

# RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

## Autorité de régulation des jeux en ligne

### DÉCISION N° 2016-064 DU 13 OCTOBRE 2016 PORTANT MODIFICATION DE L'ANNEXE DU DOSSIER DES EXIGENCES TECHNIQUES

Le collège de l'Autorité de régulation des jeux en ligne ;

Vu 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, notamment ses articles 4, 31 et 38 ;

Vu le décret n° 2010-509 du 18 mai 2010 relatif aux obligations imposées aux opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne en vue du contrôle des données de jeux par l'Autorité de régulation des jeux en ligne, notamment son article 11 ;

Vu le décret n° 2016-1326 du 6 octobre 2016 relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnées au II de l'article 14 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 ainsi que les principes régissant leurs règles techniques ;

Après en avoir délibéré le 13 octobre 2016 ;

#### MOTIFS DE LA DÉCISION :

Considérant que le décret n° 2010-723 du 29 juin 2010 relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnées au II de l'article 14 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relatif à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne a été abrogé par le décret n° 2016-1326 du 6 octobre 2016 susvisé, lequel a édicté de nouvelles règles en matière de poker ; qu'il y a lieu d'en tirer les conséquences réglementaires en intégrant dans l'annexe du dossier des exigences techniques prévu par le décret n° 2010-509 susvisé ;

Considérant qu'il y a également lieu de modifier cette annexe pour renforcer les contrôles sur les paris hippiques ;

#### DÉCIDE :

Article 1<sup>er</sup> – A la fin de la 3<sup>ème</sup> phrase du 4<sup>ème</sup> paragraphe de la partie « **1.1.3 Instant de capture et d'enregistrement** » de l'annexe du dossier des exigences techniques sont ajoutés les mots suivants : « , tel que l'événement *POJEU* visé au 1.3.6 ».

Article 2 – Les dispositions de la partie « **1.3.2 c Poker** » de l'annexe du dossier des exigences techniques sont abrogées et remplacées par les dispositions suivantes :

« Type d'agrément : Jeux de cercle (JC)

Le « référentiel 1 » est applicable, pour l'ensemble de leur offre, pour les opérateurs :

1. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 et
2. ne proposant que les variantes Texas hold'em (Limit, Pot Limit, No Limit) et Omaha 4 High Pot Limit et
3. permettant aux joueurs de participer à ces jeux de cercle via des sites d'opérateurs titulaires d'un agrément délivré par l'AREL.

Le détail des enregistrements est précisé dans la partie 1.3.5.

Type	Signification
POINSCRIT	Inscription à un tournoi de poker ou à une partie d'argent (cash game)
POCAVE	Achat d'une cave
POPARTIE	Description d'une partie de poker (une main)
POGAIN	Gain suite à un tournoi ou à un cash game
POANNUL	Annulation d'une partie
POEVERS	Reversement des gains

Le « référentiel 2 » est applicable, pour l'ensemble de leur offre, pour les opérateurs :

1. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 qui souhaitent utiliser le référentiel 2 ;
2. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 et proposant au moins l'une des variantes suivantes : Omaha 4 High/Low Limit, Omaha 4 High/Low Pot Limit, Omaha 5 High Pot Limit, 7 Card Stud High Limit, 7 Card Stud High/Low Limit, 7 Card Stud Razz Limit ou
3. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle après le 15 septembre 2016.

Le détail des enregistrements est précisé dans la partie 1.3.6.

Type	Signification
POINSCRIT	Inscription d'un participant à un jeu de cercle
POJEU	Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle
POBILAN	Bilan financier d'un jeu de cercle
POCHAT	Achat en cours de jeu
POGAIN	Gain en cours de jeu
POANNUL	Annulation d'une participation

»

Article 3 – Les dispositions du paragraphe « **tech** » de la partie « **1.3.4.a.1.2 Cas du pari hippique – PAHIMISE** » sont abrogées et remplacées par les dispositions suivantes : « *Obligatoire, unique. Code technique interne du coupon de pari. Ce code est utilisé par l'opérateur pour identifier le pari dans la plate-forme de jeu* ».

Article 4 – Les dispositions du paragraphe « **tech** » de la partie « **1.3.4.a.2 Gain pour un joueur sur un pari** » sont abrogées et remplacées par les dispositions suivantes : « *Obligatoire, unique. Code technique du pari gagné identique à celui utilisé lors de la mise sur le pari* ».

Article 5 – La partie « **1.3.5 Evenement de jeu : Poker** » est ainsi modifiée :

1. Le titre est complété par l'ajout des mots : « - Référentiel 1 » ;
2. Avant le premier paragraphe sont insérées les dispositions suivantes :

« Le « référentiel 1 » est applicable, pour l'ensemble de leur offre, pour les opérateurs :

1. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 et
2. ne proposant que les variantes Texas hold'em (Limit, Pot Limit, No Limit) et Omaha 4 High Pot Limit et
3. permettant aux joueurs de participer à ces jeux de cercle via des sites d'opérateurs titulaires d'un agrément délivré par l'AREL. »

Article 6 – La partie « **1.3.6 Observation d'une partie de poker – POOBS** » est supprimée.

Article 7 – Avant la partie « **1.4 Exemples d'enregistrements de jeu** », il est inséré une nouvelle partie : « *1.3.6 Evènement de jeu : Poker - Référentiel 2* », conformément à l'annexe I de la présente décision ».

