverse un bonus suite à un pari sportif gagné. L'abondement est transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur (en incluant la balise `<Supervision/>` dans l'entête) le 2 septembre 2010 à 18:34:02. Le champ `BonusInfo` précise l'origine du bonus.

```
<CPTEALIMOPE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100902183402</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <BonusAvant>1</BonusAvant>
  <BonusMouvement>12</BonusMouvement>
  <BonusApres>13</BonusApres>
  <BonusNom>pari sportif L1J4 gagne</BonusNom>
</CPTEALIMOPE>
```

Exemple 2 Bonus constituant en un pari « gratuit »

L'opérateur crédite un bonus au joueur pour effectuer un pari « gratuit ».

```
<CPTEALIMOPE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100902183402</DateEvt>
```

```
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <BonusAvant>1.14</BonusAvant>
  <BonusMouvement>1.5</BonusMouvement>
  <BonusApres>2.64</BonusApres>
  <BonusNom>Pari gratuit</BonusNom>
</CPTEALIMOPE>
```

IV.2.17 Attribution de lots en nature - LOTNATURE

L'opérateur attribue un lot nature au joueur en fonction de son activité sur son site.

```
<LOTNATURE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100902183402</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>567894</IDRef>
  <LotN>
     <Nom>tee-shirt</Nom>
     <Valeur>10</Valeur>
  </LotN>
</LOTNATURE>
```

IV.2.18 Ajustement - CPTEAJUSTOPE

Exemple 1 : Ajustement d'une alimentation

Cet exemple fait écho à l'exemple de la partie IV.2.13.
L'alimentation du joueur a été refusée par la banque, l'opérateur retire donc le montant de l'alimentation du compte joueur.

Le solde du joueur est négatif après l'ajustement car le joueur a utilisé une partie de celui-ci depuis l'alimentation, il ne peut donc effectuer aucune mise tant que son solde n'est pas positif.

```
<CPTEAJUSTOPE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>120621100100</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <Info>Refus alimentation du 20/06/2012</Info>
  <TypeAjust>Alimentation</TypeAjust>
  <SoldeAvant>10</SoldeAvant>
  <Ajustement>-20</Ajustement>
  <SoldeApres>-10</SoldeApres>
</CPTEAJUSTOPE>
```

Exemple 2 : Ajustement d'un retrait

Cet exemple fait écho à l'exemple de la partie IV.2.14.
Le retrait du joueur n'a pas été crédité sur son compte bancaire, l'opérateur restitue le montant du retrait sur son compte joueur.

```
<CPTEAJUSTOPE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100622121030</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <Info>Refus retrait du 21/06/2010</Info>
  <TypeAjust>Retrait</TypeAjust>
  <SoldeAvant>32</SoldeAvant>
  <Ajustement >25.5</Ajustement>
  <SoldeApres>57.5</SoldeApres>
</CPTEAJUSTOPE>
```

IV.2.19 Achats de valeurs dans une monnaie - ACHATMONNAIE

L'opérateur a créé une nouvelle gamme de jeu « Tennis à la folie » nécessitant l'achat d'une monnaie symbolique nommée « balles de tennis ». Le joueur utilise 2€ de son compartiment solde principal (compartiment solde euro) pour acheter 50 « balles de tennis ».
Cette monnaie symbolique a été déclarée par ailleurs avec l'identifiant « BAL » (cf. IV.4.1)

```
<ACHATMONNAIE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>210821100100</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <Info>Achat de 50 balles de tennis</Info>
  <SoldeAvant>9</SoldeAvant>
  <MontantAchat>2</MontantAchat>
  <SoldeApres>7</SoldeApres>
  <MonnaieAvant>0</MonnaieAvant>
  <MontantMonnaie>50</MontantMonnaie>
  <MonnaieApres>50</MonnaieApres>
  <Unite>BAL</Unite>
</ACHATMONNAIE>
```

IV.2.20 Mise en réserve des avoirs – MOUVEMENTRESERVE

Exemple 1 :
Le joueur voit ses avoirs d'un montant de 20€ mis en réserve suite à la clôture de son compte, alors que celui-ci n'est pas confirmé.

```
<MOUVEMENTRESERVE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>210821100100</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
```

```
  <IDRef>123456</IDRef>
  <SoldeAvant>20</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>-20<SoldeMouvement>
  <SoldeApres>0</SoldeApres>
   <Supervision/>
</MOUVEMENTRESERVE>
```

Exemple 2 :

Après transmission par le joueur des pièces manquantes, l'opérateur procède au remboursement de ses avoirs dont le montant s'élève à 20€.

```
<MOUVEMENTRESERVE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>210821100100</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <SoldeAvant>0</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>20</SoldeApres>
   <Supervision/>
</MOUVEMENTRESERVE>
<CPTERETRAIT>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100621121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDRef>123456</IDRef>
  <DateDemande>260206125021</DateDemande>
  <SoldeDemande>20</SoldeDemande>
  <SoldeAvant>20</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>0</SoldeApres>
  <Supervision/>
</CPTERETRAIT>
```

IV.3 Exemple relatif à la date de forclusion

IV.3.1 Date de forclusion – LOTCLOTURE

L'opérateur procède le 06/03/2025 à la forclusion du lot de tickets portant le numéro d'émission 1254784.

```
<LOTCLOTURE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>20250306</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TechEmission>1254784</TechEmission>
  <DateForclusion>20250306</DateForclusion>
</LOTCLOTURE>
```

IV.4 Exemple relatif à la déclaration d'une monnaie symbolique

IV.4.1 Déclaration d'une monnaie symbolique – TYPEMONNAIE

L'opérateur a créé une nouvelle gamme de jeu « Tennis à la folie » nécessitant l'achat d'une monnaie symbolique nommée « balles de tennis ». Cette monnaie symbolique peut s'obtenir au taux de 25 « balles de tennis » pour 1€, soit une valeur de 0.04€ pour chaque « balle de tennis »
Cette monnaie symbolique est déclarée avec le symbole « BAL ».

```
<TYPEMONNAIE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>210821100100</DateEvt>
  <IDEvt>495145</IDEvt>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDMonnaie>BAL</IDMonnaie>
  <Nom>Balle de tennis</Nom>
  <Desc>Monnaie symbolique nécessaire pour accéder à la gamme de jeu « Tennis à la
folie » </Desc>
  <Prix>0.04</Prix>
  <Info>Pour tout achat de 100 balles de tennis, une balle supplémentaire est
offerte</Info>
</TYPEMONNAIE>
```

IV.5 Exemples relatifs aux événements d'identification des points de vente permettant la prise de jeu sur compte

IV.5.1 Ouverture d'un point de vente à la prise de jeu sur compte – OUVPOINTDEVENTE

```
<OUVPOINTDEVENTE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDPointDeVente>157894</IDPointDeVente>
  <DateOuverture>20211207</DateOuverture>
  <Ad>127 avenue de la dame de coeur</Ad>
  <CP>69008</CP>
  <Ville>Lyon</Ville>
  <Pays>France</Pays>
  <Taille>10</Taille>
</OUVPOINTDEVENTE>
```

IV.5.2 Modification des informations relatives à un point de vente ouvert à la prise de jeu sur compte – MODIFPOINTDEVENTE

Le point de vente `157894` change de taille.

```
<MODIFPOINTDEVENTE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>150412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDPointDeVente>157894</IDPointDeVente>
  <Ad>127 avenue de la dame de coeur</Ad>
  <CP>69008</CP>
  <Ville>Lyon</Ville>
  <Pays>France</Pays>
  <Taille>20</Taille>
</MODIFPOINTDEVENTE>
```

IV.5.3 Clôture d'un point de vente au jeu sur compte - CLOTUREPOINTDEVENTE

```
<CLOTUREPOINTDEVENTE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495020</IDEvt>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <IDPointDeVente>457892</IDPointDeVente>
</CLOTUREPOINTDEVENTE>
```

IV.6 Exemples relatifs aux événements des paris sportifs

IV.6.1 Mise sur un pari – PASPMISE

Exemple 1 : pari simple.

Le joueur effectue un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea - Valence CF ». Le pari porte sur le résultat du match, et le joueur pronostique un match nul. La cote de ce pari est 3.40. La mise du joueur est 1.50 €. Le solde du joueur se porte à 47.33 €. La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

L'espérance de gain calculée est : $1.50 * 3.40 = 5.10$ €.

Il s'agit d'un match de la 6ème journée du groupe E de la Ligue des champions 2011-2012. Il est programmé le 6 décembre à 20h45 en France, soit 19h45 (UTC). L'ensemble de ces informations sont affichées au joueur lors de la prise du pari.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « match nul (résultat d'un match) » a pour code « 123CD ».

