

# AUTORITE DE REGULATION DES JEUX EN LIGNE

## OUVERTURE A LA CONCURRENCE ET A LA REGULATION DU SECTEUR DES JEUX D'ARGENT EN LIGNE

### ANNEXE AU DOSSIER DES EXIGENCES TECHNIQUES

Version 1.0

**ATTENTION - Cette version est périmée**

## Table des matières

<b>1</b>	<b>ANNEXE 1 - DESCRIPTION DES DONNEES ARCHIVEES SUR LE FRONTAL.....</b>	<b>4</b>
1.1	FORMAT GENERAL DES DONNEES ARCHIVEES SUR LE FRONTAL .....	4
1.1.1	<i>Introduction.....</i>	4
1.1.2	<i>Formalisme retenu .....</i>	4
1.1.3	<i>Instant de capture et d'enregistrement.....</i>	5
1.1.4	<i>Structure des enregistrements .....</i>	5
1.1.5	<i>Regroupement des événements.....</i>	6
1.2	FORMAT DES DONNEES DE VALIDATION .....	8
1.3	FORMAT DES DONNEES DE JEU .....	10
1.3.1	<i>Description de l'entête .....</i>	11
1.3.2	<i>Liste des types de données de jeu par famille.....</i>	14
1.3.2.a	Compte joueur (CJ) .....	14
1.3.2.b	Pari hippique ou pari sportif .....	15
1.3.2.c	Poker.....	15
1.3.3	<i>Événement du compte joueur .....</i>	16
1.3.3.a	Informations personnelles - OUVINFOPERSO .....	16
1.3.3.b	Informations banque et moyens de paiement.....	21
1.3.3.c	Informations préférences (dont modérateurs) - PREFCPTÉ.....	22
1.3.3.d	Acceptation des conditions générales du site - OKCONDGENE .....	25
1.3.3.e	Confirmation d'ouverture de compte - OUVOKCONFIRME.....	27
1.3.3.f	Refus d'accès - ACCESREFUSE .....	28
1.3.3.g	Modification du compte joueur.....	29
1.3.3.h	Clôture du compte joueur - CLOTUREDEM .....	32
1.3.3.i	Alimentation et retrait sur le compte du joueur .....	34
1.3.3.j	Attribution de lots en nature - LOTNATURE .....	43
1.3.4	<i>Données de jeu : pari .....</i>	45
1.3.4.a	Mise sur un pari .....	45
1.3.4.b	Gain pour un joueur sur un pari .....	51
1.3.4.c	Annulation d'un pari.....	52
1.3.5	<i>Evenement de jeu : Poker.....</i>	54
1.3.5.a	Codification .....	54
1.3.5.b	Inscription d'un joueur - POINSCRIT.....	55
1.3.5.c	Achat d'une cave - POCAVE .....	57
1.3.5.d	Gain suite à un tournoi - POGAIN .....	59
1.3.5.e	Sortie d'un cash game - POREVERS .....	60
1.3.5.f	Annulation d'un tournoi ou d'une partie - POANNUL .....	61
1.3.5.g	Partie de poker - POPARTIE.....	62
1.3.6	<i>Observation d'une partie de poker - POOBS.....</i>	68
1.4	EXEMPLE D'ENREGISTREMENT DE JEU .....	69
1.4.1	<i>Pari.....</i>	69
1.4.1.a	Mise par un joueur sur un pari .....	69
1.4.1.b	Gain pour un joueur sur un pari .....	75
1.4.1.c	Annulation d'une prise de pari.....	75
1.4.2	<i>Poker .....</i>	75
1.4.2.a	Inscription d'un joueur à un tournoi .....	75
1.4.2.b	Achat d'une cave .....	76
1.4.2.c	Gain suite à un tournoi.....	76
1.4.2.d	Annulation d'un tournoi et remboursement de l'inscription .....	76
1.4.2.e	Inscription d'un joueur à cash game .....	77
1.4.2.f	Sortie d'un joueur d'un cash game .....	78
1.4.2.g	Parties de Poker.....	79
1.5	TRADUCTION DES NOMS DES STRUCTURES ET DES VALEURS PREDEFINIES .....	90
<b>2</b>	<b>ANNEXE 2 - DESCRIPTION DES DONNEES TRANSMISES PERIODIQUEMENT A L'ARJEL 92</b>	

<b>3</b>	<b>ANNEXE 3 – COMPLEMENTS DE MISE EN ŒUVRE TECHNIQUE POUR LE FRONTAL.....</b>	<b>94</b>
3.1	FRONTAL ET DONNEES ARCHIVEES.....	94
3.1.1	<i>Fonctions de création de traces du capteur</i> .....	94
3.1.2	<i>Fonctions de stockage des traces du coffre-fort</i> .....	97
3.1.3	<i>Fonctions d'accès aux traces et d'extraction</i> .....	98
3.1.3.a	Fonctionnalités d'extraction des traces et de vérification .....	100
3.1.3.b	Récapitulatif des certificats de la plate-forme.....	101
3.1.3.c	Description du Web Service d'accès aux traces .....	102
3.2	INTERDITS DE JEUX .....	109
3.2.1	<i>Clef d'interrogation</i> .....	109
3.2.2	<i>Génération de la clef d'interrogation</i> .....	109
3.2.3	<i>Protocole d'interrogation</i> .....	111
3.2.4	<i>Format de la réponse DNS</i> .....	112
3.2.5	<i>Sécurisation du serveur DNS</i> .....	113
3.3	PROCEDURE DE CHIFFREMENT DES CODES SOURCES.....	114
3.3.1	<i>Chiffrement avec le logiciel Truecrypt</i> .....	114
3.3.2	<i>Transmission des secrets de déchiffrement</i> .....	115
3.3.3	<i>Remise des livrables</i> .....	116

# 1 ANNEXE 1 - Description des données archivées sur le frontal

## 1.1 FORMAT GENERAL DES DONNEES ARCHIVEES SUR LE FRONTAL

### 1.1.1 Introduction

Le **frontal** est un dispositif de recueil (**capteur**) et d'archivage (**coffre**) des données échangées entre le joueur et la plateforme de l'opérateur à l'occasion des opérations de jeux.

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

- horodaté, chaîné, scellé et mis à disposition de l'ARJEL ;
- archivé dans un coffre-fort numérique (**coffre**) afin d'en garantir l'intégrité et l'accessibilité dans le temps ;
- structuré suivant le format XML de façon à donner une grande souplesse d'utilisation (la plupart des langages supportent le format XML) et une grande évolutivité. La description du format XML est donnée à l'adresse suivante : <http://www.w3.org/XML>.

Pour des raisons de performances ou de disponibilité, l'opérateur pourra proposer une architecture de stockage comprenant plusieurs coffres opérés en parallèle. Dans ce cas, l'ARJEL pourra interroger à distance un ou plusieurs coffres, suivant la configuration mise en place par l'opérateur.

Le format d'encodage retenu sera le format **UTF-8**. Les dates et heures sont à l'échelle de temps **UTC** ou temps universel coordonnée. Enfin, afin de réduire la place des enregistrements XML, une table de traduction des codes est décrite en 1.5.

### Évolutivité des exigences sur les données à tracer

La liste et de la description des données à tracer évolueront au fur et à mesure que le marché des jeux va se développer, il sera donc nécessaire d'adapter les exigences sur les données à tracer. Le site de l'ARJEL contient les ressources techniques associées à ce document : XSD, WSDL et les tables de traduction des codes XML.

### 1.1.2 Formalisme retenu

Les données archivées sont stockées suivant le format XML dont le schéma est décrit à l'aide du formalisme suivant.

<b>[XML]</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
[Entité]	[Min]	[Max]	[Type]	[Description]
[Choix1]	[Min1]	[Max1]	[Type1]	[Description]
[Choix2]	[Min2]	[Max2]	[Type2]	

[XML] désigne la racine de la structure XML. [Entité] est un élément de [XML] dont le type est donné par [Type]. L'élément possède entre [Min] et [Max] occurrence. 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.

Le schéma XML peut être conditionnel dans une liste d'entité : il s'agit des choix. Par exemple, l'entité XML apparaissant sur la seconde ligne sera soit [Choix1] soit [Choix2]. L'une des deux entités (exactement) doit apparaître.

Le rôle des éléments XML est détaillé par entité à la suite du tableau. Le format XSD est utilisé pour caractériser les types du document. Le schéma du type est décrit à l'aide du formalisme suivant.

<b>[Type]</b>	
Sous-type	Contraintes

Remarque : les contraintes correspondent au *facet* du schéma XML (XSD).

### 1.1.3 Instant de capture et d'enregistrement

D'une façon générale, les données doivent impérativement être enregistrées suite à une action du joueur (sens d'échange joueur vers plateforme) et contenir les valeurs telles qu'elles ont été affichées au joueur.

Toutefois, une partie de l'information à tracer provient du serveur de l'opérateur, c'est le cas quand il s'agit de « pousser » vers le joueur une information concernant son compte joueur (gain suite à un pari, virement ou retrait du compte joueur, etc.). Du point de vue technique, la trace ne doit être enregistrée que lorsque le frontal reçoit une confirmation de lecture par le joueur, donc toujours dans le sens d'échange joueur vers plateforme, sauf cas particulier explicitement cité dans les descriptifs.

Dans le cas d'une création ou d'une modification de compte joueur, tout en conservant le principe de déclencher l'enregistrement suite à une action du joueur, l'enregistrement doit être fait seulement quand les informations saisies par le client sont réputées valides et cohérentes : les données ont été contrôlées 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). En particulier, l'enregistrement du pseudonyme est réalisé une fois que la plateforme de jeu l'a accepté.

La figure 1 montre que l'enregistrement est réalisé par le frontal suite à une action du joueur (1) et après la validation par la plateforme de jeu (2).

### 1.1.4 Structure des enregistrements

Un enregistrement est composé de deux types de données :

- la donnée de jeu : 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**) ;
- la donnée de validation : il s'agit des informations complémentaires permettant de valider la donnée de jeu. Elle est composée de l'identifiant des données de jeu, de la date d'horodatage, d'une signature horodatée et d'une information de chaînage issue de la donnée de validation de l'événement précédent.

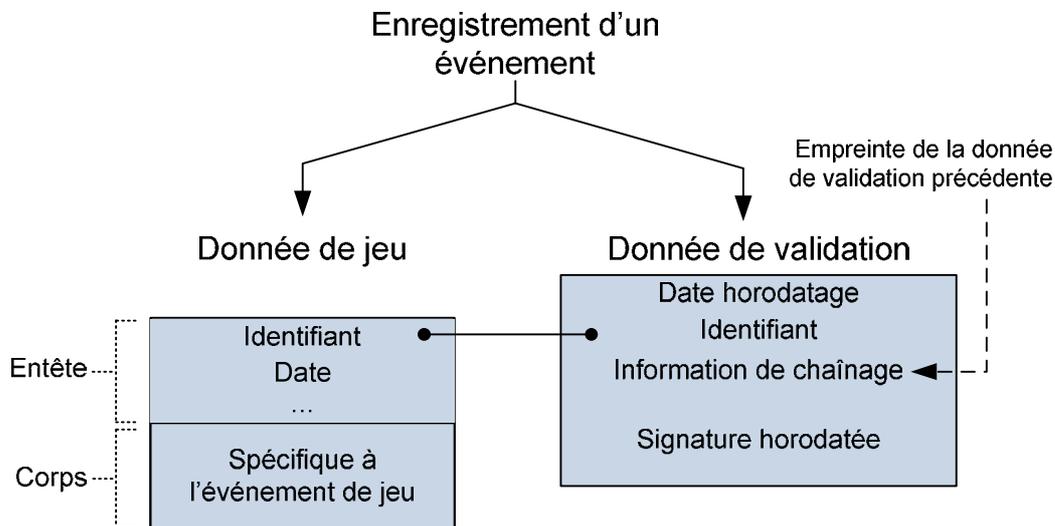


Figure 1 - Donnée de jeu et donnée de validation pour un événement

Un identifiant de donnée de jeu est généré par le coffre : il est unique pour un coffre donné. Il permet d'associer la donnée de jeu et la donnée de validation. Les identifiants sont générés consécutivement par le coffre sans discontinuité.

La date de la donnée de jeu est générée par le capteur. La date d'horodatage de la donnée de validation est générée par le coffre pour l'horodatage. La date d'horodatage est postérieure ou égale à la date de donnée de jeu.

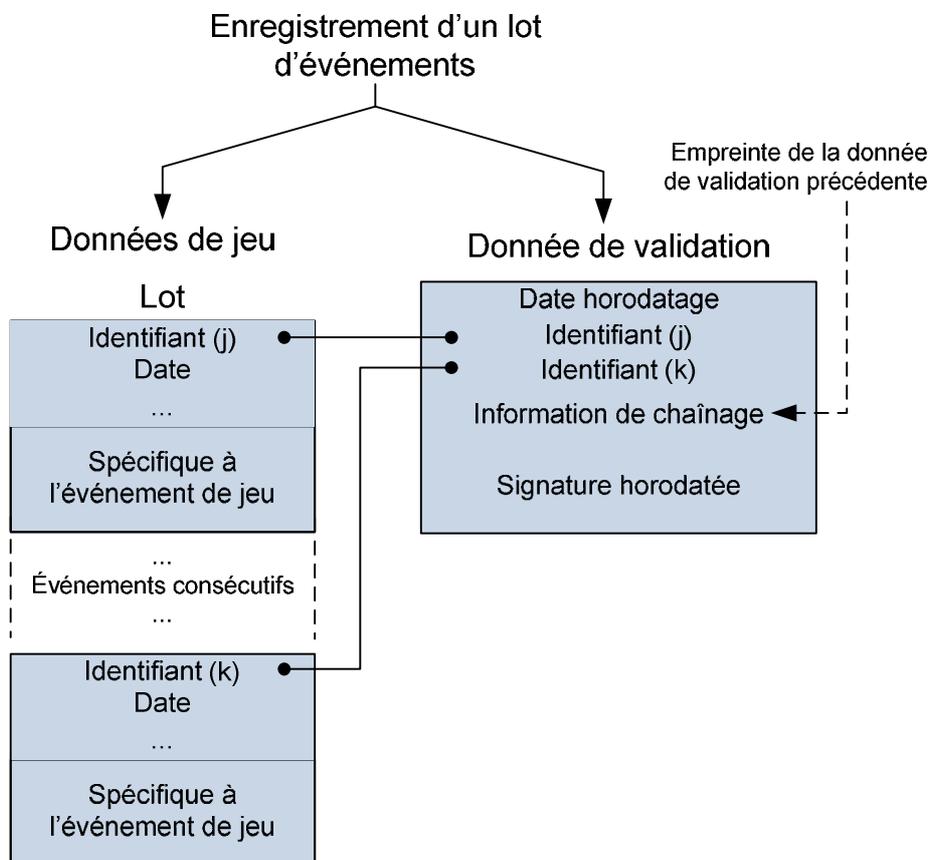
Les données de jeu sont ensuite compressées (optionnelles) et chiffrées pour un archivage sécurisé.

### 1.1.5 Regroupement des événements

L'opérateur peut envisager un traitement par lots d'évènements, par exemple pour faire face à un pic de charge, sous réserve que les objectifs d'intégrité et d'exhaustivité restent garantis. Un lot d'évènements correspond à un enregistrement d'une ou plusieurs données de jeu consécutives et à une donnée de validation. L'horodatage ne porte plus sur un événement près, mais sur un ensemble d'évènements.

La date des données de jeu est celle inscrite par le frontal à la réception de l'évènement correspondant. La date d'horodatage des données de validation est celle retenue par le coffre à l'enregistrement du lot : elle correspond à la date de signature du lot.

La signature d'horodatage sera ainsi traitée sur un ensemble de N évènements consécutifs, afin d'alléger la charge du coffre en termes calculatoire et de stockage (limitation de l'*overhead* lié à la signature et aux enregistrements de clefs symétriques). Le chiffrement de ces mêmes N évènements consécutifs avec une même clef symétrique de chiffrement (éventuellement préalablement compressés).



## Figure 2 - Enregistrement d'un lot entre les événements (j) et les événements (k)

Dans le cas d'un traitement par lot, un enregistrement est défini par :

- **un intervalle d'identifiants** : le lot contient l'ensemble des événements entre le premier événement et le dernier événement du lot. Les identifiants sont consécutifs afin de garantir une distribution continue des événements ;
- **une date d'horodatage** calculée à la seconde près.

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.

Ce mode de fonctionnement sera pris en compte par les outils d'extraction et de validation décrits dans la partie 3.1.3 de l'annexe, afin que l'interrogation d'une plage horaire ou d'une tranche d'événements ( $n \rightarrow m$ , par exemple, cf. schéma ci-dessus) comprenne le traitement des lots adjacents ( $i \rightarrow j-1$  et  $k+1 \rightarrow l$ ) nécessaires au déchiffrement, d'une part, et à la vérification des informations de chaînage et d'horodatage, d'autre part.



Le traitement par lot sera paramétrable au niveau du coffre selon deux critères, au-delà desquels un nouveau lot devra être généré :

- une durée maximale ;
- un nombre maximal d'événements.

Si la durée maximale est, par exemple, configurée à 300 secondes, et le nombre maximal d'événements à 100, dans ce cas :

- au plus, 100 événements pourront figurer dans un lot, sauf dans le cas où plusieurs événements sont à inscrire la date de fin ;
- pendant les périodes de faible activité, un lot comportant entre 1 et 100 événements sera généré toutes les 300 secondes.

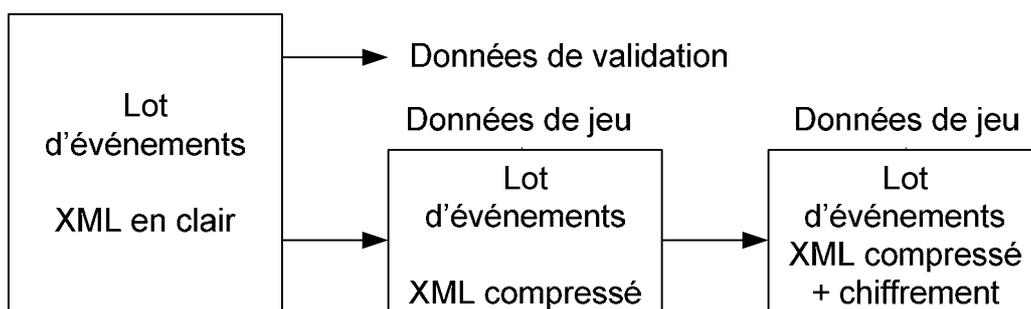
La granularité devra être de l'ordre de l'évènement. Autrement dit, en fixant le nombre maximal d'événements à 1, le coffre devra être capable d'horodater unitairement chaque événement. Le choix de ces paramètres est laissé à la discrétion de l'opérateur, qui les dimensionnera en fonction de ses besoins de disponibilité, et les communiquera à l'ARJEL. Ce cas correspond à la description de la section 1.1.4.

La constitution de lots est également avantageuse en termes de stockage, dans la mesure où l'efficacité d'un algorithme de compression sera plus grande sur un volume de données plus important. Il est donc recommandé d'implanter un mécanisme de compression des données, avant leur chiffrement, afin d'obtenir un gain substantiel en termes de stockage :

- constitution d'un lot d'événements ;
- calcul des données de validation ;
- compression du lot d'événements ;
- chiffrement du lot d'événements, sans augmentation significative de la taille du chiffré par rapport au clair (hors surplus dû aux données de bourrage, pour les algorithmes symétriques de chiffrement par bloc).

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

## Données de jeu



Le choix de la méthode de compression, le cas échéant, est à la discrétion de l'opérateur. L'outil de validation devra implanter de façon transparente la décompression des informations, après leur déchiffrement.

Le format du lot chiffré est également à la discrétion de l'opérateur. Toutefois, chaque évènement déchiffré fera l'objet d'un stockage sur une et une seule ligne. Le caractère séparateur inter-évènement sera donc un caractère LF (*Line Feed*, '\n') simple.

### 1.2 FORMAT DES DONNEES DE VALIDATION

Le format des données de validation est laissé à l'appréciation de l'opérateur. Toutefois, il est demandé que la signature horodatée respecte le format XADES-T décrit à l'adresse suivante : <http://www.w3.org/TR/XAdES>. Il est recommandé d'utiliser une structure XML dont la structure pourra être comme décrite par la suite.

#### Objectifs

Les données de validation ont pour objectifs de :

- garantir l'intégrité des données de jeu ;
- horodater les événements de jeu ;
- lier les données de validation entre elles.

#### Format XML

VALIDATION				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateHorodatage	1	1	date-ammjjhhmmss	Date d'horodatage
IDEvtDebut	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement de jeu de début du lot
IDEvt	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant du dernier événement de jeu du lot
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 au format XADES-T

## Description

DateHorodatage

Obligatoire. Date et heure inscrites par le coffre pour horodater le ou les événements.

IDEvtDebut

Optionnel. Présent seulement dans le cas du traitement par lot, il s'agit du premier identifiant d'événement du lot.

IDEvt

Obligatoire. Date et heure de l'événement de jeu à valider. Dans le cas du traitement par lot, il s'agit du dernier identifiant d'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 du 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'événement, afin d'en garantir la date d'enregistrement. Cette signature doit être au format XADES-T.

<b>date-aammjjhmmss</b>	
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.

### Exemple 1

La donnée de validation de l'événement 8349041 du coffre numéro 2 de l'opérateur à la date du 10 avril 2010 à 12:42. L'empreinte de la donnée de validation précédente est égale à 61067a6a6695d662c6a8c34fcd656274f4fbfb76f35c80152564c4181ff3b958 (SHA256).

```
<Validation>
<DateHorodatage>100410124200</DateHorodatage>
<IDEvt>8349041</IDEvt>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
<EmpVal>61067a6a6695d662c6a8c34fcd656274f4fbfb76f35c80152564c4181ff3b958</EmpVal>
<Sig>...
</Sig>
</Validation>
```

Remarque : pour des raisons de lisibilité, dans l'exemple précédent, les balises XML sont séparées par un caractère de saut de ligne. Toutefois, comme indiqué en fin de paragraphe 1.1.5, les balises d'une même donnée de validation pourront être concaténées sur une même ligne.

### Exemple 2

La donnée de validation du lot entre l'événement 549231 et l'événement 556002 a été horodaté à la date du 1<sup>er</sup> février 2010 à 9:00. L'opérateur possède un seul et unique coffre. L'empreinte de la donnée de validation ou du lot d'événements précédent est égale à 3caa998733a94e7f533f8c34567076c0c270f7d6fc32b09c74ba650a62aaebb0 (SHA256). L'opérateur possède un seul et unique coffre.

```
<Validation>
<DateHorodatage>100201090000</DateHorodatage>
<IDEvtDebut>549231</IDEvtDebut>
<IDEvt>556002</IDEvt>
<EmpVal>3caa998733a94e7f533f8c34567076c0c270f7d6fc32b09c74ba650a62aaebb0</EmpVal>
<Sig>...XADES-T...
</Sig>
</Validation>
```

### **1.3 FORMAT DES DONNEES DE JEU**

Chaque évènement de jeu fait l'objet d'un élément complexe XML dont l'élément racine est spécifique à chaque évènement de jeu. Chaque lot d'évènements fera l'objet d'un élément complexe XML noté Lot, constitué d'une séquence d'élément. Dans le cas du traitement d'un seul évènement, le lot sera constitué d'une seule séquence.

Le format des données est spécifié dans le schéma XML disponible dans les ressources techniques du site de l'ARJEL : le schéma est disponible sous la forme de fichiers XSD. Ces derniers intègrent des restrictions sur les valeurs des champs présents dans les enregistrements. Les fichiers suivants sont présents :

- CJ.xsd pour le schéma concernant le XML du compte joueur ;
- PASP.xsd pour le schéma concernant le XML des paris sportifs ;
- PAHI.xsd pour le schéma concernant le XML des paris hippiques ;
- PO.xsd pour le schéma concernant le XML du poker ;
- Common.xsd, CJCommon.xsd, PACCommon.xsd, POCommon.xsd pour les structures communes.

Il convient de prendre la dernière version de ces documents.

Ces restrictions sont introduites à des fins d'interopérabilité et de sécurité. Ainsi, chaque type simple fait l'objet d'un filtrage portant à la fois sur les longueurs ou valeur minimale et maximale, selon qu'il s'agisse d'une chaîne de caractères ou d'un nombre. Concernant les chaînes de caractères, la chaîne de format et la classe de caractères autorisée sont précisées, à l'aide d'une expression rationnelle.

Il s'agit d'un filtrage élémentaire, dernier rempart, avant la journalisation de l'évènement, d'une ligne de défense en profondeur, qui aura débuté avec la mise en œuvre d'un filtrage applicatif fin au niveau du capteur et dans l'application elle-même : il est évident que l'opérateur devra s'assurer, au niveau applicatif, que les données enregistrées ont fait l'objet d'un filtrage de paramètres particulièrement strict, en liste blanche à l'aide d'expressions régulières restrictives, afin de protéger les applications en *back-end* d'attaques classiques par de type « XSS par stockage », injections SQL ou encore injections XML (injection *XPath*, etc.).

Les audits effectués par l'ARJEL auront notamment pour point de contrôle la validation des entrées au niveau applicatif, et les mesures de sécurité (filtrage de paramètres par liste blanche, par exemple) mises en œuvre.

Enfin, dans la suite de ce document, l'ensemble des spécifications et exemples repose sur des noms de champs et valeurs XML compréhensibles et lisibles par une personne à des fins didactiques. Une table de traduction figure dans la partie 1.5 (*Traduction des noms des structures et des valeurs prédéfinies*) afin de diminuer le surcoût de stockage lié à ces appellations explicites.

Pour chaque donnée de jeu, on distingue une partie fixe (entête) et une partie variable dépendante de l'événement de jeu (corps). L'entête est décrit une seule fois, mais elle doit être renseignée pour chaque événement de jeu.

### Exemple 1

Si CPTEALIM et CPTERETRAIT correspondent respectivement aux événements de jeu d'alimentation et de retrait du compte et que la granularité du coffre est fixée à 2 : un lot contenant ces deux événements successifs sera généré et aura la structure suivante.

```
<Lot>
<CPTEALIM>
...
</CPTEALIM>
<CPTERETRAIT>
...
</CPTERETRAIT>
</Lot>
```

### Exemple 2

Si CPTEALIM et CPTERETRAIT correspondent respectivement aux événements de jeu d'alimentation et de retrait du compte et que la granularité du coffre est fixée à 1, alors deux lots contenant chacun un événement seront générés et auront la structure suivante :

```
<Lot>
<CPTEALIM>
...
</CPTEALIM>
</Lot>
```

```
<Lot>
<CPTERETRAIT>
...
</CPTERETRAIT>
</Lot>
```

## 1.3.1 Description de l'entête

### Objectifs

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

### Format XML

En-tête commun à l'ensemble des événements de jeu				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
IDOper	1	1	string-32	Identifiant de l'opérateur
DateEvt	1	1	date-ammjjhhmmss	Date de l'événement
IDEvt	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de l'événement
IDJoueur	1	1	string-64	Identifiant du joueur
IPJoueur	1	1	IP	Adresse IP de joueur

IDSession	1	1	string-256	Identifiant de session
IDCoffre	0	1	nonNegativeInteger	Identifiant du coffre

<b>string-32</b>	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractère dont la taille est comprise entre 0 et 32 caractères.

<b>string-64</b>	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractère dont la taille est comprise entre 0 et 64 caractères.

<b>string-256</b>	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractère dont la taille est comprise entre 0 et 256 caractères.

<b>IP</b>	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractère 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 fourni par l'ARJEL (il est garanti unique par l'ARJEL entre les différents opérateurs). IDOper doit être identique entre les différents coffres de l'opérateur.

#### DateEvt

Obligatoire, Unique. Date et heure de l'événement de jeu à la seconde près (UTC), tel que visible par le joueur. 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) 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.

#### IPJoueur

Obligatoire, Unique. Adresse IP du joueur telle que vue par la plateforme de jeu (adresse IP publique).

#### 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.

#### 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.

## Schéma XSD

```

<xs:simpleType name="fr">
  <xs:restriction base="xs:token">
    <xs:pattern value="[0-9A-Za-zÀĀĂĄÇĔĕĚĚĤĦİŌŎŰŲȳȶȷȸȹȺȻȼȽȾȿ#\$'()*+,./:;=?!@_ -]" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="date-aammjjhhmmss">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:pattern value="\d{12}" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="string-32">
  <xs:restriction base="fr">
    <xs:minLength value="0" />
    <xs:maxLength value="32" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="string-64">
  <xs:restriction base="fr">
    <xs:minLength value="0" />
    <xs:maxLength value="64" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="string-256">
  <xs:restriction base="fr">
    <xs:minLength value="0" />
    <xs:maxLength value="256" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="IP">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:pattern value="(\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}" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:element name="IDOper" type="string-32" />
<xs:element name="DateEvt" type="date-aammjjhhmmss" />
<xs:element name="IDEvt" type="xs:nonNegativeInteger" />
<xs:element name="IDJoueur" type="string-64" />
<xs:element name="IPJoueur" type="IP" />
<xs:element name="IDSession" type="string-256" />
<xs:element name="IDCoffre" type="xs:nonNegativeInteger" />

```

### Exemple 1

L'entête représente un l'événement de jeu 495018 de l'opérateur 4921 généré par le coffre 2. Le joueur 9G3912JF est connecté à la plateforme de jeu depuis l'adresse 192.168.0.3 (adresse IP privée retenue pour l'exemple). Cet événement a été capté le 12 avril 2010 à 10:33:20.

```
<IDOper>4921</IDOper>
<DateEvt>100412103320</DateEvt>
<IDEvt>495018</IDEvt>
<IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
<IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
```

### Exemple 2

L'entête représente un l'événement de jeu 5950 de l'opérateur 42. L'opérateur ne dispose que d'un seul coffre, il n'est donc pas spécifié. Le joueur foobar75@domain est connecté à la plateforme de jeu depuis l'adresse 192.168.0.3 (adresse IP privée retenue pour l'exemple). Cet événement a été capté le 12 avril 2010 à 10:33:20.

