

DÉCISION N° 2026-141 DU 2 JUILLET 2026 PORTANT ADOPTION DES EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES A L'INTERROGATION DU FICHIER DES INTERDITS DE JEUX

Le collège de l'Autorité nationale des jeux,

Vu la directive (UE) 2015/1535 du Parlement européen et du Conseil du 9 septembre 2015 prévoyant une procédure d'information dans le domaine des réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information ;

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment son article L. 320-9 ;

Vu le décret n°2010-518 modifié relatif à l'offre de jeux et de paris des opérateurs de jeux et à la mise à disposition de l'Autorité nationale des jeux des données de jeux, notamment ses articles 22 et 32 ;

Vu la notification n° 2026/0155/FR adressée à la Commission européenne le 25 mars 2026 ;

Après avoir entendu le commissaire du gouvernement, en ses observations, et en avoir délibéré le 2 juillet 2026,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Les exigences techniques relatives aux modalités d'interrogation du fichier des interdits de jeux, prises en application de l'article L. 320-9 du code de la sécurité intérieure, annexées à la présente décision, sont adoptées.

Article 2 : La décision n° 2020-059 du 3 décembre 2020 est abrogée à compter du 15 juillet 2027.

Article 3 : La directrice générale de l'Autorité nationale de jeux est chargée de l'exécution de la présente décision qui sera publiée sur le site Internet de l'Autorité.

Fait à Paris, le 2 juillet 2026.

Le Président de l'Autorité nationale des jeux

Pascal CHEVREMONT

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 8 juillet 2026

EXIGENCES TECHNIQUES RELATIVES A L'INTERROGATION DU FICHIER DES INTERDITS DE JEUX

Résumé

Le volume 4 des exigences techniques est relatif à l'interrogation du fichier des interdits de jeux. Il est pris sur le fondement de l'article 22 du décret n°2010-518 du 19 mai 2010 modifié relatif à l'offre de jeux et de paris des opérateurs de jeux et à la mise à disposition de l'Autorité nationale des jeux des données de jeux. Il définit les procédures techniques à mettre en œuvre par les opérateurs afin de procéder à cette interrogation.

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



Table des matières

I	Présentation générale	3
I.1	Objectifs du document	3
I.2	Cadre juridique	3
I.3	Portée de l'obligation	5
I.4	Identification des exigences et recommandations dans le document	5
II	Modalités de vérification et de traitement.....	6
II.1	Principes et éléments d'interrogation	6
II.2	Principes et éléments de la réponse fournie à l'opérateur	6
II.3	Principes de traitement	7
III	Modalités techniques de consultation sécurisée du fichier des interdits de jeu	8
III.1	Éléments techniques de connexion au service	8
III.2	Éléments de sécurisation de la connexion au service	9
III.3	Continuité de service et reprise sur erreur	9
III.4	Transition vers le nouveau dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu	10
IV	ANNEXE : éléments techniques de l'API et formats des champs requête et réponse du dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu	11
IV.1	API de consultation (API principale)	11
IV.1.1	Requête à l'API principale.....	11
IV.1.2	Réponse de l'API principale	11
IV.2	Caractères ASCII à utiliser dans la requête et utilisés dans la réponse	11
IV.3	API de chargement du fichier	13
IV.3.1	Format du fichier	13
IV.4	Authentification commune aux deux API	13
IV.5	Chiffrement de la communication avec les deux API.....	13
IV.6	Jeu de données de test	13

I Présentation générale

I.1 Objectifs du document

Compte tenu des évolutions relatives notamment aux mentions figurant sur la carte nationale d'identité, il est apparu nécessaire de faire évoluer le dispositif de consultation du service d'interrogation du fichier des interdits de jeux et, par conséquent, de mettre à jour le volume 4 des exigences techniques. Le présent document présente ainsi notamment le nouveau dispositif et les nouvelles données qui sont fournies en réponse à la consultation du service par l'opérateur, ainsi que les modalités de traitement desdites données à respecter. Il fixe par ailleurs les modalités techniques du nouveau service de consultation bâti sur une technologie API (application programming interface), qui remplacera à terme le service actuel offert aux opérateurs de jeu en ligne s'appuyant sur le protocole DNS.