Les champs `Renc` et `Part` sont renseignés sous forme canonique.

Il n'existe pas ici de discipline associée au sport.

Le pronostic comprend un pronostic élémentaire, qui porte sur un résultat d'égalité.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>

      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>NUL<Choix/>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
```

```
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Remarque : dans le cas d'un pari à handicap, pronostiquant, par exemple, la victoire de Chelsea avec un handicap de 1, le champ `PronoSp` pourra être considéré comme étant un pari spécial constitué de l'union entre les pronostics dépendants « `victoire (sur le résultat d'un match)` » (code « 456AB ») et « `écart entre les équipes` » (code « 789CD ») :

```
  <PronoSp>
   <TypeRes>456AB</TypeRes>
   <Choix>CHELSEA</Choix>
   <TypeRes>789CD</TypeRes>
   <Choix>Chelsea</Choix>
  </PronoSp>
```

Exemple 2 : pari simple multiple.

Le joueur effectue 3 paris simples dans un même coupon le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les paris simples portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

La mise du joueur est spécifique à chacun des trois paris, et vaut respectivement 1.30 €, 1.40 € et finalement 1.50 €, soit une mise totale de 4.20 €.

Le coupon est scindé en 3 paris distincts, et sa validation produira donc 3 événements PASPMISE distincts et successivement générés. Le solde du joueur initial, réel comme affiché, se porte à 47.33 €.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

La première rencontre a été décrite dans le premier exemple. Il s'agit d'un match de la 6ème journée du groupe E de la Ligue des champions 2011-2012, programmé le 6 décembre à 20h45 en France, soit 19h45 (UTC). Le pronostic désigne CHELSEA comme vainqueur de la rencontre. La cote est 1.65, et la mise est de 1.30 €.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB ».

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
```

```
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.30</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.30</Mise>
  <SoldeApresMise>46.03</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

La seconde rencontre est un match de la 6ème journée du groupe F de la Ligue des champions 2011-2012, programmé le 6 décembre à 20h45 en France, soit 19h45 (UTC). Elle oppose Dortmund à Marseille. Le pronostic désigne DORTMUND comme vainqueur de la rencontre. La cote est 1.70, et la mise est de 1.40 €.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903811</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>DRVKCAX9</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.40</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>46.03</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.40</Mise>
  <SoldeApresMise>44.63</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

La troisième et dernière rencontre est également un match de la 6ème journée du groupe F de la Ligue des champions 2011-2012, programmé le 6 décembre à 20h45 en France, soit 19h45 (UTC). Elle oppose Olympiakos à Arsenal. Le pronostic désigne Olympiakos comme vainqueur de la rencontre. La cote est 1.95, et la mise est de 1.50 €.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903814</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>JSL5WONA</Tech>
```

```
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
         <Tech>5A1T-1234:565:43:97</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>OLYMPIAKOS</Part>
         <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.95</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>44.63</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>43.13</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 3 : pari combiné (simple).

Le joueur effectue un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

La mise élémentaire affectée à chaque pronostic de résultat est de 0.50 €. La mise totale est donc de 1.50 € également, dans la mesure où il s'agit d'un combiné simple qui correspond à un seul pari.

Les cotes sont respectivement 1.65, 1.70 et 1.95. La cote totale est le produit de ces cotes, soit : $1.65 * 1.70 * 1.95 = 5.47$.

L'espérance de gain est donc : $(1.65 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 8.20$ €.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB ».

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>ABLSTJEK</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>C</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
```

```
          <Part>CHELSEA</Part>
           <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
         <Tech>1234:565:43:97</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>OLYMPIAKOS</Part>
         <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.95</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>0.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 4a : pari combiné multiple.

Le joueur effectue un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre et un pronostic de résultat supplémentaire concerne une égalité sur la rencontre « Chelsea – Valence CF ».
En application du règlement de jeu, ce pronostic est non combinable avec le pronostic de résultat portant sur le vainqueur de la rencontre, et dédouble donc le pari combiné.

Ce pari combiné est donc un pari combiné multiple, et deux paris combinés sont envoyés au coffre.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

La mise élémentaire affectée à chaque pari combiné est de 1.50 €. La mise totale est donc de 3.00 €, dans la mesure où il s'agit d'un combiné multiple qui correspond à deux paris :

- pour le premier pari, les cotes sont respectivement de 1.65, 1.70 et 1.95. La cote totale du pari combiné correspondant est le produit de ces cotes, soit : $1.65 * 1.70 * 1.95 = 5.47$;

- pour le second pari, les cotes sont respectivement de 3.40, 1.70 et 1.95. La cote totale du pari combiné correspondant est le produit de ces cotes, soit : $3.40 * 1.70 * 1.95 = 11.27$.

L'espérance de gain maximale est celle du pari le plus intéressant, donc $(3.40 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 16.91$ €.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB » ;
- le type de résultat « match nul (résultat d'un match) » a pour code « 123CD ».

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>ROPTNBVL</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>C</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
         <Tech>1234:565:43:97</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
```

```
          <Genre>H</Genre>
          <Date>111206194500</Date>
          <Part>OLYMPIAKOS</Part>
          <Part>ARSENAL</Part>
        </RencSp>
        <PronoSp>
          <TypeRes>456AB</TypeRes>
          <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
        </PronoSp>
        <Cote>1.95</Cote>
      </LigSp>
      <MiseBase>0.50</MiseBase>
    </PaSp>
    <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
    <Mise>3.00</Mise>
    <SoldeApresMise>44.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 4b : grille mutuelle / pari combiné simple.

Le joueur remplit une grille mutuelle le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 5 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille », « Olympiakos – Arsenal », « Lorient – Lyon » et « Novare – Naples ».

Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre et la possibilité d'égalité. Les pronostics sont non combinables (cas des lignes offrant des combinaisons doubles ou triples).

Dans un premier temps, le joueur associe un unique pronostic de résultat à chaque rencontre. Le pari combiné résultant est donc un pari combiné simple.

La rencontre « Lorient – Lyon » est une rencontre de la 17ème journée du championnat de France de Ligue 1. En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « Championnat de France de Ligue 1 », dont le code est « KYYIC ».

La rencontre « Novare – Naples » est une rencontre de la 15ème journée (aller) du championnat d'Italie. En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « Championnats Européens (première ligue ou équivalent) », dont le code est « DEF12 ». La mention au championnat d'Italie apparaît uniquement dans la retranscription en clair de l'intitulé de la rencontre (remarque : avec utilisation d'un guillemet simple).

En termes de codification des types de résultats :

- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB » ;
- le type de résultat « match nul (résultat d'un match) » a pour code « 123CD ».

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

La mise par pari est de 2 €. La mise totale est donc de 2 €, dans la mesure où un seul pari est effectué.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>G2ZWODAQ</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>C</Combi>
    <Mutuel/>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
```

```
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>CHELSEA</Part>
        <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
        <Tech>1234:565:43:98</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>DORTMUND</Part>
        <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
        <Tech>1234:565:43:97</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>OLYMPIAKOS</Part>
        <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>NUL<Choix/>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>CHAMPIONNAT DE FRANCE LIGUE 1 - LORIENT - LYON</Renc>
        <Tech>1234:565:43:96</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>KYYIC</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111211200000</Date>
        <Part>LORIENT</Part>
        <Part>LYON</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>LORIENT</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>CHAMPIONNAT D'ITALIE - NOVARE - NAPLES</Renc>
        <Tech>1234:565:43:95</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>DEF12</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111211194500</Date>
        <Part>NOVARE</Part>
        <Part>NAPLES</Part>
      </RencSp>
```

```
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NAPLES</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <MiseBase>2.00</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>2.00</Mise>
  <SoldeApresMise>45.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Dans un second temps, le joueur associe plusieurs pronostics de résultats à chaque rencontre. Ces pronostics de résultats sont non combinables : le pari combiné résultant est donc un une grille mutuelle multiple.

La mise par pari est de 2 €. Le joueur effectue 3 pronostics de résultats sur la rencontre « Chelsea – Valence CF », 2 pronostics de résultats sur la rencontre « Lorient – Lyon », et 2 pronostics de résultats également sur la rencontre « Novara – Naples ».

