



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

Acquérir les compétences techniques et fonctionnelles
en vue d'accéder au poste de
Membre de Comité de Direction
aux machines à sous



NIVEAU 1

FORMATION EXTERNE

Qualifiante non certifiante

Sommaire

Objectif(s)	2
Publics et Prérequis	3
Durée	3
Méthodes Pédagogiques	4
Programme	5
Contenu	6
A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous.	6
1- Présentation des Machines à Sous.....	6
2- Les différents modes de fonctionnement des compteurs.....	7
B- Les Comptées et Dysfonctionnements spécifiques.....	9
C- La Gestion Cashflow aux Machines à Sous.....	10
1- Les caisses.....	10
D- L'informatique et PANTHEON.....	10
1- La gamme PANTHEON.....	10
E- Les Obligations réglementaires aux Machines à Sous.....	10
1- La Réglementation aux Machines à Sous.	10
F- La relation Client aux Machines à Sous.....	11
Moyens Pédagogiques	12
Moyens d'encadrement	12
Dispositifs de suivi	12
Dispositif d'appréciation des résultats	13

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.

MCD NIVEAU 1 :

- ✓ **Acquérir les compétences techniques et fonctionnelles en vue d'accéder au poste de Membre de Comité de Direction aux machines à sous.**

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaissance des différents matériels, systèmes du floor
- Compréhension des différents modes de fonctionnement des machines à sous
- Connaissance des procédures de comptées
- Compréhension du fonctionnement de la caisse
- Capacité de contrôle des différentes comptées
- Pratique des progiciels DEMETER - GAEA - HADES
- Connaissance initiale de la réglementation applicable aux machines à sous
- Prise en charge des clients

Publics et Prérequis

- Etre 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
- Formation initiale :
 - Sans niveau spécifique
- Publics concernés :
 - Caissiers
 - Contrôleurs
 - Mécaniciens
 - Techniciens
 - Gestionnaires
 - MCD Jeux traditionnels
- Connaissances préalables requises :
 - Aucune expérience requise au poste de MCD machines à sous
- Capacité : 4/5 stagiaires

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2 jours (14 heures), réparties comme suit :

Exemple de ventilation de formation sur deux journées :

Jour 1 : A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous.

 B- Les comptées

 C- La Gestion Cashflow aux Machines à Sous.

Jour 2 : D- L'informatique et PANTHEON.

 E- Les Obligations réglementaires aux Machines à Sous.

 F- La relation Client aux Machines à Sous

Méthodes Pédagogiques

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

Dans le cadre de cette action de formation, 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

Accueil des participants et présentation

A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous.

- 1- Présentation des Machines à Sous.
- 2- Les différents modes de fonctionnements des compteurs.

B- Les Comptées et Dysfonctionnements spécifiques.

C- La Gestion Cashflow aux Machines à Sous.

- 1- Les caisses.

D- L'informatique et PANTHEON.

1- La gamme PANTHEON.

E- Les Obligations réglementaires aux Machines à Sous.

1- La Réglementation aux Machines à Sous.

F- La relation Client aux Machines à Sous.

Contenu

A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous.

1- Présentation des Machines à Sous.

- Les différents types de MAS.

Pokers

Rouleaux

Vidéo Rouleaux



- Le fonctionnement des jeux sur une MAS.
- Les organes importants de la MAS.



2- Les différents modes de fonctionnement des compteurs.

Le Mode France / Machine en jetons ou pièces :

- Ne supporte pas la tokenisation.
- Ne supporte pas les systèmes d'acceptation de billets.
- Ne supporte pas le Cashless, le TITO et le Kalypse Touch.
- Les compteurs sont toujours en crédits.

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.



Le Mode International NEV1- NEV2 / Cashless / TITO / Mixte :

Il existe deux modes internationaux : NEVADA 1 et NEVADA 2.

- 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.

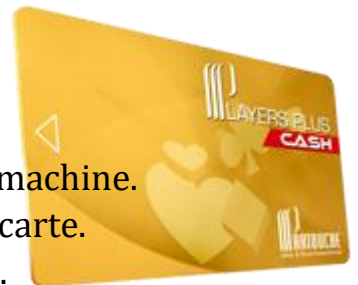
Les compteurs ELECTRONIQUES et MECANIQUES obligatoires en mode international :

- ✓ **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.
- ✓ **JKP** : enregistre les gains manuels en jackpot.
- ✓ **LC** : enregistre les gains manuels en lots cumulés.