I.2 Cadre juridique

Article L. 320-9 du Code de la Sécurité intérieure :

« Les opérateurs de jeux d'argent et de hasard exploités en ligne ou sur des terminaux d'enregistrement physique sans intermédiation humaine au moyen d'un compte sont tenus de faire obstacle à la participation aux activités de jeu qu'ils proposent des personnes interdites de jeu en vertu des dispositions de l'article L. 320-9-1.

Les opérateurs de jeux d'argent et de hasard mentionnés aux 3°, 4° et 5° de l'article L. 320-6 s'assurent périodiquement que les personnes réalisant des opérations de jeux dans les postes d'enregistrement de jeux de loterie, de jeux de paris sportifs ou de paris hippiques au moyen d'un compte ne sont pas interdites de jeu en vertu de l'article L. 320-9-1. Tout compte joueur dont le titulaire est interdit de jeu est clôturé.

Les opérateurs mentionnés aux deux alinéas précédents clôturent tout compte joueur, dont le titulaire viendrait à faire l'objet d'une interdiction ou d'une exclusion selon les modalités fixées à l'article L. 320-10 ».

Article L. 320-9-1 du Code de la Sécurité intérieure :

« I. Une interdiction de jeux peut être prononcée par l'autorité administrative compétente à l'égard des personnes dont le comportement est de nature à troubler l'ordre, la tranquillité ou le déroulement normal des jeux.

L'interdiction administrative de jeux s'applique à l'égard des jeux d'argent et de hasard proposés :

1° Dans les casinos ;

2° Sur les sites de jeux en ligne autorisés en vertu 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 ;

3° Sur le site de jeux en ligne de la personne morale unique titulaire de droits exclusifs mentionnée à l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises ;

4° Sur les terminaux de jeux sans intermédiation humaine mentionnés au premier alinéa de l'article L. 320-9 ;

5° Sur les postes d'enregistrement mentionnés au deuxième alinéa de l'article L. 320-9.

Elle est prononcée pour une durée maximale de cinq ans.

II. Toute personne peut engager des démarches auprès de l'autorité administrative compétente afin d'empêcher sa participation à des jeux d'argent et de hasard.

L'interdiction volontaire de jeux s'applique à l'égard des jeux d'argent et de hasard visés aux 1° à 4° du I.

Elle est prononcée pour une durée de trois ans renouvelables tacitement ».

Article L. 320-10 du Code de la Sécurité intérieure :

« Pour l'application de l'article L 320-9, le solde du compte est clôturé selon les modalités de l'article 17 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 ».

Décret n°2010-518 du 19 mai 2010 modifié¹ relatif à l'offre de jeux et de paris des opérateurs de jeux et à la mise à disposition de l'Autorité nationale des jeux des données de jeux :

Article 7 : « Sans préjudice des cas mentionnés aux articles 4 et 12, ainsi que des autres cas de clôture d'un compte pouvant être prévus dans le règlement portant conditions générales de l'offre de jeux et de paris, l'opérateur clôture sans délai un compte joueur lorsque son titulaire : /(...) 4° Vient à être interdit de jeu en application de l'article L. 320-9-1 du code de la sécurité intérieure ; (...) ».

Article 22 : « Les opérateurs mentionnés au premier alinéa de l'article L. 320-9 du code de la sécurité intérieure s'assurent, par l'intermédiaire du système d'information de l'Autorité nationale des jeux, à l'ouverture du compte joueur puis à chaque connexion du joueur, que ce dernier n'est pas interdit de jeu en application de l'article L. 320-9-1 du même code.

Les opérateurs mentionnés au deuxième alinéa de l'article L. 320-9 de ce code s'assurent à l'ouverture du compte joueur puis au moins chaque jour où le joueur réalise des opérations de jeux dans les postes d'enregistrement de jeux de loterie, de jeux de paris sportifs ou de paris hippiques au moyen d'un compte que ce joueur n'est pas interdit de jeux en application de l'article L. 320-9 1 dudit code.