Soit un total de $3 * 2 * 2 = 12\ combinaisons$.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.
La mise totale est donc de 24 €, dans la mesure où 12 paris sont effectués.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>AD5GVLCN</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>C</Combi>
    <Mutuel/>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB </TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>VALENCE CF</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
```

```
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>DORTMUND</Part>
        <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
        <Tech>1234:565:43:97</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>OLYMPIAKOS</Part>
        <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>CHAMPIONNAT DE FRANCE LIGUE 1 - LORIENT - LYON</Renc>
        <Tech>1234:565:43:96</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>KYYIC</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111211200000</Date>
        <Part>LORIENT</Part>
        <Part>LYON</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>LORIENT</Choix>
      </PronoSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>CHAMPIONNAT D'ITALIE - NOVARE - NAPLES</Renc>
        <Tech>1234:565:43:95</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>DEF12</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111211194500</Date>
        <Part>NOVARE</Part>
        <Part>NAPLES</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NOVARE</Choix>
      </PronoSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>NAPLES</Choix>
      </PronoSp>
    </LigSp>
    <MiseBase>2.00</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>24.00</Mise>
  <SoldeApresMise>23.33</SoldeApresMise>
```

```
</PASPMISE>
```

Exemple 5 : pari système (simple).

Le joueur effectue un pari système le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ».

Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

Le joueur sélectionne le pari système 2/3, qui correspond à $\binom{3}{2}$, soit 3 combinaisons. La mise élémentaire est de 1.50 €. La mise totale est donc de 4.50 €.

L'espérance de gain maximale vaut $(1.65 * 1.70 + 1.65 * 1.95 + 1.70 * 1.95) * 1.50 = 14.01$ €.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB » ;
- le type de résultat « match nul (résultat d'un match) » a pour code « 123CD ».

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>9M4053QV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>XY</Combi>
    <X>2</X>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
```

```
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
        <Tech>1234:565:43:97</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>OLYMPIAKOS</Part>
        <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.95</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>4.50</Mise>
  <SoldeApresMise>42.83</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 6 : pari système complexe TRIXIE.

Le joueur effectue un pari système le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ».

Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

Le joueur sélectionne le pari système TRIXIE, qui correspond à $1 + \binom{3}{2}$ soit 4 combinaisons (1 pari combiné + 3 paris système 2/3). La mise élémentaire est de 1.50 €. La mise totale est donc de 6 €.

L'espérance de gain maximale vaut $(1.65 * 1.70 * 1.95 + 1.65 * 1.70 + 1.65 * 1.95 + 1.70 * 1.95) * 1.50 = 22.21$ €.

En termes de codification :

- le sport (`Sport`) est donc le football, qui correspond au code « ABC » ;
- l'événement (`Evnt`) est « UEFA Champions League », dont le code est « AB123 » ;
- le type de résultat « victoire (résultat d'un match) » a pour code « 456AB » ;
- le type de résultat « match nul (résultat d'un match) » a pour code « 123CD ».

En utilisant la formule « TRIXIE » :

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>CFUDIP4B</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>TRIXIE</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
```

```
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
        <Tech>1234:565:43:99</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>CHELSEA</Part>
        <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
        <Tech>1234:565:43:98</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>DORTMUND</Part>
        <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>DORTMUND</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
        <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
        <Tech>1234:565:43:97</Tech>
        <Sport>ABC</Sport>
        <Evnt>AB123</Evnt>
        <Genre>H</Genre>
        <Date>111206194500</Date>
        <Part>OLYMPIAKOS</Part>
        <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.95</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>6.00</Mise>
  <SoldeApresMise>41.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 7 : pari système complexe YANKEE.

Le joueur sélectionne le pari système YANKEE, qui correspond à 1 + $\binom{4}{3}$ + $\binom{4}{2}$ soit 11 combinaisons (1 pari combiné + 4 paris système 3/4 + 6 paris système 2/4). La mise élémentaire est de 1.50 €. La mise totale est donc de 16.50 €.

La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

L'espérance de gain maximale vaut $(1.65 * 1.70 * 1.95 * 1.26 + 1.65 * 1.70 * 1.95 + 1.65 * 1.70 * 1.26 + 1.65 * 1.95 * 1.26 + 1.70 * 1.95 * 1.26 + 1.65 * 1.70 + 1.65 * 1.95 + 1.65 * 1.26 + 1.70 * 1.95 + 1.70 * 1.26 + 1.95 * 1.26) * 1.50 = 60.21$ €.

Exemple 8 : pari spécial.

Le joueur effectue un pari spécial le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea - Valence CF ». Le pari porte sur le résultat du match et sur la première équipe à marquer, qui sont deux pronostics dépendants. La cote de ce pari est 7.20. La mise du joueur est 1.50 €. La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

L'espérance de gain calculée est : $1.50 * 7.20 = 10.80$ €.

Il s'agit d'un match de la 6ème journée du groupe E de la Ligue des champions 2011-2012. Il est programmé le 6 décembre à 20h45 en France, soit 19h45 (UTC). L'ensemble de ces informations sont affichées au joueur lors de la prise du pari.

Le pronostic comprend un pronostic composé de deux choix.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>Vainqueur : Chelsea</Choix>
        <TypeRes>345FG</TypeRes>
        <Choix>Première équipe à marquer Valence</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>7.20</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Exemple 9 : pari « gratuit ».

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la présente partie.

Le joueur effectue un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea - Valence CF ». Le pari porte sur le résultat du match, et le joueur pronostique un match nul. La cote de ce pari est de 3.40. Le joueur effectue un pari « gratuit » à partir d'un bonus attribué par l'opérateur.

Pour ces paris « gratuits », l'opérateur choisit de retirer la mise du gain éventuel, l'espérance de gain calculée est : $1.50 * (3.40 - 1) = 3.60$ €.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
```

```
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <BonusAvantMise>47.33</BonusAvantMise>
  <BonusMise>1.50</BonusMise>
  <BonusApresMise>45.83</BonusApresMise>
  <BonusNom>pari gratuit</BonusNom>
</PASPMISE>
```

Exemple 10 : pari simple avec jackpot.

Le joueur effectue un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea - Valence CF ». Le pari porte sur le résultat du match, et le joueur pronostique un match nul. La cote de ce pari est 3.40. La mise du joueur est 1.50 €. Le solde du joueur se porte à 47.33 €. La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur. Lors de la prise de jeu le joueur sélectionne l'option jackpot qui permet d'éventuellement multiplier son gain par un facteur pouvant aller jusqu'à 10. Ce jeu complémentaire représente 10 % de sa mise.

L'espérance de gain calculée est : $(1.50 * 0.90) * 3.40 * 10 = 45.90$ €.

Deux événements sont envoyés au coffre, l'un pour la mise du joueur et l'autre pour la prise de jeu jackpot. Le champ `<Info>` permet de renseigner le coefficient multiplicateur du gain éventuel.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <TechJeu>HTQS672BI</TechJeu>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
```

```
          <Date>111206194500</Date>
          <Part>CHELSEA</Part>
          <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.35</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.35</Mise>
  <SoldeApresMise>45.98</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>HYT42CDFH</Tech>
  <TechJeu>HTQS672BI</TechJeu>
  <Jackpot/>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>123CD</TypeRes>
        <Choix>NUL</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>0.15</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>45.98</SoldeAvantMise>
  <Mise>0.15</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
  <Info>Jackpot x10</Info>
</PASPMISE>
```

Exemple 11 : pari simple avec rencontres multiples.

Le joueur effectue un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les matchs « Chelsea - Valence CF » et « Dortmund – Marseille ». Le pari porte sur le résultat des matchs, et le joueur pronostique qu'au moins 4 buts seront marqués sur l'ensemble de ces deux rencontres. La cote de ce pari est 3.40. La mise du joueur est 1.50 €. Le solde du joueur se porte à 47.33 €. La mise est effectuée à partir du compartiment solde du joueur.

L'espérance de gain calculée est : $1.50 * 3.40 = 5.10$ €.

```
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111204101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
```

```
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>S</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>6QV</Sport>
         <Evnt>5PZ25</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>6QV</Sport>
         <Evnt>5PZ25</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>NPPMA</TypeRes>
        <Choix>Au moins 4 buts inscrits au total sur l'ensemble des rencontres Chelsea
- Valence et Dortmund - Marseille<Choix/>
      </PronoSp>
      <Cote>3.40</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>1.50</MiseBase>
  </PaSp>
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

IV.6.2 Gain sur un pari - PASPGAIN

Exemple 1 : gain sur pari simple.

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea – Valence CF ». Le pari a porté sur le résultat du match, et le joueur a pronostiqué un match nul.

Dans cet exemple, on suppose le pari gagnant.

La cote de ce pari est 3.40. La mise du joueur est 1.50 €. Le gain est : $1.50 * 3.40 = 5.10$ €.

La rencontre s'est achevée le 06/12/2011 à 21h55 (UTC) et le gain correspondant a été généré par la plateforme le même jour à 22h (UTC), il reprend le code Tech du coupon du pari :

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
```

```
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <DateMise>111204101703</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>5.10</Gain>
  <SoldeApresGain>50.93</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 2 : cashout sur pari simple.

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea – Valence CF ». Le pari a porté sur le résultat du match, et le joueur a pronostiqué un match nul.

