

MODALITES FONCTIONNELLES ET TECHNIQUES RELATIVES A L'INTERROGATION DU FICHIER DES INTERDITS DE JEUX PAR LES CASINOS ET LES CLUBS DE JEUX

Résumé

Le document définit les procédures fonctionnelles et techniques à mettre en œuvre par les casinos et les clubs de jeux afin de procéder à l'interrogation du fichier des interdits de jeu.

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

I Présentation générale

I.1 Objectifs du document

L'Autorité nationale des jeux a mis en place un nouveau dispositif d'interrogation du fichier des interdits de jeux afin de permettre aux casinos et clubs de jeux – dénommés collectivement dans la suite du document « établissements de jeu » – d'assurer les contrôles que le cadre juridique leur impose. Ce nouveau service de consultation est bâti sur une technologie API (application programming interface) qui remplacera à terme le service actuel offert aux établissements de jeu s'appuyant sur l'envoi d'un fichier Excel. Le présent document a pour but de fixer les modalités fonctionnelles et techniques applicables et de présenter, notamment, les nouvelles données qui sont fournies en réponse à la consultation du service par l'établissement de jeu, les modalités de traitement desdites données à respecter.

I.2 Portée de l'obligation

En application des dispositions de l'article L. 320-9-1 du code de sécurité intérieure et du V de l'article 34 de la loi 2017-257 du 28 février 2017 relative au statut de Paris et à l'aménagement métropolitain, l'interdiction de jeu s'applique à l'égard des jeux d'argent et de hasard proposés dans les établissements de jeu.

Les établissements de jeu sont ainsi tenus d'interroger le fichier des interdits de jeu lors de l'accès du joueur à l'établissement de jeu afin de s'assurer qu'il n'y est pas inscrit. Les établissements de jeu interdisent immédiatement l'entrée au joueur dont l'interrogation du fichier révèle qu'il y est inscrit.

I.3 Identification des exigences et recommandations dans le document

Le présent document comporte deux niveaux de préconisations :

- Les mesures précédées de **[E_numero]** 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 établissements de jeu 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 établissements de jeu interrogent le fichier des interdits de jeu aux points prévus par le cadre réglementaire.

[E_IDJ_PRI2] Les établissements de jeu 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.

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 postnominaux 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'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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'établissement de jeu

À la requête réalisée par l'établissement conformément à l'exigence **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, 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'établissement de jeu, 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 entraîne le refus de participation aux activités de jeux de l'établissement de jeu dudit joueur, sauf lorsque, sur la base des éléments de réponse obtenus, l'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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, 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'établissement de jeu 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'établissement de jeu se rapprochera, dans un délai raisonnable, 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'établissement de jeu.

[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 : refus de participation aux activités de jeux de l'établissement de jeu ;
- le joueur n'est pas interdit de jeu : la suspension de la participation aux activités de jeux de l'établissement de jeu est levée.

[R_IDJ_PRT1] Il est suggéré aux établissements de jeu 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.

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

III.1 Éléments 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'établissement de jeu respecte les modalités techniques du dispositif de consultation définies dans l'annexe section IV. En particulier, l'établissement de jeu respecte les formats d'interrogation définis.

[E_IDJ_ETC2] Les établissements de jeu communiquent à l'Autorité, par le biais du canal d'échange sécurisé mis à disposition des établissements de jeu, 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 de l'établissement, à l'obtention de leur autorisation de jeu ;
- 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'établissement de jeu lors de chaque interrogation. Le certificat est remis à l'établissement de jeu par l'Autorité à l'obtention de son autorisation, en amont de l'ouverture de l'établissement aux joueurs. Le certificat est spécifique à l'établissement de jeu et incessible. Le certificat est renouvelé à un rythme quinquennal.

[E_IDJ_ESC2] Les adresses IP des serveurs de l'établissement de jeu 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'établissement de jeu doit communiquer tout changement des adresses IP de l'établissement de jeu.

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'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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 établissements de jeu 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 **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Dans le cas d'indisponibilité longue du service, l'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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.

Le fichier contiendra également une empreinte HMAC-SHA256 dite empreinte 5-gramme, calculée sur les 5 premières lettres du nom de naissance et l'année de naissance préalablement mis en forme normale NNNNNAAAA en caractères ASCII latins majuscules sans diacritiques sans espace ni tiret ni apostrophe (cf. section IV.2) et les caractères ASCII de la classe [0-9] pour l'année. Dans le cas où le nom comporte moins de 5 lettres, le nom complet sera utilisé et la forme normale sera donc NOMAAAA.

[E_IDJ_CS2] Les établissements de jeu sont réputés utiliser l'API nominale et n'avoir recours au fichier qu'exceptionnellement en cas d'indisponibilité complète et longue du service API principal de l'Autorité. Si l'évènement se produit, l'établissement en informe l'Autorité *via* le mail API-IDJ@anj.fr sans délai.

[E_IDJ_CS3] Lorsque la vérification immédiate du statut d'interdiction de leurs joueurs ne peut être assurée, **l'établissement de jeu doit empêcher le joueur de participer à ses activités de jeux, donc d'entrer dans les salles de jeu.**

[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-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 établissements de jeu.

[E_IDJ_TRS1] L'établissement de jeu 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 établissements de jeu 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 **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** 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_s
wagger_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
A	41	1000001
B	42	1000010
C	43	1000011
D	44	1000100
E	45	1000101
F	46	1000110
G	47	1000111
H	48	1001000
I	49	1001001
J	4A	1001010
K	4B	1001011
L	4C	1001100
M	4D	1001101

ASCII	Hexadécimal	Binaire
N	4E	1001110
O	4F	1001111
P	50	1010000
Q	51	1010001
R	52	1010010
S	53	1010011
T	54	1010100
U	55	1010101
V	56	1010110
W	57	1010111
X	58	1011000
Y	59	1011001
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, Ï, î, ï	I	49	1001001
Ô, Ö, ô, ö	O	4F	1001111
Ù, Ú, Û, ù, û, ü	U	55	1010101
Ÿ, ÿ	Y	59	1011001
Æ, æ	AE	41	1000001
		45	1000101
Œ, œ	OE	4F	1001111
		45	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_swagger_V1.1.json

IV.3.1 Format du fichier

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

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 certificat¹ électronique.

Les certificats pour les environnements d'intégration et de production seront communiqués à l'établissement de jeu 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'établissement de jeu 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.

¹ L'Autorité se réserve la possibilité de passer ultérieurement à une authentification par une clé API plutôt qu'un certificat.