



**Centre de Formation Professionnelle des casinos**

Déclaration d'activité enregistrée sous le N°11 75 53377 75 auprès du préfet de région d'Ile de France

# Slot Manager





# **Formation en présentiel**

## **Qualifiante non certifiante**

### **Formation non obligatoire (au sens de l'article L6321-2)**

## **Sommaire**

Objectif(s).....	2
Publics et Prérequis .....	3
Durée.....	3
Méthodes Pédagogiques .....	4
Programme .....	5
Moyens Pédagogiques.....	25
Moyens d'encadrement:.....	25
Dispositifs de suivi .....	25
Dispositif d'appréciation des résultats.....	26

# Objectif(s)

L'objectif d'une action de formation professionnelle correspond au but précis qu'elle se propose d'atteindre et vise une évolution des savoirs et des savoir-faire des bénéficiaires de l'action à partir de leurs connaissances, compétences, qualifications et besoins.

## Slot Manager :

- ✓ Acquérir les connaissances techniques et fonctionnelles du Slot manager.

### **Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :**

- Appliquer les textes réglementaires et du règlement interne, au sein des procédures de jeux dans l'exploitation du casino
- Différencier les types de machines et leur fonctionnement (mode France/ Nevada 1 / Nevada 2)
- Maîtriser les systèmes monétiques (Cashless et TITO)
- Reconstituer et recouper les flux financiers à partir des opérations comptables, des relevés compteurs machines et des remontées On line (Jetons, Cashless et Tito)
- Analyser et traiter en temps réel l'origine d'un problème technique ou matériel sur une machine à sous ou sur un jeu électronique
- Orienter le technicien lors d'un problème ou d'une panne sur une machine à sous ou sur un jeu électronique
- Connaître le fonctionnement de l'ensemble des flux financiers connexes aux machines à sous et jeux électroniques : coffre, caisse et kiosque
- Comprendre et analyser les données machines à sous et jeux électroniques
- Maîtriser l'ensemble des logiciels du progiciel de la gamme Panthéon
- Comprendre le fonctionnement des réseaux informatiques du casino
- Paramétrer et reconstituer un système progressif interne et multi sites (contributions journalières)
- Identifier les besoins machines à sous/jeux électroniques et optimiser son budget en conséquence

- Préparer un mix : commandes, enregistrement informatique, courriers officiels et organisation des équipes techniques
- Utiliser, interpréter, vérifier les états officiels aux machines à sous et aux jeux électroniques notamment lors de la fin de mois : registres, états règlementaires
- Détecter des failles en termes de sécurité (réglementations et fonctionnement interne) et y remédier
- Enregistrer les achats/ventes dans le respect des procédures TRACFIN (Suivi Stackers)

## Publics et Prérequis

- Être âgé de 18 ans,
- Posséder un casier judiciaire vierge et être inscrit sur les listes électorales ou appartenir à un pays membre de l'Union européenne.
- Maîtrise de la langue française, à l'oral comme à l'écrit
- Formation initiale :
  - Sans niveau spécifique
- Publics concernés :  
Membre du Comité de Direction Machine à Sous et SLOTS
- Connaissances préalable requises :
  - Expérience dans le secteur de 5 à 8 ans
  - Capacité : 4 stagiaires

## Durée

L'action de formation sera d'une durée de 3 jours en présentiel.

# Méthodes Pédagogiques

Une méthode pédagogique décrit le moyen pédagogique adopté par le formateur pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

Le CFPC distingue 4 méthodes pédagogiques :

- Passive, expositive ou magistrale.
- Démonstrative ou du modèle,
- Interrogative ou maïeutique,
- Active ou de découverte

Elles peuvent être pratiquées dans une séquence pédagogique, soit individualisée, soit en petits ou grands groupes avec ou sans la médiation d'outils pédagogiques.

## 1. Méthode passive, expositive ou magistrale :

Le formateur maîtrise un contenu structuré et transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral

## 2. Méthode démonstrative ou du modèle :

Le formateur détermine un chemin pédagogique : il montre, fait faire ensuite et fait formuler le stagiaire pour évaluer le degré de compréhension.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Montrer (démonstration),
- Faire faire (expérimentation)
- Faire dire (reformulation).

La stagiaire acquiert un savoir-faire par simple imitation.

### **3. Méthode interrogative ou maïeutique :**

Le stagiaire est reconnu comme possédant des éléments de connaissance ou des représentations du contenu à acquérir. A l'aide d'un questionnement approprié, le formateur permet au stagiaire de construire ses connaissances par lui-même ou de faire des liens et de donner du sens à ces éléments épars.