Le 5 décembre 2011 à 12h42 (UTC) le joueur choisit de faire un cashout sur la totalité de la mise de son pari, l'opérateur le rachète à une cote de 1.62. Le gain du joueur est : $1.5 * 1.62 = 2.43$€.

Comme le gain a été généré par le joueur la balise `<Supervision/>` n'est pas inclue.

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111205124254</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <DateMise>111204101703</DateMise>
  <DateHeure>111205124254</DateHeure>
  <Cashout>
     <Rachat>1.5</Rachat>
     <Cote>1.62</Cote>
  </Cashout>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>2.43</Gain>
  <SoldeApresGain>48.26</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 3 : pari combiné (simple).

Cet exemple fait écho à l'exemple n°3 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

La mise élémentaire affectée à chaque pronostic de résultat est de 1.50 €. Les cotes sont respectivement 1.65, 1.70 et 1.95. La cote totale est le produit de ces cotes, soit : $1.65 * 1.70 * 1.95 = 5.47$.

Dans cet exemple, les 3 pronostics sont bons : on suppose donc le pari gagnant.

Le gain est donc : $(1.65 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 8.20$ €.

L'opérateur abonde le gain de 5.00 €. Le gain total se porte donc à 13.20 €.

Le gain a été généré par la plateforme le 06/12/2011 à 22h (UTC) :

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>ABLSTJEK</Tech>
  <DateMise>111206220000</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>8.20</Gain>
  <SoldeApresGain>59.03</SoldeApresGain>
  <GainAbond>5.00</GainAbond>
</PASPGAIN>
```

Exemple 4 : pari combiné multiple.

Cet exemple fait écho à l'exemple n°4a de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les pronostics de résultats ont porté sur le vainqueur de chaque rencontre et un pronostic de résultat supplémentaire a concerné une égalité sur la rencontre « Chelsea – Valence CF ». Ce pari combiné est donc un pari combiné multiple.

La mise élémentaire affectée à chaque pari combiné est de 1.50 €. La mise totale est donc de 3.00 €, dans la mesure où il s'agit d'un combiné multiple qui correspond à deux paris :

- pour le premier pari, les cotes sont respectivement de 1.65, 1.70 et 1.95. La cote totale du pari combiné correspondant est le produit de ces cotes, soit : $1.65 * 1.70 * 1.95$;
- pour le second pari, les cotes sont respectivement de 3.40, 1.70 et 1.95. La cote totale du pari combiné correspondant est le produit de ces cotes, soit : $3.40 * 1.70 * 1.95$.

Dans cet exemple, on suppose que la rencontre « Chelsea – Valence CF » s'est achevée par un match nul. Le gain est donc calculé de la façon suivante : $(3.40 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 16.91$ €.

Le gain a été généré par la plateforme le 06/12/2011 à 22h (UTC).

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>ROPTNBVL</Tech>
  <DateMise>111206220000</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>16.91</Gain>
  <SoldeApresGain>62.74</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 5 : grille / pari combiné simple.

Cet exemple fait écho au second scénario de l'exemple n°4b de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 5 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille », « Olympiakos – Arsenal », « Lorient – Lyon » et « Novare – Naples ».

Les pronostics peuvent porter sur le vainqueur de chaque rencontre ou la possibilité d'égalité, avec la possibilité de pronostics non combinables (cas des lignes offrant des combinaisons doubles ou triples).

Le joueur a associé plusieurs pronostics de résultats à chaque rencontre. Ces pronostics de résultats sont non combinables : le pari combiné résultant est donc un pari combiné multiple.

La mise par pari est de 2 €. Le joueur effectue 3 pronostics de résultats sur la rencontre « Chelsea – Valence CF », 2 pronostics de résultats sur la rencontre « Lorient – Lyon », et 2 pronostics de résultats également sur la rencontre « Novara – Naples ».

Soit un total de $3 * 2 * 2 = 12\ combinaisons$.

Seule une combinaison est, au mieux, gagnante.

Dans cet exemple, les paris gagnants sont :

- « Chelsea – Valence CF » : « Chelsea » gagnant ;
- « Dortmund – Marseille » : « Dortmund » gagnant ;
- « Olympiakos – Arsenal » : match nul ;
- « Lorient – Lyon » : match nul ;
- « Novare – Naples » : « Naples » gagnant.

Le gain correspond au gain théorique du pari, soit 250 euros. Le gain a été généré par la plateforme le 06/12/2011 à 22h (UTC).

```
<PASPGAIN>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>111206220000</DateEvt>
<IDEvt>1903810</IDEvt>
<IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
<HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
<IDSession>0-sys</IDSession>
<IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>
<Supervision/>
<Tech>G2ZWODAQ</Tech>
<DateMise>111204101700</DateHeure>
<DateHeure>111206215500</DateHeure>
<SoldeAvantGain>45.33</SoldeAvantGain>
<Gain>250.00</Gain>
<SoldeApresGain>295.33</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 6 : pari système (simple).

Cet exemple fait écho au second scénario de l'exemple n°5 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari système le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ».

Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

Le joueur a sélectionné le pari système 2/3, qui correspond à $\binom{3}{2}$, soit 3 combinaisons. La mise élémentaire est de 1.50 €.

L'espérance de gain maximale vaut $(1.65 * 1.70 + 1.65 * 1.95 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 14.01$ €.

On suppose que seuls les pronostics sur les rencontres « Chelsea – Valence CF » et « Dortmund – Marseille » sont bons.

Le gain est celui du pari combiné sur ces deux rencontres, soit $(1.65 * 1.70) * 1.50 = 4.20$ €.

Le gain a été généré par la plateforme le 06/12/2011 à 22h (UTC).

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>9M4053QV</Tech>
  <DateMise>111204101700</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>4.20</Gain>
  <SoldeApresGain>50.03</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 7 : pari système complexe TRIXIE.

Cet exemple fait écho au second scénario de l'exemple n°6 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari système le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ».

Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

Le joueur sélectionne le pari système TRIXIE, qui correspond à $1 + \binom{3}{2}$ soit 4 combinaisons (1 pari combiné + 3 paris système 2/3). La mise élémentaire est de 1.50 €.

L'espérance de gain maximale vaut $(1.65 * 1.70 * 1.95 + 1.65 * 1.70 + 1.65 * 1.95 * 1.70 * 1.95) * 1.50 = 22.21$ €.

On suppose que seuls les pronostics sur les rencontres « Chelsea – Valence CF » et « Dortmund – Marseille » sont bons.

Le gain est celui du pari combiné sur ces deux rencontres, soit $(1.65 * 1.70) * 1.50 = 4.20$ €.

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>CFUDIP4B</Tech>
  <DateMise>111204101700</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>4.20</Gain>
  <SoldeApresGain>50.03</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

Exemple 8 : gain sur pari « gratuit ».

Cet exemple fait écho à l'exemple n°9 de la partie IV.6.1 et l'exemple n°2 de la partie IV.6.3

Le joueur a effectué une mise de 1.50 € à une cote de 3.4. L'opérateur retire la mise du gain du joueur, le gain du joueur est donc $mise * (cote - 1)$ $soit$ 3.6 €.

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>CFUDIP4B</Tech>
  <DateMise>111204101700</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>3.6</Gain>
  <SoldeApresGain>49.43</SoldeApresGain>
  <Info>Pari gratuit</Info>
</PASPGAIN>
```

Exemple 9 : gain sur pari simple avec Jackpot.

Cet exemple fait écho à l'exemple n°10 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea – Valence CF ». Le pari a porté sur le résultat du match, et le joueur a pronostiqué un match nul. 10 % de la mise du joueur correspondait au jeu complémentaire Jackpot.

Dans cet exemple, on suppose le pari gagnant, avec un facteur multiplicatif lié au jackpot de 10.

La cote de ce pari est 3.40. La mise du joueur est 1.50 €, dont 1.35€ attribués à la mise principale. Le gain principal est : $1.35 * 3.40 = 4.59$ €.

Le gain a été généré par la plateforme le 06/12/2011 à 22h (UTC), il reprend le code `Tech` du coupon du pari, un second événement sera généré avec le gain correspondant au jackpot.

```
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <DateMise>111204101700</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>4.59</Gain>
  <SoldeApresGain>50.42</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
<PASPGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
```

```
  <Supervision/>
  <Tech>HYT42CDFH</Tech>
  <DateMise>111204101700</DateMise>
  <DateHeure>111206215500</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>50.93</SoldeAvantGain>
  <Gain>41.31</Gain>
  <SoldeApresGain>92.24</SoldeApresGain>
</PASPGAIN>
```

IV.6.3 Annulation d'un pari – PASPANNUL

Exemple 1 : Annulation d'un pari par l'opérateur

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.6.1.
Le joueur effectue un pari simple le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur le match « Chelsea - Valence CF ». La mise du joueur est 1.50 €.

L'équipe de Chelsea déclare forfait avant le début du match, les paris sur la rencontre sont donc annulés par l'opérateur. L'opérateur rembourse le joueur et envoie au coffre un événement d'annulation avec la balise `<Supervision/>`.