¹ Modifié par les dispositions du n° 2020-494 du 28 avril 2020 relatif aux modalités de mise à disposition de l'offre de jeux et des données de jeux

Les modalités de cette vérification ainsi que les modalités techniques de connexion au système d'information de l'Autorité nationale des jeux permettant à l'opérateur de procéder à ces vérifications sont déterminées par celle-ci ».

Article 32 : « L'Autorité nationale des jeux détermine les exigences techniques liées à la mise en œuvre, par les opérateurs, des obligations mentionnées au présent chapitre. »

Il résulte des dispositions de l'article L. 320-9 du code de la sécurité intérieure et de l'article 22 du décret n°2010-518 du 19 mai 2010 modifié que les opérateurs agréés par l'Autorité nationale des jeux d'une part, et, les opérateurs titulaires de droits exclusifs relativement aux jeux pratiqués depuis un poste d'enregistrement ou un terminal physique sans intermédiation humaine au moyen d'un compte d'autre part, sont tenus de faire obstacle au jeu des personnes interdites de jeux, selon le cas en les empêchant d'ouvrir un compte ou en le clôturant, et qu'ils doivent, à cette fin, interroger l'Autorité, selon des modalités déterminées par cette dernière, pour savoir si une personne fait l'objet d'une telle interdiction.

I.3 Portée de l'obligation

En application des dispositions combinées des articles L320-9 et L. 320-9-1 du code de sécurité intérieure et de l'article 22 du décret n°2010-518 du 19 mai 2010 modifié, les opérateurs de jeux d'argent et de hasard sont tenus d'interroger le fichier des interdits :

1. pour l'activité de jeu en ligne ou au moyen d'un compte joueur en réseau physique de distribution et en hippodrome :
 - i. lors de l'ouverture d'un compte joueur qu'il soit définitif ou provisoire ;
 - ii. à chaque connexion pour l'activité à partir du site ou de l'application mobile de l'opérateur ou à partir d'un compte joueur dans le réseau physique de distribution ou en hippodrome ;
 - iii. et, en tout état de cause, au moins à la première action journalière de mise ou de dépôt pour l'activité à partir d'une application mobile.
2. pour l'activité au moyen d'un compte joueur dans les postes d'enregistrement (prise de paris téléphonique et SMS incluses, mais hors bornes) :
 - i. lors de l'ouverture d'un compte joueur ;
 - ii. puis au moins une fois par jour, le moment étant laissé au choix de l'opérateur.

Par ailleurs, les articles L. 320-10 du code de sécurité intérieure et l'article 7 du décret précité prévoient que les opérateurs clôturent immédiatement le compte d'un joueur, dont l'interrogation du fichier révèle qu'il y est inscrit.

I.4 Identification des exigences et recommandations dans le document

Le présent document comporte deux niveaux de préconisations :

- Les mesures précédées de **[E_numéro]** sont des exigences qui revêtent un caractère **obligatoire**, sous réserve des exceptions mentionnées au sein des présentes exigences techniques ;

- Les mesures précédées de **[R_numero]** sont des recommandations, que les opérateurs peuvent décider de ne pas suivre sous réserve d'en justifier auprès de l'Autorité et d'indiquer à cette dernière les mesures alternatives qu'ils entendent mettre en place.

II Modalités de vérification et de traitement

II.1 Principes et éléments d'interrogation

[E_IDJ_PRI1] Les opérateurs interrogent le fichier des interdits de jeu aux points prévus par le cadre réglementaire (cf I)).

[E_IDJ_PRI2] Les opérateurs interrogent le fichier des interdits de jeu au moyen d'une requête contenant :

- i. le premier prénom ;
- ii. le nom de naissance ;
- iii. et la date de naissance au format AAAAMMJJ du joueur.