### **4. Méthode active ou de découverte :**

Le formateur crée un scénario pédagogique avec du matériel qui permet d'utiliser les essais, les erreurs et le tâtonnement pour apprendre.

Il mobilise l'expérience personnelle du stagiaire pour apprécier la situation et résoudre le problème avec leurs moyens.

Le travail intra cognitif et le travail co-élaboratif entre pairs sont favorisés.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Faire faire au stagiaire,
- Faire dire au stagiaire
- Le stagiaire reformule.

## **Programme :**

### **Avant le présentiel :**

Le CFPC analyse le besoin du bénéficiaire en lien avec l'entreprise et/ ou le financeur concerné (s) en effectuant une évaluation diagnostic du futur apprenant.

Le test de positionnement est effectué en amont de la formation. Il a pour objet de viser les acquis plus que les aptitudes. Le résultat de cette évaluation "diagnostic" nous donne des informations dans le but d'ajuster la formation aux différents profils des stagiaires. Il permet également de créer des groupes homogènes.

## **Pendant le présentiel :**

Accueil des participants et présentation

Présentation du programme des 3 jours :

### **A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous**

- 1- Les types de Machines à Sous et Jeux Traditionnels Electroniques
- 2- Fonctionnement basique d'une Machine à Sous
- 3- Les organes importants de la Machine à Sous
  
- 4- Les circuits financiers techniques de la Machine à Sous
  - 4.1- La machine en Cash. Explication des circuits financiers internes
  - 4.2- La machine en Cashless. Explication des circuits financiers internes
  
- 5- Les différents modes de fonctionnements des compteurs
  - 5.1- Le mode France
  - 5.2- Le mode INTERNATIONAL NEVADA
  - 5.3- Les compteurs spécifiques CASHLESS / Tito
  - 5.4- Les compteurs spécifiques CASHLESS / Tito promo
  - 5.5- Les compteurs aux Jeux Traditionnels Electroniques

### **B- Les flux financiers aux Machines à Sous**

- 1- Les Machines à sous
- 2- Le coffre
- 3- Les caisses

2.1- le KIOSK

### **C- L'informatique et PANTHEON**

- 1- Le réseau CASINO
- 2- Le réseau ON-LINE
- 3- La gamme PANTHEON

## **D- Les Opérations, les Contrôles et les Outils d'analyse aux Machines à Sous**

- 1- Les Opérations et Contrôles Quotidiens aux Machines à Sous
- 2- Les Opérations et Contrôles supplémentaires les jours de pesées de Trémies aux Machines à Sous
- 3- Les Opérations et Contrôles supplémentaires aux Fins de Mois aux Machines à Sous
- 4- Les Opérations et Contrôles supplémentaires au mi-exercice et en fin d'exercice aux Machines à Sous
- 5- Les Outils d'Analyse aux Machines à Sous

## **E- Le suivi TRACFIN et stacker**

- 1/ Eléments déclencheurs d'une alerte Stacker :
- 2/ Traitement d'une alerte Stacker
- 3/ Drop sur les Kiosks
- 4/ Drop aux Jeux Electroniques

## **F- Les Progressifs et les Jackpots Multisite**

- 1- Les Systèmes Progressifs individuels ou multiples
- 2- Les Systèmes Progressifs Multi-site

## **G- Les registres et officiels aux Machine à Sous**

- 1- Les registres
- 2- Les Etats officiels

## **H- Les obligations réglementaires aux Machines à Sous**

## **I- Préparation et mise en place de MIX aux Machines à Sous**

## **J- La Sécurité aux Machine à Sous**

## **K- Préparation des budgets aux Machine à Sous**

## **L- Management des équipes aux Machine à Sous**

## M- L'aspect commercial aux Machine à Sous

# CONTENU

## A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous

### 1- Les types de Machines à Sous et Jeux Traditionnels Electroniques

- Les machines à Rouleaux.
- Les machines vidéos-rouleaux.
- Les vidéos-poker.
- La roulette Electronique
- Le Black-Jack Electronique

### 2- Fonctionnement basique d'une Machine à Sous

➤ La logique d'une machine est pilotée par un système de générateur de combinaisons aléatoires. Les combinaisons gagnantes ne sont pas connues par avance, mais sorties aléatoirement par le « cerveau » de la machine. De cette façon, il est absolument impossible de déterminer quelle combinaison sortira même pour le statisticien acharné. Ces algorithmes sources sont bien sûr les secrets de chaque fabricant et personne ne peut influencer sur le jeu de la machine.