```
<PASPANNUL>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206173200</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>8ACEB0TV</Tech>
  <DateMise>111204101703</DateMise>
  <Motif>RencontreAnnulee</Motif>
  <SoldeAvantRembours>45.83</SoldeAvantRembours>
  <MontantRembours>1.50</MontantRembours>
  <SoldeApresRembours>47.33</SoldeApresRembours>
</PASPANNUL>
```

Exemple 2 : Modification d'un pari par le joueur

Cet exemple fait écho à l'exemple n°3 de la partie IV.6.1.

Le joueur a effectué un pari combiné le 4 décembre 2011 à 10h17 (UTC) sur les 3 rencontres « Chelsea – Valence CF », « Dortmund – Marseille » et « Olympiakos – Arsenal ». Les pronostics de résultats portent sur le vainqueur de chaque rencontre.

Le joueur souhaite modifier son pronostic sur la rencontre « Dortmund – Marseille », il préfère parier sur l'équipe de Marseille plutôt que celle de Dortmund.

Pour effectuer la modification du pari dans le coffre, l'opérateur envoie au coffre un événement d'annulation pour annuler la mise initiale et transmet un événement PASPMISE avec le nouveau pari du joueur. Ces événements sont transmis, au même instant, sans la balise `<Supervision/>` car cette annulation intervient à l'initiative du joueur.

```
<PASPANNUL>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206183225</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638605</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>ABLSTJEK</Tech>
  <DateMise>111204101703</DateMise>
  <Motif>PariModifie</Motif>
```

```
  <SoldeAvantRembours>45.83</SoldeAvantRembours>
  <MontantRembours>1.50</MontantRembours>
  <SoldeApresRembours>47.33</SoldeApresRembours>
  <Info>Modification de pari - Tech pari modifié RTJ541R42<Info>
</PASPANNUL>
<PASPMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206183225</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638605</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>RTJ541R42</Tech>
  <PaSp>
    <Combi>C</Combi>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - CHELSEA - VALENCE CF</Renc>
         <Tech>1234:565:43:99</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>CHELSEA</Part>
         <Part>VALENCE CF</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>CHELSEA</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.65</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - DORTMUND - MARSEILLE</Renc>
         <Tech>1234:565:43:98</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>DORTMUND</Part>
         <Part>MARSEILLE</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>MARSEILLE</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.70</Cote>
    </LigSp>
    <LigSp>
      <RencSp>
         <Renc>UEFA CHAMPIONS LEAGUE - OLYMPIAKOS - ARSENAL</Renc>
         <Tech>1234:565:43:97</Tech>
         <Sport>ABC</Sport>
         <Evnt>AB123</Evnt>
         <Genre>H</Genre>
         <Date>111206194500</Date>
         <Part>OLYMPIAKOS</Part>
         <Part>ARSENAL</Part>
      </RencSp>
      <PronoSp>
        <TypeRes>456AB</TypeRes>
        <Choix>OLYMPIAKOS</Choix>
      </PronoSp>
      <Cote>1.95</Cote>
    </LigSp>
    <MiseBase>0.50</MiseBase>
  </PaSp>
```

```
  <SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1.50</Mise>
  <SoldeApresMise>45.83</SoldeApresMise>
  <Info>Modification de pari - Tech pari initial ABLSTJEK<Info>
</PASPMISE>
```

IV.6.4 Cas particulier de la « Fantasy league »

Exemple 1

L'exemple suivant décrit le cas le plus simple d'une « Fantasy League » où le joueur s'inscrit, effectue sa sélection et obtient un gain. Seuls les trois événements FAINSCRIT, FAJEU et FABILAN sont nécessaires.
Pour plus de simplicité, cet exemple considère que le joueur n'effectue aucune autre opération de jeu afin d'avoir une continuité du solde et de la numérotation des événements.

```
<FAINSCRIT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101100000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001337</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Description>Tournoi « Fantasy League » - Ligue des héros 2016 - Weekend
#1</Description>
  <Sport>ABC</Sport>
  <Cat>DEFGH</Cat>
  <Evnt>IJK</Evnt>
  <Disc>LMNOP</Disc>
  <Format>2/0/0</Format>
  <SoldeAvant>1000.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>900.00</SoldeApres>
</FAINSCRIT>
<FAJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101101500</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur> demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Pool>1</Pool>
  <Description>Coefficients standards</Description>
  <IDCompo>FDEE0DB0-DE6C-11E5-9F79-8CB05671DD9F</IDCompo>
  <DateCompo>160101101500</DateCompo>
  <Composition>
    <Choix>
      <Nom>Bruce Lawton</Nom>
      <Info>Capitaine</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Clark Wayne</Nom>
      <Info>Défenseur</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Barry Kent</Nom>
      <Info>Attaquant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Harley Allen</Nom>
      <Info>Attaquant remplaçant</Info>
```

```
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Floyd Quinzel</Nom>
      <Info>Defenseur remplaçant</Info>
    </Choix>
  </Composition>
</FAJEU>
<FABILAN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <DateEvt>160102150000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001339</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Classement>42</Classement>
  <Points>215</Points>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>500.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1400.00</SoldeApres>
</FABILAN>
```

Exemple 2

L'exemple suivant montre comment la nouvelle composition d'un joueur, qui annule et remplace la précédente, doit être enregistrée dans le coffre.

```
<FAJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101101500</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Pool>1</Pool>
  <Description>Coefficients standards</Description>
  <IDCompo>FDEE0DB0-DE6C-11E5-9F79-8CB05671DD9F</IDCompo>
  <DateCompo>160101101500</DateCompo>
  <Composition>
    <Choix>
      <Nom>Bruce Lawton</Nom>
      <Info>Capitaine</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Clark Wayne</Nom>
        <Info>Défenseur</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Barry Kent</Nom>
        <Info>Attaquant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Harley Allen</Nom>
        <Info>Attaquant remplaçant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Floyd Quinzel</Nom>
        <Info>Defenseur remplaçant</Info>
    </Choix>
  </Composition>
</FAJEU>
```

```
<FAJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101150000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001339</IDEvt>
  <IDJoueur> demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Pool>1</Pool>
  <Description>Coefficients standards</Description>
  <IDCompo>FDEE0DB0-DE6C-11E5-9F79-8CB05671DD9F</IDCompo>
  <DateCompo>160101150000</DateCompo>
  <Composition>
    <Choix>
      <Nom>Douglas Etchinson</Nom>
      <Info>Capitaine</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Clark Wayne</Nom>
      <Info>Défenseur</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Barry Kent</Nom>
      <Info>Attaquant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Harley Allen</Nom>
      <Info>Attaquant remplaçant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Floyd Quinzel</Nom>
      <Info>Défenseur remplaçant</Info>
    </Choix>
  </Composition>
</FAJEU>
```

Exemple 3

L'exemple suivant montre le déroulé d'une « Fantasy League » permettant des achats et gains intermédiaires.
Pour plus de simplicité, cet exemple considère que le joueur n'effectue aucune autre opération de jeu afin d'avoir une continuité du solde et de la numérotation des événements.

```
<FAINSCRIT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101100000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001337</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Description>Tournoi « Fantasy League » - Ligue des héros 2016 - Weekend
#1</Description>
  <Sport>ABC</Sport>
  <Cat>DEFGH</Cat>
  <Evnt>IJK</Evnt>
  <Disc>LMNOP</Disc>
  <Format>100/0/50/AG</Format>
  <SoldeAvant>1000.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>900.00</SoldeApres>
</FAINSCRIT>
```

```
<FAACHAT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101100100</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Motif>Bonus score X2 pour le capitaine</Motif>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>880.00</SoldeApres>
</FAACHAT>
<FAJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101101500</DateEvt>
  <IDEvt>0000001339</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Pool>1</Pool>
  <Description>Coefficients standards</Description>
  <IDCompo>FDEE0DB0-DE6C-11E5-9F79-8CB05671DD9F</IDCompo>
  <DateCompo>160101101500</DateCompo>
  <Composition>
    <Choix>
      <Nom>Bruce Lawton</Nom>
      <Info>Capitaine (Score X2)</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Clark Wayne</Nom>
      <Info>Défenseur</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Barry Kent</Nom>
      <Info>Attaquant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Harley Allen</Nom>
        <Info>Attaquant remplaçant</Info>
    </Choix>
    <Choix>
      <Nom>Floyd Quinzel</Nom>
      <Info>Defenseur remplaçant</Info>
    </Choix>
  </Composition>
</FAJEU>

<FAGAIN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101233000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001340</IDEvt>
  <Supervision/>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Motif>Bonus "1er du classement"</Motif>
  <SoldeAvant>880.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
```

```
  <SoldeApres>980.00</SoldeApres>
</FAGAIN>

<FABILAN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <DateEvt>160102150000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001341</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Classement>1</Classement>
  <Point>415</Point>
  <SoldeAvant>980.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>500.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1480.00</SoldeApres>
</FABILAN>
```

Exemple 4

L'exemple suivant montre le processus d'annulation d'une inscription.
Pour plus de simplicité, cet exemple considère que le joueur n'effectue aucune autre opération de jeu afin d'avoir une continuité du solde et de la numérotation des événements.