Article 8 – Le titre de la partie « **1.4.2 Poker** » est complété par l'ajout des mots suivants : « - Référentiel 1 ».

Article 9 - Avant la partie « **1.5 Traduction des noms des structures et des valeurs prédéfinies** », il est inséré une nouvelle partie : « *1.4.3 Poker - Référentiel 2* », conformément à l'annexe II de la présente décision ».

Article 10 – Le directeur général de l'Autorité est chargé de l'exécution de la présente décision, qui sera publiée sur le site internet de l'Autorité de régulation des jeux en ligne.

**Fait à Paris, le 13 octobre 2016 ;**

**Le président de l'Autorité  
de régulation des jeux en ligne**

**C. COPPOLANI**

## Annexe I

### 1.3.6 Evènement de jeu : Poker - Référentiel 2

Le « référentiel 2 » est applicable, pour l'ensemble de leur offre, pour les opérateurs :

1. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 et qui souhaitent utiliser le référentiel 2 ;
2. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle avant le 15 septembre 2016 et proposant au moins l'une des variantes suivantes : Omaha 4 High/Low Limit, Omaha 4 High/Low Pot Limit, Omaha 5 High Pot Limit, 7 Card Stud High Limit, 7 Card Stud High/Low Limit, 7 Card Stud Razz Limit ou
3. ayant obtenu leur agrément jeux de cercle après le 15 septembre 2016.

Les jeux de cercle utilisent généralement un logiciel téléchargé (*client lourd*) et peuvent reposer sur l'utilisation d'une plateforme tierce (partage des joueurs entre plusieurs opérateurs). Ces conditions ne modifient pas les exigences d'archivage des données.

Toutefois, certains évènements (ex : POJEU) sont des *évènements de synthèse* qui regroupent les informations de jeu de plusieurs joueurs. **Pour cette raison, les évènements de ce type sont directement enregistrés dans le coffre-fort sans acquittement. Ces évènements sont précisés dans la suite du document.**

### 1.3.6.a Principe de fonctionnement

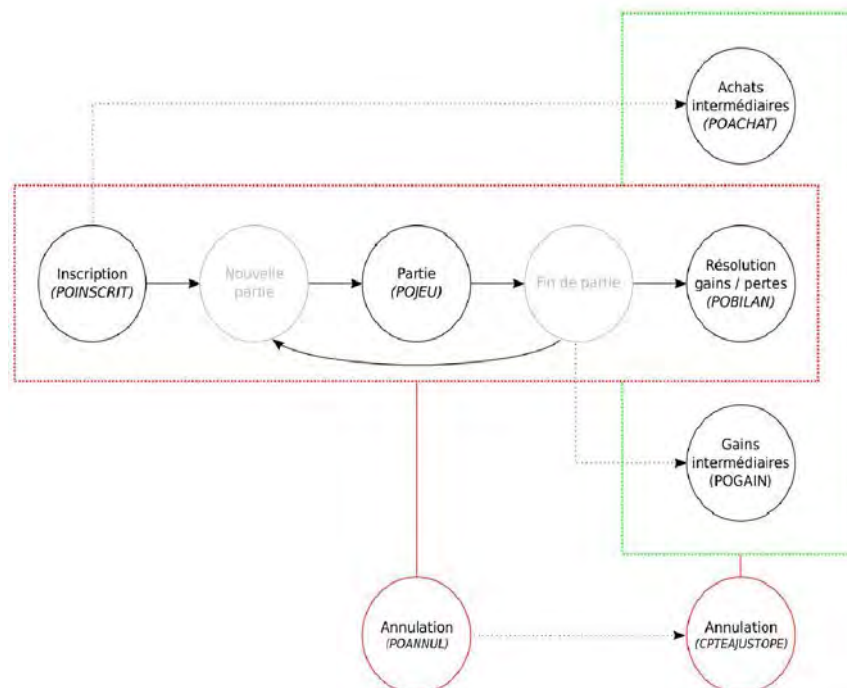
Chaque jeu de cercle obéit à un même principe général de fonctionnement même si des règles de jeu spécifiques s'appliquent. Ce principe se décompose en trois étapes qui sont les suivantes :

- Un joueur s'inscrit pour prendre part à un jeu de cercle selon des règles définies. (POINSCRIT)
- Le joueur effectue une ou plusieurs *parties*. (POJEU)
- Lorsque le jeu se termine, le participant retire ses gains éventuels sur son compte. (POBILAN)

D'autres événements peuvent survenir au cours d'un *jeu de cercle* :

- Selon les règles, au cours du jeu, le participant peut faire un achat en rapport avec celui-ci. (POACHAT)
- Le participant, au cours du jeu, peut obtenir un gain intermédiaire crédité sans délai sur son compte. (POGAIN)
- L'opérateur de jeu ou le participant peuvent abandonner un *jeu de cercle* en cours pour diverses raisons (POANNUL). Dans ce cas les sommes engagées sont remboursées selon les conditions prévues. L'utilisation d'un événement CPTAJUSTOPE en complément de POANNUL peut être nécessaire pour compenser les achats (POACHAT) ou gains (POGAIN) intermédiaires.

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



### 1.3.6.b Traçabilité

La traçabilité des opérations de jeu est un besoin essentiel du contrôle. Cette notion recouvre la capacité de pouvoir associer entre eux différents événements selon des critères de regroupement établis.