Cette carte électronique est enfermée dans un boîtier CPU dont le casino ne détient pas les clefs.

- La machine s'active avec l'insertion de pièces, jetons, billets ou de carte monétique.
- Le client peut choisir, selon la variante de machine, de jouer un certain nombre de pièces ou crédits et un certain nombre de lignes de jeu. Plus l'investissement est important en lignes, plus les chances de gains seront fréquentes. Le gain sera proportionnel au nombre de crédits joués par ligne.
- Si la machine sort une ou plusieurs combinaisons gagnantes, l'ensemble des gains sont crédités sur un afficheur, le compteur des crédits. Le client a alors la possibilité de récupérer ses crédits, soit sous la forme de pièces ou jetons, de bon de paiement manuel ou d'encaissement sur carte monétique. Il a aussi la possibilité de

continuer à jouer avec ses crédits sans réintroduire de pièces ou de billets.

### 3- Les organes importants de la Machine à Sous

- Le monnayeur et le comparateur.
- Le lecteur de billets et le stacker
- Le Lecteur de carte monétique
- Le déviateur
- Les rouleaux ou l'écran
- La trémie
- La rampe de bouton
- L'alimentation
- La CPU (Central Processing Unit)
- Les compteurs

### 4- Les circuits financiers techniques de la Machine à Sous

#### 4.1- La machine en Cash. Explication des circuits financiers internes

- **En entrée :**
  - Pièces et jetons introduits >Déviation >Trémie>Crédits MAS.
  - Pièces et jetons introduits >Déviation > Cash-box > Crédits MAS.
    - Explication du rôle et fonctionnement du déviateur.
  - Billets introduits > Lecteur > Stacker > Crédits MAS (si équipé de système billets)
- **En sortie :**
  - Crédits MAS >Pièces ou jetons trémie ☐☐Bac.
  - Crédits MAS >Bon de Paiement.

#### 4.2- La machine en Cashless/Tito. Explication des circuits financiers internes.

- **En entrée :**
  - Crédits introduits par carte Partouche Cash > crédits MAS
  - Crédits introduits par Tito > crédits MAS
  - Billets introduits > Lecteur > Stacker > Crédits MAS

- 
- **En sortie :**
  - Crédits MAS > carte Partouche Cash
  - Crédits MAS > Tito
  - Crédits MAS > Bon de Paiement.

## 5- Les différents modes de fonctionnements des compteurs

### 5.1- Le mode FRANCE.

➤ Les compteurs obligatoires en mode FRANCE en ELECTRONIQUES et MECANIQUES :

- **ENTREES** : enregistre les pièces ou jetons insérés.
  - **RECETTES** : enregistre les pièces ou jetons dans le cash-box.
  - **SORTIES** : enregistre les pièces ou jetons payés par la trémie.
  - **GAINS MANUELS** : enregistre les crédits payés en blocage de la limite de trémie de la machine.
- Ne supporte pas la tokenisation.
- Ne supporte pas les systèmes d'acceptation de billets.
- Ne supporte pas le Cashless.
- Les compteurs sont toujours en crédits.

### 5.2- Le mode INTERNATIONAL NEVADA.

➤ il existe deux modes NEVADA : NEVADA 1 et NEVADA 2.

➤ Les compteurs obligatoires en mode NEVADA en ELECTRONIQUES et MECANIQUES :

- **IN** : enregistre les crédits joués.
- **OUT** : enregistre tous les crédits gagnés dès l'affichage de la combinaison gagnante.
- **DROP** :
  - En NEVADA 1 : enregistre les crédits dans le cash-box.
  - En NEVADA 2 : enregistre les crédits dans le cash-box et les billets insérés.

- **BILL IN** : enregistre les billets insérés.
- **JKP** : enregistre les gains manuels en jackpot.
- **LC** : enregistre les gains manuels en lots cumulés.

NB : Il existe parfois un compteur (JKP+LC) qui enregistre les jackpots et les lots cumulés en même temps.

- Selon les types de machines, il supporte la tokenisation.
- Selon les types de machines, il supporte les systèmes d'acceptation de billets.
- Selon les types de machines, il supporte le cashless et le Tito.
- Selon les types de machines, les compteurs peuvent être en crédits ou en valeurs.

### 5.3- Les compteurs spécifiques CASHLESS / Tito.

➤ Que ce soit en mode NEVADA 1 ou NEVADA 2, les compteurs obligatoires avec le système Cashless sont un peu différents.