```
<FAINSCRIT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101100000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001337</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Description>Tournoi « Fantasy League » - Ligue des héros 2016 - Weekend
#1</Description>
  <Sport>ABC</Sport>
  <Cat>DEFGH</Cat>
  <Evnt>IJK</Evnt>
  <Disc>LMNOP</Disc>
  <Format>2/0/0</Format>
  <SoldeAvant>1000.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>900.00</SoldeApres>
</FAINSCRIT>

<FAANNUL>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101190000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>FAN16-24E876</Tech>
  <Motif>RencontreAnnulee</Motif>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1000.00</SoldeApres>
</FAANNUL>
```

IV.7 Exemples relatifs aux événements des paris hippiques

IV.7.1 Mise sur un pari – PAHIMISE

Exemple 1 : pari unique

Le joueur effectue un pari sur le tiercé correspondant à la 3ème course de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1, course 3).
Son pronostic : le 5, le 10 et le 2.
L'opérateur augmente la mise du joueur par un abondement du même montant.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>Tiercé de la R1C3</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>tiercé</Type>
     <Base>5</Base>
     <Base>10</Base>
     <Base>2</Base>
     <MiseBase>10</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>5</Mise>
  <SoldeApresMise>22.33</SoldeApresMise>
  <MiseAbond>5</MiseAbond>
</PAHIMISE>
```

Exemple 2 : pari tous les ordres

Le joueur effectue un pari sur le tiercé de la 3ème course de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1, course 3).
Il choisit les chevaux 5, 10 et 2 et il sélectionne l'option « tous les ordres » afin de prendre tous les ordres possibles en compte. Son pari est donc composé de 6 paris élémentaires avec les ordres suivants :

- 5, 10 et 2 ;
- 5, 2 et 10 ;
- 10, 5 et 2 ;
- 10, 2 et 5 ;
- 2, 5 et 10 ;
- 2, 10 et 5.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
```

```
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>Tiercé de la R1C3</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>tiercé</Type>
     <Base>5</Base>
     <Base>10</Base>
     <Base>2</Base>
     <Tlo/>
     <MiseBase>1</MiseBase>
     <Nombre>6</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>6</Mise>
  <SoldeApresMise>21.33</SoldeApresMise>
  <MiseAbond>5</MiseAbond>
</PAHIMISE>
```

Exemple 3 : pari combiné

Le joueur effectue un pari sur le tiercé de la 3ème course de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1, course 3).
Il choisit les chevaux 5 et 10 en base et les chevaux 4, 7 et 2 en chevaux associés. Son pari est donc composé de 3 paris élémentaires avec les combinaisons suivantes :

- 5, 10 et 4 ;
- 5, 10 et 7 ;
- 5, 10 et 2.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>tiercé 31/10/2019</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>tiercé</Type>
     <Base>5</Base>
     <Base>10</Base>
     <Champ/>
     <Combinaison/>
     <Associes>4</Associes>
     <Associes>7</Associes>
     <Associes>2</Associes>
     <MiseBase>2</MiseBase>
     <Nombre>3</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>6</Mise>
  <SoldeApresMise>21.33</SoldeApresMise>
  <MiseAbond>5</MiseAbond>
</PAHIMISE>
```

Exemple 4 : pari unique avec jackpot

Le joueur effectue un pari sur le tiercé correspondant à la 3ème course de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1, course 3) pour une mise totale de 5 €.
Son pronostic : le 5, le 10 et le 2.
Le joueur sélectionne le jeu jackpot qui permet de multiplier son gain. Ce jeu complémentaire correspond à 10 % de sa mise soit à 5€. Le champ `<Info>` permet de renseigner le coefficient multiplicateur du gain éventuel.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <TechJeu>7634425893</TechJeu>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>tiercé 31/10/2019</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>tiercé</Type>
     <Base>5</Base>
     <Base>10</Base>
     <Base>2</Base>
     <MiseBase>4.5</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>4.5</Mise>
  <SoldeApresMise>22.83</SoldeApresMise>
</PAHIMISE>
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>457269258921</Tech>
  <TechJeu>7634425893</TechJeu>
  <Jackpot/>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>tiercé 31/10/2019</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>tiercé</Type>
     <Base>5</Base>
     <Base>10</Base>
     <Base>2</Base>
     <MiseBase>0.5</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.83</SoldeAvantMise>
```

```
  <Mise>0.50</Mise>
  <SoldeApresMise>22.33</SoldeApresMise>
  <Info>Jackpot x5</Info>
</PAHIMISE>
```

Exemple 5 : pari portant sur plusieurs courses

Le joueur effectue un pari spécial portant sur 3 courses différentes le samedi 31 octobre 2020.
Son pronostic : le 5 gagne la première course, le 1 la seconde et le 9 la troisième.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>201030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335615971</Tech>
  <Desc>
    <DateHeure>201031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>SG R1C3 31/10/2019</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>Simple Gagnant</Type>
     <Base>5</Base>
     <MiseBase>1</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <Desc>
    <DateHeure>201031123000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Laurent Sénéchal</CNom>
    <CNum>4</CNum>
    <Clair>SG R1C4 31/10/2019</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>SimpleGagnant</Type>
     <Base>1</Base>
     <MiseBase>1</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <Desc>
    <DateHeure>201031130000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Emmanuelle Mercier</CNom>
    <CNum>5</CNum>
    <Clair>SG R1C5 31/10/2020</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>SimpleGagnant</Type>
     <Base>9</Base>
     <MiseBase>1</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>1</Mise>
  <SoldeApresMise>26.33</SoldeApresMise>
</PAHIMISE>
```

Exemple 6 : pari portant sur le sexe du cheval

Le joueur effectue un pari sur la 3ème course de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1, course 3).
Son pronostic : un cheval femelle remporte la course.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <CNom>Prix Constant Hervieu</CNom>
    <CNum>3</CNum>
    <Clair>Sexe du cheval gagnant de la R1C3</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>Sexe cheval gagnant</Type>
     <Choix>Sexe du cheval gagnant : femelle</Choix>
     <MiseBase>10</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>10</Mise>
  <SoldeApresMise>17.33</SoldeApresMise>
</PAHIMISE>
```

Exemple 7 : duel de jockeys sur une réunion

Le joueur effectue un pari portant sur la réunion de Vincennes le samedi 31 octobre 2019 (réunion 1).
Son pronostic : Franck Nivard remporte plus de courses que Yoann Lebourgeois.

```
<PAHIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>191030102530</DateEvt>
  <IDEvt>1903700</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>10206000</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <Desc>
    <DateHeure>191031120000</DateHeure>
    <Hippodrome>Vincennes</Hippodrome>
    <Pays>France</Pays>
    <Reunion>1</Reunion>
    <Clair>Duel de jockeys : Franck Nivard contre Yoann Lebourgeois</Clair>
    <PronoPH>
     <Type>Duel de jockeys</Type>
     <Choix>Franck Nivard</Choix>
     <MiseBase>10</MiseBase>
     <Nombre>1</Nombre>
    </PronoPH>
  </Desc>
  <SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
  <Mise>10</Mise>
  <SoldeApresMise>17.33</SoldeApresMise>
```

```
</PAHIMISE>
```

IV.7.2 Gain sur un pari - PAHIGAIN

Exemple 1 gain simple

Cet exemple fait écho à l'exemple 1 de la partie IV.7.1.

Le joueur gagne 17.28 €.

```
<PAHIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <DateMise>091030102530</DateMise>
  <DateHeure>111206215123</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>17.28</Gain>
  <SoldeApresGain>63.11</SoldeApresGain>
</PAHIGAIN>
```

Exemple 2 gain avec jackpot

Cet exemple fait écho à l'exemple 2 de la partie IV.7.1.

Le joueur gagne 17.28 € et son gain est multiplié par 5.