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 jeu.

```
<IDOper>42</IDOper>
<DateEvt>100412103320</DateEvt>
<IDEvt>5950</IDEvt>
<IDJoueur>foobar75@domain</IDJoueur>
<IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
```

## 1.3.2 Liste des types de données de jeu par famille

### 1.3.2.a Compte joueur (CJ)

TYPE D'ENREGISTREMENT	SIGNIFICATION
<b>Ouverture de compte</b>	
OUVINFPERSO	Saisie du détail des informations personnelles (pseudo, identité et adresse client)
PREFCPTE	Saisie des préférences compte joueur
OKCONDGENE	Acceptation des conditions générales
OUVOKCONFIRME	Confirmation de l'ouverture du compte joueur
ACCESREFUSE	Refus d'accès à la plateforme de jeu pour un joueur identifié
<b>Modification des paramètres du compte</b>	
MODIFINFPERSO	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)

<b>Clôture de compte</b>	
CLOTUREDEM	Demande de clôture de compte
<b>Mouvements financiers sur le compte (hors mises et gains)</b>	
CPTEALIM	Versement d'une somme sur le compte joueur (quelque 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 ou de la totalité du montant depuis le compte joueur vers son compte de paiement
CPTEALIMOPE	Mouvement d'alimentation en provenance de l'opérateur sur le compartiment bonus (ou abondement du compartiment bonus)
<b>Attributions de lots en nature</b>	
LOTNATURE	Attribution au joueur d'un lot en nature par l'opérateur.

### Exemple

Si un joueur réalise successivement les actions suivantes : accepte les conditions générales de vente, alimente son compte et modifie ses préférences de compte. Les données de jeu générées seront les suivantes :

```
<Lot>
...
<OKCONDGENE>...</OKCONDGENE>
...
<CPTEALIM>...</CPTEALIM>
...
<PREFCPTE>...</PREFCPTE>
...
</Lot>
```

Remarque : un lot n'étant pas lié à une session utilisateur en particulier, ces trois événements sont susceptibles de ne pas être enregistrés consécutivement. Ils peuvent, par exemple, être séparés par des événements en provenance d'autres sessions utilisateur. De même, ils peuvent être enregistrés dans différents lots, voire différents coffres, dans le cas d'une architecture redondante multi-coffres.

### **1.3.2.b Pari hippique ou pari sportif**

Type d'agrément : Pari hippique (PH) ou Pari sportif (PS)

Type enregistrement	Signification
PASPMISE	Mise sur un pari sportif
PASPGAIN	Gain sur pari sportif
PASPANNUL	Annulation d'une prise de pari sportif
PAHIMISE	Mise sur un pari hippique
PAHIGAIN	Résultat et gain sur pari hippique
PAHIANNUL	Annulation d'une prise de pari hippique

### **1.3.2.c Poker**

Type d'agrément : Jeux de cercle (JC) – cas du poker Texas holdem et omaha

Type enregistrement	Signification
POINSCRI	Inscription à un tournoi de poker ou à une partie d'argent ( <i>cash game</i> )
POCAVE	Achat d'une cave
POPARTIE	Description d'une partie de poker (une main)

POOBS	Observateur. Le joueur est assis à une table sans jouer la partie
POGAIN	Gain suite à un tournoi ou à un <i>cash game</i>
POANNUL	Annulation d'une partie
POEVERS	Reversement des gains

### 1.3.3 Événement du compte joueur

#### 1.3.3.a Informations personnelles - OUVINFOPERSO

##### Objectifs

Les informations du compte joueur sont initialisées lors de l'ouverture d'un compte. Cet événement apparaît après la validation des informations saisies par le joueur sur la plateforme de jeu (vérification de la syntaxe et de la cohérence des données renseignées). Il est possible d'archiver dans le frontal les informations dès le moment de la demande de création de compte, car l'opérateur doit rediriger le joueur sur le frontal dès détection de l'adresse IP ou au moment de la saisie de son adresse postale.

##### Format XML

OUVINFOPERSO				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Type d'agrément pour l'ouverture du compte
Login	1	1	string-64	Identifiant utilisé pour la connexion au compte du joueur
Pseudo	1	1	string-64	Pseudonyme utilisé par le joueur
Nom	1	1	string-64	Nom de famille du joueur
Prenoms	1	1	string-256	Prénoms du joueur
Civilite	1	1	civil	Civilité du joueur
DateN	1	1	date-aammjj	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	1	8	string-256	Adresse postale du joueur
CP	1	1	postal	Code postal de la ville
Ville	1	1	string-64	Ville de l'adresse postale
Pays	1	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	1	1	string-64	Adresse électronique

agrement	
Sous-type	Contraintes
string	La chaîne de caractère doit être égale l'une des énumérations suivantes : « PS », « PH » ou « JC » désignant respectivement un agrément de « pari sportif », de « pari hippique » ou de « jeux de cercle ».

civil	
Sous-type	Contraintes
string	La chaîne de caractères doit être égale l'une des énumérations suivantes : « M », « Mm » ou « Mlle » désignant respectivement « Monsieur », « Madame » ou « Mademoiselle »

date-aammjj	
Sous-type	Contraintes
string	6 chiffres représentant la concaténation des deux décimales de l'année, du numéro du mois, du numéro du jour.

	<p>Regex : \d{6}</p> <p>Exemple : 100411 représente la date du 11 avril 2010.</p>
--	---

<b>departement</b>	
Sous-type	Contraintes
string	<p>Chaîne de caractères d'une taille comprise entre 2 et 3 caractères. La chaîne peut contenir le format d'un département français.</p> <p>Regex : [0-9][0-9AB][0-9]?</p> <p>Exemple : 59 pour le département du Nord, 971 pour le département d'outre-mer de la Guadeloupe.</p>

<b>postal</b>	
Sous-type	Contraintes
string	<p>Chaîne de caractères d'une taille de 5 caractères. La chaîne peut contenir le format d'un code postal français.</p> <p>Regex : ((([0-8][0-9AB]) (9[0-8AB]))[0-9]){3}</p> <p>Exemple : 21000 pour le code postal de la ville de Dijon.</p>

### Description

#### TypAg

Obligatoire, Multiple. Liste des agréments auxquels est rattaché l'événement. Si un opérateur cloisonne les comptes des joueurs par agrément, l'événement doit être envoyé par agrément. Le champ TypAg n'apparaît qu'une seule fois par événement d'ouverture de compte.

Si un opérateur retient un compte commun pour l'ensemble des agréments, cet événement est envoyé pour tous les agréments. Le champ TypAg apparaît donc autant de fois que d'agréments dont dispose l'opérateur.

Ainsi, soit l'opérateur transmet cet événement pour un ensemble d'agréments, soit l'opérateur transmet cet événement par agrément. Ce choix ne peut varier au cours du temps.

#### Login

Obligatoire, Unique. Identifiant utilisé par le joueur pour se connecter au compte. Cet identifiant est unique pour la plateforme de jeu 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 et, dans ce cas, ne peut pas faire l'objet d'une modification ultérieure.

Exemple : l'adresse de messagerie électronique peut être utilisée comme identifiant.

#### Pseudo

Obligatoire, Unique. Pseudonyme 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 jeu, le pseudonyme peut être modifié par le joueur au cours de la vie du compte, et n'est donc *a priori* pas un champ IDJoueur potentiel.

#### Nom

Obligatoire, Unique. Nom de famille du joueur.

#### Prenoms

Obligatoire, Unique. Ensemble des prénoms du joueur.

#### Civilite

Obligatoire, Unique. Civilité du joueur.

#### DateN

Obligatoire, Unique. Date de naissance du joueur.

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

Obligatoire, Multiple. Adresse postale du joueur. 8 lignes de 256 caractères sont disponibles.

CP

Obligatoire, Unique. Code postal de ville de l'adresse postale du joueur.

Ville

Obligatoire, Unique. Ville de l'adresse postale du joueur.

Pays

Obligatoire, Unique. Pays de l'adresse postale du joueur.

TelFixe

Optionnel, Unique. Numéro de téléphone fixe du joueur.

TelMob

Optionnel, Unique. Numéro de téléphone mobile du joueur.

Email

Obligatoire, Unique. Adresse de messagerie électronique du joueur.

#### Remarque 1

L'identifiant de joueur `IDJoueur` et la date et l'heure d'enregistrement sont présents dans l'entête donc n'ont pas été repris dans le descriptif ci-dessus.

#### Remarque 2

Sur le site 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.

#### Remarque 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).

#### Remarque 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 destruction du compte du joueur.

## Schéma XSD

Pour des raisons de lisibilité, l'entête des données de jeu n'est pas repris à chaque fois : il est remplacé par la balise <!--entete-->.

```
<xs:simpleType name="departement">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:minLength value="2" />
    <xs:maxLength value="3" />
    <xs:pattern value="[0-9][0-9AB][0-9]?" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="date-aammjj">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:pattern value="\d{6}" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="postal">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:length value="5" />
    <xs:pattern value="((([0-8][0-9AB])|(9[0-8AB]))[0-9]{3}" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="civil">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:enumeration value="M" />
    <xs:enumeration value="Mme" />
    <xs:enumeration value="Mlle" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:element name="Login" type="string-64" />
<xs:element name="Pseudo" type="string-64" />
<xs:element name="Prenoms" type="string-256" />
<xs:element name="Civilite" type="civil" />
<xs:element name="DateN" type="date-aaaammjj" />
<xs:element name="VilleN" type="string-64" />
<xs:element name="DptN" type="departement" />
<xs:element name="PaysN" type="string-64" />
<xs:element name="Ad" type="string-256" />
<xs:element name="CP" type="postal" />
<xs:element name="Ville" type="string-64" />
<xs:element name="Pays" type="string-64" />
<xs:element name="TelFixe" type="string-32" />
<xs:element name="TelMob" type="string-32" />
<xs:element name="Email" type="string-64" />

<xs:simpleType name="agrement">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:enumeration value="PS" />
    <xs:enumeration value="PH" />
    <xs:enumeration value="JC" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:element name="TypAg" type="agrement" />
```

```

<xs:element name="OUVINFOPERSO">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Login" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Pseudo" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Nom" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Prenoms" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Civilite" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateN" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="VilleN" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DptN" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="PaysN" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="8" ref="Ad" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="CP" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Ville" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Pays" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="TelFixe" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="TelMob" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Email" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

```

### Exemple 1

L'opérateur a fait le choix d'avoir des champs IDJoueur, Login (identique au champ Email), Pseudo différents. Seul le champ IDJoueur permet d'identifier le joueur entre les événements de jeu.

Le champ Prenoms contient l'ensemble des prénoms du joueur.

```

<OUVINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>

  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <Login>jean.dupond@domaine</Login>
  <Pseudo>jdl3</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenoms>Jean Guillaume Jacques</Prenoms>
  <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>07121242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domaine</Email>
</OUVINFOPERSO>

```

## Exemple 2

Exemple identique à l'exemple 1, mais l'opérateur a choisi de séparer les comptes de pari hippique (PH) et les comptes de pari sportif (PS). Ceci génère donc 2 événements.

```
<OUVINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103320</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <Login>jean.dupond@domaine</Login>
  <Pseudo>jd13</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenoms>Jean Guillaume Jacques</Prenoms>
  <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>07121242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domaine</Email>
</OUVINFOPERSO>

<OUVINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100412103420</DateEvt>
  <IDEvt>495019</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <Login>jean.dupond@domaine</Login>
  <Pseudo>jd13</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenoms>Jean Guillaume Jacques</Prenoms>
  <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>07121242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domaine</Email>
</OUVINFOPERSO>
```

### 1.3.3.b Informations banque et moyens de paiement

#### Note

On ne trace pas dans le frontal le détail des informations de paiement.

Pour mémoire : le compte joueur s'appuie sur un compte de paiement unique vers lequel les retraits se font. Mais l'alimentation peut se faire par une variété de moyens de paiement autorisés qui devront être précisés pour les enregistrements concernés.

### 1.3.3.c Informations préférences (dont modérateurs) - PREFCPTE

#### Objectifs

Un joueur doit fixer des plafonds **modérateurs** sur son compte. Cet enregistrement doit être utilisé à l'ouverture du compte (saisie obligatoire par le joueur). L'opérateur doit impérativement proposer au joueur au minimum les modérateurs suivants :

- un plafond de mises qu'il est possible de jouer sur une période ;
- un plafond de dépôts qu'il est possible de réaliser sur une période ;
- un montant maximum présent sur le compte et déclenchant un virement automatique sur le compte de paiement.

D'autres modérateurs peuvent être proposés par l'opérateur.

#### Format XML

PREFCPTE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Type d'agrément
Compte	0	1	Compte	Conditions de retrait automatique pour reversement sur le compte de paiement
MiseMax	1	64	MiseMax	Modérateur de mise
DepotMax	1	64	DepotMax	Modérateur de dépôt
Moderateur	0	64	Moderateur	Modérateurs spécifiques de l'opérateur

#### Description

TypAg

Cf. 1.3.3.a

Compte

Optionnel, Unique. Conditions de retrait automatique pour le reversement sur le compte de paiement.

MiseMax

Optionnel, Multiple. Modérateur sur le montant maximum joué pour un type de jeu et sur une période.

DepotMax

Optionnel, Multiple. Modérateur sur le montant maximum pour alimenter le compte joueur.

Moderateur

Optionnel, Multiple. Autres préférences spécifiques mises en place par l'opérateur.

Compte				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Min	0	1	nonNegativeDecimal	Plafond minimal du compte
Max	0	1	nonNegativeDecimal	Plafond maximal du compte

#### Description

Max

Optionnel, Unique. Montant déclenchant un virement automatique vers le compte de paiement.

Min

Optionnel, Unique. Montant minimal à conserver sur le compte du joueur.

<b>MiseMax</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
MontantMM	1	1	nonNegativeDecimal	Montant maximal d'une mise
PeriodeMM	1	1	periode	Périodicité de l'application
TypeJeuMM	0	1	string-256	Type de jeu auquel s'applique le modérateur

#### Description

MontantMM

Obligatoire, Unique. Montant maximum d'une mise.

PeriodeMM

Obligatoire, Unique. Périodicité de l'application du modérateur : heure, jour, semaine, mois ou année.

TypeJeuMM

Optionnel, Unique. Précise le type de jeu sur lequel s'applique le modérateur dans le cas où, à l'intérieur d'un même agrément, le joueur peut choisir plusieurs seuils pour des jeux différents. Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir un TypAg associé à l'agrément auquel s'applique le modérateur.

<b>DepotMax</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
MontantMM	1	1	nonNegativeDecimal	Montant maximum d'un dépôt
PeriodeMM	1	1	periode	Périodicité de l'application
TypeJeuMM	0	1	string-256	Type de jeu auquel s'applique le modérateur

#### Description

MontantMM

Obligatoire, Unique. Montant maximum d'un dépôt.

PeriodeMM

Obligatoire, Unique. Périodicité de l'application du modérateur : heure, jour, semaine, mois ou année.

TypeJeuMM

Optionnel, Unique. Précise le type de jeu sur lequel s'applique le modérateur dans le cas où, à l'intérieur d'un même agrément, le joueur peut choisir plusieurs seuils pour des jeux différents. Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir un TypAg associé à l'agrément auquel s'applique le modérateur.

<b>ModerateurMax</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
LibelModer	1	1	string-1024	
SeuilModer	1	1	nonNegativeDecimal	
PeriodeModer	1	1	periode	
TypeJeuModer	1	1	string-256	

<b>periode</b>	
Sous-type	Contraintes
string	La chaîne de caractère doit être égale l'une des énumérations suivantes : « H », « J », « S », « M » ou « A » désignant respectivement une période sur l'heure, la journée, la semaine, le mois ou l'année.

<b>nonNegativeDecimal</b>	
Sous-type	Contraintes
decimal	Nom décimal positif ou nul. Lorsqu'il correspond à une somme, le séparateur point est utilisé pour les centimes et aucun séparateur n'est utilisé pour les milliers. Exemple (somme en euro) : 125.67 pour cent vingt-cinq euros et soixante sept centimes.

#### Remarque 1

Cet enregistrement doit être utilisé à l'ouverture du compte (première saisie par le joueur, en général par modification des valeurs par défaut) et à tout moment quand le joueur souhaite modifier ses préférences.

#### Remarque 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 groupes de données peuvent donc être regroupés dans un enregistrement ou alors donner lieu à plusieurs enregistrements. Les limites peuvent être gérées indépendamment par type de jeu. Donc il peut y avoir pour un même agrément plusieurs enregistrements ou plusieurs groupes de données du même type.

#### Schéma XSD

```
<xs:simpleType name="periode">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:enumeration value="H" />
    <xs:enumeration value="J" />
    <xs:enumeration value="S" />
    <xs:enumeration value="M" />
    <xs:enumeration value="A" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:element name="MontantMM" type="nonNegativeDecimal" />
<xs:element name="PeriodeMM" type="periode" />
<xs:element name="TypeJeuMM" type="string-256" />

<xs:element name="MiseMax">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="MontantMM" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="PeriodeMM" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="TypeJeuMM" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="Max" type="nonNegativeDecimal" />
<xs:element name="Min" type="nonNegativeDecimal" />

<xs:element name="Compte">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Min" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Max" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

```

<xs:element name="PREFCPTE">
<xs:complexType>
<xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
<!-- Entete -->
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Compte" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="64" ref="MiseMax" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="64" ref="DepotMax" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="64" ref="Moderateur" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>

```

### Exemple

L'opérateur dispose d'un agrément sur le pari sportif et un agrément sur le poker. Toutefois, il permet de configurer un modérateur par type d'agrément : TypAg n'apparaît qu'une seule fois. Le joueur décide de fixer le montant maximal de ses mises à 2 euros sur une période d'une semaine pour les matchs de football français de ligue 1. Il conditionne aussi le retrait automatique du compte vers son compte de paiement lorsqu'il dépasse la somme de 10 euros.

```

<PREFCPTE>
<IDOper>4921</IDOper>
<DateEvt>100412103320</DateEvt>
<IDEvt>495018</IDEvt>
<IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
<IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
<TypAg>PS</TypAg>
<Compte>
<Max>10</Max>
</Compte>
<MiseMax>
<MontantMM>2</MontantMM>
<PeriodeMM>S</PeriodeMM>
<TypeJeuMM>football FR L1</TypeJeuMM>
</MiseMax>
</PREFCPTE>

```

### 1.3.3.d Acceptation des conditions générales du site - OKCONDGENE

#### Objectifs

L'utilisateur accepte les conditions générales du site et le règlement du site. Cette validation peut être réalisée :

- une seule fois pour tous les agréments de l'opérateur ;
- autant de fois que d'agrément de l'opérateur.

#### Format XML

OKCONDGENE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrément	Agrément(s) rattaché(s) à la condition générale de vente

## Description

TypAg  
Cf. 1.3.3.a

## Remarque

Cet événement peut arriver à tout moment : il est obligatoire à l'ouverture du compte puis se reproduit quand la plateforme fait évoluer ses conditions et fait accepter les nouvelles conditions à ses clients.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="OKCONDGENE">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Exemple 1

Le joueur 9G3912JF accepte les conditions générales de vente de l'opérateur pour la partie « pari sportif » et « pari hippique ». L'opérateur a fait le choix de valider en même temps les conditions générales de vente pour les deux agréments. Comme indiqué dans la description du champ TypAg, le choix retenu par l'opérateur ne peut être modifié par la suite.

```
<OKCONDGENE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
</OKCONDGENE>
```

## Exemple 2

Le joueur 9G3912JF accepte les conditions générales de vente de l'opérateur pour la partie « pari sportif » et « parti hippique ». L'opérateur a fait le choix de valider séparément les conditions générales de vente pour les deux agréments.

```
<OKCONDGENE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
</OKCONDGENE>
<OKCONDGENE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
```

```

<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
<IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
<TypAg>PH</TypAg>
</OKCONDGENE>

```

### 1.3.3.e Confirmation d'ouverture de compte - OUVOKCONFIRME

#### Objectifs

Suite aux échanges de courrier entre joueur et opérateur, le compte peut être entièrement activé ; le joueur doit saisir son code secret et il dispose alors de toutes les possibilités d'utilisation du site de jeu (alimentation, mise, retrait). L'enregistrement de confirmation est tracé lors de cette opération d'activation. Tant que l'ouverture n'est pas confirmée, le joueur ne peut pas dépasser certaines limites (montant maximum) et ce, dans les limites d'une durée maximale (1 mois).

#### Format XML

OUVOKCONFIRME				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Agrément(s) rattaché(s) à la confirmation d'ouverture du compte

#### Description

TypAg  
Cf. 1.3.3.a

#### Schéma XSD

```

<xs:element name="OUVOKCOMPTE">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

```

#### Exemple 1

L'ouverture de compte du joueur 9G3912JF est confirmée. L'opérateur a fait le choix de valider en même temps le compte pour les deux agréments. Comme indiqué dans la description du champ TypAg, le choix retenu par l'opérateur ne peut être modifié par la suite.

```

<OUVOKCONFIRME>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>

  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
</OUVOKCONFIRME>

```

## Exemple 2

L'ouverture de compte du joueur 9G3912JF est confirmée. L'opérateur a fait le choix de valider séparément le compte pour les deux agréments. Comme indiqué dans la description du champ TypAg, le choix retenu par l'opérateur ne peut être modifié par la suite.

```
<OUVOKCONFIRME>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
</OUVOKCONFIRME>

<OUVOKCONFIRME>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PH</TypAg>
</OUVOKCONFIRME>
```

### 1.3.3.f Refus d'accès - ACCESREFUSE

#### Objectifs

Le refus d'accès signifie que le joueur a saisi correctement son identifiant / login et mot de passe mais qu'il ne peut pas accéder aux fonctions du site de jeu en ligne.

Plusieurs situations peuvent conduire à un refus d'accès :

- refus d'ouverture du compte pour cause de non-réception des pièces justificatives au terme du délai réglementaire ;
- refus d'ouverture du compte pour cause de rejet des pièces justificatives envoyées ;
- joueur inscrit dans la liste des interdits de jeu ;
- joueur s'est interdit de jeu ;
- compte clôturé.

#### Format XML

ACCESREFUSE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	1	agrement	Agrément rattaché au refus
CauseRefus	0	1	string-1024	Cause du refus
TypeRefus	0	1	string-1024	Type de cause du refus

#### Description

##### TypAg

Obligatoire, Unique. Le refus est associé à un seul agrément. Il y a donc autant de messages ACCESREFUSE que de refus d'accès à un jeu.

##### CauseRefus

Optionnel, Unique. Message indiquant la cause du refus tel qu'il est indiqué au joueur.

##### TypeRefus

Optionnel, Unique. Précise la catégorie du refus, si applicable. Les valeurs possibles du champ sont :

- « DelaiIdentite » si le refus d'ouverture du compte à pour cause la non réception des pièces justificatives au terme du délai réglementaire ;
- « RejetIdentite » si le refus d'ouverture du compte à pour cause le rejet des pièces justificatives envoyées ;
- « Interdit » si le joueur inscrit dans la liste des interdits de jeu ;
- « AutoInterdit » si le joueur qui s'est interdit de jeu ;
- « Verrouille » si le compte du joueur est verrouillé ;
- « OpVerrouille » si le compte du joueur a été verrouillé par l'opérateur ;
- « Cloture » si le compte est clôturé.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="ACCESREFUSE">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="CauseRefus" type="string-1024" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="TypeRefus">
        <xs:simpleType>
          <xs:restriction base="string-1024">
            <xs:enumeration value="DelaiInterdit" />
            <xs:enumeration value="RejetIdentite" />
            <xs:enumeration value="Interdit" />
            <xs:enumeration value="AutoInterdit" />
            <xs:enumeration value="OpVerrouille" />
            <xs:enumeration value="Verrouille" />
            <xs:enumeration value="Cloture" />
          </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### Exemple

Le joueur 9G3912JF a vu son accès refusé au site, car il n'a pas renvoyé les pièces justificatives dans les délais imposés (1 mois).

```
<ACCESREFUSE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <CauseRefus>Vous n'avez pas renvoyé vos justificatifs d'identité.</CauseRefus>
  <TypeRefus>DelaiInterdit</TypeRefus>
</ACCESREFUSE>
```

## 1.3.3.g Modification du compte joueur

### 1.3.3.g.1 Modification des informations personnelles - MODIFINFOPERSO

## Objectifs

Les informations du compte joueur peuvent être modifiées après l'ouverture d'un compte. Cet événement apparaît après la validation des informations saisies par le joueur sur la plateforme de jeu (vérification de la syntaxe et de la cohérence des données renseignées).

## Format XML

MODIFINFOPERSO				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Type d'agrément pour l'ouverture du compte
Pseudo	1	1	string-64	Pseudonyme utilisé par le joueur
Nom	1	1	string-64	Nom de famille du joueur
Prenoms	1	1	string-256	Prénoms du joueur
Civilite	1	1	civil	Civilité 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	1	1	postal	Code postal de la ville
Ville	1	1	string-64	Ville de l'adresse postale
Pays	1	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	1	1	string-64	Adresse électronique

## Description

Cf. la description de OUVINFOPERSO (paragraphe 1.3.3.a)

## Remarque

Seul le champ de Login ne peut être modifié par l'utilisateur, car il est fixé à la création du compte.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="MODIFINFOPERSO">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Pseudo" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Nom" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Prenoms" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Civilite" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="8" ref="Ad" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="CP" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Ville" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Pays" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="TelFixe" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="TelMob" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Email" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Exemple

Le joueur 9G3912JF modifie son pseudonyme en foobar.

```

<MODIFINFOPERSO>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <Pseudo>foobar</Pseudo>
  <Nom>Dupond</Nom>
  <Prenoms>Jean Guillaume Jacques</Prenoms>
  <Civilite>M</Civilite>
  <Ad>254 traverse du roi de pique</Ad>
  <CP>13012</CP>
  <Ville>Marseille</Ville>
  <Pays>France</Pays>
  <TelMob>07121242429</TelMob>
  <Email>jean.dupond@domaine</Email>
</MODIFINFOPERSO>

```

### 1.3.3.g.2 Modification des préférences

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

### 1.3.3.g.3 Acceptation de nouvelles conditions générales

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

### 1.3.3.g.4 Déclaration d'auto-interdiction du joueur - AUTOINTERDICTION

#### Objectifs

Un joueur peut s'interdire / s'exclure pendant une certaine durée l'accès au jeu (auto-interdiction) pour un agrément donné.

#### Format XML

AUTOINTERDICTION				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	1	agrement	Agrément rattaché à l'auto-interdiction
DateModif	1	1	date-aammjjhhmm	Date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction
Duree	1	1	nonNegativeInteger	une durée d'auto-interdiction

date-aammjjhhmm	
Sous-type	Contraintes
string	<p>10 chiffres représentant la concaténation des deux décimales de l'année, du numéro du mois, du numéro du jour, de l'heure et de la minute.</p> <p>Regex : \d{10}</p> <p>Exemple : 1004111242 représente la date du 11 avril 2010 à 12:42.</p>

### Description

TypAg

Obligatoire, Unique. L'auto-interdiction est associée à un seul agrément. Il y a donc autant de message AUTOINTERDICTION que d'auto-interdiction désirée par agrément.

DateModif

Obligatoire, Unique. Date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction.

Duree

Obligatoire, Unique. Durée (en jours) pendant laquelle l'auto-interdiction s'applique à partir de la DateModif.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="AUTOINTERDICTION">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateModif" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Duree" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### Exemple

Le joueur 9G3912JF s'interdit de jouer au poker pendant 6 mois.

```
<AUTOINTERDICTION>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100420110004</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>

  <TypAg>JC</TypAg>
  <DateModif>1004201110</DateModif>
  <Duree>6</Duree>
</AUTOINTERDICTION>
```

## 1.3.3.h Clôture du compte joueur - CLOTUREDEM

### Objectifs

Un joueur peut demander la clôture de son compte. Si elle est demandée en ligne, la clôture est à effet immédiat : il ne devrait plus y avoir de pari ou jeu en cours. Le frontal trace la demande de clôture avec le solde du compte au moment de la demande de clôture.

### Format XML

CLOTUREDEM				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Agrément(s) rattaché à la demande de clôture
SoldeClos	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du joueur après la clôture de son compte

## Description

TypAg

Cf. 1.3.3.a

SoldeClos

Obligatoire, Unique. Solde du compte au moment de la demande de clôture du compte joueur.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="CLOTUREDEM">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
      <xs:element name="SoldeClos" type="nonNegativeDecimal" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Remarque

Pour un opérateur disposant de plusieurs agréments, si la gestion du compte joueur est séparée entre les différents agréments, la demande de clôture peut se faire par agrément (TypAg n'est présent qu'une seule fois par événement de jeu). Par contre, si la gestion du compte du joueur est commune, la demande de clôture du compte se fait pour l'ensemble des agréments. (TypAg est présent autant de fois que l'opérateur possède d'agréments).

## Exemple 1

À la clôture de son compte, le solde du joueur est de 5.60 euros. L'opérateur gère un compte joueur commun pour l'ensemble des agréments dont il dispose (pari hippique et pari sportif).