➤ **COMPTEURS ELECTRONIQUES :**

- **IN** : enregistre les crédits joués.
- **OUT** : enregistre tous les crédits gagnés dès l'affichage de la combinaison gagnante.
- **DROP** :
  - En NEVADA 1 : enregistre les crédits dans le cash-box.
  - En NEVADA 2 : enregistre les jetons dans le cash-box et les billets insérés.
- **BILL IN** : enregistre les billets insérés.
- **JKP** : enregistre les gains manuels en jackpot.
- **LC** : enregistre les gains manuels en lots cumulés.
- 

NB : Il existe parfois un compteur (JKP+LC) qui enregistre les jackpots et les lots cumulés en même temps.

- **AFT IN** : enregistre les crédits insérés de la carte vers la MAS.
- **AFT OUT** : enregistre les crédits sortis de la MAS vers la carte.
- **Tito IN** : enregistre les crédits insérés en Ticket
- **Tito OUT** : enregistre les crédits sortis en Ticket.

- **COMPTEURS MECANIQUES :**
  - **IN :** enregistre les crédits joués.
  - **OUT :** enregistre tous les crédits gagnés dès l'affichage de la combinaison gagnante.

#### 5.4- Les compteurs spécifiques CASHLESS / Tito Promo.

- **AFT IN Restricted:**
  - Si seulement Cashless Promo activé : Non utilisé
  - Si seulement Tito promo ou Tito Prmo + Cashless Promo activé : enregistre les crédits DFT (€Fid) insérés de la carte vers la MAS.
  
- **AFT IN Non-Restricted:**
  - Si seulement Cashless promo activé : enregistre les crédits Cashless Promo insérés **et** les crédits DFT (€Fid) de la carte vers la MAS.
  - Si seulement Tito promo activé : Non utilisé
  - Si Cashless Promo et Tito Promo activé: enregistre les crédits Cashless Promo insérés de la carte vers la MAS.
  
- **AFT OUT non-Restricted** : enregistre les crédits promo sortis de la MAS vers la carte.
  
- **Tito IN Restricted** : enregistre les crédits promo insérés en Ticket
- **Tito OUT Restricted** : enregistre les crédits promo sortis en Ticket.

**NB : les EuroPlayers transférés seront toujours encaissés sur un TITO promotionnel RESTRICTED sauf si seul le cashless promo est activé sur le site**

#### 5.5- Les compteurs aux Jeux Traditionnels Electroniques

- **COMPTEURS ELECTRONIQUES** de chaque poste et du cylindre :

- **IN** : enregistre les crédits joués.
- **OUT** : enregistre tous les crédits gagnés
- **BILL IN** : enregistre les billets insérés.
- **AFT IN** : enregistre les crédits insérés de la carte vers la MAS.
- **AFT OUT** : enregistre les crédits sortis de la MAS vers la carte.
- **Tito IN** : enregistre les crédits insérés en Ticket
- **Tito OUT** : enregistre les crédits sortis en Ticket.

➤ **COMPTEURS MECANIQUE** soit de chaque poste de jeux soit du cylindre :

- **IN** : enregistre les crédits joués.
- **OUT** : enregistre tous les crédits gagnés
- **BILL IN** : enregistre les billets insérés.
- **AFT IN** : enregistre les crédits insérés de la carte vers la MAS.
- **AFT OUT** : enregistre les crédits sortis de la MAS vers la carte.
- **Tito IN** : enregistre les crédits insérés en Ticket
- **Tito OUT** : enregistre les crédits sortis en Ticket.

## B- Les flux financiers aux Machines à Sous

### 1- Les Machines à sous

- Circuit des crédits électroniques Vs incréments compteurs
  - Insertion billet -> incréments compteurs
  - Insertion carte -> incréments compteurs
  - Insertion Tito -> incréments compteurs
  - Jeux avec crédits promo puis encaissement -> incréments compteurs
  - Jeux avec €Fid puis encaissement -> incréments compteurs
- Le produit réel
  - Comptée Tito = Total Tickets In
  - Comptées Cashless = Total AFT In – Total AFT out
  - Comptée Billet = Total Billet
  - Comptée Jetons = Total Jetons
  - PR = Comptées – Tito Out - Bons de paiement - *Remplissage (si jetons)*
- Le produit de Gestion

- $PG = \text{Total Compteurs In} - \text{Total Compteurs Out} - Jkpt \text{ (si mode France)}$
- $\text{Ecart Machine} = PR - PG$