Pour les comptes confirmés, les éléments ci-dessus sont ceux figurant sur la pièce d'identité fournie par le joueur. Y compris lorsque le champ nom de naissance contient la mention « ou » ou « dit » : la mention et le nom qui la suit font partie intégrante du nom de naissance. Toutefois si « dit » est un champ distinct du nom de naissance, il n'est pas intégré, pas plus que les champs postnominatifs éventuels qui figurent sur certains titres étrangers.

Lorsque le champ premier prénom mentionne SNC, SP, XX, XXXX, X..X, ou toute autre valeur signifiant que le prénom est absent ou non connu, ou encore que le champ est laissé à blanc, l'opérateur interrogera avec le champ premier prénom à la valeur XXX.

Les champs nom de naissance et prénom sont rentrés exclusivement au format ASCII alphabet latin majuscule, sans diacritiques, ni espace ni tiret ni apostrophe. Les seuls codes ASCII autorisés sont précisés en section IV.2.

Pour les dates de naissance incomplètes, si seule l'année AAAA est mentionnée, l'opérateur interrogera avec le champ date de naissance à la valeur AAAA0101. Si l'année AAAA et le mois MM sont présents et que seul manque le jour, l'opérateur interrogera avec le champ date de naissance à la valeur AAAAMM01.

Le champ date de naissance est rentré uniquement avec des chiffres au format ASCII de la classe [0-9].

L'annexe en IV précise le contenu de cette requête, cf. section IV.1.

II.2 Principes et éléments de la réponse fournie à l'opérateur

À la requête réalisée par l'opérateur conformément à l'exigence **[E_IDJ_PRI2]**, s'il n'existe pas d'enregistrement correspondant dans le fichier des interdits de jeu, la réponse indique qu'il n'y a aucun enregistrement correspondant avec le compteur N à zéro.

S'il existe dans le fichier des interdits de jeu un ou plusieurs enregistrements correspondant à la requête de l'opérateur, la réponse positive comporte, pour chacun des 1 à N enregistrements correspondants, les données suivantes :

1. le 2^e prénom (champ mis à la valeur XXX si la pièce d'identité utilisée pour l'inscription sur le fichier des interdits de jeu ne présente pas de 2^e prénom) ;
2. le 3^e prénom (champ mis à la valeur XXX si la pièce d'identité utilisée pour l'inscription sur le fichier des interdits de jeu ne présente pas de 3^e prénom) ;
3. le lieu de naissance ;

Les champs prénoms de la réponse sont fournis au format ASCII alphabet latin majuscule, sans diacritique ni espace ni tiret ni apostrophe. Les codes ASCII utilisés sont précisés en section IV.2.

Le champ lieu de naissance est fourni au format ASCII alphabet latin majuscule, sans diacritique. Il peut néanmoins contenir, toujours au format ASCII, des espaces, tirets, apostrophes, points, barre de division, parenthèses et chiffres. Les codes ASCII correspondant à ces symboles sont repris dans l'annexe en section IV.2. Compte-tenu de l'impossibilité d'utiliser un référentiel pour ce champ, cela permet de faciliter une lecture par l'humain et inclure de façon lisible les éléments d'information complémentaires parfois présents sur les pièces d'identité comme l'arrondissement ou un abrégé de pays comme dans les exemples ci-dessous :

- CHALON-SUR-SAONE
- PARIS 12E
- MOHAMMAD AGHEH LOGAR (AFG)
- RABAT /MAROC
- POLONIA LOC.CZESTOCHOVA

L'annexe précise la structure de la réponse section IV.1.

II.3 Principes de traitement

[E_IDJ_PRT1] Une réponse positive (c'est-à-dire que la réponse contient au moins 1 enregistrement) du dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu suspend l'ouverture du compte joueur ou pour un compte déjà existant, entraîne son blocage, le temps des vérifications complémentaires, sauf lorsque, sur la base des éléments de réponse obtenus, l'opérateur constate via un traitement (cf exigences suivantes **[E_IDJ_PRT2]** et **[E_IDJ_PRT3]**) qu'il se trouve en présence d'un cas d'homonymie.