Le code `Tech` est l'identifiant unique d'un *jeu de cercle* sur la plateforme d'un opérateur de jeu. Tous les événements rattachés à un même *jeu de cercle* utilisent le même code `Tech`.

Le code `Inscription` est un code unique généré lors de l'inscription d'un joueur à un *jeu de cercle* (POINSCRIT). Ce code est présent dans tous les événements rattachés à une même inscription. Si un

joueur effectue plusieurs inscriptions à un même *jeu de cercle* (ex : format *multi-entrée*), chacune dispose de son propre code `Inscription`.

Chaque partie d'un même *jeu de cercle* (code `Tech` identique) dispose d'un code `Pool` qui est unique. Si plusieurs `POJEU` décrivent une même partie, chaque `POJEU` utilise le même code `Pool`.

*Attention, les règles d'un jeu peuvent introduire des marqueurs de traçabilité supplémentaires en complément de `Tech` et `Pool`.*

### 1.3.6.c Évènements

#### **1.3.6.c.1 Inscription d'un participant à un jeu de cercle - <POINSCRIT>**

Le participant peut s'inscrire une ou plusieurs fois à un *jeu de cercle* si le format le lui autorise. Pour chaque inscription, l'évènement `POINSCRIT` enregistre toutes les informations relatives au joueur. Il spécifie en particulier le code `Tech` et le code `Inscription` qui permet la traçabilité des évènements.

L'inscription pouvant être une opération marchande, l'évènement dispose de tous les champs nécessaires pour décrire un mouvement financier.

POINSCRIT		
Balise XML	Type	Description
<i>supervision</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquittement du joueur. (optionnel, défaut: false)
<i>retransmission</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. (optionnel, défaut: false)
<i>test</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. (optionnel, défaut: false)
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoffre	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
HashJoueur	types:sha1	Signature cryptographique de l'identité du joueur.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
IDSession	xs:string	Identifiant de la session.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.

Description	xs:string	Description du jeu de cercle.								
Format	cercle:format	Format du jeu de cercle. Le tableau ci-dessous détaille la nomenclature attendue pour la description du format du jeu de cercle :								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Code</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CG</td> <td>Jeu de cercle en <i>cash-game</i>. Lors d'une partie en <i>cash-game</i> les participants jouent avec des jetons à tout moment et directement convertibles en argent.</td> </tr> <tr> <td>T[ /d ]</td> <td>Jeu de cercle en tournoi. Lors d'un tournoi les joueurs jouent à l'aide de jetons. Le classement à l'issue du tournoi détermine le ou les vainqueurs ainsi que les gains. Le paramètre : code `d` peut prendre une ou plusieurs valeurs parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• A : achats intermédiaires autorisés. (ex: «<i>cave</i>»)</li> <li>• G : gains intermédiaires autorisés. (ex: «<i>bounty</i>»)</li> <li>• M : tournoi multi-entrée.</li> <li>• S : satellite</li> </ul> Par exemple: T /AS.</td> </tr> <tr> <td>TDV</td> <td>Jeu de cercle en tournoi à dotation variable. Lorsque les gains potentiels d'un joueur ne sont pas uniquement liés à son classement (ex: coefficient multiplicateur aléatoire).</td> </tr> </tbody> </table>	Code	Description	CG	Jeu de cercle en <i>cash-game</i> . Lors d'une partie en <i>cash-game</i> les participants jouent avec des jetons à tout moment et directement convertibles en argent.	T[ /d ]	Jeu de cercle en tournoi. Lors d'un tournoi les joueurs jouent à l'aide de jetons. Le classement à l'issue du tournoi détermine le ou les vainqueurs ainsi que les gains. Le paramètre : code `d` peut prendre une ou plusieurs valeurs parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• A : achats intermédiaires autorisés. (ex: «<i>cave</i>»)</li> <li>• G : gains intermédiaires autorisés. (ex: «<i>bounty</i>»)</li> <li>• M : tournoi multi-entrée.</li> <li>• S : satellite</li> </ul> Par exemple: T /AS.	TDV	Jeu de cercle en tournoi à dotation variable. Lorsque les gains potentiels d'un joueur ne sont pas uniquement liés à son classement (ex: coefficient multiplicateur aléatoire).
		Code	Description							
		CG	Jeu de cercle en <i>cash-game</i> . Lors d'une partie en <i>cash-game</i> les participants jouent avec des jetons à tout moment et directement convertibles en argent.							
T[ /d ]	Jeu de cercle en tournoi. Lors d'un tournoi les joueurs jouent à l'aide de jetons. Le classement à l'issue du tournoi détermine le ou les vainqueurs ainsi que les gains. Le paramètre : code `d` peut prendre une ou plusieurs valeurs parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• A : achats intermédiaires autorisés. (ex: «<i>cave</i>»)</li> <li>• G : gains intermédiaires autorisés. (ex: «<i>bounty</i>»)</li> <li>• M : tournoi multi-entrée.</li> <li>• S : satellite</li> </ul> Par exemple: T /AS.									
TDV	Jeu de cercle en tournoi à dotation variable. Lorsque les gains potentiels d'un joueur ne sont pas uniquement liés à son classement (ex: coefficient multiplicateur aléatoire).									
SoldeAvant	xs:decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier. ( <i>optionnel</i> )								
SoldeMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite SoldeAvant</i> )								
SoldeAprès	xs:decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier. ( <i>nécessite SoldeAvant</i> )								
BonusAvant	xs:decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier. ( <i>obligatoire si SoldeAvant n'est pas présent</i> )								
BonusMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite BonusAvant</i> )								
BonusAprès	xs:decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier. ( <i>nécessite BonusAvant</i> )								