## 2- Le coffre

- Explication du rôle du coffre dans une salle MAS.
- Etude des flux financiers d'un coffre MAS.
- Les réapprovisionnements.
- Les dotations initiales.
- Les versements.
- Les chèques.
- Les chèques de gain.
- Les cartes de crédits.
- Les devises.
- Les bons d'avances.
- Les bons de paiements.
- Les crédits et débits monétiques.
- La gestion des offres spéciales.
- L'intégration de la comptée pièces et jetons.
- L'intégration de la comptée billets.
- L'intégration de la comptée de retour de trémies.
- Les relations avec les caisses, les Kiosks, les bornes de changes, etc...
- La réception de versements issus de caisses.
- La réception des caisses.
- La réception de flux financiers extérieurs.
- L'augmentation et la diminution du coffre.
- Les orphelins physiques.
- Les pourboires.
- Les exports vers la comptabilité.
- L'inventaire et contrôle de coffre.
- Les états comptables.
- Etude du bilan comptable.
- Transmission du service coffre.

## 2- Les caisses

- Les différents types de caisses, caisses gérées par le coffre, caisses autonomes.
- Explication du rôle de la caisse dans une salle MAS.
- Les relations entre les caisses et le coffre.
- La relation caissier – client.
- Les types de changes en entrées et en sorties.
- La détection des changes >2000€.
- Emission des bons d'avances et sorties des sacs.
- Rôle de la balance à sacs de trémies.
- Emission des bons de paiements et leurs paiements.
- Annulation d'un bon.
- Paiements en espèces, en chèque de gain.
- La monétique débit et crédit de cartes.
- Les orphelins.
- Les fausses pièces et monnaies étrangères.
- Les pourboires.
- Les offres spéciales.
- Les inventaires de début et fin de caisses.
- La transmission au service suivant ou le retour au coffre.

### 2.1- Le KIOSK

- Explication de la notion de caisse KIOSK.
- Fonctionnement du KIOSK.
- Configuration du KIOSK.
- Gestion au quotidien du KIOSK.
- Les états comptables du KIOSK.
- Les relations KIOSK > Coffre.
- Les réapprovisionnements.
- Les inventaires de contrôle.

## **D- L'informatique et PANTHEON**

### **1- Le réseau CASINO**

- Le prestataire de service : APPOLONIA
- Structure du réseau CASINO.
- Les Routeurs.
- Les Firewalls.
- Les Switchs CASINO
- Les Serveurs :
  - PANTHEON.
  - ETC.
  - SAUVEGARDE.
  - ON-LINE.
  - CASHLESS.
  - NAS CASHLESS.
- Le dispatching du réseau CASINO dans un établissement.

### **2- Le réseau ON-LINE**

- Structure du réseau ON-LINE.
- Les Switchs on-line et leur ventilation dans un établissement.
- Les boitiers kalypses.
- La communication entre le système Online et les machines.
- Interaction avec le réseau CASINO.

### **3- La gamme PANTHEON**

- DANAE : Progiciel de gestion de Machines à Sous et comptées.
- GAEA : Progiciel de gestion de coffre / caisses.
- RHEA : Progiciel d'états et de situations.
- Pantheon Web : Application de gestion des interdits
- HERA : Progiciel de paramétrages et configurations.
- DEMETER : Progiciel de physionomie et contrôle aux entrées.

- HERMES : Progiciel de marketing.
- KALYPSE TOOLS : Progiciel de gestion du online.
- HEPHAISTOS : Progiciel de gestion d'atelier.
- KALYPSE JACKPOT MANAGER : Progiciel de gestion du JPM.
- KALYPSE ONLINE MANAGER : Progiciel de gestion du système monétique.
- SLOTEE : Progiciel de Borne Interactive.
- BORNE INTERACTIVE : Borne tactile client.

## **D- Les Opérations, les Contrôles et les Outils d'analyse aux Machines à Sous**

### **1- Les Opérations et Contrôles Quotidiens aux Machines à Sous.**

- **Importation des compteurs via le On-line.**
- **Opération de la Comptée ELECTRONIQUE.**
  - o Vérifications des écarts de comptée Electronique.
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Opération de la Comptée de BILLETS + TITO**
  - o Vérifications des écarts de comptée Billets + Tito
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Opération de la Comptée de JETONS/PIECES.**
  - o Les machines poubelles.
  - o Vérifications des écarts de recettes.
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Vérifications des écarts de paiement.**
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Vérifications des montants des progressifs.**
- **Vérifications des reconstitutions des progressifs.**
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Vérifications du JPM et des contributions journalières.**
- **Vérifications des changes > 2000€.**