[E_IDJ_PRT2] Une divergence entre les informations d'identité dont dispose l'opérateur et celles de l'ANJ pour le seul lieu de naissance ne saurait justifier en soi de considérer le joueur comme non inscrit au fichier des interdits de jeu. En particulier :

La comparaison des lieux de naissance ne s'appuiera en aucun cas sur la seule égalité des chaînes de caractères des lieux de naissance. Par exemple seront considérées comme un même lieu, malgré la divergence entre les chaînes de caractères :

- a. Cherbourg et Cherbourg-Octeville ou Cherbourg-en-Cotentin d'une part ;
- b. Le Mans et Mans d'autre part ;
- c. Paris 12^e et Paris ;
- d. Pékin et Beijing ;
- e. ou encore Luxeuil et Luxeuil-les-Bains.

Pouvant résulter de variantes de translittération, toute proximité orthographique ou phonétique élevée fera l'objet de la part de l'opérateur d'une vérification plus poussée avec le joueur pour identifier les causes de la divergence et confirmer ou infirmer s'il y a homonymie réelle ou simplement non-qualité des données disponibles.

[E_IDJ_PRT3] Si cette première étape s'avérait insuffisante pour le traitement de l'homonymie ou que le joueur contestait son interdiction, l'opérateur se rapprochera des services de l'Autorité. En attendant la conclusion des travaux d'investigation supplémentaires, par précaution, le joueur se verra interdire toute participation aux activités de jeux de l'opérateur.

[E_IDJ_PRT4] A l'issue de ces travaux de résolution de l'homonymie, deux cas de figure se présentent :

- le joueur est effectivement inscrit sur le fichier des interdits de jeux : l'ouverture du compte joueur est empêchée ou le compte clôturé ;
- le joueur n'est pas interdit de jeu : la suspension de la participation aux activités de jeux de l'opérateur est levée ou l'ouverture du compte est autorisée.

[R_IDJ_PRT1] Il est suggéré aux opérateurs de disposer d'un mécanisme de type drapeau qui permettrait de signaler que des investigations supplémentaires ont été menées pour régler un cas d'homonymie.

[E_IDJ_PRT5] Si le mécanisme de drapeau recommandé dans **[R_IDJ_PRT1]** est mis en œuvre, lorsque le nombre N d'enregistrements présents dans la réponse de l'Autorité pour le joueur qui fait l'objet d'homonymie augmente, le drapeau doit être supprimé et de nouvelles investigations sont conduites car cela pourrait correspondre à l'inscription dudit joueur sur la liste des interdits de jeu.

[E_IDJ_PRT6] Concernant l'enregistrement des événements dans le support matériel d'archivage de l'opérateur, il est renvoyé au volume 3 des exigences techniques actuellement en vigueur qui prévoit :

- durant la période d'investigation supplémentaire, un usage systématique de l'événement ACCESREFUSE avec un champ TypeRefus prenant la valeur "Interdit" ;
- à l'issue de la période, un usage des événements de jeux et de compte classiques si le joueur n'est pas interdit de jeu ou de l'événement CLOTUREDEM avec un champ TypeCloture prenant la valeur "Interdits" si le joueur est interdit de jeux.

III Modalités techniques de consultation sécurisée du fichier des interdits de jeu

III.1 Eléments techniques de connexion au service

Le service de consultation décrit ci-avant est techniquement assuré par un service API mis en place par l'Autorité, dit API de consultation.

[E_IDJ_ETC1] L'opérateur respecte les modalités techniques du dispositif de consultation définies dans l'annexe section IV. En particulier, l'opérateur respecte les formats d'interrogation définis.

[E_IDJ_ETC2] Les opérateurs communiquent à l'Autorité, par le biais du canal d'échange sécurisé mis à leur disposition, les prévisions de volumétrie d'interrogation du dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu, notamment le volume moyen pour l'heure la plus chargée de la semaine des pics prévisionnels (par exemple, ceux associés aux vendredis 13 ou aux événements sportifs ou hippiques), en fonction de leurs prévisions de croissance du parc de joueurs et de jeu :

- en amont de leur ouverture du service à l'obtention de l'agrément ;
- 3 mois avant leur connexion initiale au service API puis annuellement à la date anniversaire d'ouverture du service API par l'Autorité.