### 1.3.6.c.2 Déroulement d'une partie lors d'un jeu de cercle - <POJEU>

L'évènement POJEU décrit le déroulement d'une partie lors d'un *jeu de cercle*. Il peut s'agir d'un évènement associé à un joueur et ne restituant que son point de vue ou d'un évènement de synthèse restituant le déroulé de l'ensemble de la partie (avec l'activité de chaque joueur). **Seuls des évènements du deuxième type sont attendus pour décrire des parties de *poker*. Pour cette raison et pour le *poker*, l'archivage des évènements POJEU ne nécessite pas d'acquiescement préalable du joueur.**

Chaque évènement POJEU dispose des codes Tech et Pool pour la traçabilité. Le code Inscription, lui aussi nécessaire aux opérations de contrôle, est précisé dans la liste des participants pour chacun d'entre eux s'il s'agit d'un évènement de synthèse.

POJEU		
Balise XML	Type	Description
supervision	xs:boolean	Attribut indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquiescement du joueur. (optionnel, défaut : false)
retransmission	xs:boolean	Attribut indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. (optionnel, défaut : false)
test	xs:boolean	Attribut indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. (optionnel, défaut : false)
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoffre	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
Pool	types:reference	Identifiant unique d'une partie dans un jeu de cercle.
Participants		Liste des participants. Chaque participant est décrit à l'aide de l'élément Joueur détaillé pour chaque règle de jeu. (voir les parties portant sur ce sujet à partir de 1.4) Dans le cas d'un évènement de synthèse, au moins deux participants sont nécessaires.
Regle	types:canonical	Codification de la règle de jeu appliquée. Voir 1.3.6.d
Description	xs:string	Description de la règle de jeu appliquée.
Info	xs:string	Informations complémentaires sur la partie. (optionnel)
Jeu		Déroulement de la partie du jeu de cercle en cours à l'aide d'un ou plusieurs sous-éléments <Tour> (voir ci-dessous).

Le tableau suivant décrit le contenu du sous-élément Tour nécessaire à la description du déroulement d'une partie.

Tour		
Balise XML	Type	Description
name	xs:string	Attribut indiquant le nom du tour. (obligatoire, unique au sein d'un même POJEU)
Timestamp	xs:dateTime	Date et heure du début du tour à la seconde près (UTC).
Action		Action de jeu. Les actions de jeu possibles sont décrites dans les règles de jeu à partir du paragraphe 1.3.6.d (au moins une action par tour)



Total	types: nonNegativeDecimal	Total des mises engagées dans le tour.
-------	---------------------------	--

### **1.3.6.c.3 Bilan financier d'un jeu de cercle - <POBILAN>**

À l'issue d'un *jeu de cercle*, l'évènement POBILAN permet à l'opérateur d'informer des différents versements dans les compartiments financiers d'un joueur en fonction de ses gains et/ou pertes. Si le joueur a perdu l'ensemble des sommes engagées, un POBILAN avec mouvement financier nul est généré pour indiquer la fin de la participation au jeu.

POBILAN		
Balise XML	Type	Description
<i>supervision</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquittement du joueur. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
<i>retransmission</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
<i>test</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoffre	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
HashJoueur	types:sha1	Signature cryptographique de l'identité du joueur.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
IDSession	xs:string	Identifiant de la session.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
SoldeAvant	xs:decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier. ( <i>optionnel</i> )
SoldeMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite SoldeAvant</i> )
SoldeAprès	xs:decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier. ( <i>nécessite SoldeAvant</i> )
BonusAvant	xs:decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier. ( <i>obligatoire si SoldeAvant n'est pas présent</i> )
BonusMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite BonusAvant</i> )
BonusAprès	xs:decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier. ( <i>nécessite BonusAvant</i> )

### **1.3.6.c.4 Achat en cours de jeu - <POACHAT>**

Il s'agit d'une opération marchande liée au *jeu de cercle* lors duquel elle intervient et réalisée à l'initiative du joueur. Cet évènement ne peut intervenir qu'entre un évènement POINSCRIT et un évènement POBILAN, si les règles du jeu le permettent.

POACHAT		
Balise XML	Type	Description
<i>supervision</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquittement du joueur. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
<i>retransmission</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
<i>test</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoff re	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
HashJoueur	types:sha1	Signature cryptographique de l'identité du joueur.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
IDSession	xs:string	Identifiant de la session.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
Description	xs:string	Description de l'opération.
SoldeAvant	xs:decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier. ( <i>optionnel</i> )
SoldeMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite SoldeAvant</i> )
SoldeAprès	xs:decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier. ( <i>nécessite SoldeAvant</i> )
BonusAvant	xs:decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier. ( <i>obligatoire si SoldeAvant n'est pas présent</i> )
BonusMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite BonusAvant</i> )
BonusAprès	xs:decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier. ( <i>nécessite BonusAvant</i> )

### 1.3.6.c.5 Gain en cours de jeu - <POGAIN>

Il s'agit d'une opération marchande liée au *jeu de cercle* au cours duquel elle intervient et visant à créditer directement le compte d'un joueur sans attendre la fin du jeu en cours. Cet événement ne peut intervenir qu'entre un événement POINSCRIT et un événement POBILAN, si les règles du jeu le permettent.