```
<PAHIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <DateMise>091030102530</DateMise>
  <DateHeure>111206215123</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>45.83</SoldeAvantGain>
  <Gain>17.28</Gain>
  <SoldeApresGain>63.11</SoldeApresGain>
</PAHIGAIN>
<PAHIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>457269258921</Tech>
  <DateMise>091030102530</DateMise>
  <DateHeure>111206215123</DateHeure>
  <SoldeAvantGain>63.11</SoldeAvantGain>
```

```
  <Gain>69.12</Gain>
  <SoldeApresGain>132.23</SoldeApresGain>
</PAHIGAIN>
```

IV.7.3 Annulation d'un pari – PAHIANNUL

Cet exemple fait écho à l'exemple de la partie IV.7.1.

La course est annulée, l'opérateur rembourse les gains du joueur.

```
<PAHIANNUL>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>12335652233</Tech>
  <DateMise>091030102530</DateMise>
  <Motif>CourseAnnulee</Motif>
  <SoldeAvantRembours>45.83</SoldeAvantRembours>
  <MontantRembours>5</MontantRembours>
  <SoldeApresRembours>55.83</SoldeApresRembours>
</PAHIANNUL>
```

IV.8 Exemples relatifs aux événements du poker

IV.8.1 Inscription d'un participant à un jeu de cercle – POINSCRIT

Le joueur s'inscrit à un tournoi pour le jour même en utilisant le solde de son compte.

```
<POINSCRIT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101000000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001337</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>National Poker Tour 01 janvier 2016</Description>
  <Format>T</Format>
  <SoldeAvant>1000.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>900.00</SoldeApres>
</POINSCRIT>
```

IV.8.2 Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle – POJEU

Exemple d'une partie de poker enregistrée à l'aide d'un événement POJEU.

```
<POJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101001000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001360</IDEvt>
  <Tech>WW-94703142</Tech>
```

```
  <Pool>1</Pool>
  <Participants>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>999-test-999</IDJoueur>
      <Pays>FR</Pays>
      <IPJoueur>2001:db8::1</IPJoueur>
      <Siege>7</Siege>
      <Inscription>inscript-0</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.04</Net>
        <Total>0.04</Total>
        <CaveAvant>1.52</CaveAvant>
        <CaveApres>1.48</CaveApres>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>000-test-001</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::2</IPJoueur>
      <Siege>8</Siege>
      <Inscription>inscript-1</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.02</Net>
        <Total>0.02</Total>
        <CaveAvant>3.55</CaveAvant>
        <CaveApres>3.53</CaveApres>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>000-test-002</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::3</IPJoueur>
      <Siege>10</Siege>
      <Inscription>inscript-2</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.04</Net>
        <Total>0.04</Total>
        <CaveAvant>1.90</CaveAvant>
        <CaveApres>1.86</CaveApres>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <Oper>Hyper Poker (IT)</Oper>
      <IDJoueur>HP-0013232002234234</IDJoueur>
      <Pays>IT</Pays>
      <IPJoueur>2001:db8::4</IPJoueur>
      <Siege>2</Siege>
      <Inscription>inscript-3</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.05</Net>
        <Total>2.41</Total>
        <CaveAvant>2.41</CaveAvant>
        <CaveApres>2.36</CaveApres>
        <Rake>0.12</Rake>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>123-test-456</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::5</IPJoueur>
      <Siege>3</Siege>
      <Inscription>inscript-4</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.05</Net>
        <Total>2.41</Total>
        <CaveAvant>6.18</CaveAvant>
        <CaveApres>6.13</CaveApres>
        <Rake>0.12</Rake>
      </Finance>
```

```
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>325-test-667</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::6</IPJoueur>
      <Siege>5</Siege>
      <Inscription>inscript-5</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.04</Net>
        <Total>0.04</Total>
        <CaveAvant>1.72</CaveAvant>
        <CaveApres>1.68</CaveApres>
      </Finance>
    </Joueur>
  </Participants>
  <Regle>THNL</Regle>
  <Description>Texas Hold'Em No Limit (0.02-0.04)</Description>
  <Jeu>
    <Tour name="blinds">
      <Timestamp>160101000001</Timestamp>
      <Bet name="small blind">
        <Siege>8</Siege>
        <Valeur>0.02</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="big blind">
        <Siege>10</Siege>
        <Valeur>0.04</Valeur>
      </Bet>
      <Total>0.06</Total>
    </Tour>
    <Tour name="preflop">
      <Timestamp>160101000001</Timestamp>
      <Draw>
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>32</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>26</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>33</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>38</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>5</Siege>
        <Valeur>14</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>5</Siege>
        <Valeur>23</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>7</Siege>
        <Valeur>10</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>7</Siege>
        <Valeur>19</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>8</Siege>
        <Valeur>16</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>8</Siege>
```

```
        <Valeur>13</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>10</Siege>
        <Valeur>5</Valeur>
      </Draw>
      <Draw>
        <Siege>10</Siege>
        <Valeur>8</Valeur>
      </Draw>
      <Bet name="call">
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>0.04</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="call">
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>0.04</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="call">
        <Siege>5</Siege>
        <Valeur>0.04</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="call">
        <Siege>7</Siege>
        <Valeur>0.04</Valeur>
      </Bet>
      <Fold>
        <Siege>8</Siege>
      </Fold>
      <Check>
        <Siege>10</Siege>
      </Check>
      <Total>0.16</Total>
    </Tour>
    <Tour name="flop">
      <Timestamp>160101000010</Timestamp>
      <Draw ouverte="true" commune="true">
        <Valeur>39</Valeur>
      </Draw>
      <Draw ouverte="true" commune="true">
        <Valeur>43</Valeur>
      </Draw>
      <Draw ouverte="true" commune="true">
        <Valeur>25</Valeur>
      </Draw>
      <Check>
        <Siege>10</Siege>
      </Check>
      <Bet name="bet">
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>0.16</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="call">
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>0.16</Valeur>
      </Bet>
      <Fold>
        <Siege>5</Siege>
      </Fold>
      <Fold>
        <Siege>7</Siege>
      </Fold>
      <Fold>
        <Siege>10</Siege>
      </Fold>
      <Total>0.32</Total>
    </Tour>
    <Tour name="turn">
      <Timestamp>160101000020</Timestamp>
      <Draw ouverte="true" commune="true">
```

```
        <Valeur>44</Valeur>
      </Draw>
      <Bet name="bet">
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>0.28</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="call">
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>0.28</Valeur>
      </Bet>
      <Total>0.56</Total>
    </Tour>
    <Tour name="river">
      <Timestamp>160101000020</Timestamp>
      <Draw ouverte="true" commune="true">
        <Valeur>29</Valeur>
      </Draw>
      <Bet name="bet">
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>0.56</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="raise">
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>2.78</Valeur>
      </Bet>
      <Bet name="allin">
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>1.37</Valeur>
      </Bet>
      <Total>3.86</Total>
    </Tour>
    <Tour name="reveal">
      <Timestamp>160101000030</Timestamp>
      <Reveal>
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>32</Valeur>
      </Reveal>
      <Reveal>
        <Siege>2</Siege>
        <Valeur>26</Valeur>
      </Reveal>
      <Reveal>
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>33</Valeur>
      </Reveal>
      <Reveal>
        <Siege>3</Siege>
        <Valeur>38</Valeur>
      </Reveal>
    </Tour>
  </Jeu>
</POJEU>
```

IV.8.3 Bilan financier d'un jeu de cercle – POBILAN

Le joueur a participé à un tournoi et a remporté des gains à l'issue de celui-ci. La sortie d'un joueur d'une partie en cash-game utilise le même événement pour recréditer son compte.

```
<POBILAN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101000000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001341</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
```

```
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Classement>2</Classement>
  <SoldeAvant>980.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>500.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1480.00</SoldeApres>
</POBILAN>
```

IV.8.4 Achat en cours de jeu – POACHAT

Le joueur réalise un achat en cours de jeu, dans cet exemple l'achat d'une cave, à l'aide du solde de son compte.

```
<POACHAT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101000000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>Achat de cave (100 jetons)</Description>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>880.00</SoldeApres>
</POACHAT>
```

IV.8.5 Gain en cours de jeu – POGAIN

Le joueur réalise, en cours de jeu, un gain instantanément crédité sur son compte, dans cet exemple l'accomplissement d'une « bounty » sur un autre joueur.

```
<POGAIN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101000000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001340</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>Bonus bounty pour l'élimination de arjel-demo02.</Description>
  <SoldeAvant>880.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>980.00</SoldeApres>
</POGAIN>
```

IV.8.6 Annulation d'une participation – POANNUL

Le joueur s'est inscrit à un tournoi qui a été annulé, son inscription lui est remboursée.