```
<CLOTUREDEM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <SoldeClos>5.6</SoldeClos>
</CLOTUREDEM>
```

## Exemple 2

À la clôture de son compte de poker, le solde du joueur est de 5.60 euros. L'opérateur gère un compte joueur par agréments. Seule la clôture du compte joueur rattaché à l'agrément de poker est réalisée.

```
<CLOTUREDEM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>JC</TypAg>
  <SoldeClos>5.6</SoldeClos>
</CLOTUREDEM>
```

### 1.3.3.i Alimentation et retrait sur le compte du joueur

#### 1.3.3.i.1 Description générale

Le compte joueur peut être composé de différents compartiments au choix des opérateurs dans les limites des textes.

Dans les données tracées sur le frontal, les événements de jeu concernant les montants distingueront les deux compartiments :

- **solde** : il représente le montant du compte joueur pouvant être engagé dans un jeu ou retiré sur le compte de paiement du joueur (retrait) ;
- **bonus** : il représente le montant du compte joueur réservé exclusivement pour le jeu (crédit de jeu), contrairement au solde que le joueur peut jouer et retirer à tout moment. Le bonus correspond à un montant disponible immédiatement mais exclusivement réservé au jeu : son utilisation n'est pas conditionnée.

NB :

- la notion de bonus conditionnel n'est donc pas prise en compte par l'ARJEL : l'opérateur peut cependant mettre en place ce type de bonus. Ces bonus seront donc enregistrés par le frontal (enregistrement CPTEALIMOPE) uniquement lorsque les conditions seront remplies par le joueur et que ces bonus optionnels deviendront des bonus disponibles immédiatement ;
- la notion de bonus « générique » non lié (dans un premier temps) à un agrément spécifique est également possible. Ces bonus ne seront pas enregistrés lorsqu'ils sont octroyés ; ils le seront lorsqu'ils seront utilisés sur un pari ou un jeu spécifique : ils viendront à ce moment alimenter le compartiment bonus correspondant. Deux enregistrements seront donc réalisés simultanément (CPTEALIMOPE sur l'agrément correspondant et un enregistrement de pari ou de jeu correspondant et dont la mise prend en compte le bonus).

Les opérateurs auront la possibilité de distribuer des bonus et 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 un jeu ;
- **l'abondement de gain (gain apporté par l'opérateur)** est le complément de gain apporté par l'opérateur. Il doit être précédé par un jeu.

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

- le montant des **versements** faits par le joueur avec ses moyens de paiement ;
- les **misés** du joueur ;
- les **gains** du joueur suite à sa participation aux jeux ;
- les abondements de gain effectués par l'opérateur ;
- le montant des versements faits vers le compte de paiement du joueur (**retraits**) ;
- les abondements de compte de l'opérateur (**hors bonus**).

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

Si un même compte joueur est utilisé pour plusieurs agréments, le compartiment bonus doit impérativement se décliner par agrément. À l'intérieur d'un même agrément, l'opérateur peut donner des bonus utilisables pour des types de jeu différents, voire un jeu en particulier (pari sur une compétition précise). Ce niveau de détail ne sera pas suivi, mais chaque enregistrement conservera le libellé de description attaché à chaque bonus.

Concernant, l'alimentation du compte joueur par le joueur lui-même (**versement**) nous rappelons que le frontal ne trace pas le détail des informations bancaires.

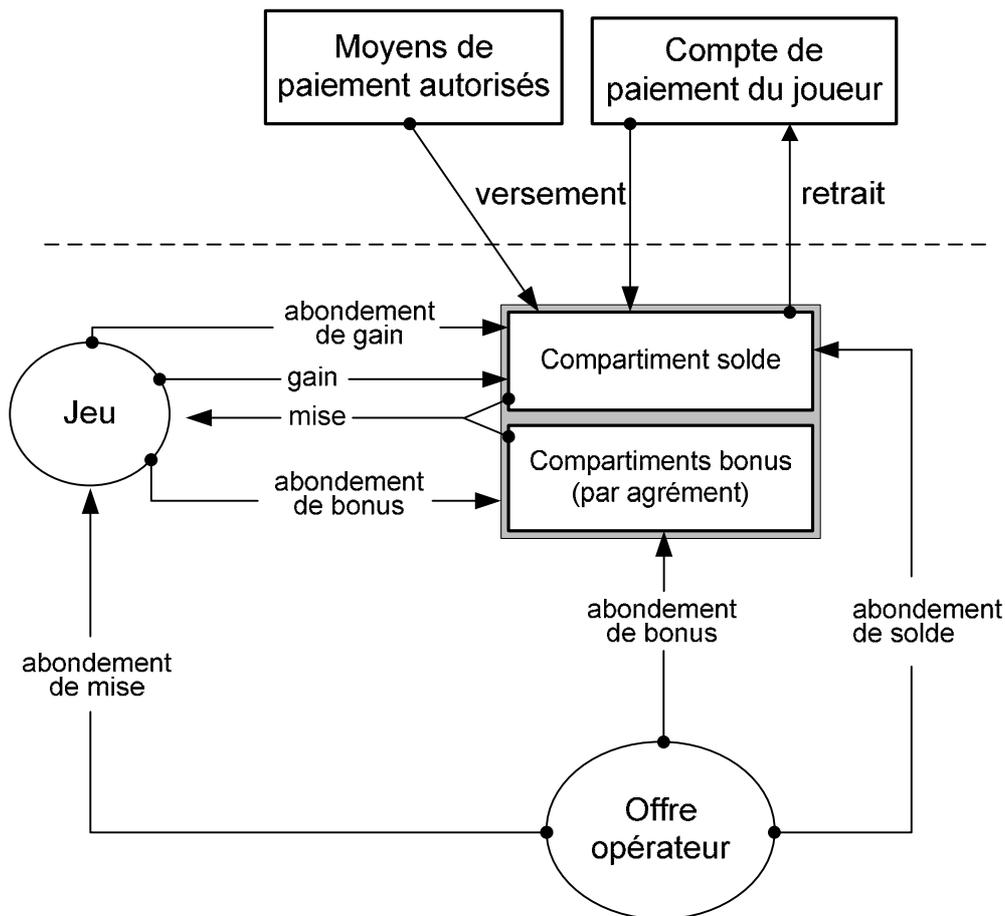


Figure 3 – Alimentation et retrait du compte joueur

Exemple 1

Un opérateur de pari sportif fait une offre commerciale appelée « bonus d'inscription » à hauteur de 100% du montant du premier versement du joueur pour toute ouverture d'inscription. Ce bonus est de type « sticky » (ou collant) : le joueur ne peut pas retirer le montant du « bonus d'inscription » sur son compte de paiement, il est obligé de jouer le montant du bonus dans un pari sportif. Ce type de mécanisme est **un abondement de compte sur le compartiment bonus**.

Exemple 2

Un opérateur de pari sportif 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 retirer sur son compte de paiement le montant de l'opération « spéciale inscription ». 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). Ce bonus est libre d'utilisation : le joueur peut retirer sur son compte de paiement le montant du « rake back ». Ce type de mécanisme est **un abondement de compte sur le compartiment solde**.

Exemple 4

Un opérateur de pari hippique 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 pari sportif 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 frontal n'enregistre pas les événements liés au calcul de point 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 frontal 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 frontal n'enregistre pas les événements liés au calcul de point de fidélité. A l'inscription au tournoi, le frontal enregistrera **un abondement de mise** dont le montant représentera la somme engagée par l'opérateur pour un joueur.

## **1.3.3.i.2 Alimentation du compte joueur - CPTEALIM**

### Objectifs

Le joueur dispose d'un compte chez l'opérateur : il peut alimenter son compartiment solde par versement (en euro) à l'aide d'un moyen de paiement autorisé. Cet événement est généré lorsque l'alimentation du compartiment solde est effective.

### Format XML

CPTEALIM				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
<b>Entête (cf. section 1.3.1)</b>				
TypAg	1	3	agrement	Type d'agrément pour l'ouverture du compte
DateDemande	0	1	date-aammjjhhmm	Date de la demande d'alimentation de compte
DateEffective	0	1	date-aammjjhhmm	Date effective d'alimentation du compte
SoldeAvant	1	1	nonNegativeDecimal	Solde avant l'alimentation du compte
SoldeMouvement	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du versement
SoldeApres	1	1	nonNegativeDecimal	Solde après l'alimentation du compte
MoyenPaiement	1	1	string-64	Moyen de paiement utilisé
TypeMoyenPaiement	1	1	string-32	Type de moyen de paiement utilisé

## Description

TypAg

Cf. 1.3.3.a

DateDemande

Optionnel, Unique. Date à laquelle la demande d'alimentation de compte a été réalisée.

DateEffective

Optionnel, Unique. Date 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. Ce champ est libre, mais il doit être cohérent entre différents versements.

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).

## Schéma XSD

```
<xs:element name="CPTEALIM">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="DateDemande" type="date-
aammjjhhmm" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="DateEffective" type="date-
aammjjhhmm" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvant" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeMouvement" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApres" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="MoyenPaiement" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="TypeMoyenPaiement">
        <xs:simpleType>
          <xs:restriction base="string-32">
            <xs:enumeration value="CarteBancaire" />
            <xs:enumeration value="Virement" />
            <xs:enumeration value="Intermediaire" />
            <xs:enumeration value="MonnaieElectronique" />
          </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Remarque

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

## Exemple

Le joueur réalise un versement à l'aide d'une carte bancaire. L'opérateur a fait le choix d'avoir un compte joueur pour tous les agréments.

```
<CPTEALIM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <TypAg>JC</TypAg>
  <DateDemande>1006201203</DateDemande>
  <DateEffective>1006201318</DateEffective>
  <SoldeAvant>10.3</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>15</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>25.3</SoldeApres>
  <MoyenPaiement>carte bancaire visa</MoyenPaiement>
  <TypeMoyenPaiement>CarteBancaire</TypeMoyenPaiement>
</CPTEALIM>
```

### **1.3.3.i.3 Retrait du compte joueur - CPTERETRAIT**

#### Objectifs

Un joueur peut retirer le montant disponible dans le compartiment solde de son compte. Le retrait se fait exclusivement à destination de son compte de paiement.

#### Format XML

CPTERETRAIT				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	3	agrement	Agrément(s) rattaché(s) à la demande de retrait
SoldeAvant	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du joueur avant le retrait
SoldeMouvement	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du retrait
SoldeApres	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du joueur après le retrait

#### Description

TypAg

Cf. 1.3.3.a

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.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="CPTERETRAIT">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="3" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvant" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeMouvement" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApres" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### Exemple

Le joueur réalise le retrait de la moitié de son compartiment solde de son compte.

```
<CPTERETRAIT>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100413121030</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <TypAg>JC</TypAg>
  <SoldeAvant>51</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>25.5</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>25.5</SoldeApres>
</CPTERETRAIT>
```

### 1.3.3.i.4 **Abondement du compartiment solde - CPTABOND**

#### Objectifs

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 forcément lié à un événement de jeu. Il doit être lié à un agrément.

#### Format XML

CPTABOND				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	1	agrement	Agrément rattaché à l'abondement
SoldeAvant	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du joueur avant l'abondement
MontAbond	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement
SoldeApres	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du joueur après l'abondement
Info	1	1	string-1024	Information sur l'abondement
TypeAbondement	1	1	string-32	Type d'abondement

## Description

TypAg

Obligatoire, Unique. Désigne l'agrément auquel est rattaché l'abondement du compartiment solde. Il est nécessairement lié à un agrément unique.

SoldeAvant

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'abondement.

MontAbond

Obligatoire, Unique. Montant de l'abondement.

SoldeAprès

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) ;
- « RakeBack » s'il s'agit d'un abondement lié au nombre de parties ou paris engagés par le joueur ;
- « HautFait » s'il s'agit d'un abondement lié à un « haut fait » d'un joueur (exemple : une quinte flush bat un carré) ;
- « Code » s'il s'agit d'un abondement lié à code promotionnel (exemple : parrainage) ;
- « Offre » s'il s'agit d'une offre promotionnelle ponctuelle (cas par défaut).

Le champ Info permet de donner des détails sur le type d'abondement, en particulier si l'abondement n'entre pas exactement dans l'une des catégories précédentes.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="CPTEABOND">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvant" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="MontAbond" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAprès" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Info" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="TypeAbondement">
        <xs:simpleType>
          <xs:restriction base="string-32">
            <xs:enumeration value="Ouverture" />
            <xs:enumeration value="RakeBack" />
            <xs:enumeration value="HautFait" />
            <xs:enumeration value="Code" />
            <xs:enumeration value="Offre" />
          </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### Remarque

Il est rappelé que le frontal n'enregistre que les événements en provenance du joueur. Ainsi, l'abondement n'est enregistré et validé qu'une fois que le joueur a accepté l'abondement.

### Exemple

L'opérateur reverse un « RakeBack » à un joueur de poker à la fin de chaque mois. Le montant est calculé en fonction des sommes que le joueur a engagées et du profil « bronze » de ce dernier. Le profil est une offre de fidélisation interne à l'opérateur, dont le frontal n'enregistre pas le mode de comptage.

L'abondement a été validé par le joueur le 2 septembre 2010 à 18:34:02. 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>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>JC</TypAg>
  <SoldeAvant>20.3</SoldeAvant>
  <MontAbond>2.4</MontAbond>
  <SoldeApres>22.7</SoldeApres>
  <Info>RackBack annuel profil bronze 10/100</Info>
  <TypeAbondement>RakeBack</TypeAbondement>
</CPTEABOND>
```

### **1.3.3.i.5 Abondement du compartiment bonus - CPTEALIMOPE**

#### Objectifs

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. L'abondement réalisé dans ce compartiment ne peut être utilisé qu'exclusivement pour un jeu.

#### Format XML

CPTEALIMOPE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	1	agrement	Agrément rattaché à l'abondement
BonusAvant	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du compartiment bonus avant l'abondement
BonusMouvement	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement
BonusApres	1	1	nonNegativeDecimal	Solde du compartiment bonus après l'abondement
BonusNom	1	1	nonNegativeDecimal	Information sur l'abondement

## Description

TypAg

Obligatoire, Unique. Désigne l'agrément auquel est rattaché l'abondement du compartiment bonus. Il est nécessairement lié à un agrément unique.

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 lié à l'abondement. Ce champ est libre, il indique les raisons de l'abondement tel que présenté au joueur.

## Schéma XSD

```
<xs:element name="CPTEALIMOPE">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="BonusAvant" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="BonusMouvement" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="BonusApres" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="BonusNom" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Exemple

L'opérateur reverse un bonus suite à un pari sportif gagné. L'abondement a été validé par le joueur le 2 septembre 2010 à 18:34:02. Le champ Info précise l'origine du bonus.

```
<CPTEALIMOPE>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100902183402</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <BonusAvant>1</BonusAvant>
  <BonusMouvement>12</BonusMouvement>
  <BonusApres>13</BonusApres>
  <BonusNom>pari sportif L1J4 gagne</BonusNom>
</CPTEALIMOPE>
```

### **1.3.3.j Attribution de lots en nature - LOTNATURE**

#### Objectifs

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

## Format XML

LOTNATURE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
TypAg	1	1	agrement	Agrément rattaché à l'attribution de lots en nature
LotN	1	64	LotN	Nom et valeur du lot nature

### Description

#### TypAg

Obligatoire, Unique. Désigne l'agrément auquel est rattaché le(s) lot(s) en nature. Ce dernier est nécessairement lié à un agrément unique.

#### LotN

Obligatoire, Multiple. Chaque lot doit être décrit.

LotN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Nom	1	1	string-64	Description du lot
Valeur	1	1	nonNegativeDecimal	Valeur du lot

#### Nom

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

#### Nom

Obligatoire, Unique. Valeur du lot.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="LOTNATURE">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="TypAg" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="64" ref="LotN" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="LotN">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Nom" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Valeur" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## Remarque

Conformément à l'article 13 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 (« la Loi »), l'attribution par l'opérateur de lots en nature rentre dans le calcul du TRJ. Lorsqu'un lot en nature est attribué, un enregistrement spécifique doit donc être réalisé après acquiescement du joueur.

### 1.3.4 Données de jeu : pari

Quand le mouvement sur le compte se passe hors connexion du joueur (exemple : gain sur un pari sportif), la date et l'heure du mouvement est différente de la date – heure de l'entête de l'enregistrement frontal. Elle apparaît alors comme une rubrique supplémentaire dans l'enregistrement.

Pour les autres événements (exemple : mise sur un pari sportif), il faut comprendre que le mouvement s'est passé à la date – heure telle qu'elle apparaît dans l'entête.

Si la description de pari proposé ne permet pas de prendre en compte certains paris, l'opérateur fournira par les données de supervision, le format du « groupe Desc » qu'il emploie pour ces paris particuliers (valeur pour les paris sportifs et hippiques).

#### 1.3.4.a Mise sur un pari

##### 1.3.4.a.1 Cas du pari sportif - PASMISE

### Objectifs

Le joueur parie sur un événement sportif (pari mutuel ou pari à côte) en choisissant la nature (pari simple ou complexe) et le contenu (montant de la mise sur un événement, date, heure) de l'opération.

Le pari simple consiste à pronostiquer un résultat concernant un match; le pari est gagnant si le résultat pronostiqué correspond au résultat une fois le résultat officiel du match annoncé. Le pari combiné consiste à pronostiquer un résultat pour une série de n matchs, chaque match recevant un pronostic élémentaire. Le pari est gagnant lorsque le pronostic global correspond aux résultats en fin de matchs, c'est à dire que tous les pronostics élémentaires sont bons. Le pari X sur Y consiste à pronostiquer Y résultats élémentaires portant sur Y matchs. Le pari est gagnant lorsqu'au moins X des Y pronostics élémentaires sont bons. Le pari X sur Y consiste ainsi à effectuer plusieurs combinaisons dans un pari.

### Format XML

PASMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Code technique interne du pari
Clair	1	1	string-256	Libellé du pari affiché au joueur
DescPari	1	1	DescPari	Description du pari
SoldeAvantMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le pari
Mise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
SoldeApresMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après le pari
MiseAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
BonusAvantMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus avant le pari
BonusMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
BonusApresMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus après le pari
BonusNom	0	1	string-64	Nom du bonus

## Description

### Tech

Obligatoire, Unique. Code technique du pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari dans la plateforme de jeu : il s'agit de l'identifiant de pari tel que géré par l'opérateur, et commun à tous les joueurs, et non d'un identifiant généré à la prise de pari, qui serait spécifique à chaque joueur.

### Clair

Obligatoire, Unique. Libellé du pari tel qu'il est affiché au joueur lors de le pari. Ce libellé est la retranscription lisible du code technique du pari. Il est donc commun à tous les joueurs également.

### DescPari

Obligatoire, Unique. Description du pari.

### 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 bonus et / ou abondement.

### 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 du solde et / ou d'un abondement.

### BonusNom

Optionnel, Unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur.

<b>DescPari</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Combi	1	1	combinatoire	Type de combinatoire
X	0	1	Xxy	Paramètre du pari XY
Lig	1	64	Lig	Ligne de bulletin

### Description

Combi

Obligatoire, Unique. Type de combinatoire du pari : « S » pour un pari simple, « C » pour un pari combiné ou « XY » pour un pari combiné multiple.

X

Optionnel, Unique. Paramètre X du pari.

Lig

Obligatoire, Multiple. Ligne du bulletin correspondant au pari.

<b>Lig</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
No	1	1	nonNegativeInteger	Numéro de rencontre sportive
DateHeure	1	1	date-aammjjhmmss	Date et heure de la rencontre sportive
Tech	1	1	string-256	Code technique interne identifiant la rencontre sportive
Clair	1	1	string-256	Libellé du pari tel qu'affiché au joueur
Type	1	1	string-64	Type de pari tel que présenté au joueur. Exemple : « 1N2 »
Pari	1	64	Pari	Choix du pari

<b>Pari</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Choix	1	1	string-64	Choix du joueur parmi les solutions proposées
Cote	1	1	nonNegativeDecimal	Cote du pari

### Description

Choix

Obligatoire, Unique. Choix du joueur par les solutions proposées. Classiquement, on peut trouver 1, N ou 2 quand il s'agit de parier sur l'équipe gagnante d'un match avec ou sans handicap.

Les choix possibles peuvent être plus nombreux, par exemple s'il s'agit de choisir : une combinaison de gagnant à la mi-temps et gagnant en fin de match (9 choix possibles). Pour une rencontre « Lyon – Lille » ou « Lille – Lyon », les résultats pourront être :

« Lille/Lyon » pour indiquer que Lille mène à la mi-temps et Lyon gagne en fin de partie,

« Lyon/Lyon » pour indiquer que Lyon mène à la mi-temps, et gagne en fin de partie,

parmi une liste de valeurs comme le nombre de médailles aux JO ou le résultat exact d'un match.

« 4-2 » pour le score résultat d'un match.

L'opérateur renseignera cette rubrique avec la valeur significative et telle qu'elle est affichée au joueur.

Cote

Obligatoire, Unique. Cote sous forme numérique.

<b>Xxy</b>	
Sous-type	Contraintes
integer	Entier compris entre 1 et 64

<b>combinatoire</b>	
Sous-type	Contraintes
string	La chaîne de caractère doit être égale l'une des énumérations suivantes : « S », « C » ou « XY » désignant respectivement un pari de « simple », de « combiné » ou de « combinatoire multiple ».

## Schéma XSD

```
<xs:simpleType name="combinatoire">
  <xs:restriction base="xs:string">
    <xs:enumeration value="S" />
    <xs:enumeration value="C" />
    <xs:enumeration value="XY" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:simpleType name="Xxy">
  <xs:restriction base="xs:integer">
    <xs:minInclusive value="1" />
    <xs:maxInclusive value="64" />
  </xs:restriction>
</xs:simpleType>

<xs:element name="Pari">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Choix" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Cote" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="Lig">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="No" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateHeure" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Type" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="64" ref="Pari" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="DescPari">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Combi" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="X" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="64" ref="Lig" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="PASPmise">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DescPari" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantMise" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Mise" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeApresMise" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MiseAbond" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusAvantMise" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusMouvement" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

```

<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusApresMise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusNom" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>

```

### Remarque

Les champs [SoldeAvantMise, Mise, SoldeApresMise] [BonusAvantMise, BonusMouvement, BonusApresMise] doivent être présent ou absent simultanément.

### **1.3.4.a.2 Cas du pari hippique - PAHMISE**

#### Objectifs

Le joueur parie sur une rencontre hippique.

#### Format XML

PAHMISE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Code technique interne du pari
Clair	1	1	string-256	Libellé du pari affiché au joueur
Desc	1	1	Desc	Description du pari
SoldeAvantMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le pari
Mise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la mise
SoldeApresMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après le pari
MiseAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
BonusAvantMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus avant le pari
BonusMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
BonusApresMise	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus après le pari
BonusNom	0	1	string-64	Nom du bonus

#### Description

##### Tech

Obligatoire, Unique. Code technique du pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari dans la plateforme de jeu. Comme précédemment, il s'agit de l'identifiant de pari tel que géré par l'opérateur, et commun à tous les joueurs, et non d'un identifiant généré à la prise de pari, qui serait spécifique à chaque joueur.

##### Clair

Obligatoire, Unique. Libellé du pari tel qu'il est affiché au joueur lors de le pari.

##### Desc

Obligatoire, Unique. Description du pari.

##### 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.

Desc				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Type	1	1	string-64	Type de pari
Nom	1	1	string-64	Libellé de la rencontre
DateHeure	1	1	date-aammjjhmmss	Date de la rencontre
Choix	1	64	string-64	Numéro du cheval

### Description

Type

Obligatoire, Unique. Type de pari hippique : « quinté+ », « quarté+ », « tiercé », « multi », « 2sur4 », « trio », « couplé », « simple », etc. Ce champ est libre, toutefois l'opérateur doit conserver la même chaîne entre deux paris d'un même type.

Nom

Obligatoire, Unique. Libellé du pari hippique tel que présenté au joueur (réunion ou course).

DateHeure

Obligatoire, Unique. Date et heure de la rencontre.

Choix

Obligatoire, Multiple. Suivant le type de pari, l'ordre d'apparition des lignes aura de l'importance.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="PAHIMISE">
<xs:complexType>
<xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
<!-- Entete -->
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Desc" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantMise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Mise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeApresMise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MiseAbond" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusAvantMise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusMouvement" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusApresMise" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusNom" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
```

</xs:element>

### 1.3.4.b Gain pour un joueur sur un pari

Cas du pari sportif – PASPGAIN

Cas du pari hippique – PAHIGAIN

#### Objectifs

Pari mutuel : à l'issue du résultat d'une compétition hippique ou sportive ayant fait l'objet de paris mutuels, l'opérateur calcule le rapport des paris, identifie les gagnants et le gain pour chacun d'entre eux.

Pari à cote : à l'issue d'une compétition, l'opérateur identifie les gagnants et applique la cote.

#### Format XML

PASPGAIN ou PAHIGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Code technique interne du pari
Clair	1	1	string-256	Libellé du pari affiché au joueur
DateHeure	1	1	date-aammjjhhmmss	Date et heure du résultat de la rencontre sportive
SoldeAvantGain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le gain
Gain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
SoldeApresGain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après le gain
GainAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de gain
Info	0	1	string-1024	Complément d'information

#### Description

Tech

Obligatoire, Unique. Code technique du pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari gagné.

Clair

Obligatoire, Unique. Libellé du pari gagné tel qu'il est affiché au joueur lors de le pari.

DateHeure

Obligatoire, Unique. Date et heure du résultat de la rencontre sportive.

SoldeAvantGain

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain.

Gain

Obligatoire, Unique. Montant du gain : hors abondement.

SoldeApresGain

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain.

GainAbond

Optionnel, Unique. Montant de l'abondement de gain.

Info

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

## Schéma XSD

```

<xs:element name="PAHIGAIN">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateHeure" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantGain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Gain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApresGain" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="GainAbond" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="PASPAIN">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
      <!-- Entete -->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateHeure" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantGain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Gain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApresGain" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="GainAbond" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

```

### 1.3.4.c Annulation d'un pari

Cas du pari sportif – PAHIANNUL

Cas du pari sportif – PASPANNUL

#### Objectifs

Le pari est annulé par le joueur ou, par exemple, car la compétition est annulée.

#### Format XML

PAHIANNUL ou PASPANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Code technique interne du pari annulé
Clair	1	1	string-256	Libellé du pari annulé
DateHeure	1	1	date-aammjjhhmm	Date et heure d'annulation du pari
SoldeAvantRembours	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du solde avant l'annulation
MontantRembours	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du remboursement
SoldeApresRembours	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du solde après l'annulation
Info	0	1	string-1024	Complément d'information

Tech

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

Clair

Obligatoire, Unique. Libellé du pari annulé tel qu'il est affiché au joueur lorsqu'il a réalisé le pari.

DateHeure

Obligatoire, Unique. Date et heure d'annulation de la rencontre sportive ou hippique. Si la rencontre est annulée, la date est potentiellement différente de celle inscrite dans l'entête (cas où le joueur n'était pas connecté lorsque la rencontre a été annulée).

SoldeAvantRembours

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation du pari.

MontantRembours

Obligatoire, Unique. Montant du remboursement.

SoldeApresRembours

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation du pari.

