

DÉCISION N° 2017-010 DU 17 MAI 2017

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 ;

Après en avoir délibéré le 17 mai 2017 ;

MOTIFS DE LA DÉCISION :

L'Autorité de régulation des jeux en ligne exerce un contrôle permanent de l'activité des opérateurs agréés à travers l'examen des données qui sont mises à sa disposition en application des dispositions combinées des articles 31 et 38 de la loi susvisée. Il apparaît aujourd'hui opportun, pour améliorer encore ce contrôle, de modifier le dossier des exigences techniques qui, en application de l'article 11 du décret susvisé, régît la transmission de ces données.

DÉCIDE :

Article 1er – L'annexe 1 au dossier des exigences techniques est modifiée comme suit :

1° Le point 1.1.3 est modifié comme suit :

- a- Le premier alinéa est rédigé comme suit : « *D'une façon générale, les données sont immédiatement enregistrées en précisant si elles font suite à une action du joueur (sens d'échange « joueur vers plate-forme ») ou non.* »
- b- Le quatrième alinéa est ainsi rédigé : « *Remarque : dans le cas particulier de ces événements générés par la plate-forme et nécessitant un acquittement, l'accomplissement de l'action dont ils résultent n'est pas conditionné par la validation de l'évènement par le joueur. Ainsi, un gain pourra être imputé au solde du compte joueur, au niveau de la plate-forme, indépendamment de son acquittement par le joueur. En revanche, toute action ultérieure du joueur sur la plate-forme sera conditionnée par l'acquittement préalable des événements en attente.* »

2° Le point 1.3.1 est ainsi modifié :

- a- Au 1er tableau, il est ajouté la ligne suivante :

Supervision	0	1	Balise vide	Indique si l'événement a été transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur (sans acquittement de la part du joueur)
-------------	---	---	-------------	--

b- Dans la sous-partie intitulée « *Description* » sont ajoutés les éléments suivants :

« *Supervision*

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

Le tableau ci-dessous expose différents cas pour lesquels l'acquittement n'est pas demandé et d'autres pour lesquels l'action du joueur est nécessaire (l'action faisant office d'acquittement)

Evénements	Cas pour lesquels les événements sont transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur sans acquittement du joueur - <u>utilisation de la balise <Supervision/></u>	Evénements transmis au coffre suite à l'action du joueur (acquittement)
OUVINFOPERSO		* Validation du formulaire d'inscription
PREFCPTE		* Définition des modérateurs
OKCONDGENE		* Acceptation des conditions générales
OUVOKCONFIRME	* Le joueur n'a plus la possibilité de saisir le code de confirmation (exemple : compte clos) et les différents documents d'identités reçus concordent	* Saisie du code de confirmation
CPTEREF	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Correction de l'opérateur suite à la vérification des pièces	* Modification des coordonnées bancaires
ACCESREFUSE		* Tentative de connexion au jeu (exemples : compte clos, joueur auto-interdit)
MODIFINFOPERSO	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Correction de l'opérateur suite à la vérification des pièces	* Modification des données personnelles
AUTOINTERDICTION		* Demande d'autointerdiction
CLOTUREDEM	* Clôture à l'initiative de l'opérateur (exemple : compte inactif depuis plus d'un an)	* Demande de clôture
CPTEALIM	* Alimentation créditée après un délai de traitement (vérifications) sur le compte joueur (date effective <> date demande)	* Alimentation immédiatement créditée sur le solde du compte joueur
CPTEABOND	* Abondement accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Abondement résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un abondement)
CPTERETRAIT	* Le joueur n'a plus la possibilité d'acquitter (exemple : compte clos) * Modérateur de retrait atteint	* Demande de retrait
CPTEALIMOPE	* Bonus accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Bonus résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un bonus)
CPTEAJUSTOPE	* Ajustement à l'initiative de l'opérateur (exemple : annulation de retrait)	