```
<POANNUL>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>160101000000</DateEvt>
  <IDEvt>0000001361</IDEvt>
  <IDJoueur>demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Motif>NombreJoueurs</Motif>
```

```
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1000.00</SoldeApres>
</POANNUL>
```

IV.9 Exemples relatifs aux événements des jeux de loterie et instantanés

IV.9.1 Mise sur un jeu de tirage – LOTIMISE

Exemple 1 Bingo

Le joueur effectue une prise de jeu le 4 janvier 2020 à 10h17 (UTC) sur un bingo « spécial hiver ». Il choisit l'option « Joker ».

```
<LOTIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <Desc>
    <Clair>Special hiver</Clair>
    <Nom>Bingo</Nom>
    <Tirage>
      <DateHeure>200104102000</DateHeure>
      <IDTirage>123456</IDTirage>
    </Tirage>
  </Desc>
  <Selection>
    <Nombre>1</Nombre>
    <Option>joker</Option>
  </Selection>
  <SoldeAvant>47.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.33</SoldeApres>
</LOTIMISE>
```

Exemple 2 Loterie

Le joueur effectue une prise de jeu le 4 janvier 2020 à 10h17 (UTC) sur un jeu de loterie. Le joueur sélectionne 2 grilles et choisit l'option « Joker + » et la sélection aléatoire des numéros.

```
<LOTIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <Desc>
    <Clair>loterie tirage vendredi</Clair>
    <Nom>loterie 2020</Nom>
    <Tirage>
      <DateHeure>200108102000</DateHeure>
      <IDTirage>7892541</IDTirage>
    </Tirage>
  </Desc>
```

```
  <Selection>
    <Nombre>2</Nombre>
    <Option>joker +</Option>
  </Selection>
  <SoldeAvant>47.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>4</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>43.33</SoldeApres>
</LOTIMISE>
```

Exemple 3 Loterie avec une participation à un jackpot

Le joueur effectue une prise de jeu le 4 janvier 2020 à 10h17 (UTC) sur un jeu de loterie. Le joueur sélectionne 1 grille et choisit le jeu complémentaire « Jackpot » qui correspond à 10 % de la mise du joueur.

```
<LOTIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <TechJeu>TREG53ZH</TechJeu>
  <Desc>
    <Clair>loterie tirage vendredi</Clair>
    <Nom>loterie 2020</Nom>
    <Tirage>
      <DateHeure>200108102000</DateHeure>
      <IDTirage>7892541</IDTirage>
    </Tirage>
  </Desc>
  <Selection>
    <Nombre>1</Nombre>
  </Selection>
  <SoldeAvant>43.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.8</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>41.53</SoldeApres>
</LOTIMISE>
<LOTIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>HYTZVYRE5</Tech>
  <TechJeu>TREG53ZH</TechJeu>
  <Jackpot/>
  <Desc>
    <Clair>jackpot tirage vendredi</Clair>
    <Nom>jackpot 2020</Nom>
     <Tirage>
      <DateHeure>200108102000</DateHeure>
      <IDTirage>7892541</IDTirage>
    </Tirage>
  </Desc>
  <Selection>
    <Nombre>1</Nombre>
  </Selection>
  <SoldeAvant>41.53</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>0.2</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>41.33</SoldeApres>
</LOTIMISE>
```

IV.9.2 Gain sur un jeu de tirage – LOTIGAIN

Exemple 1 : gain

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.1.

```
<LOTIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1700</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1745.83</SoldeApres>
</LOTIGAIN>
```

Exemple 2 : gain avec jackpot

Cet exemple fait écho à l'exemple n°3 de la partie IV.9.1.

Le joueur a obtenu un gain de 10 000 € au loto. Outre ce gain, il a remporté un jackpot de 40 000 €. Les deux gains sont renseignés dans deux événements différents, chacun relié par le code `Tech` à sa mise correspondante.

```
<LOTIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>10000</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>10045.83</SoldeApres>
</LOTIGAIN>
<LOTIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903811</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>HYTZVYRE5</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>10045.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>40000</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>50045.83</SoldeApres>
</LOTIGAIN>
```

IV.9.3 Bilan sur un jeu de tirage – LOTIBILAN

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.1.

```
<LOTIBILAN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
</LOTIBILAN>
```

IV.9.4 Annulation sur un jeu de tirage – LOTIANNUL

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.1.

Le tirage du Bingo a été annulé faute d'un nombre suffisant de joueurs. L'opérateur envoie un événement d'annulation au coffre.

```
<LOTIANNUL>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <Motif>Tirage</Motif>
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.83</SoldeApres>
</LOTIANNUL>
```

IV.9.5 Mise sur un jeu instantané – LOJIMISE

Exemple 1 : Prise de jeu

Le joueur effectue un jeu instantané de type action « spécial hiver ».

```
<LOJIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <Desc>
    <Clair>spécial hiver</Clair>
    <Nom>hiver</Nom>
  </Desc>
  <SoldeAvant>47.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.00</SoldeMouvement>
```

```
  <SoldeApres>46.33</SoldeApres>
</LOJIMISE>
```

Exemple 2 : Prise de jeu avec un jackpot

Le joueur effectue un jeu instantané de type action « spécial hiver » avec le jeu complémentaire « Jackpot ». 10 % de la mise du joueur est affecté au jeu complémentaire.

```
<LOJIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <TechJeu>KUS382FV6</TechJeu>
  <Desc>
    <Clair>spécial hiver</Clair>
    <Nom>hiver</Nom>
  </Desc>
  <SoldeAvant>47.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>0.90</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.43</SoldeApres>
</LOJIMISE>
<LOJIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>JOMTONU45</Tech>
  <TechJeu>KUS382FV6</TechJeu>
  <Jackpot/>
  <Desc>
    <Clair>Jackpot</Clair>
    <Nom>hiver</Nom>
  </Desc>
  <SoldeAvant>46.43</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>0.10</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.33</SoldeApres>
</LOJIMISE>
```

Exemple 3 : Prise de jeu avec monnaie symbolique

L'opérateur a créé une nouvelle gamme de jeu « Tennis à la folie » nécessitant l'achat d'une monnaie symbolique nommée « balles de tennis ».
Cette monnaie symbolique est déclarée avec le symbole « BAL » (cf. II.6.1).
Le joueur effectue un jeu instantané nommé « Aces à gogo », faisant partie de cette nouvelle gamme. Il joue la mise unitaire de 10 balles de tennis.

```
<LOJIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <TechJeu>KUS382FV7</TechJeu>
```

```
  <Desc>
    <Clair>Aces à gogo</Clair>
    <Nom>ACES</Nom>
  </Desc>
  <SoldeAvant>50</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>10</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>40</SoldeApres>
  <Unite>BAL</Unite>
</LOJIMISE>
```

Exemple 4 : Prise de jeu avec date de forclusion

Le joueur effectue un jeu instantané « Goal », pour lequel une date de forclusion a été précisée par ailleurs.

```
<LOJIMISE>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>200104101703</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>638604</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <TechEmission>1283719</TechEmission>
  <Desc>
    <Clair>Goal</Clair>
    <Nom>Goal</Nom>
  </Desc>
  <SoldeAvant>47.33</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.33</SoldeApres>
</LOJIMISE>
```

IV.9.6 Gain sur un jeu instantané – LOJIGAIN

Exemple 1 gain sans jackpot

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.5.

```
<LOJIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100</SoldeMouvement >
  <SoldeApres>145.83</SoldeApres>
</LOJIGAIN>
```

Exemple 2 gain avec jackpot

Cet exemple fait écho à l'exemple n°2 de la partie IV.9.5.

Le joueur a obtenu un gain de 100 € à un jeu instantané. Outre ce gain il a remporté un jackpot de 500 €.

```
<LOJIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
```

```
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>145.83</SoldeApres>
</LOJIGAIN>
<LOJIGAIN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>JOMTONU45</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <SoldeAvant>145.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>500</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>645.83</SoldeApres>
</LOJIGAIN>
```

IV.9.7 Bilan sur un jeu instantané – LOJIBILAN

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.5.

```
<LOJIBILAN>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <NombreChoix>0</NombreChoix>
</LOJIBILAN>
```

IV.9.8 Annulation sur un jeu instantané – LOJIANNUL

Cet exemple fait écho à l'exemple n°1 de la partie IV.9.5.

```
<LOJIANNUL>
  <IDOper>4512</IDOper>
  <DateEvt>111206220000</DateEvt>
  <IDEvt>1903810</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>0-sys</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.1.1</IPJoueur>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <Tech>GTRH42REY</Tech>
  <DateMise>200104101703</DateMise>
  <Motif>Jeu</Motif>
```

```
  <SoldeAvant>45.83</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>1.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>46.83</SoldeApres>
</LOJIANNUL>
```