Info

Obligatoire, Unique. Information complémentaire fournie au joueur, cause et conditions de l'annulation.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="PASPANNUL">
<xs:complexType>
<xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
  <!-- Entete -->
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateHeure" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantRembours" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="MontantRembours" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApresRembours" />
  <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="PAHIANNUL">
<xs:complexType>
<xs:sequence minOccurs="1" maxOccurs="1">
  <!-- Entete -->
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Clair" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="DateHeure" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantRembours" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="MontantRembours" />
  <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApresRembours" />
  <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
```

### Remarque

Si le joueur a utilisé un bonus et que l'opérateur souhaite le créditer de nouveau au profit du joueur, il conviendra d'utiliser l'enregistrement CPTEALIMOPE.

### 1.3.5 Evenement de jeu : Poker

Le poker utilise généralement un logiciel téléchargé (client lourd) et il peut y avoir utilisation d'une plateforme tierce (partage des joueurs entre plusieurs opérateurs). Ces conditions ne changent pas les exigences d'archivage des données. Les données sont archivées sur le frontal de l'opérateur qui gère le compte du joueur.

#### 1.3.5.a Codification

Une table de poker (IDTable) accueille une partie de poker (IDPartie) pouvant comprendre entre 2 et 10 joueurs. Le placement des participants sur la table a une importance, car il détermine l'ordre de parole.

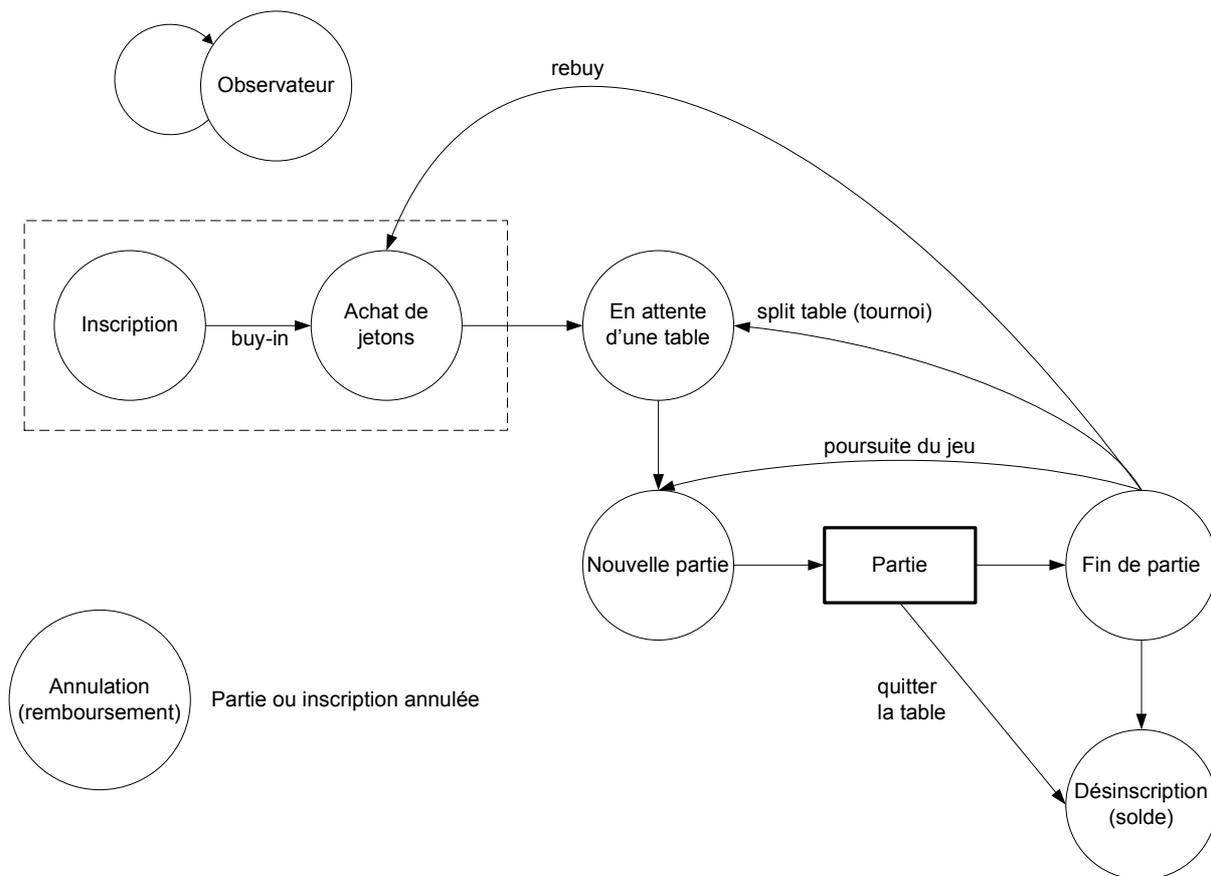
Une partie de poker peut être découpée en trois phases :

- le dépôt des mises obligatoires (petite blinde, grosse blinde, ante) ;
- les tours d'enchère : préflop, flop, tournant, rivière ;
- le dévoilement des cartes (facultatif) afin de déterminer le ou les gagnants.

Un tournoi ou une partie d'argent (*cash game*) sont constitués de plusieurs parties de poker. Dans les deux cas, le joueur achète une *cave*. S'il gagne, il repart avec un gain (éventuellement plus faible que la somme engagée pour l'achat de la *cave*). Il peut éventuellement réaliser une nouvelle *cave* entre deux parties de poker.

Les événements générés sont les suivants. Un joueur s'inscrit pour un tournoi ou un *cash game* (POINSCRIT). Il achète une *cave* (POCAVE), puis il se retrouve éventuellement en attente d'une partie (POOBS). Une ou plusieurs parties peuvent être réalisées (POPARTIE). Soit il gagne un tournoi (POGAIN), soit il se retire d'une partie d'argent (POEVERS). Dans certains cas, l'inscription ou une partie peut être annulée (POANNUL).

L'inscription à un tournoi ou une table de *cash game* est identifiée par un code Tech. Ce code permet de faire le lien entre l'inscription, les parties qui se déroulent au sein de cette inscription et le reversement des gains éventuels. L'achat de jeton est aussi lié à un code Tech. Un joueur peut être sur plusieurs inscriptions simultanées.



**Figure 4 - Schéma général d'un jeu de poker**

- Le format général des cartes est « nC » avec :
- n le rang de la carte parmi 1 à 10, V, D, R (pour valet, dame et roi)
- C la couleur parmi Pi, Co, Ca, Tr (pour pique, cœur, carreau et trèfle)

Il n'y a pas de carte joker.

Exemple :  
 1Co = as de coeur  
 VTr = Valet de trèfle

Lors d'un tour d'enchère, un joueur peut prendre des décisions sur la mise qu'il engage ou non. Le tableau suivant indique les décisions possibles du joueur.

Décision	Information associée	Autre vocabulaire employé sur les sites
Parole		« check »
Mise	un montant (mise)	
Suivre	un montant	« suivre la mise », « call » ou « pour voir »
Relance	un montant	« raise »
SeCouche		« fold »
Tapis	un montant	« all in » ou « boîte »

### 1.3.5.b Inscription d'un joueur - POINSCRIT

#### Objectifs

Le joueur peut s'inscrire pour une partie ou plusieurs parties de poker. Ces parties peuvent prendre la forme de cash game, de sit'n'go, de tournoi. L'inscription ne conditionne pas la variante du poker joué.

#### Format XML

POINSCRIT				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Identifiant technique de l'inscription
IDInscription	1	1	string-256	Information de l'inscription
DescTournoi	0	1	DescTournoi	Description du tournoi
NbMinJ	1	1	nonNegativeInteger	Nombre minimum de joueurs requis
NbMaxJ	1	1	nonNegativeInteger	Nombre maximum de joueurs autorisés
SoldeAvant	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant l'inscription
SoldeMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'inscription
SoldeApres	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après l'inscription
MontAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
BonusAvant	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus avant l'inscription
BonusMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
BonusApres	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus après l'inscription
BonusNom	0	1	string-64	Nom du bonus

#### Description

Tech

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de lier le joueur à son inscription au tournoi ou au cash game.

IDInscription

Obligatoire, Unique. Identifiant de l'inscription telle qu'affichée au joueur.

DescTournoi

Optionnel, Unique. Ce champ est présent uniquement s'il s'agit d'un tournoi. Il décrit les caractéristiques du tournoi.

NbMinJ

Obligatoire, Unique. Nombre minimum de joueurs requis pour que le tournoi ou le cash game commence.

NbMaxJ

Obligatoire, Unique. Nombre maximum de joueurs autorisé pour que le tournoi ou le cash game commence.

SoldeAvant

Optionnel, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'inscription. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

SoldeMouvement

Optionnel, Unique. Montant de l'inscription. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

SoldeApres

Optionnel, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'inscription. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée 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 l'inscription. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

BonusMouvement

Optionnel, Unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

BonusAprès

Optionnel, Unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'inscription. Ce champ est optionnel, car l'inscription peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

BonusNom

Optionnel, Unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur si présent.

DescTournoi				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateTournoi	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de commencement du tournoi
TournoiNbJoueur Qualification	1	1	nonNegativeInteger	Nombre de places payées du tournoi
TournoiNbJeton	0	1	nonNegativeInteger	Nombre de jetons en début de tournoi

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POINSCRIT">
<xs:complexType>
  <xs:sequence>
    <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
    <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="IDInscription" type="string-
  " />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="DescTournoi" />
    <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="NbMinJ"
  type="xs:nonNegativeInteger" />
    <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="NbMaxJ"
  type="xs:nonNegativeInteger" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAvant" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeMouvement" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAprès" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MontAbond" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusAvant" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusMouvement" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusAprès" />
    <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusNom" />
  </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
```

### 1.3.5.c Achat d'une cave - POCAVE

#### Objectifs

Le joueur peut acheter une cave :

- lors de son inscription à un tournoi ou un cash game. Généralement les événements POINSCRIT et POCAVE sont consécutifs et rapprochés ;
- lors d'un tournoi autorisant le rachat de jeton (*rebuy*) ;
- lors d'un cash game si le joueur n'a plus d'argent pour jouer.

#### Format XML

POCAVE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				

Tech	1	1	string-256	Identifiant technique de l'inscription
CaveMin	0	1	nonNegativeDecimal	Montant minimum de la cave requis
CaveMax	0	1	nonNegativeDecimal	Montant maximum de la cave autorisée
NbJeton	1	1	nonNegativeDecimal	Nombre de jetons total obtenu à l'issu de la cave
UniteJeton	1	1	string-32	Unité du jeton
SoldeAvant	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant l'achat de la cave
SoldeMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la cave
SoldeApres	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après l'achat de la cave
MontAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de mise
BonusAvant	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus avant l'achat de la cave
BonusMouvement	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du bonus
BonusApres	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment bonus après l'achat de la cave
BonusNom	0	1	string-64	Nom du bonus

### Description

#### Tech

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de lier le joueur à son inscription au tournoi ou au cash game.

#### CaveMin

Optionnel, Unique. Montant minimum requis pour l'achat d'une cave.

#### CaveMax

Optionnel, Unique. Montant maximum autorisé pour l'achat d'une cave.

#### NbJeton

Obligatoire, Unique. Nombre de jetons total obtenus à l'issu de l'achat de la case. Dans le cas d'un tournoi, les jetons sont fictifs et sans valeur. Dans le cas d'un cash game, les jetons représentent une somme d'argent avec une valeur faciale. Dans ce dernier cas, NbJeton est généralement égale au montant de la cave.

#### UniteJeton

Obligatoire, Unique. Unité du jeton. S'il s'agit de jetons fictifs (tournoi), UniteJeton contient la chaîne « Jeton ». S'il s'agit d'agent réel (cash game), UniteJeton contient la chaîne « Euro ».

#### SoldeAvant

Optionnel, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'achat de cave. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

#### SoldeMouvement

Optionnel, Unique. Montant de l'achat de cave. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou d'un bonus.

#### SoldeApres

Optionnel, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'achat de cave. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée 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 l'achat de cave. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

#### BonusMouvement

Optionnel, Unique. Montant du bonus. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

BonusApres

Optionnel, Unique. Montant du compartiment bonus du compte joueur après l'achat de cave. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

BonusNom

Optionnel, Unique. Nom du bonus tel qu'affiché au joueur. Ce champ est optionnel, car l'achat de cave peut-être réalisée à partir d'un abondement ou du solde.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POCAVE">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<!--entete-->
<xs:element ref="Tech" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="CaveMin"
type="nonNegativeDecimal" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="CaveMax"
type="nonNegativeDecimal" />
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="NbJeton"
type="nonNegativeDecimal" />
<xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="UniteJeton">
<xs:simpleType>
<xs:restriction base="string-32">
<xs:enumeration value="Jeton" />
<xs:enumeration value="Euro" />
</xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAvant" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeMouvement" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeApres" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MontAbond" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusAvant" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusMouvement" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusApres" />
<xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="BonusNom" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
```

### 1.3.5.d Gain suite à un tournoi - POGAIN

#### Objectifs

Un joueur gagne un tournoi. Suivant son classement dans le tournoi, un montant est versé dans son comportement solde de son compte joueur. L'opérateur peut réaliser un abondement de gain.

#### Format XML

POGAIN				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
DateGain	1	1	date-aammjjhmmss	Date de reversement des gains
Tech	1	1	string-256	Identifiant technique de l'inscription
SoldeAvantGain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le gain
Gain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du gain
SoldeApresGain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde apres le gain
GainAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de gain
Info	0	1	string-1024	Complément d'information

DateGain

Obligatoire, Unique. Date et heure du gain du joueur. Si le joueur s'est déconnecté avant la fin du tournoi, il s'agit de la date de remise des gains. La date dans l'entête indique la date de prise en compte de ce résultat.

Tech

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de lier le joueur à son inscription au tournoi.

SoldeAvantGain

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le gain.

Gain

Obligatoire, Unique. Montant du gain : hors abondement.

SoldeApresGain

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le gain.

GainAbond

Optionnel, Unique. Montant de l'abondement de gain.

Info

Optionnel, Unique. Information complémentaire fournie au joueur concernant l'abondement.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POGAIN">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="DateGain" type="date-
aammjjhhmmss" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantGain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Gain" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="SoldeApresGain" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="GainAbond" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### **1.3.5.e Sortie d'un cash game - POREVERS**

#### Objectifs

Un joueur quitte un cash game. La somme est reversé sur son compartiment solde de compte joueur.

#### Format XML

POREVERS				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
DateRevers	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de reversement de la cave
Tech	1	1	string-256	Identifiant technique de l'inscription
SoldeAvantRevers	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le reversement de la cave
CaveRevers	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de la cave reversée
SoldeApresRevers	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après le reversement de la cave
MontAbond	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'abondement de gain
Info	0	1	string-1024	Complément d'information

#### DateRevers

Obligatoire, Unique. Date et heure de reversement de la cave au joueur. Si le joueur s'est déconnecté avant la fin du cash game, puis exclus de la table : il s'agit de la date de remise le reversement de la cave. La date dans l'entête indique la date de prise en compte de ce résultat.

#### Tech

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de lier le joueur à son inscription au cash game.

#### SoldeAvantRevers

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant le reversement de la cave.

#### CaveRevers

Obligatoire, Unique. Montant de la cave reversée : hors abondement.

#### SoldeApresRevers

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après le reversement de la cave.

#### MontAbond

Optionnel, Unique. Montant de l'abondement de gain.

#### Info

Optionnel, Unique. Information complémentaire fournie au joueur concernant l'abondement.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POEVERS">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="DateRevers" type="date-aammjjhhmmss" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="SoldeAvantRevers" type="nonNegativeDecimal" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="CaveRevers" type="nonNegativeDecimal" />
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="SoldeApresRevers" type="nonNegativeDecimal" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MontAbond" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" name="Info" type="string-1024" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

### Remarque

Si le joueur est déconnecté brutalement, la plateforme considère qu'il se couche.

Si le joueur est déclaré sorti de la table, le montant de sa cave doit être reversé sur son compte. Mais cet événement ne peut pas être enregistré sur le frontal. Comme pour un gain sur un pari, l'opérateur présentera l'événement au joueur lors de la prochaine reconnexion et le tracera dans le frontal à ce moment-là.

## **1.3.5.f Annulation d'un tournoi ou d'une partie - POANNUL**

### Objectifs

L'opérateur peut décider d'annuler un tournoi dans sa totalité ou une partie auxquels participe le joueur. L'annulation est généralement réalisée pour l'ensemble des participants à la partie.

### Format XML

POANNUL				
Entité XML	Min	Max	Type	Description

Entête (cf. section 1.3.1)				
DateAnnule	1	1	date-aammjjhhmmss	Date d'annulation
Tech	1	1	string-256	Identifiant de l'inscription annulée
IDPartie	1	1	string-256	Identifiant de la partie annulée
SoldeAvantRembours	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde avant le remboursement
MontantRembours	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du remboursement
SoldeApresRembours	0	1	nonNegativeDecimal	Montant du compartiment solde après le remboursement
Info	0	1	nonNegativeDecimal	Complément d'information

DateAnnule

Obligatoire, Unique. Date et heure d'annulation de la partie ou d'une inscription (généralement un tournoi).

Tech

Obligatoire, Unique. Code technique de l'inscription. Ce champ est présent si un tournoi est annulé ou l'ensemble des parties d'une table de cash game.

IDPartie

Obligatoire, Unique. Identifiant de la partie annulée.

SoldeAvantRembours

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur avant l'annulation.

MontantRembours

Obligatoire, Unique. Montant du remboursement.

SoldeApresRembours

Obligatoire, Unique. Montant du compartiment solde du compte joueur après l'annulation.

Info

Obligatoire, Unique. Information complémentaire fournie au joueur, cause et conditions de l'annulation.

### Remarque

Si le joueur a utilisé un bonus et que l'opérateur souhaite le recréditer au profit du joueur, il conviendra d'utiliser l'enregistrement CPTEALIMOPE.

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POANNUL">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <!--entete-->
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="DateAnnule" type="date-aammjjhhmmss" />
      <xs:choice>
        <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="Tech" />
        <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="IDPartie" />
      </xs:choice>
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeAvantRembours" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="MontantRembours" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="SoldeApresRembours" />
      <xs:element minOccurs="0" maxOccurs="1" ref="Info" />
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## 1.3.5.g Partie de poker - POPARTIE

### Objectifs

Le joueur participe à une partie de poker. Le champ `POPARTIE` va agréger les différentes phases d'une partie de poker (décrit au paragraphe 1.3.5.a). Dans ce cas précis, le frontal va devoir attendre le déroulement d'une partie (vu du joueur) avant d'écrire l'enregistrement : la date dans l'entête est donc postérieure aux dates inscrites dans l'enregistrement.

Cette donnée de jeu va consécutivement décrire :

- le type de poker joué ;
- la structure de la partie ;
- la position des joueurs et les mises obligatoires engagées ;
- le tour d'enchère preflop, flop, tournant et rivière ;
- le bilan de la partie.

`POPARTIE` enregistre seulement les informations d'une partie visibles par le joueur.

### Format XML

POPARTIE				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
Tech	1	1	string-256	Identifiant technique de l'inscription
IDPartie	1	1	string-256	Identifiant de la partie
IDTable	1	1	string-256	Identifiant de la table
TypPoker	1	1	string-32	Type de poker joué
StructurePartie	1	1	string-256	Structure des blinds
Joueur	2	12	Joueur	Position des joueurs
PreFlop	1	1	PreFlop	Enchère preflop
Flop	0	1	Flop	Enchère flop
Tournant	0	1	Tournant	Enchère tournant
Riviere	0	1	Riviere	Enchère rivière
Decouverte	1	1	Decouverte	Découverte des cartes

### Description

Tech

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de lier le joueur à son inscription au tournoi ou au cash game.

IDPartie

Obligatoire, Unique. Identifiant unique permettant de référencer la partie. Il s'agit du code technique de la plateforme pour suivre les différentes parties. En particulier, cet identifiant doit être commun entre tous les joueurs de la table.

IDTable

Obligatoire, Unique. Identifiant de la table telle qu'affichée au joueur.

TypPoker

Obligatoire, Unique. Type de poker joué. Ce champ peut prendre les valeurs suivantes :

- « THPL » pour le poker Texas *holdem pot limit*;
- « THNL » pour le poker Texas *holdem no limit*;
- « THL » pour le poker Texas *holdem limit*;
- « OHPL » pour le poker Omaha *pot limit*.

StructurePartie

Obligatoire, Unique. Champ libre précisant la structure de la partie de poker. Exemple : la chaîne « 2-4 » correspond à une structure où la petite blinde vaut 2 et la grosse blinde vaut 4.

Joueur

Obligatoire, Multiple. Position des joueurs sur la table de poker.

PreFlop

Obligatoire, Unique. Tour d'enchère de preflop. Les joueurs peuvent réaliser plusieurs tours de mise durant cette enchère.

Flop

Optionnel, Unique. Tour d'enchère de flop. Les joueurs peuvent réaliser plusieurs tours de mise durant cette enchère.

Tournant

Optionnel, Unique. Tour d'enchère de tournant. Les joueurs peuvent réaliser plusieurs tours de mise durant cette enchère.

Riviere

Optionnel, Unique. Tour d'enchère de rivière. Les joueurs peuvent réaliser plusieurs tours de mise durant cette enchère.

Decouverte

Obligatoire, Unique. Ce champ permet de faire le bilan de la partie de poker.

Joueur				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
IDJoueur	1	1	string-64	Identifiant du joueur
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Position du siège sur la table
JCave	1	1	nonNegativeDecimal	Montant de la cave
PetiteBlind	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la petite blinde posée
GrosseBlind	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de la grosse blinde posée
Ante	0	1	nonNegativeDecimal	Montant de l'ante posée

IDJoueur

Obligatoire, Unique. Identifiant du joueur. Il s'agit du même code IDJoueur que précisé dans l'entête des données de jeu. Il est ainsi possible de déterminer sans ambiguïté les joueurs présents sur la table.

JSiege

Obligatoire, Unique. Position du joueur sur la table. Cette donnée permet de positionner le joueur parmi les autres joueurs et ainsi de donner l'ordre de tour des mises. La valeur est comprise entre 1 et 12.

JCave

Obligatoire, Unique. Montant de la cave du joueur (en unité de la partie).

PetiteBlind

Optionnel, Unique. Si le joueur est de petite blinde, ce champ est présent. Il indique le montant de la petite blinde. De manière générale, une partie de poker possède toujours une petite blinde (sauf cas de petite blinde morte).

GrosseBlind

Optionnel, Unique. Si le joueur est de grosse blinde, ce champ est présent. Il indique le montant de la grosse blinde. De manière générale, une partie de poker possède toujours une grosse blinde (sauf cas de grosse blinde morte). Cette information permet de connaître le premier de parole au tour d'enchère préflop.

Ante

Optionnel, Unique. Mise posée par un joueur avant le tour d'enchère préflop.

PreFlop				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateEnchere	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de début de l'enchère
CarteJoueur	1	4	carte	Carte du joueur
Suivre	1	*	Suivre	Suivre une mise
Parole			Parole	Parole
Tapis			Tapis	Faire tapis
Relance			Relance	Relancer
SeCouche			SeCouche	Se coucher
Mise			Mise	Miser
TotalMise	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du pot à la fin de l'enchère

Description ci-dessous.

<b>Flop</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateEnchere	1	1	date-aammjjhmmss	Date de début de l'enchère
TabCarte	3	3	carte	Cartes communes dévoilées
Suivre	1	*	Suivre	Suivre une mise
Parole	1	*	Parole	Parole
Tapis	1	*	Tapis	Faire tapis
Relance	1	*	Relance	Relancer
SeCouche	1	*	SeCouche	Se coucher
Mise	1	*	Mise	Miser
TotalMise	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du pot à la fin de l'enchère

Description ci-dessous.

<b>Tournant et Riviere (structure identique)</b>				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateEnchere	1	1	date-aammjjhmmss	Date de début de l'enchère
TabCarte	1	1	carte	Carte commune dévoilée
Suivre	1	*	Suivre	Suivre une mise
Parole			Parole	Parole
Tapis			Tapis	Faire tapis
Relance			Relance	Relancer
SeCouche			SeCouche	Se coucher
Mise			Mise	Miser
TotalMise	1	1	nonNegativeDecimal	Montant du pot à la fin de l'enchère

DateEnchere

Obligatoire, Unique. Date de début de l'enchère.

CarteJoueur

Obligatoire, Multiple. Carte cachée du joueur : 2 dans le cas du Texas holdem, 4 dans le cas de l'Ohama.

TabCarte

Obligatoire, Unique ou Multiple suivant le tour d'enchère. Une ou plusieurs cartes communes sont dévoilées :

- 3 au flop ;
- 1 au tournant ;
- 1 à la rivière.

Suivre

Obligatoire, Multiple. Un joueur suit la mise précédente.

Parole

Obligatoire, Multiple. Un joueur fait parole.

Tapis

Obligatoire, Multiple. Un joueur fait tapis.

Relance

Obligatoire, Multiple. Un joueur relance la mise précédente.

SeCouche

Obligatoire, Multiple. Un joueur se couche.

Mise

Obligatoire, Multiple. Un joueur mise (pas de mise précédente).

TotalMise

Obligatoire, Unique. Montant du pot à la fin de l'enchère (après prélèvement éventuel).

Decouverte				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateEnchere	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de fin de partie
Main	1	12	Main	Bilan des mains

DateEnchere

Obligatoire, Unique. Date de la fin de partie : abattement des cartes, les joueurs se couchent, etc.

Main

Obligatoire, Multiple. Bilan des mains. Si aucun joueur ne montre ses mains (exemple : tous les joueurs se couchent), la main du joueur est au moins présente.

Main				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
carte	0	7	carte	Carte du joueur
MainMax	0	5	carte	Main maximum retenue
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné
TotalMise	1	1	nonNegativeDecimal	Total des mises engagées
Gain	1	1	nonNegativeDecimal	Montant total gagné
Perte	1	1	nonNegativeDecimal	Montant total perdu

carte

Obligatoire, Multiple. Ce champ est présent si les cartes cachées du joueur ont été dévoilées. Les cartes sont celles du joueur à la position JSiege. Exemple : si un joueur se couche et que la partie ne dépasse pas le tour d'enchère PreFlop, ce champ est vide.

Main

Obligatoire, Multiple. Main maximum retenue par la plateforme de jeu pour le joueur à la position JSiege.

JSiege

Obligatoire, Unique. Position du joueur sur la table concernée par cet enregistrement.

TotalMise

Obligatoire, Unique. Montant total des mises engagées par le joueur JSiege sur l'ensemble des tours d'enchère.

Gain

Obligatoire, Unique. Montant total gagné par le joueur JSiege.

Perte

Obligatoire, Unique. Montant total perdu par le joueur JSiege. Ce montant n'est pas toujours égal à TotalMise (cas des pots partagés).

carte	
Sous-type	Contraintes
string	Chaîne de caractères représentant une carte de jeu.  Regex : (([1-9] 10) (V D R))(Pi Co Ca Tr)

Suivre				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision
JMontant	1	1	nonNegativeDecimal	Montant suivi

SeCouche				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision

Relance				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision
JMontant	1	1	nonNegativeDecimal	Montant total de la relance

Parole				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision

Tapis				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision
JMontant	1	1	nonNegativeDecimal	Montant total du tapis

Mise				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateMise	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de la mise
MiseOrdre	1	1	nonNegativeInteger	Numérotation de la décision
JSiege	1	1	nonNegativeInteger	Siège concerné par la décision
JMontant	1	1	nonNegativeDecimal	Montant total du tapis

DateMise

Obligatoire, Unique. Date et heure de la mise du joueur. Cette date est facultative pour les autres joueurs que celui enregistré par le frontal.

MiseOrdre

Obligatoire, Unique. Numéro indiquant l'ordre des mises dans le tour d'enchère.

JSiege

Obligatoire, Unique. Siège concerné par la décision. À l'aide du champ `Joueur`, il est possible de retrouver le joueur à l'origine de la décision.

JMontant

Obligatoire, Unique. Montant total de la relance, de la mise, du suivi ou du tapis.

Exemple : Si un joueur mise 100 et qu'il est relancé à 250. S'il suit, il suit à 250.

### Schéma XSD

Le schéma XSD de POPARTIE est disponible en annexe.

### Remarque 1

Si le joueur est déconnecté durant la partie. Les enregistrements liés à la fin de partie ne seront pas présents. Toutefois, le champ *Decouverte* sera présent avec au moins les éléments du joueur avant sa déconnexion.

### Remarque 2

Si tous les joueurs sont à tapis, les tours d'enchères ne contiennent aucune action des joueurs.

## **1.3.6 Observation d'une partie de poker - POOBS**

### Objectifs

Un joueur observe une partie de poker auquel il n'a pas participé. Cette situation arrive, par exemple, lorsqu'un joueur est en attente d'une table ou s'il s'est lui-même mis en attente (en pause).

S'il a participé à la partie, POINSCRIT contient les éléments observés.

### Format XML

POOBS				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Entête (cf. section 1.3.1)				
IDPartie	1	1	string-256	Identifiant de la partie observée
DateDebutObs	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de début d'observation de la table
DateFinObs	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de fin d'observation de la table

### Schéma XSD

```
<xs:element name="POOBS">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" ref="IDPartie" />
      <xs:choice minOccurs="1" maxOccurs="1">
        <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="DateDebutObs" type="date-
aammjjhhmmss" />
        <xs:element minOccurs="1" maxOccurs="1" name="DateFinObs" type="date-
aammjjhhmmss" />
      </xs:choice>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

## 1.4 EXEMPLE D'ENREGISTREMENT DE JEU

### 1.4.1 Pari

Situation : Le joueur parie sur un événement hippique (pari mutuel) ou sportif (pari mutuel ou pari à côte) en choisissant la nature (pari simple ou complexe) et le contenu (montant de la mise sur un événement, date, heure) de l'opération.

#### 1.4.1.a Mise par un joueur sur un pari

Pari sportif

Pari simple sur un match Nice / Lyon en 1N2

Pronostic : Lyon gagne contre Nice.

Aucun bonus n'est utilisé.