NB : Les compteurs JKP et LC peuvent être additionnés sur un seul compteur selon les cas.

Compteurs additionnels si besoin :

- ✓ **BILL IN** : enregistre les billets insérés.
- ✓ **AFT IN** : enregistre les crédits insérés de la carte vers la machine.
- ✓ **AFT OUT** : enregistre les crédits sortis de la MAS vers la carte.
- ✓ **TITO IN** : enregistre les crédits du ticket vers la machine.
- ✓ **TITO OUT** : enregistre les crédits de la machine vers le ticket.
- ✓ **PROMO** : jusqu'à 8 compteurs possibles selon les choix techniques.



Compteurs mécaniques :

Les modes A et B correspondent aux textes français et non à des contraintes techniques.

Machine seulement en jetons ou pièces :

Mode A = compteurs IN / OUT / DROP / JACKPOT / BILL*

- **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.
- **JACKPOT** : enregistre les jackpots et les lots cumulés.
- **BILL*** : enregistre les billets insérés (si machine équipée d'un accepteur de billets).

*= compteur additionnel si besoin.

Machine avec système monétique:

Mode B = compteurs IN et OUT

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

B- Les Comptées et Dysfonctionnements spécifiques.

- Les comptées physiques : Jetons / billets / TITO.
- Les comptées électroniques : Cashless.
- La comptée électronique.
- Détection des dysfonctionnements par reconstitutions des flux.
- Les problèmes d'incrémentation, problèmes et solutions.

C- La Gestion Cashflow aux Machines à Sous.

1- Les caisses.

- La relation et le rôle du MCD avec la caisse.
- Explication du rôle de la caisse dans une salle MAS.
- Gestion du cashflow comptable monétique / TITO.
- Les orphelins.
- Le KIOSK.
- Les inventaires de début et fin de caisses.



D- L'informatique et PANTHEON.



1- La gamme PANTHEON

- GAEA : Progiciel de gestion de coffre / caisses.
- HADES : Progiciel de pesées et de comptées.
- DEMETER : Progiciel de physionomie et contrôle aux entrées.

E- Les Obligations réglementaires aux Machines à Sous.

1- La Réglementation aux Machines à Sous.



- Les Principes et Articles généraux.
- Les conditions d'entrée en salle de Machines à Sous.
Art 23, 24, 25, 26
- Admission libre de certains fonctionnaires et magistrats.
Art 29 et 30

- Affichage obligatoire à l'entrée de la salle des Machines à Sous.
Art 35
- Obligation de traçabilité des changes > 2000€ par séance.
Art 36
- Les Orphelins aux Machines à Sous, les différents types d'orphelins.
Art 41, 68-22, 68-22-1, 68-22-2
- Dispositifs obligatoires équipant les Machines à Sous.
Art 68-11
- La gestion des clés aux Machines à Sous.
Art 68-14
- Les Jackpots et lots cumulés.
Art 68-20
- Les avances.
Art 68-21
- Les fausses pièces et monnaies étrangères.
Art 68-23
- Les comptées.
Art 68-24
- Les relèves de compteurs.
Art 68-25
- Le personnel aux Machines à Sous.
Art 68-27

F- La relation Client aux Machines à Sous.

- L'importance de l'accueil.
- Les Offres commerciales générales GP.
- Les Offres commerciales spécifiques.
- 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

1. Les 3 niveaux de compétences retenus

Niveau	Compétences
A	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées. Le stagiaire sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations. Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences. Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.
B	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises. Le stagiaire sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes. Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.
C	Les bases élémentaires de la compétence sont acquises. Le stagiaire sait les utiliser pour faire face à des situations simples. Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maîtrisant la compétence en question.

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	Coefficient	Résultat
Connaissance des différents matériels, systèmes du floor			3	
Compréhension des différents modes de fonctionnement des machines à sous			3.5	
Maîtrise des procédures de comptées			2.5	
Compréhension du fonctionnement de la caisse			2	
Capacité de contrôle des différentes comptées			2	
Pratique du progiciel DEMETER			1	
Pratique des progiciels GAEA – HADES			2	
Connaissance initiale de la réglementation applicable aux machines à sous			2.5	
Prise en charge des clients			1.5	
Total			20	