III.2 Éléments de sécurisation de la connexion au service

[E_IDJ_ESC1] Le dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu est sécurisé par la combinaison d'un filtrage d'adresse IP et la vérification d'un certificat présenté par l'opérateur lors de chaque interrogation. Le certificat est remis à l'opérateur par l'Autorité à l'obtention de son agrément, en amont de l'ouverture du service aux joueurs. Le certificat est spécifique à l'opérateur et incessible. Le certificat est renouvelé à un rythme quinquennal.

[E_IDJ_ESC2] Les adresses IP des serveurs de l'opérateur interrogeant le dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu sont communiquées à l'ANJ, afin de mettre en œuvre des règles de filtrage réseau (*whitelisting*) et des listes de contrôle d'accès au niveau applicatif en amont de l'ouverture du service aux joueurs. L'opérateur doit communiquer tout changement des adresses IP de l'opérateur.

III.3 Continuité de service et reprise sur erreur

Bien que le dispositif soit conçu pour offrir un très haut niveau de disponibilité et que l'ANJ mette tout en œuvre pour restaurer rapidement le service en cas de dégradation, il ne peut être exclu qu'en certaines circonstances exceptionnelles une réponse ne puisse être obtenue ou ne soit pas conforme au format attendu.

[E_IDJ_CS1] Afin de permettre la continuité de service optimale coté plateforme de jeux :

1. L'opérateur implémente l'interrogation de l'ensemble des serveurs assurant la haute disponibilité du dispositif, en mode *round robin*, en tirant aléatoirement le premier serveur interrogé ;
2. Lorsque l'appel est en échec sur l'ensemble des serveurs du dispositif, l'opérateur met alors en œuvre le mécanisme de reprise d'interrogation suivant :
 - une nouvelle tentative d'interrogation est effectuée à intervalles réguliers tant qu'une réponse nominale n'est pas reçue ;
 - l'intervalle de temps qui s'écoule entre deux tentatives n'est pas linéaire :
 - le premier intervalle est de 1 seconde ;
 - les intervalles suivants correspondent au double de l'intervalle précédent jusqu'au 12^{ème} intervalle de 2048 secondes (soit 34 minutes et 8 secondes) ;
 - au-delà, les intervalles sont pris égaux à 1 heure.
3. Pour faire face à une indisponibilité complète et longue du service, c'est-à-dire une absence de toute réponse pendant une durée supérieure à 5 minutes, l'Autorité met en place une seconde API via laquelle les opérateurs peuvent charger quotidiennement le fichier contenant l'empreinte HMAC-SHA256 des noms de naissance, premier prénom et date de naissance des interdits de jeu et en regard de l'empreinte d'un interdit, ses 2^{ème} et 3^{ème} prénoms ainsi que son lieu de naissance tels qu'ils seraient fournis par l'API nominale (cf. section IV.3.1). Le fichier chargé via l'API est chiffré, avec une clé qui sera remise sous enveloppe papier scellée numérotée à chaque opérateur.

Dans le cas d'indisponibilité longue du service, l'opérateur calcule l'empreinte HMAC-SHA256 :

- a. à partir du nom de naissance, premier prénom et date de naissance du joueur, préalablement mis en forme normale PRENOMNOMAAAAMMJJ :
 - i. pour la partie PRENOMNOM, en caractères ASCII latins majuscules sans diacritiques sans espace ni tiret ni apostrophe (cf. section IV.2 pour les seuls caractères autorisés) ;
 - ii. pour les chiffres de la date de naissance, en caractères ASCII de la classe [0-9] ;
- b. et d'un secret, préalablement communiqué par l'Autorité.