- **Suivi des machines en anomalie et des pannes.**
- **Les déclarations sur le Registre de Contrôle Technique des Machines à Sous, sur le Registre de Contrôle Technique des Jackpots Multisites, sur les Fiches Techniques.**
- **Comment gérer une RAZ ou un changement de compteur ?**
- **Entretien des machines.**
- **Vérifications des fermetures de socles et des portes.**
- **Vérifications des lecteurs et des écrans PLAYERS+ et CASHLESS.**
- **Remise en service du JPM.**

## **2-Les Opérations et Contrôles supplémentaires les jours de pesés de Trémies aux Machines à Sous**

- **Vérification des compteurs réels.**
- **Pesée des Trémies.**
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Reconstitution des trémies**
- **Analyses des Ecart de machines.**
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.
- **Produit de gestion.**
  - o Que faire en cas d'écart ? Analyses des problèmes et solutions à apporter.

## **3- Les Opérations et Contrôles supplémentaires aux Fins de Mois aux Machines à Sous**

- **Relève générale des compteurs réels.**
- **Pesée générale des Trémies.**
- **Vérification de l'ensemble des écarts et des reconstitutions sur le mois.**
- **Vérification du Produit de Gestion.**
- **Etats officiels de Fin de Mois.**

- **Rapprochement des jetons trémies + jetons coffre <-> Inventaire initial des jetons.**

#### **4- Les Opérations et Contrôles supplémentaires au mi- exercice et en fin d'exercice aux Machines à Sous**

- **Comptée d'INTEGRATION des TREMIES.**
- **Inventaire de la jetonnerie Machines à Sous.**
- **Solde des orphelins (fin d'exercice).**

#### **5- Les Outils d'Analyse aux Machines à Sous.**

- La moyenne théorique et produit théorique.
- La moyenne réelle et produit réel.
- L'indicateur stable : le Produit Théorique.
- Le coup moyen.
- Le % de mise max.
- Le coin-in.
- La mise mini et la mise max.
- Les indicateurs obsolètes.

#### **E- Le suivi TRACFIN et stacker**

##### **1/ Eléments déclencheurs d'une alerte Stacker :**

##### **2/ Traitement d'une alerte Stacker**

1/ les Insertions Billets sont identifiés (Carte player insérée par le joueur)

2/ les Insertions Billets sont anonymes :

- a- Une alerte Chronos a été déclenchée et associée à un joueur par le MCD d'exploitation :
- b- Une alerte Chronos a été déclenchée mais pas associée à un joueur par le MCD d'exploitation ou aucune alerte Chronos n'a été déclenchée en exploitation :
- c- Autres indicateurs
- d- Identification impossible :
- e- Cloture d'une alerte

3/ Création manuelle d'une alerte stacker

4/ Drop sur les Kiosks

1- Achat/Vente Tito

2- Achat/Vente Cashless

5/ Drop aux Jeux Electroniques

6/ Alertes Chronos

### **1- Les Principes du CASHLESS.**

- Principes de fonctionnement.
- La structure du réseau CASHLESS.
- La carte anonyme et ses particularités.
- La carte nominative et ses particularités.
- Les avantages pour le client.
- Les avantages pour le casino.

### **2- La gestion du CASHLESS.**

- Les compteurs AFT In et AFT OUT.
- La comptée Electronique.
- La gestion du Kalypse On-line Manager (KOM).
- Relations avec le KIOSK.
- Activation de cartes.
  
- Déblocage de code pin.
- Suspension de compte.
- Remplacement de cartes.
- Régulation automatique de transaction échouée.

## **F- Les Progressifs et les Jackpots Multisite**

### **1- Les Systèmes Progressifs individuels ou multiples.**

- Le principe de fonctionnement d'un progressif.

- Le rôle du taux additionnel.
- Formule de reconstitution des progressifs.
- Les différents systèmes techniques de progressifs.
- Les problèmes d'incrémentation, problèmes et solutions.

## 2- Les Systèmes Progressifs Multi-Site.

- Le principe de fonctionnement d'un progressif multi-site.
- Le rôle du Prestataire agréé APPOLONIA.
- La gestion dans le Kalypse Jackpot Manager.
- Les relevés quotidiens des compteurs.
- Le calcul des contributions journalières et leur versement.
- Panne de progressif JPM : recherche et diagnostic de la panne, solutions à adopter.
- Gain du JPM dans un autre casino.
- Gain du JPM dans votre casino.
- Les bons de quote-part et leurs calculs.
- Le certificat de paiement.
- L'officiel de gain.
- Le Registre Technique des Jackpots Multi-sites.
- Rôle et fonctionnement d'un Jackpot HIDDEN.