POGAIN		
Balise XML	Type	Description
<i>supervision</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquittement du joueur. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
<i>retransmission</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
<i>test</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. ( <i>optionnel, défaut : false</i> )
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoffre	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
HashJoueur	types:sha1	Signature cryptographique de l'identité du joueur.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
IDSession	xs:string	Identifiant de la session.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
Description	xs:string	Description de l'opération.
SoldeAvant	xs:decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier. ( <i>optionnel</i> )
SoldeMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite SoldeAvant</i> )
SoldeApres	xs:decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier. ( <i>nécessite SoldeAvant</i> )
BonusAvant	xs:decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier. ( <i>obligatoire si SoldeAvant n'est pas présent</i> )
BonusMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite BonusAvant</i> )
BonusApres	xs:decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier. ( <i>nécessite BonusAvant</i> )

### **1.3.6.c.6 Annulation d'une participation - <POANNUL>**

Cet évènement est enregistré suite à l'initiative du participant ou de l'opérateur d'annuler une inscription à un *jeu de cercle* et tous les évènements qui lui sont liés.

Cet évènement a charge de refléter le remboursement de l'inscription par un mouvement financier.

Si d'autres évènements financiers sont indirectement liés à cette inscription et doivent faire l'objet d'un ajustement, ceux-ci doivent être indiqués à l'aide d'un évènement CPTEAJUSTOPE.

POANNUL		
Balise XML	Type	Description
<i>supervision</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est transmis par l'opérateur sans acquittement du joueur. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
<i>retransmission</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est une retransmission d'un évènement. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
<i>test</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant que l'évènement est un test et qu'il ne doit pas être pris en compte par l'ARJEL. ( <i>optionnel, défaut: false</i> )
IDOper	types:opId	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL.
IDCoff re	types:numId	Numéro d'identification du coffre dans l'infrastructure de l'opérateur.
DateEvt	xs:dateTime	Date et heure de l'évènement de jeu à la seconde près (UTC).
IDEvt	types:numId	Numéro d'identification unique de l'évènement dans le coffre.
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
HashJoueur	types:sha1	Signature cryptographique de l'identité du joueur.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
IDSession	xs:string	Identifiant de la session.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Tech	types:reference	Identifiant unique du jeu de cercle.
Motif	xs:string	Motif de l'annulation.
SoldeAvant	xs:decimal	Montant du compartiment solde avant le mouvement financier. ( <i>optionnel</i> )
SoldeMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite SoldeAvant</i> )
SoldeAprès	xs:decimal	Montant du compartiment solde après le mouvement financier. ( <i>nécessite SoldeAvant</i> )
BonusAvant	xs:decimal	Montant du compartiment bonus avant le mouvement financier. ( <i>obligatoire si SoldeAvant n'est pas présent</i> )
BonusMouvement	types: nonNegativeDecimal	Valeur du mouvement financier. ( <i>valeur absolue, nécessite BonusAvant</i> )
BonusAprès	xs:decimal	Montant du compartiment bonus après le mouvement financier. ( <i>nécessite BonusAvant</i> )

### 1.3.6.d Règles de jeu : Poker

Le décret *relatif aux catégories de jeux de cercle mentionnées au II de l'article 14 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne* décrit les règles du jeu de poker, définit les notions utilisées ci-dessous et énonce les versions et variantes de jeu autorisées en ligne.

L'objectif du jeu de poker est de remporter le *pot*, en ayant la meilleure *main*.

Il se joue en tours successifs pendant lesquels, à tour de rôle, les joueurs peuvent, en fonction de la variante, piocher une ou plusieurs cartes, défausser une ou plusieurs cartes, passer leur tour de parole, miser ou se coucher.

La partie se termine à la fin du dernier tour ou s'il n'y a plus qu'un joueur dans la partie. S'il y a plus d'un joueur, les mains sont classées les unes par rapport aux autres en fonction de la variante, les meilleures mains se partagent le *pot*.

Une *main* se compose des cartes en possession du joueur (*cartes privées*) et éventuellement de cartes partagées (*cartes communes*). De plus, chaque carte peut être *ouverte* (visible de tous les joueurs) ou *fermées* (visible du seul propriétaire).

#### **1.3.6.d.1 Description des participants**

Chaque participant prenant part à la partie de poker en cours correspond à un élément XML <Joueur> décrit ci-dessous. Les participants sont listés dans le sous-élément <Participants> de l'évènement <POJEU>.

**Description d'un participant - <Joueur>**

Joueur		
Balise XML	Type	Description
IDOper	types:opld	Numéro d'identification de l'opérateur fourni par l'ARJEL. (obligatoire pour les joueurs d'un opérateur agréé par l'ARJEL)
Oper	xs:string	Nom de l'opérateur. (obligatoire si IDOper n'est pas présent)
Pays	xs:string	Pays de rattachement de l'opérateur au format ISO 3166-1 Alpha-2. (obligatoire si IDOper n'est pas présent)
IDJoueur	xs:string	Identifiant unique du joueur auprès de l'opérateur de jeu.
IPJoueur	types:publicIP	Adresse IP du joueur.
Slege	types: nonNegativeDecimal	Numéro du siège.
Inscription	types:reference	Identifiant unique d'inscription.
Finance	poker:finance	Informations financières relatives au joueur.