Il suffit alors à l'opérateur de rechercher si l'empreinte ainsi calculée est présente dans le fichier chargé avec la seconde API et déchiffré avec la clé décachetée pour l'occasion.

[E_IDJ_CS2] Les opérateurs sont réputés utiliser l'API nominale et n'avoir recours au fichier à l'aide de la clé chiffrée qu'exceptionnellement en cas d'indisponibilité complète et longue du service API principal de l'Autorité. Si l'évènement se produit, l'opérateur en informe l'Autorité *via* le mail API-IDJ@anj.fr sans délai et l'Autorité procèdera au changement de la clé de chiffrement et à une nouvelle remise d'enveloppes scellées numérotées. Lors de la certification annuelle, l'intégrité de l'enveloppe scellée numérotée sera vérifiée par le certificateur.

[E_IDJ_CS3] Lorsque la vérification immédiate du statut d'interdiction de leurs joueurs ne peut être assurée, **l'opérateur doit empêcher le joueur de participer à ses activités de jeux, à savoir de placer une mise.**

[E_IDJ_CS4] En tout état de cause, et sans préjudice de la mise en œuvre des **[E_IDJ_CS1]** et **[E_IDJ_CS3]** toute anomalie métier dans l'interrogation du fichier doit être immédiatement signalée au pôle protection des joueurs de l'ANJ *via* le mail support.métier-idj@anj.fr.

III.4 Transition vers le nouveau dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu

Pour le passage du dispositif préalablement en vigueur vers le dispositif API décrit dans le présent document, une période de transition est prévue, dont la durée n'excédera pas 12 mois à compter de l'ouverture du service par l'ANJ qui sera notifiée formellement aux opérateurs. Les exigences techniques relatives à la consultation du fichier des interdits de jeu résultant de la décision de 2020 demeurent en vigueur jusqu'au 15 juillet 2027 et s'appliquent à la consultation du fichier des interdits de jeu par les opérateurs jusqu'à la date de leur migration vers le nouveau dispositif.

[E_IDJ_TRS1] L'opérateur doit communiquer son calendrier prévisionnel détaillé de migration de l'ancien vers le nouveau dispositif à l'Autorité au plus tard 2 mois après la notification formelle d'ouverture du service par l'ANJ.

[E_IDJ_TRS2] Une API d'intégration présente également un jeu de données de tests accessible par les opérateurs pour de la qualification leurs systèmes. Sa sécurisation est assurée par un certificat.

IV ANNEXE : éléments techniques de l'API et formats des champs requête et réponse du dispositif de consultation du fichier des interdits de jeu

IV.1 API de consultation (API principale)

IV.1.1 Requête à l'API principale

Les champs texte de la requête définie par l'exigence [E_IDJ_PRI2] rentrés exclusivement au format ASCII alphabet latin majuscule, sans diacritiques, ni espace ni tiret ni apostrophe. Les seuls codes ASCII autorisés sont précisés en section IV.2. Le champ date de naissance AAAAMMJJ est rentré uniquement avec des chiffres au format ASCII de la classe [0-9].

Le format technique de la requête respecte le swagger au format JSON suivant :



consultation-service_swagger_V1.1.json

IV.1.2 Réponse de l'API principale

Le format technique de la réponse respecte le swagger au format JSON fourni ci-dessus.

Les 2^e, 3^e prénoms, s'ils existent, et lieu de naissance au format chaîne de caractères, au format ASCII alphabet latin majuscule, sans diacritiques ni espace ni tiret ni apostrophe. Les seuls codes ASCII utilisés sont précisés en section IV.2.