## G- Les registres et officiels aux Machine à Sous

### 1- Les Registres

- Registre de Contrôle Technique des Machines à Sous.
- Registre de Suivi Technique des Jeux Electroniques.
- Registre de Contrôle Technique des Machines à Sous fonctionnant sur un Jackpot Multi-Sites.
- Fiche technique individuelle.
- Registre des orphelins.
- Registre spécial d'observation.
- Registre des changes > 2000€.
- Registre des plaques et jetons.

NB : certains de ces registres peuvent être informatisés

## 2- Les Etats officiels

- Modèle 5 : Situation mensuelle.
- Modèle 10bis : Registre de comptabilité des jeux de contrepartie électroniques
- Modèle 13, 14, 3340SD et compte 471 : Carnet des prélèvements et versement communal.
- Modèle 28 : Registre des jackpots et lots cumulés.
- Modèle 28S : Registre des jackpots progressifs.
- Modèle 29 : Carnet de comptabilité.
- Modèle 31 : Orphelins : Etat de rapprochement.
- Modèle 32 : Etat mensuel du relevé des compteurs.
- Modèle 33 : Etat mensuel du relevé des compteurs des Jeux électroniques.
- Modèle 35 : Etat mensuel de détermination du produit réel.
- Modèle 28 JPM : Registre des jackpots et lots cumulés des machines JPM.
- Modèle 28S JPM : Registre des jackpots progressifs JPM.
- Etat mensuel de la CSG.
- Officiel JPM fin de mois.

## H- Les Obligations réglementaires aux Machines à Sous

- **Art 23, 24, 25, 26** : Les conditions d'entrée en salle de Machines à Sous.
- **Art 29 et 30** : Admission libre de certains fonctionnaires et magistrats.
- **Art 35** : Affichage obligatoire à l'entrée de la salle des Machines à Sous.
- **Art 36** : Obligation de traçabilité des changes > 2000€ par séance.
- **Art 41, 68-22, 68-22-1, 68-22-2** : Les Orphelins aux Machines à Sous, les différents types d'orphelins.
- **Art 67-5** : Comptée des jeux de contrepartie électroniques
- **Art 67-6** : Compteurs des jeux de contrepartie électroniques
- **Art 67-10** : Caisses – Changes
- **Art 67-13** : Documents de contrôle technique à utiliser

- **Art 68-11** : Dispositifs obligatoires équipant les Machines à Sous.
- **Art 68-14** : La gestion des clés aux Machines à Sous.
- **Art 68-20** : Les Jackpots et lots cumulés
- **Art 68-21** : Les avances.
- **Art 68-23** : Les fausses pièces et monnaies étrangères.
- **Art 68-24** : Les comptées.
- **Art 68-25** : Les relèves de compteurs.
- **Art 68-27** : Le personnel aux Machines à Sous.
- **Art 81** : Comptabilité des plaques et jetons.
- **TRACFIN**

### **I- Préparation et mis en place de MIX aux Machines à Sous**

- Etudes et préparations.
- Validation de la proposition et de l'investissement.
- Déclarations obligatoires aux autorités de tutelles.
- Mise en place du mix dans HERA.
- Vérifications le jour J avec le technicien SFM.
- Bascule informatique du parc le jour J.
- Obligations réglementaires post-mix.

### **J- La Sécurité aux Machines à Sous**

- Le risque inhérent spécifique aux machines à sous.
- La détection des problèmes ou failles éventuelles.
- La prévention des risques.
- Notion de confidentialité.
- Les procédures à mettre en place ou à améliorer.
- La vidéosurveillance
- Les enregistrements de son.
- Les alarmes.
- Les systèmes de sécurité.
- La télésurveillance.
- Les attitudes à adopter en cas d'agression

## **K- Préparation des budgets aux Machines à Sous**

- Les consignes budgétaires du Groupe PARTOUCHE pour l'exercice à venir.
- L'évaluation chiffrée des besoins.
- L'intégration du budget Machines à Sous dans le budget Général.

## **L- Management des équipes aux Machines à Sous**

- Le rôle du Slot-Manager.
- Les relations du Slot-Manager avec les équipes et les MCD Machines à Sous.
- Le rôle des Membres Du Comité de Direction aux Machines à Sous.
- Les relations des MCD avec les équipes d'employés.
- Les différentes équipes aux Machines à Sous.
- Le rôle de chaque équipe.
- Les relations inter-équipes.
- Les relations avec les autres services.