Les informations financières du joueur attendues dans le sous-élément `Finance` sont décrites de la manière suivante :

Finance		
Balise XML	Type	Description
Net	xs:decimal	Balance à l'issue de la partie.
Total	types: nonNegativeDecimal	Total des mises engagées.
CaveAvant	types: nonNegativeDecimal	Valeur de la cave au début de la partie.
CaveApres	types: nonNegativeDecimal	Valeur de la cave à la fin de la partie.
Rake	types: nonNegativeDecimal	Rake prélevé. (optionnel)

### **1.3.6.d.2 Description des actions**

Chaque élément XML correspond à une action possible au sein d'un sous-élément `Tour` dans l'évènement `POJEU`.

#### **Mise effectuée au cours d'une partie de Poker- <Bet>**

Bet		
Balise XML	Type	Description
<i>name</i>	poker:betType	<i>Attribut</i> indiquant la nature de la mise. Les valeurs autorisées sont indiquées dans la liste suivante : <ul style="list-style-type: none"> <li>• ante</li> <li>• small blind</li> <li>• big blind</li> <li>• bring-in</li> <li>• bet</li> <li>• call</li> <li>• raise</li> <li>• allin</li> </ul>
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur effectuant l'action.
Valeur	types: nonNegativeDecimal	Valeur de la mise. Cette valeur correspond à la somme ajoutée au pot lors de la mise.

#### **Distribuer ou piocher une carte - <Draw>**

Draw		
Balise XML	Type	Description
<i>ouverte</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant si la carte est ouverte (visible de tous les joueurs). (optionnel, défaut : false)
<i>commune</i>	xs:boolean	<i>Attribut</i> indiquant si la carte est commune (partagée par tous les joueurs). (optionnel, défaut : false)
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur possédant la carte. (optionnel lorsque la carte est commune)
Valeur	xs:nonNegativeInteger	Valeur de la carte. (voir 1.3.6.d.3)

#### **Parole- <Check>**

Check		
Balise XML	Type	Description
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur effectuant l'action.

**Se coucher - <Fold>**

Fold		
Balise XML	Type	Description
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur effectuant l'action.

**Défausser une carte - <Discard>**

Discard		
Balise XML	Type	Description
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur possédant la carte. <i>(optionnel lorsque la carte est commune)</i>
Valeur	xs:nonNegativeInteger	Valeur de la carte. <i>(voir 1.4.3)</i>

**Révéler une carte - <Reveal>**

Cette action est utilisée pour indiquer qu'une carte auparavant invisible de l'ensemble des joueurs a été révélée à ces derniers. Cette action est utilisée en fin de partie lorsque les joueurs révèlent leur main pour déterminer le gagnant.

Reveal		
Balise XML	Type	Description
Siege	xs:nonNegativeInteger	Numéro du siège du joueur possédant la carte. <i>(optionnel lorsque la carte est commune)</i>
Valeur	xs:nonNegativeInteger	Valeur de la carte. <i>(voir 1.4.3)</i>

**1.3.6.d.3 Codification des cartes**

Une carte est codifiée à l'aide d'un entier pouvant prendre une valeur de 0 à 51 (inclus) en fonction de la couleur et de la valeur conformément au tableau ci-dessous :

Couleur	Valeur faciale												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	D	R	A
Trèfle	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Carreau	1	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49
Cœur	2	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50
Pique	3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	51

**1.3.6.d.4 Précisions sur l'utilisation de <POACHAT>**

L'évènement POACHAT est utilisé au Poker afin d'indiquer l'achat d'une cave en cours de jeu. L'évènement POACHAT ne nécessite pas d'indiquer la quantité de jetons achetés.

### 1.3.6.d.5 Variantes autorisées

Le tableau ci-dessous liste, à titre indicatif et pour les différentes variantes autorisées par l'ARJEL par décret, les codes à utiliser pour `Regle` dans un `POJEU` et le détail des actions autorisées dans un tour. Les tours `bet` et `reveal` sont des tours spéciaux, respectivement pour les mises obligatoires (*blindes, antes*) et la révélation des cartes en fin de partie.

Nom	Code	Tour	Bet	Draw	Check	Fold	Discard	Reveal
Texas Hold'em <i>Limit</i>	THL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
Texas Hold'em <i>Pot Limit</i>	THPL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
Texas Hold'em <i>No Limit</i>	THNL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
Omaha 4 High <i>Pot Limit</i>	O4HPL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
Omaha 4 <i>High/Low Limit</i>	O4JL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
Omaha 4 High/Low <i>Pot Limit</i>	O4JPL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui



Omaha 5 High <i>Pot Limit</i>	05HPL	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-flop	oui	oui	oui	oui	non	oui
		flop	oui	3	oui	oui	non	oui
		turn	oui	1	oui	oui	non	oui
		river	oui	1	oui	oui	non	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui
7 Card Stud High <i>Limit</i>	7SHL	bet	oui	non	non	non	non	non
		bring-in	oui	oui	oui	oui	non	oui
		4th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		5th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		6th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		7th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
reveal	non	non	non	non	non	oui		
7 Card Stud High/Low <i>Limit</i>	7S JL	bet	oui	non	non	non	non	non
		bring-in	oui	oui	oui	oui	non	oui
		4th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		5th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		6th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		7th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
reveal	non	non	non	non	non	oui		
7 Card Stud Razz <i>Limit</i>	7SLL	bet	oui	non	non	non	non	non
		bring-in	oui	oui	oui	oui	non	oui
		4th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		5th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		6th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
		7th st	oui	oui	oui	oui	non	oui
reveal	non	non	non	non	non	oui		
Triple Draw deuce to seven Lowball <i>Limit</i>	2T7TD	bet	oui	non	non	non	non	non
		pre-draw	oui	oui	oui	oui	non	oui
		1st draw	oui	oui	oui	oui	oui	oui
		2nd draw	oui	oui	oui	oui	oui	oui
		3rd draw	oui	oui	oui	oui	oui	oui
		reveal	non	non	non	non	non	oui

## Annexe II

### 1.4.3 Poker - Référentiel 2

#### 1.4.3.a Inscription d'un participant à un tournoi

Le joueur s'inscrit à un tournoi pour le jour même en utilisant le solde de son compte.

```
<POINSCRIT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:00:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001337</IDEvt>
  <IDJoueur>arjel-demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>National Poker Tour 01 janvier 2016</Description>
  <Format>T</Format>
  <SoldeAvant>1000.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>900.00</SoldeApres>
</POINSCRIT>
```

#### 1.4.3.b Achat en cours de jeu

Le joueur réalise un achat en cours de jeu, dans cet exemple l'achat d'une cave, à l'aide du solde de son compte.

```
<POACHAT>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:00:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001338</IDEvt>
  <IDJoueur>arjel-demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>Achat de cave (100 jetons).</Description>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>880.00</SoldeApres>
</POACHAT>
```

### 1.4.3.c Gain en cours de jeu

Le joueur réalise un gain en cours de jeu instantanément crédité sur son compte, dans cet exemple l'accomplissement d'une « bounty » sur un autre joueur.

```
<POGAIN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:00:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001340</IDEvt>
  <IDJoueur>arjel-demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Description>Bonus bounty pour l'élimination de arjel-demo02.</Description>
  <SoldeAvant>880.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>980.00</SoldeApres>
</POGAIN>
```

### 1.4.3.d Bilan financier à la fin d'un jeu de cercle

Le joueur a participé à un tournoi et a remporté des gains à l'issue de celui-ci. La sortie d'un joueur d'une partie en cash-game utilise le même évènement pour re-créditer son compte.

```
<POBILAN>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:00:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001341</IDEvt>
  <IDJoueur>arjel-demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <SoldeAvant>980.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>500.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1480.00</SoldeApres>
</POBILAN>
```

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

Le joueur s'est inscrit à un tournoi qui a été annulé, son inscription lui est remboursée.

```
<POANNUL>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:00:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001361</IDEvt>
  <IDJoueur>arjel-demo01</IDJoueur>
  <HashJoueur>A94A8FE5CCB19BA61C4C0873D391E987982FBBD3</HashJoueur>
  <IPJoueur>192.2.0.42</IPJoueur>
  <IDSession>demo-session</IDSession>
  <Inscription>ticket-0</Inscription>
  <Tech>NPT16</Tech>
  <Motif>Annulation Tournoi National Poker Tour 01 janvier 2016</Motif>
  <SoldeAvant>900.00</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>100.00</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>1000.00</SoldeApres>
</POANNUL>
```