Evénements	Cas pour lesquels les événements sont transmis au coffre à l'initiative de l'opérateur sans acquittement du joueur - <u>utilisation de la balise <Supervision/></u>	Evénements transmis au coffre suite à l'action du joueur (acquittement)
LOTNATURE	* Lot nature accordé à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité du joueur)	* Lot nature résultant immédiatement d'une action du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un lot nature)
PASPMISE		* Prise de jeu
PASPGAIN	* Promulgation du résultat	* Cash-out
PASPANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur (exemples : Abandon en cours d'un match de tennis, demande de l'ARJEL pour « match sans enjeu »)	* Demande d'annulation
PAHIMISE		* Prise de jeu
PAHIGAIN	* Promulgation du résultat	
PAHIANNUL	* Annulation à l'initiative de l'opérateur	* Demande d'annulation
POINSCRIT (Poker réf 1)	* Inscription automatique (exemple : inscription directe suite à une victoire lors d'un satellite)	* Inscription
POCAVE	* (re)Cave automatique	* (re)Cave à l'initiative du joueur
POPARTIE	* Jeu automatique (exemple : après déconnexion imprévue du joueur)	* Action de jeu du joueur
POGAIN (Poker réf 1)	* Paiement du gain dès le résultat du joueur connu * Paiement d'un gain intermédiaire (type bounty)	
POREVERS	* Le joueur est éjecté (exemples : après une déconnexion, modérateur de temps de jeu atteint)	* Le joueur quitte la table
POANNUL (Poker réf 1)	* Annulation à l'initiative de l'opérateur (exemple : nombre de joueur minimum requis non atteint)	* Demande d'annulation
FAINSCRIT		* Inscription
FAACHAT		* Achat d'option
FAJEU		* Validation de la sélection
FAGAIN	* Promulgation d'un résultat intermédiaire	
FABILAN	* Promulgation du résultat	

Certaines actions des joueurs peuvent entraîner l'envoi au coffre de plusieurs événements (exemple : une demande d'autointerdiction définitive sera à l'origine d'un événement AUTOINTERDICTION suivi

immédiatement d'un événement CLOTUREDEM). Dans ce cas, puisque le joueur est à l'origine de l'action initiale, aucun des événements ne sera agrémenté de la balise <Supervision/>

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

- c- A la fin du tableau intitulé « schéma XSD », il est ajouté la ligne : <xs:element name="Supervision" type="xs:string" fixed=""/>
- d- Dans l'exemple 2, le mot « capté » est remplacé par les mots « transmis à l'initiative de l'opérateur sans acquittement de la part du joueur »
- e- Au dernier tableau, il est ajouté la ligne : <Supervision/>.

3° La remarque du point 1.3.3.b est modifiée comme suit :

- a- Il est ajouté un « s » au mot « remarque » ;
- b- il est ajouté la phrase suivante : « La modification ou la saisie peuvent être à l'initiative de l'opérateur et transmises sans acquittement de la part du joueur. Dans ce cas, la balise <Supervision/> doit être incluse dans l'entête. »

4° A la suite de la partie intitulée « objectifs » du point 1.3.3.e, il est ajouté un alinéa ainsi rédigé : « Remarque : En cas de compte joueur clos et si le système ne permet pas au joueur dont le compte est clos de saisir son code secret, l'événement OUVOKCONFIRME est alors transmis à l'initiative de l'opérateur, après réception de pièces et vérification de leur concordance, sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »

5° A la suite de la partie intitulée « objectifs » du point 1.3.3.g.1, il est ajouté un alinéa ainsi rédigé : « La correction des coordonnées personnelles peut être à l'initiative de l'opérateur et transmise sans acquittement du joueur. Dans ce cas la balise <Supervision/> doit être présente dans l'entête. Suite à cette transmission « supervisée », l'opérateur pourra aussi présenter le MODIFINFOPERSO au joueur pour validation ce qui entraînera une 2ème transmission qui sera alors « non supervisée ».

6° Au point 1.3.3.g.4, les mots « si la demande d'auto-interdiction est définitive. La durée d'auto-interdiction est alors fixée à 3 ans, à compter de la date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction. Cette valeur est à exprimer en jours dans l'évènement. Une demande d'interdiction définitive devra impérativement être suivie d'une clotûre du compte joueur : le joueur devra donc acquitter un évènement CLOTUREDEM. Dans la mesure où le joueur est susceptible de ne pas acquitter ultérieurement ce message de demande de clotûre, les deux évènements sont générés simultanément (AUTOINTERDICTION puis CLOTUREDEM) » sont remplacés par les mots : « « Définitive », si la demande d'auto-interdiction est définitive. La durée d'auto-interdiction est alors fixée à 3 ans, à compter de la date de prise en compte de la demande d'auto-interdiction. Cette valeur est à exprimer en jours dans l'évènement. Une demande d'interdiction définitive devra impérativement être suivie d'une clotûre du compte joueur. Dans la mesure où les 2 évènements sont générés simultanément (AUTOINTERDICTION puis CLOTUREDEM) suite à la demande du joueur, la cloture est considérée ici comme faisant suite à l'action du joueur et ne nécessite donc pas de balise <Supervision/> ; »