Nota. Si le joueur effectue 3 paris simples de façon groupée, il y aura trois enregistrements pour enregistrer les 3 mises indépendantes.

```
<PASPMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030101601</DateEvt>
<IDEvt>1903010</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10206000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12345654321</Tech>
<Clair>Foot-Ligue 1-Pari simple-1 match</Clair>
<DescPari>
  <Combi>S</Combi>
  <Lig>
    <No>1</No>
    <DateHeure>091130120000</DateHeure>
    <Tech>853KLO</Tech>
    <Clair>Foot-Ligue 1-Nice vs Lyon</Clair>
    <Type>1N2</Type>
    <Pari>
      <Choix>Lyon</Choix>
      <Cote>4.5</Cote>
    </Pari>
  </Lig>
</DescPari>
<SoldeAvantMise>52.33</SoldeAvantMise>
<Mise>5</Mise>
<SoldeApresMise>47.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Pari simple sur le nombre de médailles gagnées par la France aux JO

Pronostic : 10 médailles. Aucun bonus n'est utilisé.

```

<PASPMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030101703</DateEvt>
<IDEvt>1903810</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>638604</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12345654399</Tech>
<Clair>JO hiver-Total des médailles</Clair>
<DescPari>
  <Combi>S</Combi>
  <Lig>
    <No>1</No>
    <DateHeure>100227120000</DateHeure>
    <Tech>834MPU</Tech>
    <Clair>JO hiver-Total des médailles</Clair>
    <Type>Nombre médaille</Type>
    <Pari>
      <Choix>10</Choix>
      <Cote>23</Cote>
    </Pari>
  </Lig>
</DescPari>
<SoldeAvantMise>47.33</SoldeAvantMise>
<Mise>10</Mise>
<SoldeApresMise>37.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>

```

Pari combiné sur deux match Nice / Lyon et Paris SG / Bordeaux en 1N2  
Pronostic : Lyon gagne contre Nice, match nul entre Paris SG et Bordeaux

```

<PASPMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030101855</DateEvt>
<IDEvt>1903444</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>85209000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12345659876</Tech>
<Clair>Foot-Ligue 1-Pari combiné-2 match</Clair>
<DescPari>
  <Combi>C</Combi>
  <Lig>
    <No>1</No>
    <DateHeure>091130120000</DateHeure>
    <Tech>586LOK</Tech>
    <Clair>Foot-Ligue 1-Nice vs Lyon</Clair>
    <Type>1N2</Type>
    <Pari>
      <Choix>Lyon</Choix>
      <Cote>4.5</Cote>
    </Pari>
  </Lig>
<Lig>
  <No>2</No>

```

```
<DateHeure>091130120000</DateHeure>
<Tech>568IIJ</Tech>
<Clair>Foot-Ligue 1-Paris SG vs Bordeaux</Clair>
<Type>1N2</Type>
<Pari>
  <Choix>N</Choix>
  <Cote>2.15</Cote>
</Pari>
</Lig>
</DescPari>
<SoldeAvantMise>37.33</SoldeAvantMise>
<Mise>4</Mise>
<SoldeApresMise>33.33</SoldeApresMise>
</PASPMISE>
```

Pari multiple sur trois match Nice / Lyon, Paris SG / Bordeaux et St Etienne vs Lille en 1N2  
Le joueur choisit la combinaison 2/3 (3 combinaisons de 2 pronostics).  
Le joueur utilise ses bonus disponibles.

```
<PASPMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030102101</DateEvt>
<IDEvt>1903555</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>85209855</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335659876</Tech>
<Clair>Foot-Ligue 1-pari multiple 2 sur 3</Clair>
<DescPari>
  <Combi>XY</Combi>
  <X>2</X>
  <Lig>
    <No>1</No>
    <DateHeure>091130120000</DateHeure>
    <Tech>847YOK</Tech>
    <Clair>Foot-Ligue 1-Nice vs Lyon</Clair>
    <Type>1N2</Type>
    <Pari>
      <Choix>Lyon</Choix>
      <Cote>4.5</Cote>
    </Pari>
    <Pari>
      <Choix>N</Choix>
      <Cote>11</Cote>
    </Pari>
  </Lig>
</Lig>
<Lig>
  <No>2</No>
  <DateHeure>091130120000</DateHeure>
  <Tech>331IHY</Tech>
  <Clair>Foot-Ligue 1-Paris SG vs Bordeaux</Clair>
  <Type>1N2</Type>
  <Pari>
    <Choix>N</Choix>
    <Cote>2.15</Cote>
  </Pari>
  <Pari>
    <Choix>Bordeaux</Choix>
    <Cote>21</Cote>
```

```

</Pari>
</Lig>
<Lig>
  <No>3</No>
  <DateHeure>091130120000</DateHeure>
  <Tech>592HJK</Tech>
  <Clair> Foot-Ligue 1-St Etienne vs Lille </Clair>
  <Type>1N2</Type>
  <Pari>
    <Choix>N</Choix>
    <Cote>5</Cote>
  </Pari>
  <Pari>
    <Choix>Lille</Choix>
    <Cote>12.25</Cote>
  </Pari>
</Lig>
</DescPari>
<BonusAvantMise>20</BonusAvantMise>
<BonusMouvement>15</BonusMouvement>
<BonusApresMise>5</BonusApresMise>
</PASPMISE>

```

Pari simple sur score exact

Pronostic : Lyon gagne contre Nice 3 à 1

L'opérateur augmente la mise du joueur par un abondement du même montant.

```

<PASPMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030102310</DateEvt>
<IDEvt>1903633</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10206000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12345655321</Tech>
<Clair>Ligue 1-Pari simple-score 1 match</Clair>
<DescPari>
  <Combi>S</Combi>
<Lig>
  <No>1</No>
  <DateHeure>091130120000</DateHeure>
  <Tech>222ZAK</Tech>
  <Clair>Foot-Ligue 1-Nice vs Lyon</Clair>
  <Type>Score</Type>
  <Pari>
    <Choix>Lyon par 3 à 1</Choix>
    <Cote>5.5</Cote>
  </Pari>
</Lig>
</DescPari>
<SoldeAvantMise>33.33</SoldeAvantMise>
<Mise>5</Mise>
<SoldeApresMise>28.33</SoldeApresMise>
<MiseAbond>5</MiseAbond>
</PASPMISE>

```

## Pari hippique

Pari sur le tiercé correspondant à la 3<sup>ème</sup> course de Cagnes-sur-mer le samedi 31 octobre 2009 (réunion 1, course 3)

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>091030102530</DateEvt>
<IDEvt>1903700</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10206000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335652233</Tech>
<Clair>tiercé 31/10/2009</Clair>
<Desc>
  <Type>tiercé</Type>
  <Nom>R1C3</Nom>
  <DateHeure>091031120000</DateHeure>
  <Choix>5</Choix>
  <Choix>10</Choix>
  <Choix>2</Choix>
</Desc>
<SoldeAvantMise>27.33</SoldeAvantMise>
<Mise>5</Mise>
<SoldeApresMise>22.33</SoldeApresMise>
<MiseAbond>5</MiseAbond>
</PAHIMISE>
```

Pari Multi dans la 4<sup>ème</sup> course de Chatillon sur Chalaronne le 1<sup>er</sup> novembre 2009 (réunion 2, course 4)  
Pronostic : les 4 premiers chevaux quelque soit l'ordre seront parmi les chevaux suivants : le 2, le 5, le 8, le 10, le 12 et le 15.

L'opérateur augmente la mise du joueur par un abondement du même montant.

```
<PAHIMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030102705</DateEvt>
<IDEvt>1903750</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10206000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335652443</Tech>
<Clair>Multi Chalaronne 4eme 1/11/2009</Clair>
<Desc>
  <Type>Multi en 6</Type>
  <Nom>R2C4</Nom>
  <DateHeure>091101120000</DateHeure>
  <Choix>2</Choix>
  <Choix>5</Choix>
  <Choix>8</Choix>
  <Choix>10</Choix>
  <Choix>12</Choix>
  <Choix>15</Choix>
</Desc>
<SoldeAvantMise>22.33</SoldeAvantMise>
<Mise>3</Mise>
```

```
<SoldeApresMise>19.33</SoldeApresMise>
</PAHIMISE>
```

Pari Couplé placé sur la 4<sup>ème</sup> course de Vincennes le dimanche 8 novembre 2009 (réunion1, 4eme course)

Pronostic : le 3 et le 10 seront parmi les 3 premiers chevaux à l'arrivée, quelque soit l'ordre.

Le joueur utilise ses bonus disponibles.

```
<PAHIMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091030102844</DateEvt>
<IDEvt>1903885</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10206000</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335651212</Tech>
<Clair>CoupéPlacé Vincennes 4ème 8/11/2009</Clair>
<Desc>
  <Type>CoupléPlacé</Type>
  <Nom>R1C4</Nom>
  <DateHeure>091108120000</DateHeure>
  <Choix>3</Choix>
  <Choix>10</Choix>
</Desc>
<BonusAvantMise>50</BonusAvantMise>
<BonusMouvement>10</BonusMouvement>
<BonusApresMise>40</BonusApresMise>
</PAHIMISE>
```

Pari « 2 sur 4 » en combiné sur la 4<sup>ème</sup> course de Vincennes le 1<sup>er</sup> décembre 2009 (réunion1, 4eme course)

Pronostic : Les deux premiers arrivés seront parmi les chevaux 3, 5, 7 et 12.

```
<PAHIMISE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091130102844</DateEvt>
<IDEvt>1904385</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335651212</Tech>
<Clair>2 sur 4 Vincennes 4ème 1/12/2009</Clair>
<Desc>
  <Type>2sur4</Type>
  <Nom>R1C4</Nom>
  <DateHeure>091201120000</DateHeure>
  <Choix>3</Choix>
  <Choix>5</Choix>
  <Choix>7</Choix>
  <Choix>12</Choix>
</Desc>
<SoldeAvantMise>50</SoldeAvantMise>
<Mise>10</Mise>
<SoldeApresMise>40</SoldeApresMise>
```

```
</PAHIMISE>
```

#### 1.4.1.b Gain pour un joueur sur un pari

Suite à son pari combiné effectué le 30/10/2009 sur les matches de ligue 1 du 30/11, le joueur a gagné (Lyon a gagné, Paris SG et Bordeaux ont fait match nul).

Le montant de son gain est calculé (mise multipliée par la cote), soit gain =  $4,5 \times 4 + 2,15 \times 4 =$

Le gain lui est affiché lors de sa prochaine connexion le 1/12.

```
<PASPGAIN>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091201093002</DateEvt>
<IDEvt>1920224</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10208800</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12345659876</Tech>
<Clair>Foot-Ligue 1-Pari combiné-2 match</Clair>
<DateHeure>091130230001</DateHeure>
<SoldeAvantGain>16.33</SoldeAvantGain>
<Gain>26.60</Gain>
<SoldeApresGain>26.60</SoldeApresGain>
<GainAbond>26.60</GainAbond>
<Info>C'est votre jour de chance, votre gain a été doublé !</Info>
</PASPGAIN>
```

#### 1.4.1.c Annulation d'une prise de pari

La course hippique du 1<sup>er</sup> décembre sur laquelle le joueur a parié en 2sur4 est annulée ; le montant de la mise est reversé sur le compte joueur et cette opération lui est signalée lors de sa prochaine connexion.

```
<PASPANNUL>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091201172844</DateEvt>
<IDEvt>1192234</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>12335651212</Tech>
<Clair>2 sur 4 Vincennes 4ème 1/12/2009</Clair>
<DateHeure>091201163000</DateHeure>
<SoldeAvantRembours>69.53</SoldeAvantRembours>
<MontantRembours>3</MontantRembours>
<SoldeApresRembours>72.53</SoldeApresRembours>
<Info>La 4eme course à Vincennes le 01/12 a été annulée. Votre mise est remboursée.</Info>
</PASPANNUL>
```

#### 1.4.2 Poker

L'opérateur identifie les joueurs par un code IDJOUEUR différent de l'adresse électronique.

##### 1.4.2.a Inscription d'un joueur à un tournoi

Le joueur s'inscrit à un tournoi pour le jour même en utilisant ses bonus.

```
<POINSCRIT>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015110002</DateEvt>
```

```

<IDEvt>1987411</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>NPT091015</Tech>
<IDInscription>National Poker Tour 15 Octobre 2009 norebuy</IDInscription>
<DescTournoi>
  <DateTournoi>09101512000000</DateTournoi>
  <TournoiNbJoueurQualification>20</TournoiNbJoueurQualification>
  <TournoiNbJeton>2000</TournoiNbJeton>
</DescTournoi>
<NbMinJ>100</NbMinJ>
<NbMaxJ>5000</NbMaxJ>
<BonusAvant>50</BonusAvant>
<BonusMouvement>10</BonusMouvement>
<BonusApres>40</BonusApres>
</POINSCRIT>

```

#### 1.4.2.b Achat d'une cave

Le tournoi est sans rebuy. Il intègre une seule cave reçue après l'inscription.

```

<POCAVE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015140012</DateEvt>
<IDEvt>1988712</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>NPT091015</Tech>
<NbJeton>2000</NbJeton>
<UniteJeton>Jeton</UniteJeton>
</POCAVE>

```

#### 1.4.2.c Gain suite à un tournoi

Le joueur a participé au tournoi et a été classé 3eme, il gagne 500 euros.

```

<POGAIN>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015140002</DateEvt>
<IDEvt>1988711</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<DateGain>091015134530</DateGain>
<Tech>NPT091015</Tech>
<SoldeAvantGain>50</SoldeAvantGain>
<Gain>500</Gain>
<SoldeApresGain>550</SoldeApresGain>
</POGAIN>

```

#### 1.4.2.d Annulation d'un tournoi et remboursement de l'inscription

Le joueur s'était inscrit à un tournoi qui a été annulé. Le montant de l'inscription lui est remboursé.

```

<POANNUL>

```

```

<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091022172844</DateEvt>
<IDEvt>1202234</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<DateAnnule>091020150006</DateAnnule>
<Tech>NPT091020</Tech>
<SoldeAvantRembours>540</SoldeAvantRembours>
<MontantRembours>10</MontantRembours>
<SoldeApresRembours>550</SoldeApresRembours>
<Info> Le tournoi National Poker Tour 20 Octobre 2009 a été annulé. Votre
inscription est remboursée.</Info>
</POANNUL>

```

### 1.4.2.e Inscription d'un joueur à cash game

Le joueur s'inscrit pour participer à un cash game.

```

<POINSCRIT>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015144800</DateEvt>
<IDEvt>1987501</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>PK187577</Tech>
<IDInscription>Super Texas du Jeudi</IDInscription>
<NbMinJ>2</NbMinJ>
<NbMaxJ>10</NbMaxJ>
</POINSCRIT>

```

Le joueur achète sa cave (généralement en même temps que l'inscription). L'opérateur offre 2 euros (abondement).

```

<POCAVE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015144801</DateEvt>
<IDEvt>1987502</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>PK187577</Tech>
<CaveMin>10</CaveMin>
<CaveMax>200</CaveMax>
<NbJeton>100</NbJeton>
<UniteJeton>Euro</UniteJeton>
<SoldeAvant>550</SoldeAvant>
<SoldeMouvement>98</SoldeMouvement>
<SoldeApres>452</SoldeApres>
<MontAbond>2</MontAbond>
</POCAVE>

```

La table n'est pas prête, une partie est déjà en cours de déroulement. Le joueur observe la table.

```
<POOBS>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015144812</DateEvt>
<IDEvt>1987508</IDEvt>
<IDJoueur>greg.dupont@monmail.tld</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<IDPartie>T52044</IDPartie>
<DateDebutObs>091015144810</DateDebutObs>
</POOBS>
```

La table est prête. Le joueur n'est plus observateur de la table.

```
<POOBS>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015144950</DateEvt>
<IDEvt>1987600</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<IDPartie>T52044</IDPartie>
<DateFinObs>091015144950</DateFinObs>
</POOBS>
```

La partie peut commencer POPARTIE.

#### 1.4.2.f Sortie d'un joueur d'un cash game

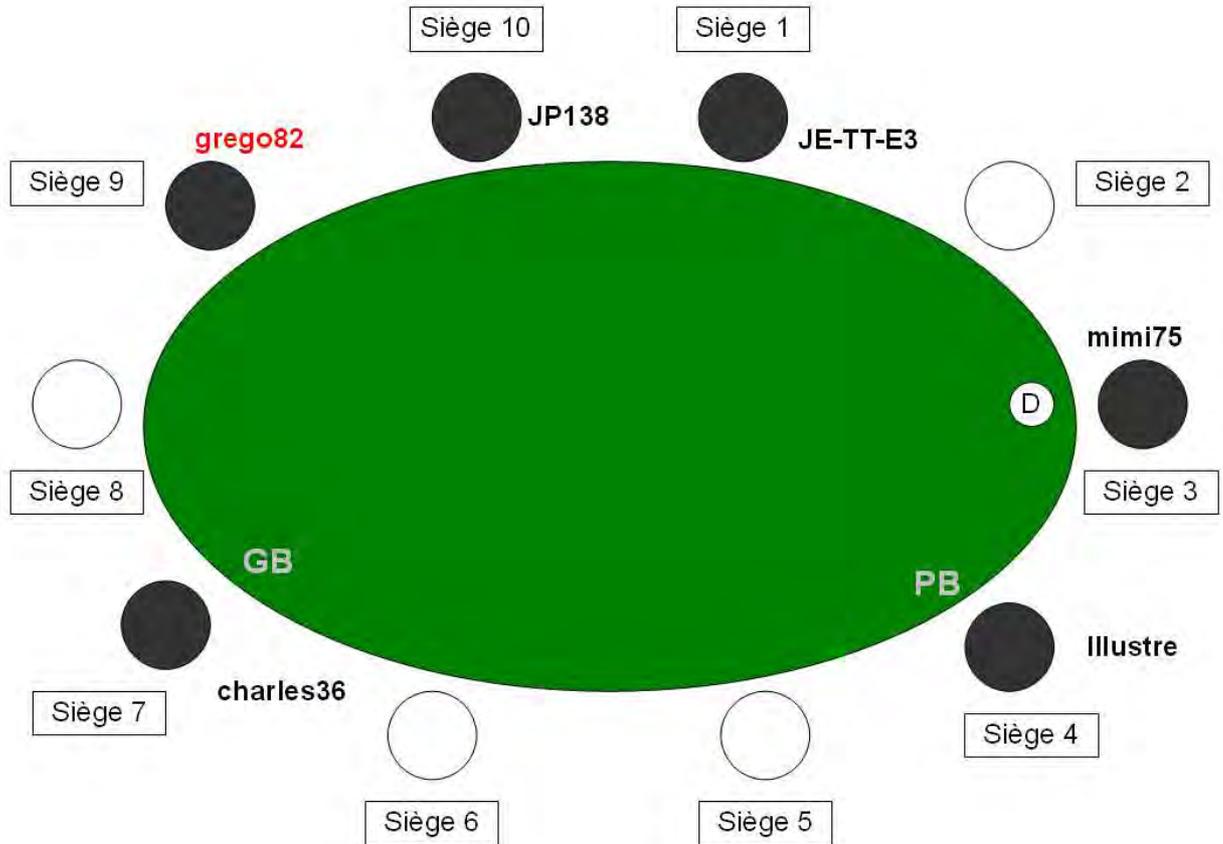
Le joueur sort de la table lorsque sa cave était de 540 euros. Cette somme lui est reversée.

```
<POREVERS>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015155050</DateEvt>
<IDEvt>1987750</IDEvt>
<IDJoueur>9478112</IDJoueur>
<IDSession>10209901</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<DateRevers>091015155040</DateRevers>
<Tech>PK187577</Tech>
<SoldeAvantRevers>540</SoldeAvantRevers>
<CaveRevers>254</CaveRevers>
<SoldeApresRevers>794</SoldeApresRevers>
</POREVERS>
```

## 1.4.2.g Parties de Poker

### 1.4.2.g.1 Exemple 1



**loginXX** Joueur correspondant à l'enregistrement

**loginYY** Autre joueur assis à la table

○ Siège Vide

● Siège rempli

◻ Position du donneur

**PB** Position de la petite blind

**GB** Position de la grande blind

## Déroulement de la partie de poker

Joueur Grego82

La partie se déroule durant un tournoi de code PK942045.

Le poker joué sur la table est de type Texas holdem no limit 5-10. Il y a 6 joueurs comme décrit sur le schéma de la page précédente. Illustre est de petite blinde et charles36 est de grosse blinde.

Les caves sont :

- 240 pour Illustre avec 4444 comme IDJoueur ;
- 410 pour charles36 avec 7777 comme IDJoueur ;
- 1060 pour grego82 avec 9999 comme IDJoueur ;
- 990 pour JP138 avec 1010 comme IDJoueur ;
- 375 pour JE-TT-E3 avec 1111 comme IDJoueur
- 970 pour mimi75 avec 3333 comme IDJoueur.

Grego82 possède les cartes 2 de Trèfles et 8 de Pique.

- **Mises obligatoires** : 5 pour Illustre et 10 pour charles36 ;
- **Préflop** : grego82 suit, JP138 suit à 10, JE-TT-E3 se couche, mimi75 suit à 10, Illustre se couche, charles36 fait parole ;
- **Flop** : les cartes dévoilées sont : 2 de Cœur, 2 de Carreau et 8 de Cœur. (grego82 floppe un full.). charles36 fait parole, grego82 fait parole. JP138 mise 100. mimi75 se couche. charles36 se couche. grego82 fait tapis à 1050. JP138 se couche.

Aucune carte n'est dévoilée par les joueurs. La partie est terminée.

```
<POPARTIE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015144950</DateEvt>
<IDEvt>1987600</IDEvt>
<IDJoueur>9999</IDJoueur>
<IDSession>10207100</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

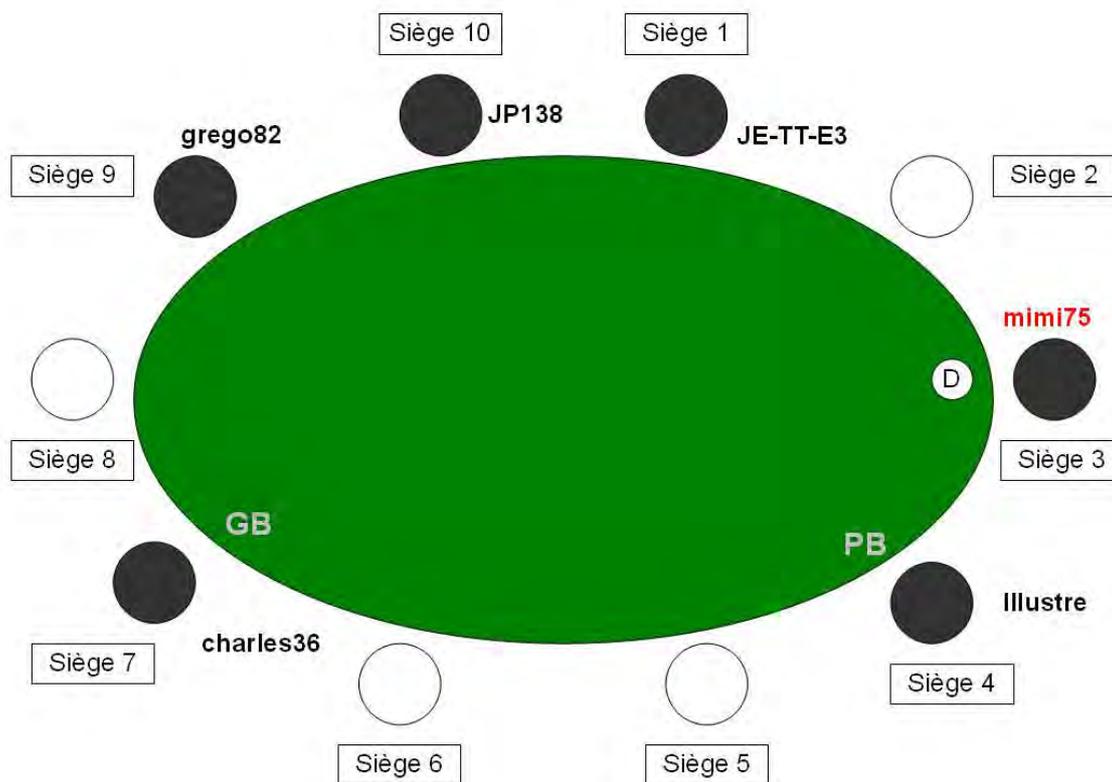
<Tech>PK942045</Tech>
<IDPartie>P592958</IDPartie>
<IDTable>T245</IDTable>
<TypPoker>THNL</TypPoker>
<StructurePartie>5-10</StructurePartie>
<Joueur>
  <IDJoueur>4444</IDJoueur>
  <JSiege>4</JSiege>
  <JCave>240</JCave>
  <PetiteBlind>5</PetiteBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>7777</IDJoueur>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JCave>410</JCave>
  <GrosseBlind>10</GrosseBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>9999</IDJoueur>
  <JSiege>9</JSiege>
  <JCave>1060</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>1010</IDJoueur>
  <JSiege>10</JSiege>
  <JCave>990</JCave>
```

```
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>1111</IDJoueur>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JCave>375</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>3333</IDJoueur>
  <JSiege>3</JSiege>
  <JCave>970</JCave>
</Joueur>

<PreFlop>
  <DateEnchere>091015144000</DateEnchere>
  <CarteJoueur>2Tr</CarteJoueur>
  <CarteJoueur>8Pi</CarteJoueur>
  <Suivre>
    <DateMise>091015144010</DateMise>
    <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
    <JSiege>9</JSiege>
    <JMontant>10</JMontant>
  </Suivre>
  <Suivre>
    <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
    <JSiege>10</JSiege>
    <JMontant>10</JMontant>
  </Suivre>
  <SeCouche>
    <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
    <JSiege>1</JSiege>
  </SeCouche>
  <Suivre>
    <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
    <JSiege>3</JSiege>
    <JMontant>10</JMontant>
  </Suivre>
  <SeCouche>
    <MiseOrdre>5</MiseOrdre>
    <JSiege>4</JSiege>
  </SeCouche>
  <Parole>
    <MiseOrdre>6</MiseOrdre>
    <JSiege>7</JSiege>
  </Parole>
  <TotalMise>45</TotalMise>
</PreFlop>
<Flop>
  <DateEnchere>091015144150</DateEnchere>
  <TabCarte>2Co</TabCarte>
  <TabCarte>2Ca</TabCarte>
  <TabCarte>8Co</TabCarte>
  <Parole>
    <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
    <JSiege>7</JSiege>
  </Parole>
  <Parole>
    <DateMise>091015144155</DateMise>
    <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
    <JSiege>9</JSiege>
  </Parole>
  <Mise>
```

```
<MiseOrdre>3</MiseOrdre>
<JSiege>10</JSiege>
<JMontant>100</JMontant>
</Mise>
<SeCouche>
  <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
  <JSiege>3</JSiege>
</SeCouche>
<SeCouche>
  <MiseOrdre>5</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>
</SeCouche>
<Tapis>
  <DateMise>091015144200</DateMise>
  <MiseOrdre>6</MiseOrdre>
  <JSiege>9</JSiege>
  <JMontant>1050</JMontant>
</Tapis>
<SeCouche>
  <MiseOrdre>7</MiseOrdre>
  <JSiege>10</JSiege>
</SeCouche>
<TotalMise>1150</TotalMise>
</Flop>
<Decouverte>
  <DateEnchere>091015144210</DateEnchere>
  <Main>
    <carte>2Tr</carte>
    <carte>8Pi</carte>
    <MainMax>8Co</MainMax>
    <MainMax>2Ca</MainMax>
    <MainMax>2Co</MainMax>
    <MainMax>2Tr</MainMax>
    <MainMax>8Pi</MainMax>
    <JSiege>9</JSiege>
    <TotalMise>1060</TotalMise>
    <Gain>1195</Gain>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>10</JSiege>
    <TotalMise>110</TotalMise>
    <Perte>110</Perte>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>3</JSiege>
    <TotalMise>10</TotalMise>
    <Perte>10</Perte>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>4</JSiege>
    <TotalMise>5</TotalMise>
    <Perte>5</Perte>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>7</JSiege>
    <TotalMise>10</TotalMise>
    <Perte>10</Perte>
  </Main>
</Decouverte>
</POPARTIE>
```

### 1.4.2.g.2 Exemple 2



Joueur : mimi75

La partie se déroule sur un cash game de code PK873018.

Le poker joué sur la table est de type Texas holdem no limit 5-10. Il y a 6 joueurs comme précédemment. Illustre est de petite blinde et charles36 est de grosse blinde.

Les caves sont :

- 240 pour Illustre avec 4444 comme IDJoueur ;
- 410 pour charles36 avec 7777 comme IDJoueur ;
- 1060 pour greg082 avec 9999 comme IDJoueur ;
- 990 pour JP138 avec 1010 comme IDJoueur ;
- 375 pour JE-TT-E3 avec 1111 comme IDJoueur ;
- 970 pour mimi75 avec 3333 comme IDJoueur.

Mimi75 possède les cartes : roi de carreau et 10 de coeur.

- **Mises obligatoires** : 5 pour Illustre et 10 pour charles36.
- **Préflop** : greg082 se couche, JP138 suit, JE-TT-E3 se couche, mimi75 suit, Illustre se couche et charles36 fait parole.
- **Flop** : les cartes dévoilées sont : 8 de trèfles, roi de pique, 5 de pique. Charles36 fait parole. JP138 fait parole. Mimi75 mise 20. Charles36 suit. JP138 suit.
- **Tournant** : la carte dévoilée est 6 de trèfle. Charles36 fait parole. JP138 fait parole. Mimi75 mise 30. Charles36 suit. JP138 suit.
- **Rivière** : la carte dévoilée est 6 de carreau. Charles36 fait parole. JP138 mise 185. Mimi75 suit. Charles36 se couche.