IV.2 Caractères ASCII à utiliser dans la requête et utilisés dans la réponse

Les seuls caractères ASCII acceptés dans les champs texte de la requête correspondent à la classe de caractères [A-Z] :

Tableau 1 :

ASCII	Hexadécimal	Binaire	ASCII	Hexadécimal	Binaire
A	41	1000001	N	4E	1001110
B	42	1000010	O	4F	1001111
C	43	1000011	P	50	1010000
D	44	1000100	Q	51	1010001
E	45	1000101	R	52	1010010
F	46	1000110	S	53	1010011
G	47	1000111	T	54	1010100
H	48	1001000	U	55	1010101
I	49	1001001	V	56	1010110
J	4A	1001010	W	57	1010111
K	4B	1001011	X	58	1011000
L	4C	1001100	Y	59	1011001
M	4D	1001101	Z	5A	1011010

Les caractères **diacritiques du français** sont à transcrire vers les caractères ASCII autorisés de la façon suivante :

Tableau 2 :

Caractères avec diacritiques	ASCII à utiliser	Hexadécimal	Binaire
À, Â, Ä, à, â, ä	A	41	1000001
Ç, ç	C	43	1000011
É, Ê, Ë, È, é, è, ê, ë	E	45	1000101
Î, Î, î, ï	I	49	1001001
Ô, Ö, ô, ö	O	4F	1001111
Ù, Ù, Ü, ù, û, ü	U	55	1010101
ÿ, ÿ	Y	59	1011001
Æ, æ	AE	41 45	1000001 1000101
Œ, œ	OE	4F 45	1001111 1000101

Les caractères **diacritiques étrangers** sont à transcrire selon le même principe.

Le champ date de naissance de la requête utilise la classe ASCII de [0-9] :

Tableau 3 :

Chiffre ASCII	Hexadécimal	Binaire
0	30	0110000
1	31	0110001
2	32	0110010
3	33	0110011
4	34	0110100
5	35	0110101
6	36	0110110
7	37	0110111
8	38	0111000
9	39	0111001

Dans la réponse fournie par l'API de consultation, les champs 2^{ème} et 3^{ème} prénoms utilisent uniquement les codes ASCII fournis par le tableau 1 ci-dessus.

Le champ lieu de naissance de la réponse, peut, outre les codes ASCII du tableau 1, également utiliser les chiffres du tableau 3 et les symboles suivants :

Tableau 4 :

Symbole ASCII	Description du symbole	Hexadécimal	Binaire
SP	Espace	20	00100000
-	Tiret	2D	00101101
.	Point	2E	00101110
(	Parenthèse ouvrante	28	00101000
)	Parenthèse fermante	29	00101001
/	Barre de division	2F	00101111

IV.3 API de chargement du fichier

Le swagger de l'API de chargement du fichier est le suivant :



download-service_sw
agger_V1.1.json

IV.3.1 Format du fichier

Le fichier est enregistré au format CSV (Encodage UTF 8 – Séparateur [,]).

Ce fichier est chiffré selon les recommandations de l'ANSSI. L'algorithme sera précisé dans un document technique indépendant.

Nom de colonne	Type	Format	Description
HASH	HMAC-SHA256	64 caractères hexadécimaux	HMAC-SHA256 complet
HACH_5GRAMME	HMAC-SHA256	64 caractères hexadécimaux	HMAC-SHA256 cinqgramme - Casino
PRENOM2	Texte	Chaîne de 255 caractères max	2 ^{ème} prénom
PRENOM3	Texte	Chaîne de 255 caractères max	3 ^{ème} prénom
LIEU_NAIS	Texte	Chaîne de 255 caractères max	Lieu de naissance

IV.4 Authentification commune aux deux API

L'accès à l'API-ANJ est protégé et restreint aux utilisateurs authentifiés. L'authentification est assurée par un certificat² électronique.

Les certificats pour les environnements d'intégration et de production seront communiqués à l'opérateur par l'Autorité, après instruction de la demande à effectuer par courriel à regulation-SI@anj.fr.

IV.5 Chiffrement de la communication avec les deux API

Le flux client-serveur de chaque API, entre l'opérateur et l'Autorité est sécurisé par protocole https, tant en intégration qu'en production.

IV.6 Jeu de données de test

Les jeux de données de test dans les environnements d'intégration et de production sont décrits dans un document technique indépendant.

² L'Autorité se réserve la possibilité de passer ultérieurement à une authentification par une clé API plutôt qu'un certificat.