7° Au point 1.3.3.h, à la suite de la partie intitulée « Objectifs », sont ajoutés les mots suivants : « Remarque : En cas de clotûre à l'initiative de l'opérateur (exemples : inactivité > 1 an, interdit de jeu, code secret non saisi dans les délais...), le CLOTUREDEM est transmis immédiatement au coffre sans acquittement, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »

8° Le point 1.3.3.i.2 est modifié comme suit :

- a- A la suite de la partie intitulée « Objectifs », sont ajoutés les mots suivants :
« Remarque :

Si un délai de traitement est nécessaire pour rendre effective l'alimentation, le CPTEALIM est transmis au moment de la DateEffective sans acquittement de la part du joueur et en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. Il est dans ce cas nécessaire de renseigner les différentes valeurs de date et notamment DateDemande qui différera alors de DateEffective. »

- b- La partie intitulée « Exemple » est ainsi rédigée : « *Le joueur réalise un versement à l'aide d'une carte bancaire. La demande est effectuée le 20 juin 2010 à 12h03 (UTC) (DateDemande). Le versement est effectif, après validation par la banque et prise en compte par la plate-forme de jeu, le 20 juin 2012 à 13h18 (UTC) (DateEffective). L'opérateur a fait le choix d'avoir un compte joueur pour tous les agréments. L'évènement est ici transmis immédiatement au coffre à la DateEffective sans acquittement de la part du joueur :*

```
<CPTEALIM>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>120620131800</DateEvt>
  <IDEvt>495018</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
  <IDCoffre>2</IDCoffre>
  <Supervision/>
  <TypAg>PS</TypAg>
  <TypAg>PH</TypAg>
  <TypAg>JC</TypAg>
  <DateDemande>1006201203</DateDemande>
  <DateEffective>1206201318</DateEffective>
  <SoldeAvant>15</SoldeAvant>
  <SoldeMouvement>20</SoldeMouvement>
  <SoldeApres>35</SoldeApres>
  <MoyenPaiement>VISA</MoyenPaiement>
  <TypeMoyenPaiement>CarteBancaire</TypeMoyenPaiement>
</CPTEALIM>
```

9° Le point 1.3.3.i.3, est ainsi modifié :

- a- A la suite de la partie intitulée « *Objectifs* », sont ajoutés les mots suivants :
« *Remarque : Lorsque le joueur n'a plus la possibilité de réaliser cette action (exemple : le compte est clos) ou lorsque le retrait est déclenché automatiquement (modérateur de retrait atteint), le CPTERETRAIT est transmis immédiatement au coffre sans acquittement, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête »*
- b- Après le mot « *Exemple* » il est inséré le chiffre 1
- c- Après l'exemple, il est ajouté un exemple 2 rédigé comme suit : « *Exemple 2.*

Suite à un gain de 500 € le solde du compte joueur passe à 540 € ce qui déclenche le modérateur de retrait automatique configuré pour laisser au moins 100€ sur le compte :

```
<CPTERETRAIT>
  <IDOper>4921</IDOper>
  <DateEvt>100621121030</DateEvt>
  <IDEvt>495019</IDEvt>
  <IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
  <HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
  <IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
  <IPJoueur>192.168.0.3</IPJoueur>
```

```
<IDCoffre>2</IDCoffre>
<Supervision/>
<TypAg>PS</TypAg>
<TypAg>PH</TypAg>
<TypAg>JC</TypAg>
<SoldeAvant>540</SoldeAvant>
<SoldeMouvement>440</SoldeMouvement>
<SoldeApres>100</SoldeApres>
</CPTERETRAIT>
```

10° Le point 1.3.3.i.4 est ainsi modifié :

- a- A la suite de la partie intitulée « Objectifs », il est ajouté les mots suivants :
« *Remarques*
- *Si l'abondement est à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.*