Mimi75 a une double paire. JP138 dévoile 10Ca RTr. Le pot est partagé.

```
<POPARTIE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015180000</DateEvt>
```

```
<IDEvt>1988800</IDEvt>
<IDJoueur>3333</IDJoueur>
<IDSession>10207900</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>PK873018</Tech>
<IDPartie>P5920205</IDPartie>
<IDTable>T289</IDTable>
<TypPoker>THNL</TypPoker>
<StructurePartie>5-10</StructurePartie>
<Joueur>
  <IDJoueur>4444</IDJoueur>
  <JSiege>4</JSiege>
  <JCave>240</JCave>
  <PetiteBlind>5</PetiteBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>7777</IDJoueur>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JCave>410</JCave>
  <GrosseBlind>10</GrosseBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>9999</IDJoueur>
  <JSiege>9</JSiege>
  <JCave>1060</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>1010</IDJoueur>
  <JSiege>10</JSiege>
  <JCave>990</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>1111</IDJoueur>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JCave>375</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>3333</IDJoueur>
  <JSiege>3</JSiege>
  <JCave>970</JCave>
</Joueur>

<PreFlop>
  <DateEnchere>091015171000</DateEnchere>
  <CarteJoueur>RCa</CarteJoueur>
  <CarteJoueur>10Co</CarteJoueur>
  <SeCouche>
    <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
    <JSiege>9</JSiege>
  </SeCouche>
  <Suivre>
    <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
    <JSiege>10</JSiege>
    <JMontant>10</JMontant>
  </Suivre>
  <SeCouche>
    <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
    <JSiege>1</JSiege>
  </SeCouche>
```

```
<Suivre>
  <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
  <JSiege>3</JSiege>
  <JMontant>10</JMontant>
</Suivre>
<SeCouche>
  <DateMise>091015171010</DateMise>
  <MiseOrdre>5</MiseOrdre>
  <JSiege>4</JSiege>
</SeCouche>
<Parole>
  <MiseOrdre>6</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>
</Parole>
<TotalMise>35</TotalMise>
</PreFlop>

<Flop>
  <DateEnchere>091015171030</DateEnchere>
  <TabCarte>8Tr</TabCarte>
  <TabCarte>Rpi</TabCarte>
  <TabCarte>5Pi</TabCarte>
  <Parole>
    <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
    <JSiege>7</JSiege>
  </Parole>
  <Parole>
    <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
    <JSiege>10</JSiege>
  </Parole>
  <Mise>
    <DateMise>091015171035</DateMise>
    <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
    <JSiege>3</JSiege>
    <JMontant>20</JMontant>
  </Mise>
  <Suivre>
    <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
    <JSiege>7</JSiege>
    <JMontant>20</JMontant>
  </Suivre>
  <Suivre>
    <MiseOrdre>5</MiseOrdre>
    <JSiege>10</JSiege>
    <JMontant>20</JMontant>
  </Suivre>
  <TotalMise>60</TotalMise>
</Flop>

<Tournant>
  <DateEnchere>091015171040</DateEnchere>
  <TabCarte>6Tr</TabCarte>
  <Parole>
    <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
    <JSiege>7</JSiege>
  </Parole>
  <Parole>
    <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
    <JSiege>10</JSiege>
  </Parole>
  <Mise>
```

```
<DateMise>091015171048</DateMise>
<MiseOrdre>3</MiseOrdre>
<JSiege>3</JSiege>
<JMontant>30</JMontant>
</Mise>
<Suivre>
<MiseOrdre>4</MiseOrdre>
<JSiege>7</JSiege>
<JMontant>30</JMontant>
</Suivre>
<Suivre>
<MiseOrdre>5</MiseOrdre>
<JSiege>10</JSiege>
<JMontant>30</JMontant>
</Suivre>
<TotalMise>90</TotalMise>
</Tournant>

<Riviere>
<DateEnchere>091015171050</DateEnchere>
<TabCarte>6Ca</TabCarte>
<Parole>
<MiseOrdre>1</MiseOrdre>
<JSiege>7</JSiege>
</Parole>
<Mise>
<MiseOrdre>2</MiseOrdre>
<JSiege>10</JSiege>
<JMontant>185</JMontant>
</Mise>
<Suivre>
<DateMise>091015171056</DateMise>
<MiseOrdre>3</MiseOrdre>
<JSiege>3</JSiege>
<JMontant>185</JMontant>
</Suivre>
<SeCouche>
<MiseOrdre>3</MiseOrdre>
<JSiege>7</JSiege>
</SeCouche>
<TotalMise>370</TotalMise>
</Riviere>

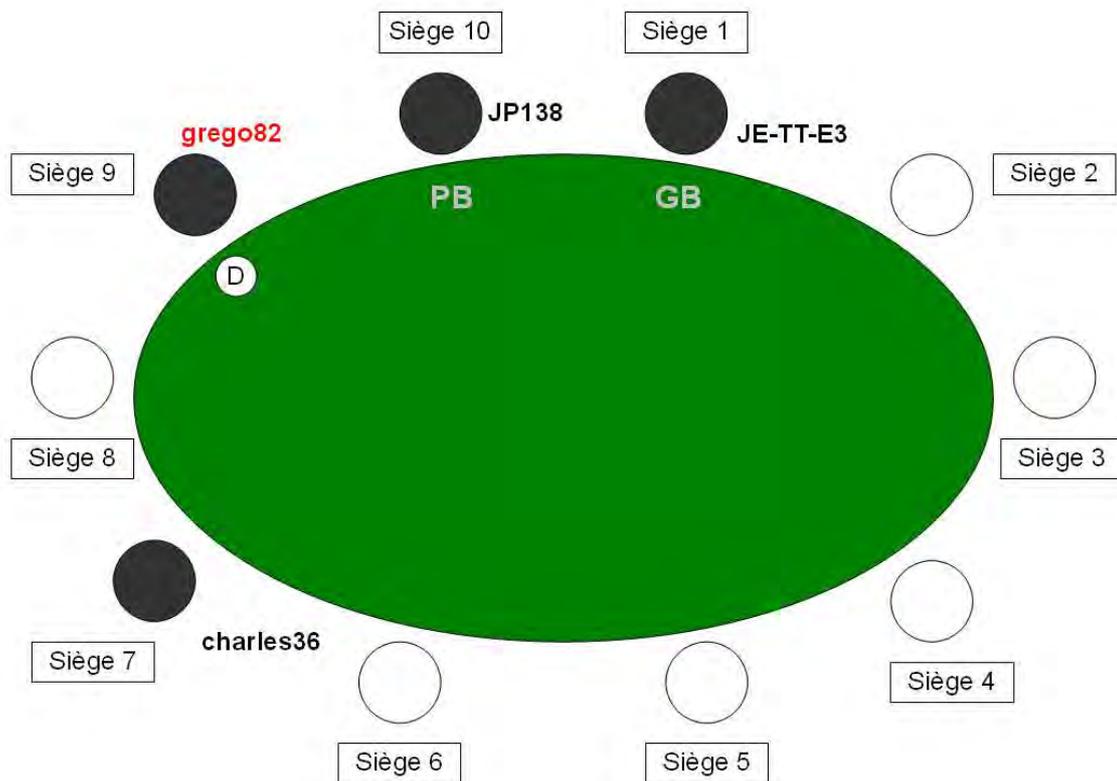
<Decouverte>
<DateEnchere>091015171100</DateEnchere>
<Main>
<carte>RCa</carte>
<carte>10Co</carte>
<MainMax>RPi</MainMax>
<MainMax>6Tr</MainMax>
<MainMax>6Ca</MainMax>
<MainMax>RCa</MainMax>
<MainMax>10Co</MainMax>
<JSiege>3</JSiege>
<TotalMise>245</TotalMise>
<Gain>278</Gain>
</Main>
<Main>
<carte>RTr</carte>
<carte>10Ca</carte>
<MainMax>RTr</MainMax>
```

```

<MainMax>6Tr</MainMax>
<MainMax>6Ca</MainMax>
<MainMax>Rpi</MainMax>
<MainMax>10Ca</MainMax>
<JSiege>10</JSiege>
<TotalMise>245</TotalMise>
<Gain>277</Gain>
</Main>
<Main>
<JSiege>7</JSiege>
<TotalMise>60</TotalMise>
<Perte>60</Perte>
</Main>
<Main>
<JSiege>4</JSiege>
<TotalMise>5</TotalMise>
<Perte>5</Perte>
</Main>
</Decouverte>
</POPARTIE>

```

### 1.4.2.g.3 Exemple 3



Joueur : grego82

La partie se déroule sur un cash game de code PK67481.

Le poker joué sur la table est de type Texas holdem no limit 25-50. Il y a 4 joueurs comme indiqué dans le schéma précédent. JP138 est de petite blinde et JE-TT-E3 est de grosse blinde.

Les caves sont :

- 1500 pour charles36 avec 7777 comme IDJoueur ;
- 1500 pour grego82 avec 9999 comme IDJoueur ;
- 1500 pour JP138 avec 1010 comme IDJoueur ;
- 1500 pour JE-TT-E3 avec 1111 comme IDJoueur .

Grego82 possède les cartes : As de trèfle et 3 de trèfle.

- **Mises obligatoires** : 25 pour JP138 et 50 pour JE-TT-E3.
- **Préflop** : charles36 et grego82 suivent la grosse blinde. JP138 se couche.
- **Flop** : les cartes dévoilées sont 10Pi VCo 5Pi. JE-TT-E3 mise 100. Charles36 suit. Grego82 relance à 250. JE-TT-E3 et Charles36 suivent les 250.
- **Tournant** : la carte dévoilée est 6Tr. JE-TT-E3 fait tapis. Le tapis est suivi par charle36 et grego82.
- **Rivière** : la carte dévoilée est 9Co. Les joueurs sont à tapis. Il n'y a plus de mise. JE-TT-E3 et charles36 montrent leur jeu.

Charles36 remporte la partie avec une suite à Roi.

```
<POPARTIE>
<IDOper>4512</IDOper>
<DateEvt>091015180000</DateEvt>
<IDEvt>1988800</IDEvt>
<IDJoueur>9999</IDJoueur>
<IDSession>10207900</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>1</IDCoffre>

<Tech>PK67481</Tech>
<IDPartie>P5920205</IDPartie>
<IDTable>T289</IDTable>
<TypPoker>THNL</TypPoker>
<StructurePartie>25-50</StructurePartie>
<Joueur>
  <IDJoueur>1111</IDJoueur>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JCave>1500</JCave>
  <GrosseBlind>25</GrosseBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>1010</IDJoueur>
  <JSiege>10</JSiege>
  <JCave>1500</JCave>
  <PetiteBlind>50</PetiteBlind>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>9999</IDJoueur>
  <JSiege>9</JSiege>
  <JCave>1500</JCave>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDJoueur>7777</IDJoueur>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JCave>1500</JCave>
</Joueur>

<PreFlop>
<DateEnchere>091015180100</DateEnchere>
<CarteJoueur>1Tr</CarteJoueur>
<CarteJoueur>3Tr</CarteJoueur>
<Suivre>
  <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JMontant>50</JMontant>
</Suivre>
<Suivre>
```

```

<DateMise>091015180105</DateMise>
<MiseOrdre>2</MiseOrdre>
<JSiege>9</JSiege>
<JMontant>50</JMontant>
</Suivre>
<SeCouche>
  <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
  <JSiege>10</JSiege>
</SeCouche>
<Parole>
  <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
  <JSiege>1</JSiege>
</Parole>
<TotalMise>175</TotalMise>
</PreFlop>

<Flop>
<DateEnchere>091015180120</DateEnchere>
<TabCarte>10Pi</TabCarte>
<TabCarte>VCo</TabCarte>
<TabCarte>5Pi</TabCarte>
<Mise>
  <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JMontant>100</JMontant>
</Mise>
<Mise>
  <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JMontant>100</JMontant>
</Mise>
<Relance>
  <DateMise>091015180125</DateMise>
  <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
  <JSiege>9</JSiege>
  <JMontant>250</JMontant>
</Relance>
<Suivre>
  <MiseOrdre>4</MiseOrdre>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JMontant>250</JMontant>
</Suivre>
<Suivre>
  <MiseOrdre>5</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>
  <JMontant>250</JMontant>
</Suivre>
<TotalMise>750</TotalMise>
</Flop>

<Tournant>
<DateEnchere>091015180129<.DateEnchere>
<TabCarte>6Tr</TabCarte>
<Mise>
  <MiseOrdre>1</MiseOrdre>
  <JSiege>1</JSiege>
  <JMontant>1200</JMontant>
</Mise>
<Suivre>
  <MiseOrdre>2</MiseOrdre>
  <JSiege>7</JSiege>

```

```

    <JMontant>1200</JMontant>
  </Suivre>
  <Suivre>
    <DateMise>091015180140</DateMise>
    <MiseOrdre>3</MiseOrdre>
    <JSiege>9</JSiege>
    <JMontant>1200</JMontant>
  </Suivre>
  <TotalMise>3600</TotalMise>
</Tournant>

<Riviere>
  <DateEnchere>091015180147</DateEnchere>
  <TabCarte>9Ca</TabCarte>
  <TotalMise>3600</TotalMise>
</Riviere>

<Decouverte>
  <DateEnchere>091015180200</DateEnchere>
  <Main>
    <carte>10Tr</carte>
    <carte>VTr</carte>
    <MainMax>10Tr</MainMax>
    <MainMax>10Pi</MainMax>
    <MainMax>VTr</MainMax>
    <MainMax>VCo</MainMax>
    <MainMax>9Ca</MainMax>
    <JSiege>1</JSiege>
    <TotalMise>1500</TotalMise>
    <Perte>1500</Perte>
  </Main>
  <Main>
    <carte>RCo</carte>
    <carte>DCa</carte>
    <MainMax>RCo</MainMax>
    <MainMax>DCa</MainMax>
    <MainMax>VCo</MainMax>
    <MainMax>10Pi</MainMax>
    <MainMax>9Ca</MainMax>
    <JSiege>7</JSiege>
    <TotalMise>1500</TotalMise>
    <Gain>4525</Gain>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>9</JSiege>
    <TotalMise>1500</TotalMise>
    <Perte>1500</Perte>
  </Main>
  <Main>
    <JSiege>10</JSiege>
    <TotalMise>25</TotalMise>
    <Perte>25</Perte>
  </Main>
</Decouverte>
</POPARTIE>

```

## 1.5 TRADUCTION DES NOMS DES STRUCTURES ET DES VALEURS PREDEFINIES

L'ensemble des spécifications et exemples précédents repose sur des noms de champs et valeurs XML compréhensibles et lisibles par une personne.

Ce choix permet de mieux comprendre le modèle de données retenu pour la description des événements de jeux ou encore relatif au compte joueur. Étant donné la verbosité du format XML, ces conventions de nommage sont susceptibles de favoriser des enregistrements excessivement lourds pour faire, au final, l'objet de traitements informatiques.

Il est donc demandé d'effectuer les traductions qui figurent dans les ressources techniques disponibles sur le site de l'ARJEL (prendre la dernière version de préférence). Le document de traduction est au format CSV : traduction.csv.

Exemple :

Pour la ligne du fichier de traduction

IDOper ; a

La balise <IDOper> de l'entête devient <a> .

## 2 ANNEXE 2 - Description des données transmises périodiquement à l'ARJEL

Dès le commencement de son activité d'offre de jeux ou de paris en ligne, l'opérateur transmet périodiquement à l'Autorité de régulation des jeux en ligne les données, exhaustives ou agrégées, portant sur :

1° Les opérations de compte réalisées par les joueurs ; (recueil de données mensuel, transmis à l'ARJEL au plus tard le 15 du mois suivant) :

- nombre d'ouvertures et de clôtures de comptes joueurs sur la période ;
- montant moyen de l'approvisionnement des comptes joueurs sur la période ;
- statistiques sur l'utilisation des différents types de moyens de paiement sur la période ;
- nombre d'auto-exclusions sur la période ;
- montant moyen des autolimitations sur la période.

2° Les opérations de jeu réalisées par les joueurs ainsi que toute donnée concourant à la formation du solde du compte joueur ; (recueil de données hebdomadaire, transmis à l'ARJEL au plus tard le mercredi de la semaine suivante) :

- montant total des mises, par élément du catalogue ;
- montant total des mises en direct, par compétition support de paris ;
- montant moyen des mises, par élément du catalogue ;
- montant moyen des mises en direct, par compétition support de paris ;
- montant moyen des gains, par élément du catalogue ;
- montant moyen des gains en direct, par compétition support de paris ;
- montant total des gains, par élément du catalogue ;
- montant total des gains en direct, par compétition support de paris ;
- montant moyen des mises par décile et nombre de joueurs par décile, par élément du catalogue ;
- montant moyen des mises dans la population des 1% de joueurs ayant engagé le plus de mises (centile supérieur) et nombre de joueurs constituant ce 1%, par élément du catalogue ;
- total des prélèvements fiscaux et sociaux sur les mises (précisés au chapitre XI de la Loi), dus au titre de son activité, par élément du catalogue.

3° Les offres commerciales comportant une gratification financière des joueurs et leur utilisation par ces derniers (recueil de données mensuel, transmis à l'ARJEL au plus tard le 15 du mois suivant) :

- catalogue des offres commerciales comportant une gratification financière ainsi que la description de leurs modalités ;
- montant total des gratifications financières versées au solde des comptes joueurs par rapport au montant total des mises ;
- montant moyen des gratifications financières versées au solde des comptes joueurs par rapport au montant moyen des mises ;
- Produit Net des Jeux, de l'opérateur, par élément du catalogue.

4° Le catalogue des jeux et paris proposés :

- liste des compétitions sportives supports de paris ainsi que la description détaillée des caractéristiques de ces compétitions et paris ;
- liste des courses hippiques supports de paris ainsi que la description détaillée des caractéristiques de ces courses et paris ;
- liste des types de jeux de cercle proposés par l'opérateur, ainsi que la description détaillée de leurs caractéristiques (*Exemple* : « *cash game* », *tournois en « sit and go* », *tournois réguliers, autres tournois,...*) ;
- formats complémentaires des données du « groupe Descr » pour les paris pour lesquels le format proposé ne permet pas une description complète ;
- NB : les différents codes techniques qui seront employés dans les enregistrements XML de paris ou de jeux devront également impérativement être fournis avec le catalogue.

Ce catalogue est transmis mensuellement, au plus tard, le 15 du mois précédent la mise en ligne des jeux et paris proposés. Dans le cas où, des modifications à la hausse du catalogue auraient lieu, la transmission d'éléments additionnels du catalogue peut s'effectuer jusqu'à 48 heures avant la mise en ligne des jeux et paris concernés.

5° Les profils des joueurs et leurs comportements de jeu ; (recueil de données hebdomadaire, transmis à l'ARJEL, au plus tard le mercredi de la semaine suivante) :

- nombre total de joueurs, par élément du catalogue ;
- nombre total de joueurs en direct, par compétition support de paris ;
- nombre total de paris, par élément du catalogue ;
- nombre total de paris en direct, par compétition support de paris ;
- nombre total de joueurs inscrits sur le site en « .fr » ;
- nombre total de joueurs actifs pendant la période (au moins une activité de jeu) ;
- nombre de joueurs par origine géographique (par pays et par département pour les résidents français) ;
- nombre de joueurs par catégorie d'âge (18-24 ; 25-35 ; 36-50 ; 51-64 ; plus de 65 ans) ;
- temps de connexion moyen des joueurs : nombre de connexions et durée de chaque connexion ;
- nombre de joueurs connectés (moyenne horaire + pics).

6° Les différents éléments techniques (recueil de données hebdomadaire, transmis à l'ARJEL au plus tard le mercredi de la semaine suivante) :

- mises à jour du « dossier de définition » de l'architecture de jeu (partie 5.7.3.a du DET) ;
- liste précise des incidents techniques survenus sur la période avec spécification des impacts et du niveau de résolution.

7° Le tirage des cartes réalisé par le générateur de nombres aléatoires pour l'organisation des jeux de cercle (recueil de données mensuel, transmis à l'ARJEL, au plus tard le 15 du mois suivant) :

- statistiques de tirage mensuel des cartes pour les jeux de cercle.

8° Les contrôles menés par ses soins et leurs résultats (recueil de données mensuel, transmis à l'ARJEL au plus tard, le 15 du mois suivant) :

- liste et fréquence des comportements de jeu excessif ou pathologique, suspects ou anormaux identifiés au cours du jeu ;
- liste et fréquence des comportements suspects ou anormaux identifiés au cours du jeu, dans le cadre de la lutte contre la fraude, le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme ;
- liste et fréquence des incohérences détectées sur la prise de paris ;
- liste et fréquence des variations inhabituelles des cotes pour les paris hippiques ;
- liste et fréquence des paris dont les volumes de jeux seraient suspects par rapport au volume attendu ;
- résultats des différents contrôles internes réalisés par l'opérateur ;
- identification précise des incidents de jeux détectés et des traitements réalisés.

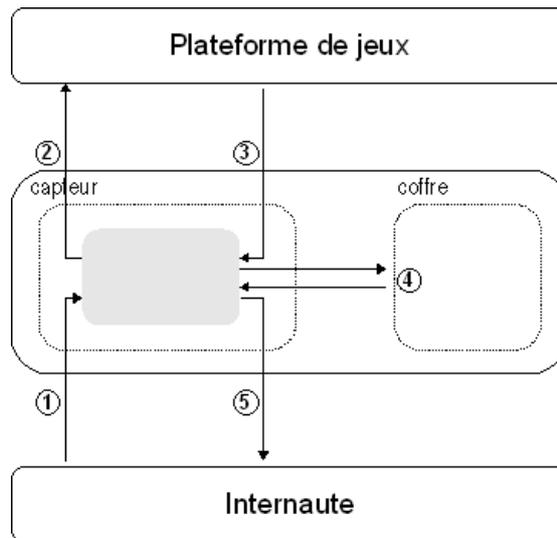
### 3 ANNEXE 3 – Compléments de mise en œuvre technique pour le frontal

Cette partie vise à approfondir et à illustrer les explications données dans le dossier des exigences techniques afin de permettre une prise en compte plus facile par les opérateurs.

#### 3.1 FRONTAL ET DONNEES ARCHIVEES

##### 3.1.1 Fonctions de création de traces du capteur

Un schéma de fonctionnement peut être le suivant, pour les événements faisant l'objet d'une traçabilité.



La génération des traces se déroule en plusieurs étapes :

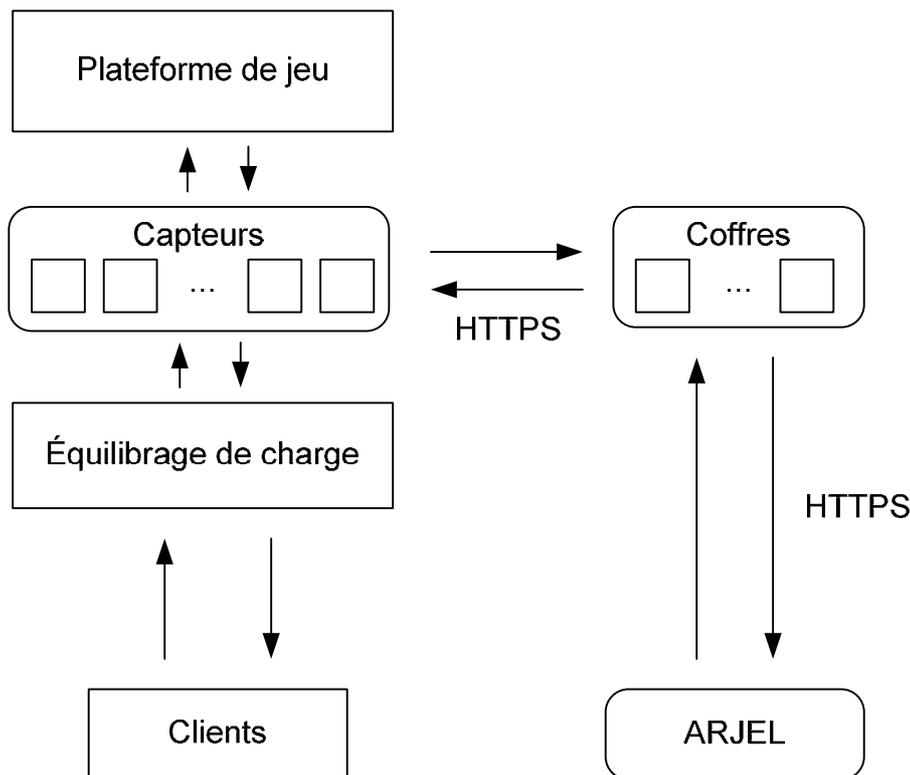
- **Étape 1 : extraction des données du flux applicatif**, pour les événements spécifiés par l'ARJEL. Le tunnel sécurisé (SSL/TLS, par exemple) qui protège les transactions a pour point de terminaison le frontal lui-même ou un élément d'infrastructure situé en amont (équipement d'équilibrage de charge, par exemple). Le capteur accède ainsi au flux de données en clair, et extrait de ce dernier les informations nécessaires à la description de l'évènement qui doit faire l'objet d'un enregistrement. Les traces d'évènement doivent être générées d'après la requête émise par le joueur, et doivent être conservées au niveau du capteur dans une mémoire tampon – avant toute transmission au niveau du coffre – dans l'attente d'un acquittement de la plate-forme de jeux validant la bonne et due forme de cet évènement ;
- **Étape 2 : transmission par le frontal du flux applicatif du client vers la plate-forme de jeux**. Le flux applicatif en provenance du client est relayé (dans le cas d'un relais) ou routé vers la plate-forme de jeux, pour traitement ;
- **Étape 3 : réponse et acquittement de la plate-forme de jeux**. La plate-forme de jeux transmet sa réponse, à destination du joueur, laquelle intègre un acquittement à destination du capteur ; en cas d'acquittement négatif, une erreur est notifiée au joueur, et l'évènement pré-enregistré est détruit. Une erreur est générée et fait l'objet d'un message dans la journalisation technique du capteur ;
- **Étape 4 : enregistrement sécurisé de l'évènement**. En cas d'acquittement positif de la part de la plate-forme de jeux, l'évènement présent en mémoire tampon au niveau du capteur est transformé au format exigé par l'ARJEL pour son stockage : le module capteur authentifié (par certificat) auprès du coffre, au niveau duquel une session avec le profil « déposant » est ouverte, dépose les données dans le coffre (voir la description de la fonction de stockage pour les modalités du stockage). Le coffre acquitte et transmet une preuve du dépôt au capteur ;

- Étape 5 : transmission par le frontal du flux applicatif de la plate-forme de jeux vers le client. Le flux applicatif en provenance de la plate-forme de jeu est relayé (dans le cas d'un relais) ou routé vers le client, pour affichage ou traitement.

Il est fondamental que le module capteur du frontal repose sur un module applicatif à état : l'attente d'un acquittement de la plate-forme de jeux, ou d'un retour à fonction équivalente, est indispensable afin de limiter les risques d'attaques qui viseraient à saturer le coffre d'évènements aléatoires, générés par un joueur malveillant. Le capteur doit donc notamment implanter des mécanismes de défense afin de protéger sa mémoire tampon et éviter toute saturation à destination de cette dernière ou du coffre lui-même.

Par exemple, dans une configuration orientée « service Web » le mode de fonctionnement nominal sera le suivant :

- les joueurs se connectent, via le protocole HTTPS, au site donnant accès au service de jeux en ligne via le frontal (directement, ou suite à une redirection). Des équipements d'équilibrage de charge sont configurés en amont des modules capteurs, et assurent, dans cet exemple, la terminaison des sessions SSL/TLS. Les certificats X.509v3 qui permettent d'authentifier le ou les noms de domaine pleinement qualifiés liés à l'agrément et de ccTLD .FR sont installés au niveau de ces équipements ;
- le frontal, composé de multiples capteurs et coffres, fonctionne comme un relais applicatif et agit au niveau du protocole HTTP :
- pour les requêtes qui ne sont pas liées à une opération de jeu (demande de page HTML, d'image ou de tout autre contenu statique, par exemple), le capteur joue le rôle d'un relais HTTP classique et ces requêtes sont simplement enregistrées dans un fichier, par exemple, avec une syntaxe standard (chaîne de format commun NCSA, typiquement). Remarque : la distinction entre les requêtes devant être traitées ou non par le frontal pourrait être effectuée en amont, par un premier étage de relais applicatifs transmettant sélectivement les requêtes liés à un événement sous contrôle ou non au frontal ou directement à des serveurs de la plate-forme de l'opérateur de jeux,
- pour les requêtes liées à une opération de jeu, le capteur dérive de la requête émise par le joueur le message qui fera l'objet, sous réserve d'acquiescement, d'un enregistrement sécurisé au niveau du coffre (1). Ce message est temporairement mis en cache au niveau du module capteur ;
- la requête HTTP est relayée vers la plate-forme de jeux, via le protocole HTTPS. Cette dernière effectue ses traitements, calcule la page en réponse à cette requête et la transmet, par le biais du module capteur. Si la réponse signale un traitement correctement effectué de la requête utilisateur par la plate-forme de jeux, l'enregistrement précédemment mis en cache est mis au format attendu puis transmis, pour archivage sécurisé, au coffre. Cet acquiescement peut être, par exemple :
- le code d'erreur HTTP de retour, si suffisamment pertinent au regard du fonctionnement de l'application,
- un entête HTTP supplémentaire, généré par la plate-forme de jeux et traité puis supprimé par le module capteur,
- une variable présente dans le corps de la réponse transmise au joueur. Remarque : le contenu de cet enregistrement ne doit pas être modifié en fonction de la réponse de la plate-forme de jeux et doit être fidèle à l'évènement de jeu du point de vue du joueur ;
- lorsque l'évènement est enregistré au niveau du coffre, la réponse de la plate-forme de jeux est à son tour relayée au joueur.