### 1.4.3.f Partie de Poker

Exemple d'une partie de poker enregistrée à l'aide d'un évènement POJEU.

```
<POJEU>
  <IDOper>0099</IDOper>
  <IDCoffre>1</IDCoffre>
  <DateEvt>2016-01-01T00:10:00</DateEvt>
  <IDEvt>0000001360</IDEvt>
  <Tech>WW-94703142</Tech>
  <Pool>1</Pool>
  <Participants>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>999-test-999</IDJoueur>
      <Pays>FR</Pays>
      <IPJoueur>2001:db8::1</IPJoueur>
      <Siege>7</Siege>
      <Inscription>inscript-0</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.04</Net>
        <Total>0.04</Total>
        <Stackin>1.52</Stackin>
        <Stackout>1.48</Stackout>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>000-test-001</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::2</IPJoueur>
      <Siege>8</Siege>
      <Inscription>inscript-1</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.02</Net>
        <Total>0.02</Total>
        <Stackin>3.55</Stackin>
        <Stackout>3.53</Stackout>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <IDOper>0100</IDOper>
      <IDJoueur>000-test-002</IDJoueur>
      <IPJoueur>2001:db8::3</IPJoueur>
      <Siege>10</Siege>
      <Inscription>inscript-2</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.04</Net>
        <Total>0.04</Total>
        <Stackin>1.90</Stackin>
        <Stackout>1.86</Stackout>
      </Finance>
    </Joueur>
    <Joueur>
      <Oper>Hyper Poker (IT)</Oper>
      <IDJoueur>HP-0013232002234234</IDJoueur>
      <Pays>IT</Pays>
      <IPJoueur>2001:db8::4</IPJoueur>
      <Siege>2</Siege>
      <Inscription>inscript-3</Inscription>
      <Finance>
        <Net>-0.05</Net>
        <Total>2.41</Total>
        <Stackin>2.41</Stackin>
        <Stackout>2.36</Stackout>
        <Rake>0.12</Rake>
      </Finance>
    </Joueur>
  </Participants>
</POJEU>
```

```

<Joueur>
  <IDOper>0100</IDOper>
  <IDJoueur>123-test-456</IDJoueur>
  <IPJoueur>2001:db8::5</IPJoueur>
  <Siege>3</Siege>
  <Inscription>inscript-4</Inscription>
  <Finance>
    <Net>-0.05</Net>
    <Total>2.41</Total>
    <Stackin>6.18</Stackin>
    <Stackout>6.13</Stackout>
    <Rake>0.12</Rake>
  </Finance>
</Joueur>
<Joueur>
  <IDOper>0100</IDOper>
  <IDJoueur>325-test-667</IDJoueur>
  <IPJoueur>2001:db8::6</IPJoueur>
  <Siege>5</Siege>
  <Inscription>inscript-5</Inscription>
  <Finance>
    <Net>-0.04</Net>
    <Total>0.04</Total>
    <Stackin>1.72</Stackin>
    <Stackout>1.68</Stackout>
  </Finance>
</Joueur>
</Participants>
<Regle>THNL</Regle>
<Description>Texas Hold'Em No Limit (0.02-0.04)</Description>
<Jeu>
  <Tour name="blinds">
    <Timestamp>2015-01-01T00:00:01</Timestamp>
    <Bet name="small blind">
      <Siege>8</Siege>
      <Valeur>0.02</Valeur>
    </Bet>
    <Bet name="big blind">
      <Siege>10</Siege>
      <Valeur>0.04</Valeur>
    </Bet>
    <Total>0.06</Total>
  </Tour>
  <Tour name="preflop">
    <Timestamp>2015-01-01T00:00:01</Timestamp>
    <Draw>
      <Siege>2</Siege>
      <Valeur>32</Valeur>
    </Draw>
    <Draw>
      <Siege>2</Siege>
      <Valeur>26</Valeur>
    </Draw>
    <Draw>
      <Siege>3</Siege>
      <Valeur>33</Valeur>
    </Draw>
    <Draw>
      <Siege>3</Siege>
      <Valeur>38</Valeur>
    </Draw>
    <Draw>
      <Siege>5</Siege>
      <Valeur>14</Valeur>
    </Draw>
    <Draw>
      <Siege>5</Siege>

```

```

    <Valeur>23</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>7</Siege>
    <Valeur>10</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>7</Siege>
    <Valeur>19</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>8</Siege>
    <Valeur>16</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>8</Siege>
    <Valeur>13</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>10</Siege>
    <Valeur>5</Valeur>
  </Draw>
  <Draw>
    <Siege>10</Siege>
    <Valeur>8</Valeur>
  </Draw>
  <Bet name="call">
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>0.04</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="call">
    <Siege>3</Siege>
    <Valeur>0.04</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="call">
    <Siege>5</Siege>
    <Valeur>0.04</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="call">
    <Siege>7</Siege>
    <Valeur>0.04</Valeur>
  </Bet>
  <Fold>
    <Siege>8</Siege>
  </Fold>
  <Check>
    <Siege>10</Siege>
  </Check>
  <Total>0.16</Total>
</Tour>
<Tour name="flop">
  <Timestamp>2015-01-01T00:00:10</Timestamp>
  <Draw ouverte="true" commune="true">
    <Valeur>39</Valeur>
  </Draw>
  <Draw ouverte="true" commune="true">
    <Valeur>43</Valeur>
  </Draw>
  <Draw ouverte="true" commune="true">
    <Valeur>25</Valeur>
  </Draw>
  <Check>
    <Siege>10</Siege>
  </Check>
  <Bet name="bet">
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>0.16</Valeur>

```

```
</Bet>
<Bet name="call">
  <Siege>3</Siege>
  <Valeur>0.16</Valeur>
</Bet>
<Fold>
  <Siege>5</Siege>
</Fold>
<Fold>
  <Siege>7</Siege>
</Fold>
<Fold>
  <Siege>10</Siege>
</Fold>
<Total>0.32</Total>
</Tour>
<Tour name="turn">
  <Timestamp>2015-01-01T00:00:20</Timestamp>
  <Draw ouverte="true" commune="true">
    <Valeur>44</Valeur>
  </Draw>
  <Bet name="bet">
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>0.28</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="call">
    <Siege>3</Siege>
    <Valeur>0.28</Valeur>
  </Bet>
  <Total>0.56</Total>
</Tour>
<Tour name="river">
  <Timestamp>2015-01-01T00:00:20</Timestamp>
  <Draw ouverte="true" commune="true">
    <Valeur>29</Valeur>
  </Draw>
  <Bet name="bet">
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>0.56</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="raise">
    <Siege>3</Siege>
    <Valeur>2.78</Valeur>
  </Bet>
  <Bet name="allin">
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>1.37</Valeur>
  </Bet>
  <Total>3.86</Total>
</Tour>
<Tour name="reveal">
  <Timestamp>2015-01-01T00:00:30</Timestamp>
  <Reveal>
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>32</Valeur>
  </Reveal>
  <Reveal>
    <Siege>2</Siege>
    <Valeur>26</Valeur>
  </Reveal>
  <Reveal>
    <Siege>3</Siege>
    <Valeur>33</Valeur>
  </Reveal>
  <Reveal>
    <Siege>3</Siege>
    <Valeur>38</Valeur>
  </Reveal>
</Tour>
```

```
</Reveal>  
</Tour>  
</Jeu>  
</POJEU>
```