- *Si l'abondement fait suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un abondement), il est transmis au coffre sans inclure la balise <Supervision/> »*
- b- La remarque figurant après le tableau « Schéma XSD » est supprimée ;
- c- Le 2eme alinéa de l'exemple est ainsi rédigé : « *L'abondement est transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur (en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête). Le champ Info précise, par exemple, le taux de 10% de « RakeBack » appliqué au joueur. »*
- d- Dans l'illustration de l'exemple entre les lignes <IDCoffre>1</IDCoffre> » et « <TypAg>JC<TypAg> » est insérée la ligne « <Supervision/> »

11° Le point 1.3.3.i.5 est modifié comme suit:

- a- A la suite de la partie intitulée « Objectifs », sont ajoutés les mots suivants :
« *Remarques : - Si l'abondement est à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »*

- *Si l'abondement fait suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un abondement), il est transmis au coffre sans inclure la balise <Supervision/> »*
- b- L'exemple est ainsi rédigé :

« *L'opérateur reverse un bonus suite à un pari sportif gagné. L'abondement est transmis au coffre sans acquittement de la part du joueur (en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête) le 2 septembre 2010 à 18:34:02. Le champ BonusInfo précise l'origine du bonus.*

```
<CPTREALIMOPE>
<IDOper>4921</IDOper>
<DateEvt>100902183402</DateEvt>
<IDEvt>495018</IDEvt>
<IDJoueur>9G3912JF</IDJoueur>
<HashJoueur>9853E488E24120BC18F9A650AED9CEE0FF72B09E</HashJoueur>
<IDSession>948JF95194NBJ2</IDSession>
<IPJoueur>192.0.2.42</IPJoueur>
<IDCoffre>2</IDCoffre>
<Supervision/>
<TypAg>PS</TypAg>
<BonusAvant>1</BonusAvant>
```

```
<BonusMouvement>12</BonusMouvement>  
<BonusApres>13</BonusApres>  
<BonusNom>pari sportif L1J4 gagne</BonusNom>  
</CPTEALIMOPE>
```

12° A la suite de la partie intitulée « *Objectifs* » du point 1.3.3.j, sont ajoutés les mots suivants :
« *Remarques*

Si le lot nature est attribué à l'initiative de l'opérateur (exemple : récompense de l'activité de jeu), il est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.

Si le lot nature est attribué suite à une demande du joueur (exemple : échange de points de fidélité contre un lot nature), il est transmis au coffre sans inclure la balise <Supervision/> »

13° Au point 1.3.3.k, les mots « *Ces erreurs et leur correction doivent être notifiées au joueur, pour acquittement* » sont remplacés par les mots « *Ces erreurs et leurs corrections doivent être transmises au coffre sans acquittement de la part du joueur notifiées au joueur, pour acquittement.*

Remarque

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

14° A la suite de la partie intitulée « *Objectifs* » du point 1.3.4.a.2, il est substitué aux mots « *Remarque : la plate-forme de jeu prend en compte le gain afin de former le solde du compte joueur indépendamment de son acquittement par le joueur* », les mots « *Remarques*

- *Si l'événement de gain fait suite à la promulgation d'un résultat, il est poussé immédiatement dans le coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.*

- *Si l'événement de gain fait suite à une action du joueur (exemple : cashout), l'action du joueur faisant office d'acquittement, la balise <Supervision/> n'est pas utilisée. »*

15° A la suite de la partie intitulée « *Objectifs* » du point 1.3.4.a.3, sont ajoutés les mots suivants :
« *Remarques*

- *Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur (exemples : abandon lors d'un match de tennis, course hippique annulée) ou à la demande de l'ARJEL (exemple : annulation de prises de paris sur des matchs sans enjeu ou encore des compétitions ou des types de résultat non autorisés), elle est alors transmise immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.*

- *Si l'annulation est demandée par le joueur, la demande faisant office d'acquittement, l'événement doit alors être transmis au coffre sans inclure la balise <Supervision/>. »*

16° Le point 1.3.4.b est modifié comme suit :

a- Dans la partie intitulée « *clôture et bilans financier d'une fantasy league* »-
FABILAN », sont insérés avant le tableau « *Format XML* », les mots suivants :

« *Remarque*

Cet événement est transmis au coffre au moment de la promulgation du résultat de la Fantasy League sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »

b- Dans la partie intitulée « *Gain intermédiaire- FAGAIN* », sont insérés avant le tableau « *Format XML* les mots suivants : « *Remarque*

Cet événement est transmis au coffre au moment de la promulgation du résultat intermédiaire de la Fantasy League sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »...