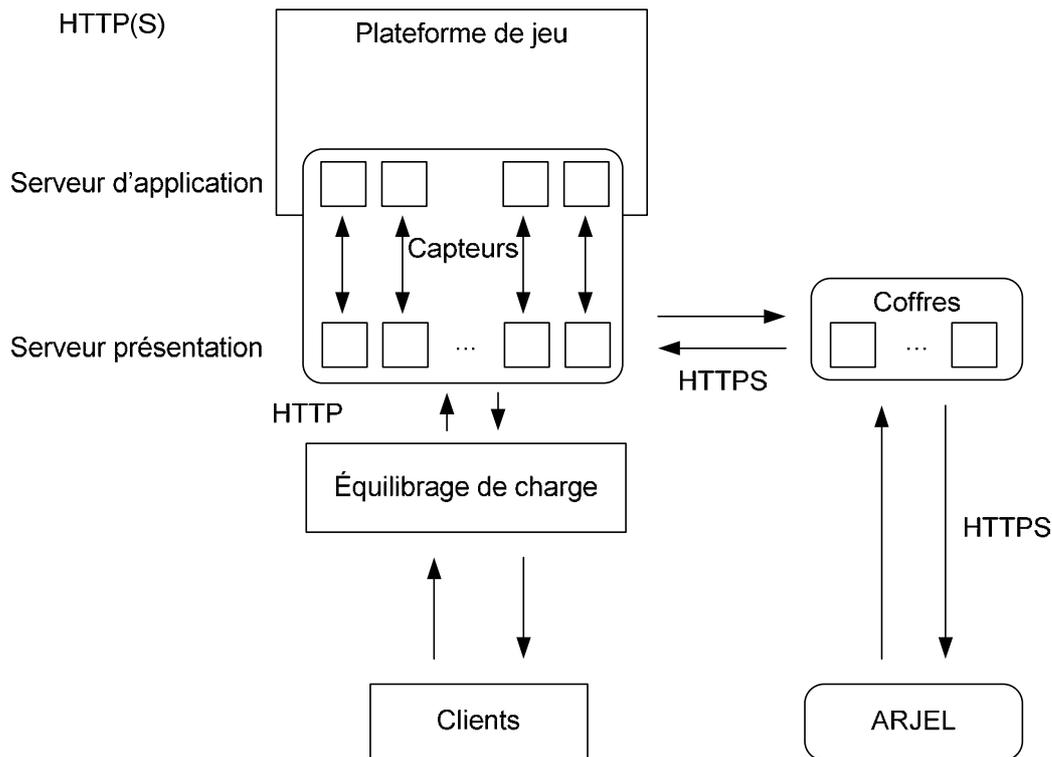
Le frontal doit donc comporter des fonctionnalités de sécurité visant à le protéger des attaques par saturation, qu'elles agissent :

- 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 (Naphta, Sockstress, etc.);
- au niveau applicatif, avec l'envoi de multiples requêtes HTTP qui viseraient la saturation du frontal, qui constitue potentiellement un point de défaillance unique de l'architecture, afin de le protéger :
- d'un épuisement de ressources (saturation des enregistrements temporairement mis en tampon et en attente d'un acquittement),
- d'une saturation du coffre avec des enregistrements mal formés.

Il est essentiel que les transactions entre ces équipements, le frontal puis la plate-forme de services soient sécurisés, par le biais :

- de mécanismes cryptographiques éprouvés au niveau réseau, transport ou applicatif (ex: IPSec, SSL/TLS, etc.) comme présenté précédemment ;
- ou bien d'une colocalisation des équipements, prémunissant quasi de fait contre les attaques en écoute passive ou par interception dont pourrait faire l'objet un réseau de transport non maîtrisé.

Remarque importante sur le positionnement du capteur : la mise en œuvre du capteur peut également s'insérer dans la logique de présentation de l'application, en amont de la logique de jeu, par exemple au niveau des serveurs d'applications effectuant le traitement des requêtes en provenance du logiciel client. Dans ce cas, la requête ne fera pas l'objet d'une interception au sens protocolaire du terme (interception d'une requête HTTP par exemple, et extraction des paramètres pertinents afin de former l'enregistrement XML conforme à la DTD fournie en annexe) mais d'un filtre dans la logique de traitement.



Une nouvelle fois, les données devront faire l'objet d'un filtrage et d'un enregistrement dans le sens « client vers plate-forme de jeux » : en particulier, il n'est pas permis de journaliser un événement qui serait émis par la plate-forme de jeux elle-même. Dans ce mode de fonctionnement, le capteur sera donc intégré aux plateformes de services positionnées en amont des plateformes de jeux, et le périmètre de la certification exigée pour le frontal s'étendra à ces serveurs. Cet ensemble coffre + capteur étendu aux serveurs doit, conformément à la Loi, être localisé en France métropolitaine.

### 3.1.2 Fonctions de stockage des traces du coffre-fort

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'ARJEL pourra interroger à distance un ou plusieurs coffres, suivant la configuration mise en place par l'opérateur.

A charge pour l'exploitant de gérer correctement les identifiants (notamment identifiant de coffre et identifiant d'évènement) pour lui permettre de satisfaire les exigences de l'ARJEL. Chaque coffre pourra donc entretenir un séquençement continu qui lui sera local. L'unicité au sein de la plate-forme de l'opérateur sera assurée par la notion d'identifiant de coffre.

L'unicité d'un évènement sera 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, par la combinaison du numéro de séquence, de l'identifiant de coffre et de l'identifiant d'opérateur.

Comme décrit précédemment un traitement par lots d'évènements permet de faire face à un pic de charge, sous réserve que les objectifs d'intégrité et d'exhaustivité restent garantis.

### 3.1.3 Fonctions d'accès aux traces et d'extraction

Un outil réalisé par l'opérateur doit permettre à l'ARJEL :

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

Fonctionnalités d'interrogation à distance

L'outil d'interrogation à distance implémentera au minimum les options suivantes :

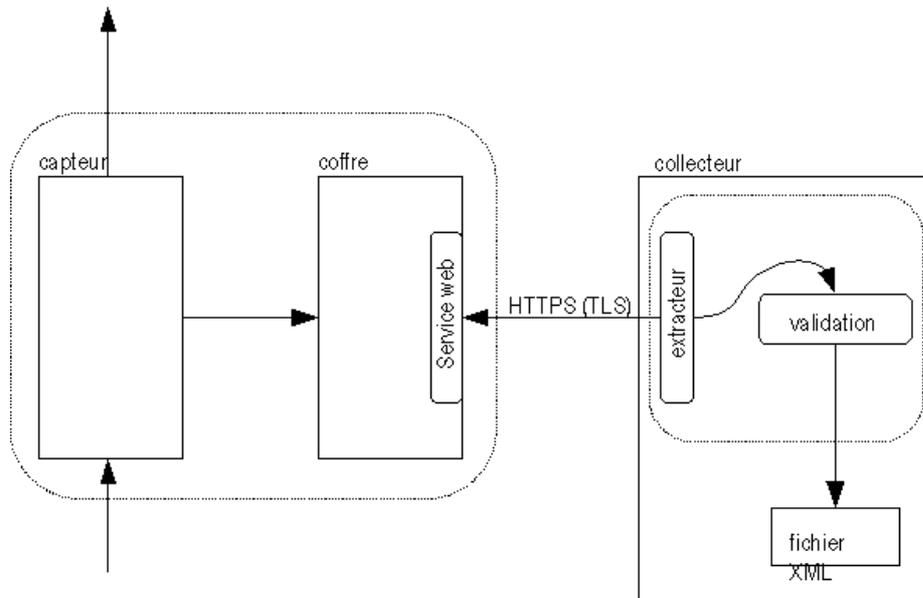
- la configuration d'une URL, comportant un nom de domaine pleinement qualifié identifiant le Web Service (SOAP) ;
- la configuration d'un identifiant de coffre, dans le cas où l'architecture mise en place par l'opérateur compterait plusieurs coffres à des fins de haute-disponibilité ;
- la configuration 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 ;
- la configuration d'un certificat X509v3 client, au format PEM et du bclef RSA au format PEM PKCS#8 associé, à utiliser dans le cadre de l'authentification mutuelle avec le Web Service ;
- la configuration d'une *passphrase*, pouvant être prise en compte en ligne de commande, dans un fichier, sur l'entrée standard ou par l'intermédiaire de l'environnement (cf. openssl(1SSL)) et permettant le déchiffrement éventuel du bclef RSA au format PEM PKCS#8 ;
- la configuration d'une autorité de certification, sous la forme d'un certificat X509v3 au format PEM une nouvelle fois, afin de valider le certificat X.509v3 serveur présenté par le Web Service ;
- la configuration d'une liste de noms de domaine pleinement qualifiés pouvant être utilisés comme dépôt de téléchargement de fichiers de traces (présents dans les URI des rapports générés) ;
- la configuration d'un chemin sur le système de fichiers pointant vers le fichier dans lequel enregistrer les données téléchargées ;
- la configuration d'un chemin sur le système de fichiers pointant vers le fichier de configuration de l'outil ;
- la configuration d'un curseur de verbosité, permettant de régler le niveau d'affichage d'informations de débogage.

Le schéma de principe de cet accès est décrit ci-dessous. Les étapes d'un tel accès sont :

- étape 1 : authentification de l'agent de collecte de l'ARJEL avec un certificat X509v3 client, auprès de la couche d'accès à l'espace de stockage. Ce certificat client est validé grâce au certificat de l'autorité de certification mis à disposition par l'ARJEL, et son statut de révocation est vérifiable via une liste (CRL) publiée par l'ARJEL ;
- étape 2 : vérification de l'autorisation de l'agent de collecte de l'ARJEL à accéder aux données du frontal par la couche d'accès. Cette autorisation est faite sur la base du sujet et de l'émetteur du certificat client présenté. À l'issue de ces phases d'authentification et d'autorisation, un canal de communication TLS, assurant confidentialité et authenticité des échanges, est établi entre l'agent de collecte et l'espace de stockage des données ;
- étape 3 : interrogation d'un Web Service SOAP, et passage des paramètres d'extraction. La description complète de cette interface est effectuée dans un fichier WSDL disponible sur le site de l'ARJEL. Cette interface d'interrogation intègre notamment une recherche portant sur :
  - des heures de début et de fin pour l'extraction d'une tranche du journal (interface de consultation),
  - une tranche d'identifiants d'évènement, pour une extraction de l'ensemble des événements enregistrés entre deux événements donnés (interface de synchronisation) ;
- étape 4 : journalisation de la requête ;

- étape 5 : interrogation par le module d'accès de la zone de stockage pour filtrer la tranche recherchée par rapport à l'horodatage des traces ou l'identifiant de l'évènement ;
- étape 6 : dans le cas où des traces sont disponibles, extraction de l'espace de stockage pour un téléchargement par l'agent de collecte de l'ARJEL à travers le canal sécurisé établi à l'étape 2. L'ensemble des traces répondant au critère de recherche sont regroupées dans un fichier, identifié par un numéro d'identification et une URI, qui pourra être traité par l'outil de validation et extraction défini ci-dessous ;
- étape 9 : journalisation du succès ou de l'échec du téléchargement.

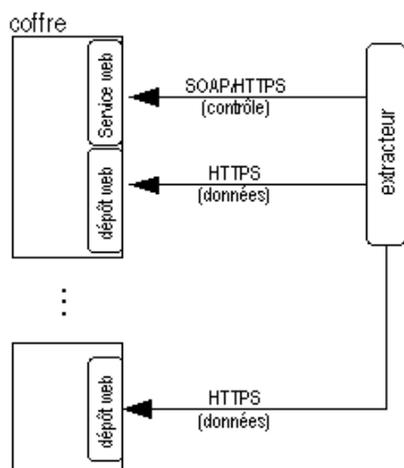
La validation des données extraites à distance est faite au sein de l'infrastructure de l'ARJEL, selon la procédure et à l'aide de l'outil de validation.



Remarque : dans le cas d'une architecture multi-frontaux en haute disponibilité chez un opérateur, l'ARJEL pourra procéder à l'interrogation d'un seul ou plusieurs Web Service, suivant l'implantation qui sera retenue par l'opérateur. Ces Web Service seront à même de transmettre à l'agent de collecte les URI HTTPS des fichiers de traces publiés. Ces URI exhibent des noms de domaine pleinement qualifiés préalablement déclarés à l'ARJEL.

L'implantation de ce service Web de téléchargement repose donc sur un canal de contrôle fondé sur SOAP, d'une part, et un canal de données fondé sur HTTPS, d'autre part. Ce mode de fonctionnement est asynchrone. Ces canaux s'appuient l'un comme l'autre sur la sécurité sous-jacente offerte par le protocole TLS, en termes d'authentification mutuelle par certificat X.509v3 et d'autorisation :

- le canal de contrôle implante une interface SOAP qui met en œuvre les interfaces de consultation, de synchronisation, ainsi qu'un certain nombre d'interfaces techniques de diagnostic ;
- le canal de données repose simplement sur le protocole HTTPS, et permet la récupération des traces via un fichier identifiant par une URI.



Le protocole TLS v1.1 doit être supporté, ainsi que le triplet d'algorithmes DHE-RSA-AES256-SHA, de préférence, sans constituer une obligation, sans que les tailles de clef préconisée dans le RGS de l'ANSSI est respecté.

Les accès réseau à ces services doivent faire l'objet d'un filtrage implanté sous la forme d'une liste blanche au niveau d'un équipement de sécurité périmétrique de type parefeu. Le filtrage d'accès autorisera uniquement les connexions en provenance des adresses IP source qui seront communiquées par l'ARJEL à l'opérateur. Les autres flux autorisés devront faire l'objet d'une description rigoureuse. Les accès non autorisés feront l'objet d'une journalisation et d'un traitement d'incident, le cas échéant.

### 3.1.3.a Fonctionnalités d'extraction des traces et de vérification

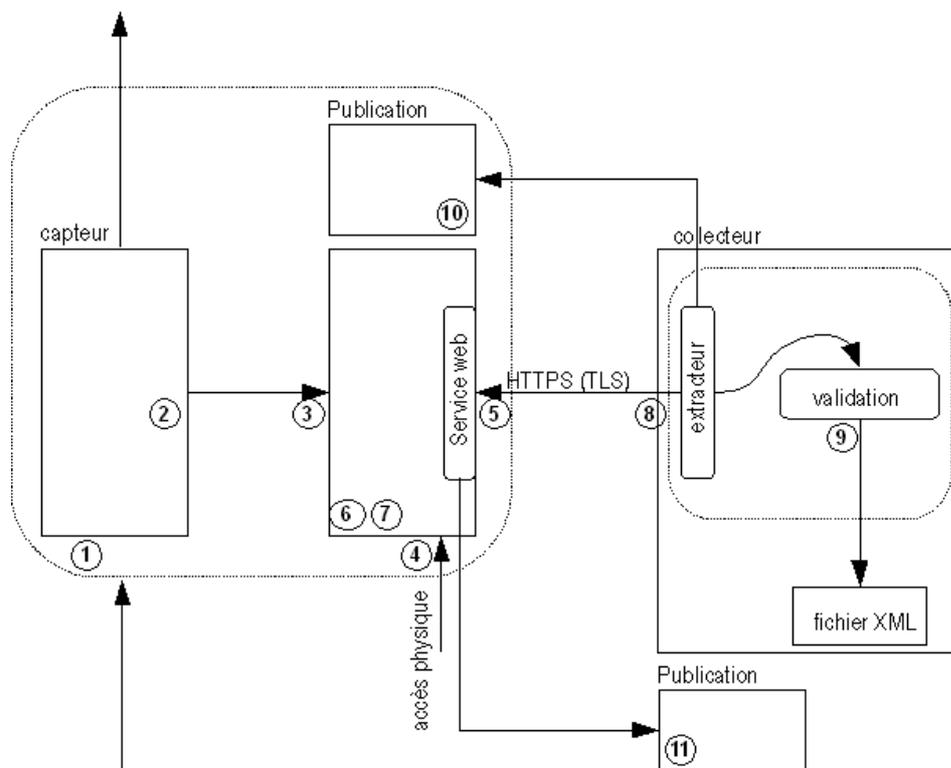
L'outil de déchiffrement des traces et de vérification implantera au minimum les options suivantes :

- la configuration d'un certificat X509v3 de déchiffrement, au format PEM et du biclef RSA au format PEM PKCS#8 associé, à utiliser dans le cadre du déchiffrement des traces (chiffrées à l'aide de la clef publique de l'ARJEL transmise à l'opérateur) ;
- la configuration d'une *passphrase*, pouvant être prise en compte en ligne de commande, dans un fichier, sur l'entrée standard ou par l'intermédiaire de l'environnement (cf. openssl(1SSL)) et permettant le déchiffrement éventuel du biclef RSA au format PEM PKCS#8 ;
- la configuration d'un certificat X509v3 de signature, au format PEM, permettant la validation des signatures horodatées ;
- la configuration d'une autorité de certification, sous la forme d'un certificat au format PEM une nouvelle fois, afin de valider le certificat X.509v3 de signature ;
- la configuration de chemins sur le système de fichiers pointant vers les fichiers respectivement source des données chiffrées, et destination des données déchiffrées ;
- la configuration d'un chemin sur le système de fichiers pointant vers le fichier de configuration de l'outil ;
- la configuration d'un curseur de verbosité, permettant de régler le niveau d'affichage d'information de debugage.

Remarque : chaque évènement déchiffré fera l'objet d'un stockage sur une et une seule ligne. Le caractère séparateur inter-évènement sera donc un caractère LF (*Line Feed*, '\n') simple.

L'outil de validation implantera également le mécanisme de décompression des données, le cas échéant.

### 3.1.3.b Récapitulatif des certificats de la plate-forme.



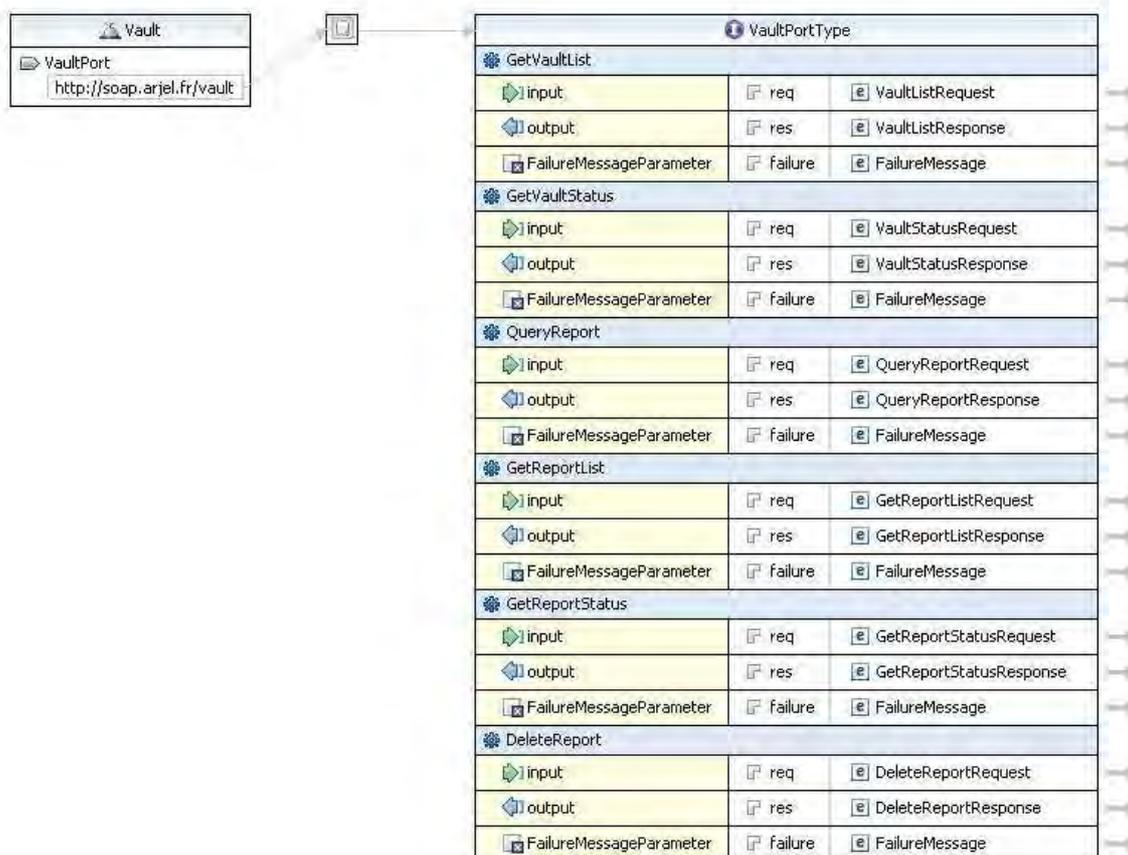
n°	fonction	type	Signataire	Support	Notes
1	authentification frontal Joueur → frontal	Certificat X509v3 EV	-	fichier (PEM)	Certificat EV : <a href="http://www.cabforum.com">http://www.cabforum.com</a>
2	authentification capteur capteur → coffre	Certificat X509v3	-	fichier (PEM)	Sauf colocalisation
3	authentification coffre capteur → coffre	Certificat X509v3	-	fichier (PEM)	Sauf colocalisation
4	authentification utilisateurs accès physique	Certificat X509v3	ARJEL	matériel ou fichier (PEM)	Dépend de l'interface d'accès mise à disposition par l'opérateur.
5	authentification serveur Web Service collecte → coffre	Certificat X509v3	-	fichier (PEM)	-
6	HSM signature	Certificat X509v3	ARJEL	matériel	-
8	authentification client collecte collecte → coffre	Certificat X509v3	ARJEL	fichier (PEM)	-
9	validation des données extraites	Certificat X509v3	ARJEL	fichier (PEM)	La clef publique est utilisée dans le cadre du chiffrement des données au niveau du coffre

10	CRL révoicationservices web	CRL	-	fichier (PEM)	-
11	CRL révocation clients collecte	CRL	ARJEL	fichier (PEM)	-

### 3.1.3.c Description du Web Service d'accès aux traces

L'interface SOAP qui doit être fournie par l'opérateur devra, à l'issue de la certification à 6 mois, respecter la description WSDL suivante.

L'opérateur doit offrir un Web Service d'accès aux traces des coffres comme décrit dans le diagramme suivant.



Le collecteur ARJEL réalise une demande de traces : cette demande produit un rapport contenant les données nécessaires à l'extraction. Les fonctions du Web Service implémenté sont les suivantes :

- GetVaultList : obtenir la liste des coffres de l'opérateur ;
- GetVaultStatus : obtenir l'état d'un coffre ;
- QueryReport : demande une extraction des traces par identifiant ou par date d'horodatage ;
- GetReportList : demande la liste des rapports et l'état correspondant ;
- GetReportStatus : demande l'état d'un rapport ;
- DeleteReport : demande de suppression d'un rapport.

Exemple d'utilisation du Web Service (canal de contrôle)

Le collecteur se connecte au Web Service par HTTPS (protocole SOAP). Il interroge l'opérateur sur le nombre de coffres disponibles (GetVaultList). Pour chaque coffre, le collecteur interroge son statut en cas d'indisponibilité ou de serveur trop chargé (GetVaultStatus). Il réalise une demande de rapport sur un coffre pour un intervalle d'identifiants ou un intervalle de dates d'horodatage (QueryReport). Le collecteur peut ensuite consulter la liste des rapports en cours de génération ou déjà générés (GetReportList). Si un rapport est disponible pour téléchargement (GetReportStatus ou GetReportList), le collecteur télécharge par HTTPS le rapport sur le canal de données (URI transmis dans la réponse lorsque le rapport est prêt à être téléchargé). Une fois le rapport téléchargé, le rapport peut être supprimé (DeleteReport).

Un message d'erreur générique FailureMessage est utilisé en cas d'erreur.

FailureMessage				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
Code	1	1	integer	Code d'erreur (unique par erreur)
SubCode	0	1	integer	Précision du code d'erreur
ErrorMessage	0	1	string-256	Nom de l'erreur court (nom de la fonction responsable de l'erreur par exemple)
ErrorMessage	0	1	string-256	Message d'erreur long explicitant l'erreur rencontrée

L'opérateur sera libre de définir ses codes d'erreur pour les valeurs supérieures à 100, qu'il communiquera à l'ARJEL. Les valeurs comprises entre 1 et 100 sont définies ci-dessous :

Code d'erreur	Signification
-1	La requête SOAP est vide
-2	La référence au coffre est vide
-3	La référence à l'opérateur est vide
-4	La référence à un rapport est vide
-5	La contrainte de rapport demandé est vide
-6	La requête SOAP n'est pas reconnue
-100 à -6	Réservé

#### Description des interfaces Web Service

Opération		Message	Type
GetVaultList	Entrée	VaultListRequestMessage	VaultListRequest
	Sortie	VaultListResponseMessage	VaultListResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage
GetVaultStatus	Entrée	VaultStatusRequestMessage	VaultStatusRequest
	Sortie	VaultStatusResponseMessage	VaultStatusResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage
QueryReport	Entrée	QueryReportRequestMessage	QueryReportRequest
	Sortie	QueryReportResponseMessage	QueryReportResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage
GetReportList	Entrée	GetReportListRequestMessage	VaultListRequest
	Sortie	GetReportListResponseMessage	VaultListResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage
QueryReportStatus	Entrée	QueryReportStatusRequestMessage	QueryReportStatusRequest
	Sortie	QueryReportStatusResponseMessage	QueryReportStatusResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage
DeleteReport	Entrée	DeleteReportRequestMessage	DeleteReportRequest
	Sortie	DeleteReportResponseMessage	DeleteReportResponse
	Erreur	FailureMessage	FailureMessage

### 3.1.3.c.1 GetVaultList

VaultListRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
OpID	1	1	nonNegativeInteger	Code opérateur transmis par l'ARJEL. Il permet d'identifier le coffre comme celui de l'opérateur interrogé.

VaultListResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultList	1	1	VaultList	Liste des coffres de l'opérateur spécifié.

VaultList				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
OpID	1	1	nonNegativeInteger	Code opérateur des coffres
VaultNumber	1	1	nonNegativeInteger	Nombre de coffres de l'opérateur
VaultListItem	1	*	VaultListItem	Information des coffres

VaultListItem				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultID	1	1	nonNegativeInteger	Numéro du coffre : unique pour les coffres de l'opérateur
VaultStatusCode	1	1	integer	Code indiquant l'état du coffre (cf. ci-dessous)

VaultStatusCode

L'état d'un coffre peut être parmi les valeurs suivantes :

Valeur	Nom	Signification
1	STATUS_OK	Le coffre est en bon état de fonctionnement
2	STATUS_MAINTENANCE	Le coffre est en maintenance
3 à 100		Réservé
-1	STATUS_FAIL	Le coffre est en défaillance générale
-2	STATUS_DISKFULL	Il n'y a plus d'espace disque disponible sur le coffre
-3	STATUS_BUSY	Le coffre est occupé (chargé)
-4	STATUS_TIMEOUT	Le coffre ne répond pas
-100 à -5		Réservé

De manière générale, les codes supérieurs à 0 indiquent un bon fonctionnement et les codes inférieurs strictement à 0 indiquent un statut défaillant. L'opérateur peut définir d'autres codes supérieurs à 100 ou inférieurs à -100.

### 3.1.3.c.2 GetVaultStatus

VaultStatusRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	VaultReference	Référence d'un coffre

VaultStatusResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultStatus	1	1	VaultStatus	État du coffre demandé

VaultReference				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
OpID	1	1	nonNegativeInteger	Code opérateur
VaultID	1	1	nonNegativeInteger	Numéro du coffre : unique pour les

				coffres de l'opérateur
--	--	--	--	------------------------

VaultStatus				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	nonNegativeInteger	Référence à un coffre
VaultStatusCode	1	1	nonNegativeInteger	Cf. description précédente 3.1.3.c.1
VaultInfo	0	1	VaultInfo	Informations systèmes sur le coffre (optionnel)

VaultInfo				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
LoadAverage	0	1	integer	Indicateur de charge du coffre
Capacity	0	1	integer	Capacité disque restante du coffre en Gio (2^10)

LoadAverage

Entier. 1 pour une faible activité, 2 pour une activité moyenne, 3 pour une forte activité, 4 pour une très forte activité. Lors d'une très forte activité, la demande de traces pourra être différée.

### 3.1.3.c.3 QueryReport

QueryReportRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportConstraint	1	1	ReportConstraint	Contrainte de rapport à générer

La contrainte de génération d'un rapport prend la forme :

- soit d'un intervalle de dates d'horodatage ;
- soit d'un intervalle d'identifiants.

QueryReportResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportStatus	1	1	ReportStatus	Statut du rapport

ReportConstraint				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	ReportStatus	Référence à un coffre
Constraint	1	1	Constraint	Contrainte demandée pour la génération du rapport

Constraint				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ConstraintDate	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de création de la contrainte. Il s'agit de la date de demande du rapport.
DateRange EvtIDRange	1 1	1 1	DateRange EvtIDRange	Contrainte sur un intervalle de date Contrainte sur un intervalle d'événement

La contrainte peut porter soit sur un intervalle de date d'horodatage, soit sur un intervalle d'identifiant d'événement (cf. structure d'une donnée de validation).

DateRange				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
DateBegin	1	1	date-aammjjhhmmss	Date de début de l'intervalle
DateEnd	0	1	date-aammjjhhmmss	Date de fin de l'intervalle

Si aucune date de fin n'est indiquée, la date du dernier événement horodaté est retenue.

EvtIDRange				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
IDEvtBegin	1	1	nonNegativeInteger	Premier événement à prendre
IDEvtEnd	0	1	nonNegativeInteger	Dernier événement à prendre

Si aucun dernier événement n'est indiqué, le dernier événement traité par le coffre est retenu.

ReportStatus				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportReference	1	1	ReportReference	Référence à un rapport
ReportStatusCode	1	1	integer	État du rapport
ReportConstraint	1	1	ReportConstraint	Contrainte lors de la création du rapport
ReportInfo	0	1	ReportInfo	Information sur le rapport s'il a été généré

ReportStatusCode

L'état d'un rapport peut être parmi les valeurs suivantes :

État d'un rapport	Nom	Signification
1	REPORT_OK	Le rapport est généré et prêt à être téléchargé
2	REPORT_DELETED	Le rapport a été supprimé (utilisé exclusivement avec le service DeleteReport)
3	REPORT_GENPRE	Le rapport est en préparation (étape 1 de génération)
4	REPORT_GEN	Le rapport est en cours de génération (étape 2 de génération)
5	REPORT_GENPOST	Le rapport est en cours de finalisation (étape 3 de génération)
6	REPORT_GENFAIL	La génération du rapport a échoué
7	REPORT_NOTEXIST	Le rapport n'existe pas
8-100		Réservé

L'opérateur peut définir d'autres codes supérieurs à 100. Les codes REPORT\_GENPRE, REPORT\_GEN et REPORT\_GENPOST permettent de définir sur une échelle de 3 l'avancement de la génération du rapport. L'opérateur est libre d'utiliser ce niveau de détail, dans le cas où il n'utilise qu'un seul état, REPORT\_GEN est à préférer.

ReportReference				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	VaultReference	Référence au coffre du rapport
ReportID	1	1	nonNegativeInteger	Identifiant de rapport (unique par coffre)

ReportConstraint				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	VaultReference	Référence au coffre du rapport
Constraint	1	1	Constraint	Contrainte demandée pour générer le rapport

ReportInfo				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
GenerationDate	1	1	date-aammjjhhmmss	Date à laquelle le rapport a été généré
URI	1	1	anyURI	URI de téléchargement du rapport (HTTPS)

Size	1	1	nonNegativeInteger	Taille du rapport en octet
Fingerprint	1	1	string	SHA256 du rapport en hexadécimale.

### 3.1.3.c.4 GetReportList

GetReportListRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
VaultReference	1	1	VaultReference	Référence du coffre à interroger

GetReportListResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportList	1	1	ReportList	Liste des rapports

ReportList				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportNumber	1	1	nonNegativeInteger	Nom de rapport en cours de traitement ou disponible dans le coffre
ReportListItem	1	0	ReportListItem	Rapport

ReportListItem				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportReference	1	1	ReportReference	Référence du rapport
ReportStatusCode	1	1	ReportListItem	État du rapport

### 3.1.3.c.5 GetReportStatus

GetReportStatusRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportReference	1	1	ReportReference	Référence du rapport à interroger

GetReportStatusResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportStatus	1	1	ReportStatus	État du rapport

### 3.1.3.c.6 GetReportStatus

DeleteReportRequest				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportReference	1	1	ReportReference	Référence du rapport à supprimer

DeleteReportResponse				
Entité XML	Min	Max	Type	Description
ReportStatus	1	1	ReportStatus	État du rapport

Le rapport doit être marqué REPORT\_DELETED dans le statut du rapport de la réponse DeleteReportResponse. Par la suite, il sera marqué REPORT\_NOTEXIST.

#### Implémentation

Un fichier au format WSDL est disponible dans les ressources techniques du site <http://www.arjel.fr> pour faciliter l'implémentation du Web Service.

Exemple : L'outil Axis2 (<http://ws.apache.org/axis2/>) de la fondation Apache permet de générer automatiquement les classes Java associées au Web Service.

Génération du code coté client :

```
wSDL2Java -o java-client -p fr.arjel.vault.client -l java -s -uri .\wsdl\vault.wsdl
```

Génération du code coté serveur :

```
wSDL2Java -sin VaultServerInterface -scn VaultServer -o java-srv -p fr.arjel.vault.server -l java -ss -sd -ssi -s -uri .\wsdl\vault.wsdl
```

### Tests du Web Service

Un service de test de Web Service est disponible sur le site <http://soap.arjel.fr> dont la description est donnée sur <http://soap.arjel.fr/description.html>. Il permet de tester les interfaces (coté client). Le serveur de test n'implémente aucune logique : il renvoie des valeurs constantes. Par ailleurs, le Web Service de l'opérateur doit fonctionner sur HTTPS.

Exemple de requête SOAP vers la fonction GetVaultList pour l'opérateur 123456.

```
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" xmlns:SOAP-
ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/" >
  <SOAP-ENV:Body>
    <vault:VaultListRequest
xmlns:tns=http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/
xmlns:tnsA=http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/
xmlns:vault=http://vault.arjel.fr
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" >
      <vault:OpID>123456</vault:OpID>
    </vault:VaultListRequest>
  </SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

Exemple de réponse SOAP de la fonction GetVaultList. L'opérateur dispose de 2 coffres.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<soapenv:Envelope
xmlns:soapenv="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/" >
  <soapenv:Body>
    <ns1:VaultListResponse xmlns:ns1="http://vault.arjel.fr" >
      <ns1:VaultList>
        <ns1:OpID>123456</ns1:OpID>
        <ns1:VaultNumber>2</ns1:VaultNumber>
        <ns1:VaultListItem>
          <ns1:VaultID>0</ns1:VaultID>
          <ns1:VaultStatusCode>1</ns1:VaultStatusCode>
        </ns1:VaultListItem>
        <ns1:VaultListItem>
          <ns1:VaultID>1</ns1:VaultID>
          <ns1:VaultStatusCode>1</ns1:VaultStatusCode>
        </ns1:VaultListItem>
      </ns1:VaultList>
    </ns1:VaultListResponse>
  </soapenv:Body>
</soapenv:Envelope>
```

### 3.2 INTERDITS DE JEUX

L'opérateur doit interroger une infrastructure mise à disposition par l'ARJEL pour les interdits de jeux. Les interrogations menées par les opérateurs obtiennent une réponse binaire : absence ou présence dans la liste. Les procédures suivantes doivent être mises en œuvre par l'opérateur :

- à chaque demande d'ouverture de compte ou connexion d'un joueur, l'opérateur interroge le fichier des interdits sur la base d'une identification de la personne ; si la personne est inscrite, l'ouverture est bloquée ;
- périodiquement (mensuellement) chaque opérateur contrôle pour chaque joueur ayant un compte ouvert s'il est inscrit au fichier des interdits de jeu en ligne. Si un joueur a été inscrit, son compte joueur est bloqué.

Le protocole d'interrogation est un mécanisme d'interrogation de liste noire DNS (DNSBL) avec pour clef d'interrogation une empreinte cryptographique hmac-sha1 calculée sur les champs nom, prénom et date de naissance du joueur.

Les échanges DNS sont authentifiés à l'aide de l'extension DNS TSIG.

En cas de réponse positive, *i.e.* lorsque le joueur est présent dans la liste des interdits de jeu, un enregistrement de ressources de type A est défini, ainsi qu'un enregistrement TXT référençant le lieu de naissance du joueur.

La zone DNS interrogée est `interdits-arjel.fr`.

#### 3.2.1 Clef d'interrogation.

La vérification du statut d'un joueur s'appuie sur une clef d'interrogation construite à partir des paramètres suivants :

- premier prénom du joueur ;
- nom patronymique ;
- date de naissance.

Afin d'assurer la confidentialité de ces informations, la clef est le résultat d'une fonction de hachage indexée par un secret partagé entre l'opérateur de jeu et l'ARJEL.

La fonction mise en œuvre est hmac-sha1. Le secret partagé est échangé de façon sécurisée entre l'opérateur et l'ARJEL.

Cette clef est suffixée par le domaine `interdits-arjel.fr`.

#### 3.2.2 Génération de la clef d'interrogation.

Les paramètres précédents sont mis sous forme canonique, en particulier :

- le nom patronymique et le prénom sont concaténés, font l'objet d'une normalisation, avec :
  - 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 [A-Z] ;
- la date de naissance est normalisée au format "AAAAMMJJ" (chaîne de caractères) ;
- le nom et le prénom et date de naissance mis sous forme canonique sont concaténés.

Exemple de suppression des diacritiques :

Les caractères accentués sont traduits vers les caractères ASCII équivalents de la façon suivante :

caractère	Caractère ASCII	code(s)	caractère	Caractère ASCII	code(s)
-----------	-----------------	---------	-----------	-----------------	---------

		ASCII (hexa)			ASCII (hexa)
à	A	0x41		À	A 0x41
â	A	0x41		Â	A 0x41
ä	A	0x41		Ä	A 0x41
ç	C	0x43		Ç	C 0x43
é	E	0x45		É	E 0x45
è	E	0x45		È	E 0x45
ê	E	0x45		Ê	E 0x45
ë	E	0x45		Ë	E 0x45
î	I	0x49		Î	I 0x49
ï	I	0x49		Ï	I 0x49
ô	O	0x4F		Ô	O 0x4F
ö	O	0x4F		Ö	O 0x4F
ù	U	0x45		Û	U 0x45
û	U	0x45		Û	U 0x45
ü	U	0x45		Ü	U 0x45
ÿ	Y	0x45		ÿ	Y 0x45
æ	AE	0x41 0x45		Æ	AE 0x41 0x45
œ	OE	0x4F 0x45		Œ	AE 0x4F 0x45

Les autres caractères sont supprimés.

La classe de caractères finale est donc [A-Z].

En Perl, le module `Text::Iconv` permet, par exemple, d'obtenir ce résultat en réalisant une conversion vers l'encodage ASCII//TRANSLIT :

```
$ echo "àâäçéèëîïôöùûÿæ" | \
> perl -e 'use Text::Iconv;
> my $converter = Text::Iconv->new("UTF8", "ASCII//TRANSLIT");
> print $converter->convert(<STDIN>);' | hexdump -C
00000000 61 61 61 63 65 65 65 65 69 69 6f 6f 75 75 75 79 |aaceeeeeiioouuy|
00000010 61 65 6f 65 |aeoe|
```

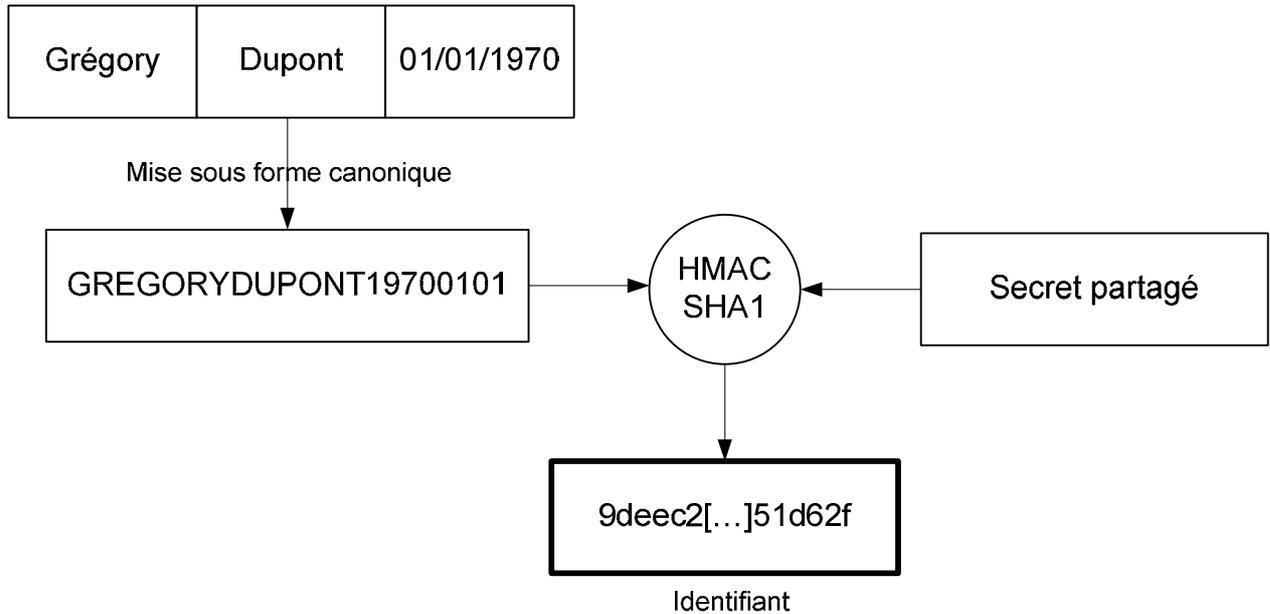
Le résultat de sortie obtenu doit être identique pour tout encodage de caractères considéré en entrée (ISO8859-1[5], UTF-8, etc.).

Exemple de mise sous forme canonique :

Soit l'utilisateur Grégory Dupont, né le 1er janvier 1970 à Paris.

La forme canonique formée par le prénom et le nom est la chaîne GREGORYDUPONT (expression régulière [A-Z]+). La forme canonique de la date est 19700101. Leur concaténation est GREGORYDUPONT19700101 (expression régulière [A-Z]+[0-9]{8}).

Ce texte et la clef partagée sont passés en entrée de la fonction hmac-sha1. L'empreinte hmac-sha1 doit être générée au format hexadécimal, soit une chaîne de 40 caractères imprimables (expression régulière [a-z0-9]{40}).



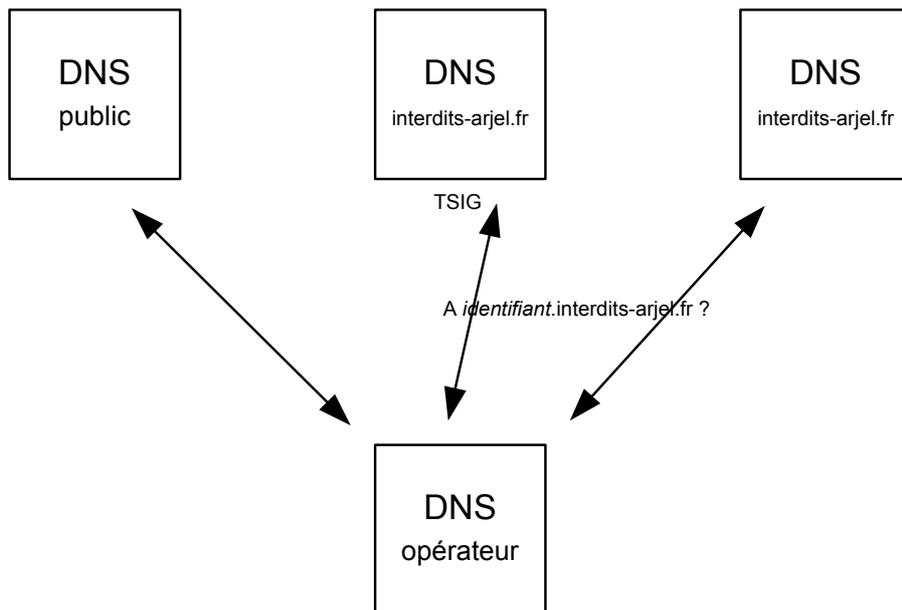
Exemples :

Nom	Prénom	Date de naissance	Forme canonique	Secret	Empreinte
Dupont	Jean	30/02/1970	JEANDUPONT19700230	Secret!	56a48a5d07a0f82108f9032fc01af423d45085f8
LÆN	Lætitia	30/02/1970	LAETITALAEN19700230	123456	61f74c57b5e7eb1b9ca944d1d258a4cddb23a7cd
Raphaël Œne	Éléonore	30/02/1970	ELEONORERAPHAELOENE19700230	Bonjour1	f3b9d28ce7ee70d3125d1d5f26f6fc311b1f2539

**3.2.3 Protocole d'interrogation**

Afin que le dispositif concilie haute-disponibilité, extensibilité et sécurité des transactions, les interrogations s'appuient sur le protocole DNS, avec la mise en œuvre de l'extension de sécurité TSIG.

Le schéma de principe est le suivant :



- L'application génère, à partir des identifiants du joueur, la clef d'interrogation grâce à la fonction hmac-sha1 et du secret partagé avec l'ARJEL. Cet identifiant correspond au suffixe du nom de domaine pleinement qualifié qui fera l'objet d'une interrogation ;
- l'application effectue une résolution sur le nom `identifiant.interdits-arjel.fr`. La demande de résolution peut porter sur :
  - a. l'enregistrement de ressources A associé au nom de domaine pleinement qualifié,
  - b. l'enregistrement de ressources TXT.

Remarques :

- la résolution est effectuée par un serveur DNS récursif géré par l'opérateur et à son usage exclusif. Ce serveur DNS dispose d'un secret partagé avec les serveurs DNS de l'ARJEL, qui sera communiquée à l'opérateur, afin de mettre en oeuvre l'extension de sécurité TSIG assurant l'authenticité des transactions ;
- si l'enregistrement de ressources est absent, le joueur ayant fait l'objet de l'interrogation ne figure pas dans le fichier des interdits de jeu et peut poursuivre son inscription ou son accès au site. Dans le cas contraire, l'accès lui est interdit.

### **3.2.4 Format de la réponse DNS.**

En cas d'absence du joueur dans la liste des interdits de jeu, une erreur de type NXDOMAIN est transmise.

En cas de présence du joueur :

- l'enregistrement de ressources de type A associé est toujours `127.0.0.42` ;
- l'enregistrement de ressources de type TXT contient une chaîne de caractères formatée de la façon suivante :
  - si le pays de naissance de la personne interdite est la France, le format de la réponse est `"COMMUNE;DEPARTEMENT;FRANCE;"`,  
par exemple `"TROUVILLE;SEINE-MARITIME;FRANCE"` ;
  - si le pays de naissance de la personne interdite est un pays ou territoire étranger, le format de la réponse est `"COMMUNE;PAYS;"`,  
par exemple `"MADRID;ESPAGNE"`.

En termes de format, les pays, départements et communes français respectent exactement (i.e. au caractère près) le code officiel géographique de l'INSEE. En particulier, les nomenclatures suivantes sont prises comme références :

- noms de communes : "*Liste des communes existantes au 1er janvier 2010*", colonne NCC ;
- noms de départements : "*Liste des départements*", colonne NCC ;
- noms de pays: "*Liste des pays et territoires étrangers*", colonne LIBCOG.

Ces listes sont, au moment de la rédaction de ce dossier des exigences techniques, téléchargeables sur le site de l'INSEE, à l'adresse suivante :

<http://www.insee.fr/fr/methodes/nomenclatures/cog/telechargement.asp>.

Les termes NCC et LIBCOG sont définis à l'adresse suivante :

[http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=nomenclatures/cog/doc\\_variables.htm](http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=nomenclatures/cog/doc_variables.htm)

Seules les communes situées en pays et territoires étrangers ne sont pas soumises à cette normalisation. En pratique, la convention d'écriture suivante est appliquée à ces communes (convention identique à celle appliquée aux communes françaises) :

- suppression des diacritiques ;
- passage à la casse supérieure ;
- suppression des déterminants ;
- remplacement des espaces (simples) par des tirets.

Exemples de réponses valides :

- "CLERMONT-FERRAND;PUY-DE-DOME;FRANCE"
- "TOULON;VAR;FRANCE"
- "BAGNOLET;SEINE-SAINT-DENIS;FRANCE"
- "LAUSANNE;SUISSE"
- "SAIGON;VIET NAM DU SUD"

### **3.2.5 Sécurisation du serveur DNS.**

Le serveur DNS doit faire l'objet d'une sécurisation, plus particulièrement en termes de :

- mise à jour,
- durcissement du système d'exploitation sous-jacent,
- durcissement de la configuration (en particulier avec la limitation de la récursivité aux seuls hôtes autorisés de la plate-forme de jeu, par le biais d'une liste de contrôle d'accès).

Les adresses IP des serveurs DNS de l'opérateur sont communiquées à l'ARJEL, afin de mettre en œuvre des règles de filtrage réseau et listes de contrôle d'accès au niveau applicatif, en complément des mesures de sécurisation TSIG fondées sur un secret partagé qui seront associés à ces adresses.

La clef TSIG est fournie à l'opérateur par l'ARJEL. Cette clef, ainsi que le secret partagé hmac-sha1, font l'objet d'un renouvellement périodique. Pendant les phases de transition entre deux clefs hmac-sha1, deux empreintes seront calculées pour chaque enregistrement.

### 3.3 PROCEDURE DE CHIFFREMENT DES CODES SOURCES.

Ce document décrit une procédure permettant de transmettre à l'ARJEL des données, au format électronique, sur des supports numériques de type CD, DVD ou clef USB.

La procédure de chiffrement s'appuiera sur les logiciels libres, gratuits et multi-plateformes Truecrypt et GnuPG :

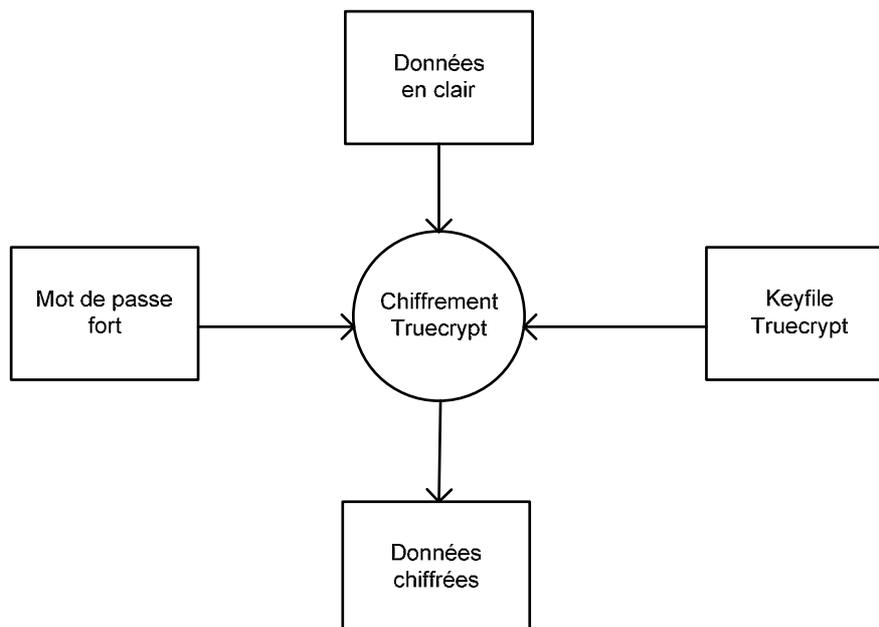
- le logiciel Truecrypt permet, dans le cadre de cette procédure, d'assurer la confidentialité des données transmises par le biais d'un algorithme de chiffrement symétrique et de secrets partagés :  
la version 6.0a du logiciel Truecrypt a reçu un Certificat de Sécurité de Premier Niveau (CSPN) par l'Agence Nationale de Sécurité des Systèmes d'Information (ANSSI). La cible de sécurité et le rapport de certification sont consultables sur le site de l'ANSSI. Le logiciel est téléchargeable, dans sa dernière version, à l'adresse suivante : <http://www.truecrypt.org/downloads>.
- le logiciel GnuPG assure, dans le cadre de cette procédure, la confidentialité d'une partie des secrets partagés de déchiffrement Truecrypt, par le biais d'un algorithme de chiffrement asymétrique basé sur une clef publique communiquée par l'ARJEL.

Le mode opératoire à suivre est décrit par la suite.

#### 3.3.1 Chiffrement avec le logiciel Truecrypt.

Le chiffrement sera réalisé à l'aide d'un fichier *keyfile* et d'un mot de passe fort.

Le schéma de principe est le suivant :



La procédure est – les commandes décrites s'appuient sur les menus d'origine de l'interface graphique de la dernière version (6.3a) du logiciel Truecrypt :

- génération d'un *keyfile*, généré par Truecrypt et d'une taille de 64 octets,
  - c. *Keyfiles > Generate Random Keyfile*
- génération d'un conteneur chiffré :
  - d. *Volumes > Create New Volume*
  - e. *Create an encrypted file container > Next,*
  - f. *Standard TrueCrypt volume > Next,*
  - g. *Volume Location > Select File > Next*
    - i. choisir un nom de fichier d'extension *.tc,*

- h. *Encryption Options > Next*
    - i. chiffrement : AES,
    - ii. empreinte : SHA512,
  - i. *Volume Size > Next*,
  - j. *Volume Password > Use Keyfiles > Next*,
    - i. saisie d'une phrase de plus de vingt caractères,
    - ii. sélection du *keyfile* précédemment généré,
  - k. *Volume Format > Format*
    - i. FAT, si suffisant, ou NTFS ;
- copie du conteneur chiffré sur le support DVD à remettre à l'ARJEL.

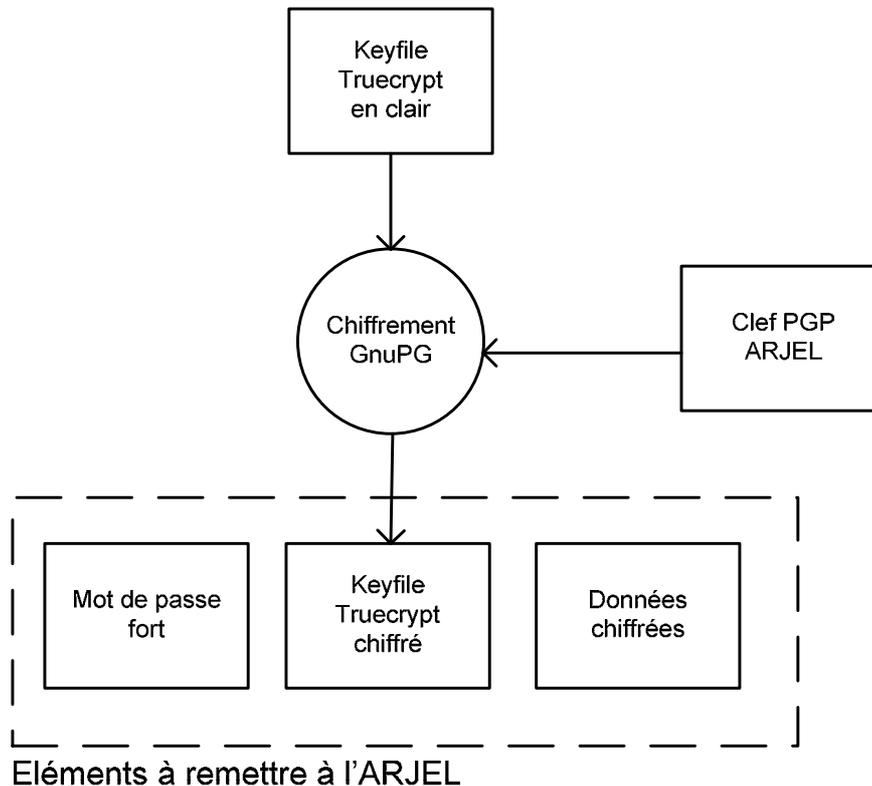
Les trois informations suivantes doivent donc être remises à l'ARJEL :

- le DVD, support du conteneur chiffré ;
- le fichier *keyfile* ;
- la phrase secrète.

La sécurité de la transmission des secrets (fichier *keyfile* et phrase secrète) doit alors être assurée.

### 3.3.2 Transmission des secrets de déchiffrement.

La protection des secrets de déchiffrement sera notamment assurée par l'utilisation du logiciel GnuPG. Le schéma de principe est le suivant :



L'empreinte de la clef publique PGP de l'ARJEL est la suivante, au format *GnuPG Party* :

KeyID	KeyOwner	Key Fingerprint	Key Size	Key Type
6F8995	ARJEL (Clef d'Echange) <a href="mailto:echange@arjel.fr">echange@arjel.fr</a>	3CD7 37D8 39DD 607B F779 5D7E A81D 52FC 026F 8995	1024	DSA

Cette clef publique est téléchargeable à l'adresse <http://www.arjel.fr/ressources/arjel.pub.txt>.

### **3.3.3 Remise des livrables.**

Les informations suivantes doivent être remises :

- le conteneur chiffré avec le logiciel Truecrypt, sur un DVD ;
- le fichier *keyfile* chiffré par GnuPG à l'aide de la clef publique PGP, sur un support de type CD, DVD ou clef USB ;
- le mot de passe fort, sur papier.

Ces informations doivent être remises dans une seule et même enveloppe lors du dépôt du dossier de demande d'agrément.