## **M- L'aspect commercial aux Machine à Sous**

- L'importance de l'accueil.
- La fidélité PLAYERS+ et ses avantages.
- Le Marketing aux Machines à Sous.
  - o Les Flyers et Affiches.
  - o Les annonces micros.
  - o Partouche TV.
  - o Les Toppersanimés.
- La gestion des litiges

# Moyens Pédagogiques

- Salle de formation spécifique
- Séquences de formation "intégrée" réalisées en situation d'exploitation du casino.
- Supports pédagogiques et techniques sous format papier et informatique

# Moyens d'encadrement

Nom : DUVERGER Jérôme

Statut : Slot manager en poste au Casino de ROYAT

Certificat de Compétences en Entreprise (CCE) "Exercer la mission de formateur en entreprise"

# Dispositifs de suivi

- Feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur,
- Questions orales ou écrites (QCM...),
- Mises en situation,
- Fiches d'évaluation,
- Compte rendu du formateur par module de formation.

# Dispositif d'appréciation des résultats

## Après le présentiel :

Une évaluation finale via des questionnaires en ligne est effectuée à la fin de la formation. L'évaluation finale vise à valider ou non l'acquisition des connaissances à l'issue du parcours de formation.

### 1. Les 3 niveaux de compétences retenus

Niveau	Compétences
A	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises.
B	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont partiellement acquises.
C	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence ne sont pas acquises.

### 2. Le nombre de points attribués par niveau

Niveau A = 4 points	Niveau B = 2 points	Niveau C = 1 point
---------------------	---------------------	--------------------

### 3. Niveau de compétence requis à partir des critères d'évaluation déterminés

Compétences	Niveau	Nombre de points
Application des textes réglementaires et du règlement interne, au sein des procédures de jeux dans l'exploitation du casino		

Différenciation des types de machines et de leur fonctionnement (mode France/ Nevada 1 / Nevada 2)		
Maîtrise des systèmes monétiques (Cashless et TITO)		
Être en mesure de reconstituer et recouper les flux financiers à partir des opérations comptables, des relevés compteurs machines et des remontées On line (Jetons, Cashless et Tito)		
Analyser et traiter en temps réel l'origine d'un problème technique ou matériel sur une machine à sous ou sur un jeu électronique		
Orienter le technicien lors d'un problème ou d'une panne sur une machine à sous ou sur un jeu électronique		
Connaissance du fonctionnement de l'ensemble des flux financiers connexes aux machines à sous et jeux électroniques : coffre, caisse et kiosque		
Compréhension et analyse des données machines à sous et jeux électroniques		
Maîtrise de l'ensemble des logiciels du progiciel de la gamme Panthéon		
Compréhension du fonctionnement des réseaux informatiques du casino		
Paramétrage informatique et reconstitution d'un système progressif interne et multi sites (contributions journalières)		
Aptitude à identifier les besoins machines à sous /jeux électroniques et optimiser son budget en conséquence		

Être capable de préparer un mix : commandes, enregistrement informatique, courriers officiels et organisation des équipes techniques		
Utilisation, interprétation, vérification des états officiels aux machines à sous et aux jeux électroniques, notamment lors de la fin de mois : registres, états règlementaires		
Compétence à détecter des failles en termes de sécurité (réglementations et fonctionnement interne) et à y remédier		
Enregistrer les achats/ventes dans le respect des procédures TRACFIN (Suivi Stackers)		
<b>Total</b>		



# Pour que la formation soit une chance pour tous

Notre organisme est engagé dans une démarche d'accueil et d'accompagnement en formation des personnes en situation de handicap

Dans ce cadre, nous vous proposons :

-  de **vous accueillir** et **vous accompagner** individuellement,
-  d'**évaluer vos besoins** spécifiques au regard d'une situation de handicap,
-  de **mettre en œuvre les adaptations** pédagogiques, organisationnelles et matérielles nécessaires.



Contactez le  
**RÉFÉRENT HANDICAP**  
de notre organisme

**NOM DE L'ORGANISME :**

**CFPC**

**NOM DU RÉFÉRENT :**

**Thierry DESCORMIERS**

**TÉLÉPHONE :**

**06.07.91.12.25**

**MAIL :**

**tdescormiers@cfpc.fr**



**Centre de Formation Professionnelle des casinos**

Déclaration d'activité enregistrée sous le N°11 75 53377 75 auprès du préfet de région d'Ile de France