- c- Dans la partie intitulée « Annulation d'une « Fantasy league-FAANNUL », sont insérés avant le tableau « Format XML les mots suivants : « Remarques
 - Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur ou à la demande de l'ARJEL, elle est alors transmise immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.
 - Si l'annulation est demandée par le joueur la demande faisant office d'acquiescement, elle est transmise au coffre sans inclure la balise <Supervision/>. »

17° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.b, il est ajouté les mots suivants : « Remarque : Les inscriptions automatiques (exemple : inscription directe suite à une victoire sur un satellite) sont transmises immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »

18° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.c, sont ajoutés les mots suivants : « Remarques

Les (re)caves automatiques sont transmises au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.

- Les (re)caves demandées par le joueur sont transmises au coffre au moment de leur demande par le joueur, sans inclure la balise <Supervision/>. »

19° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.d, sont ajoutés les mots suivants : « Remarque : Le gain est transmis au coffre dès le résultat connu, sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <supervision/> dans l'entête. »

20° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.e, sont ajoutés les mots suivants : « Remarques

Si l'événement fait suite à une action du joueur, cette action fait office d'acquiescement et l'événement est transmis au coffre sans inclure la balise <supervision/>.

- Si l'événement survient, suite à une déconnexion par exemple, ou suite à une décision de l'opérateur, l'événement est alors poussé au coffre immédiatement sans acquittement du joueur et en incluant la balise <supervision/> dans l'entête. »

21° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.f, sont ajoutés les mots suivants : « Remarques

- Si l'annulation est à l'initiative de l'opérateur (exemple : nombre de joueur minimum requis non atteint), elle est alors transmise immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête.

- Si l'annulation est demandée par le joueur, la demande faisant office d'acquiescement, l'événement est alors transmis au coffre sans inclure la balise <Supervision/>. »

22° A la suite de la partie intitulée « Objectifs » du point 1.3.5.g, sont ajoutés les mots suivants : « Remarques

L'événement POPARTIE doit être transmis au coffre dès la résolution de la partie.

Si la partie se termine alors que le joueur est hors ligne, le POPARTIE est transmis immédiatement au coffre sans acquittement de la part du joueur, en incluant la balise <Supervision/> dans l'entête. »

23° Le point 1.4.1.a.2 est modifié comme suit :

- a- Dans les exemples 1, 2, 3, 4 et 5, les mots « Le gain a été validé par la plate-forme le 06/12/2011 à 22h (UTC). L'évènement est acquitté par le joueur le 07/12/2011 à 11h20

(UTC) : » sont remplacés par les mots « *Le gain a été généré par la plate-forme le 06/12/2011 à 22h (UTC) : »*

- b- Dans les illustrations des exemples 1,2, 3, 4, 5 et 6, sont substitués aux mots « `<DateEvt>1112071120000</DateEvt>` » les mots « `<DateEvt>111206220000</DateEvt>` »
- c- Dans les illustrations des exemples 1, 2, 3, 4, 5 et 6, entre les lignes `<IDCoffre>1</IDCoffre>` » et « `<Tech>ROPTNBVL</Tech>` » est insérée la ligne « `<Supervision/>` »

24° Dans l'illustration du point 1.4.1.c, après la ligne `<IDEvt>0000001340</IDEvt>` et après la ligne « `<IDCoffre>1</IDCoffre>` », est insérée une ligne « `<supervision/>` »

25° Dans le tableau du point 1.4.2.c, après la ligne « `<IDCoffre>1</IDCoffre>` », est insérée une ligne « `<supervision/>` »

26° Dans le tableau du point 1.4.2.d, après la ligne « `<IDCoffre>1</IDCoffre>` », est insérée une ligne « `<supervision/>` »

Article 2 – L'annexe 3 est modifiée comme suit :

1° Au point 3.1.1, les mots « *ou l'opérateur* » sont insérés entre les mots « *Les traces d'évènement doivent être générées d'après la requête émise par le joueur* » et les mots « *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* »

2° A l'avant-dernier alinéa du même point, les mots « *en particulier, il n'est pas permis de journaliser un évènement qui serait émis par la plate-forme de jeux elle-même sans acquittement du joueur* » sont supprimés.»

Article 3 – Les dispositions de la présente décision entrent en vigueur le 1^{er} décembre 2017.

Article 4 - 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 17 mai 2017 ;

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

C.COPPOLANI