



**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 EXTERNE**

## **Qualifiante non certifiante.**

### **Sommaire**

Objectif(s).....	2
Publics et Prérequis .....	3
Durée.....	3
Méthodes Pédagogiques .....	4
Programme .....	6
Moyens Pédagogiques.....	22
Moyens d'encadrement:.....	22
Dispositifs de suivi .....	23
Dispositif d'appréciation des résultats .....	23

# 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
- Orienter le technicien lors d'un problème ou d'une panne sur une machine à sous
- Connaître le fonctionnement de l'ensemble des flux financiers connexes aux machines à sous : coffre, caisse et kiosque
- Comprendre et analyser les données machines à sous
- 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 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, notamment lors de la fin de mois : registres, états règlementaires
- Détecter des failles en termes de sécurité (réglementations et fonctionnement interne) et y remédier

## 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.
- 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 : 8 stagiaires pour la partie théorique et 2 stagiaires pour la partie pratique

## Durée

L'action de formation sera d'une durée de 7 jours, répartis comme suit :

- 4 jours de théorie
- 3 jours de pratique

# 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 :

## Accueil des participants et présentation

Présentation du programme des 7 jours :

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

- 1- Les types de Machines à Sous
- 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- La TOKENISATION
  - 5.4- Les compteurs spécifiques CASHLESS

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

- 1- Le coffre
- 2- 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- La monétique PARTOUCHE CASH aux Machines à Sous**

- 1- Les principes du CASHLESS
- 2- La gestion du CASHLESS

## **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**

## A- Présentation et fonctionnement des Machines à Sous

### 1- Les types de Machines à Sous

- Les machines à Rouleaux.
- Les machines vidéos-rouleaux.
- Les vidéos-poker.

### 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. Explication des circuits financiers internes.

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

- 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.
- Selon les types de machines, les compteurs peuvent être en crédits ou en valeurs.

### 5.3- La TOKENISATION.

- Explication du concept du TOKEN. Dans le groupe Partouche, la tokenisation a été établie sur la base de jetons de 1€.

### 5.4- Les compteurs spécifiques CASHLESS.

- 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.

#### ➤ COMPTEURS MECANIQUES :

- **IN** : enregistre les crédits joués.

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

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

### **1- 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.
- GAEA : Progiciel de gestion de coffre / caisses.
- RHEA : Progiciel d'états et de situations.
- HESTIA : Progiciel de gestion des interdits.
- HERA : Progiciel de paramétrages et configurations.
- HADES : Progiciel de pesées et de comptées.

- 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.**
  - o Vérifications des écarts de comptée Billets.
  - 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 du système PARTOUCHECASH et du suivi de l'état des cartes.**
- **Vérifications des changes > 2000€.**
- **Suivi des Orphelins cartes Anonymes.**
- **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.
- **Formules de reconstitution des trémies selon les modes.**
- **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- La monétique PARTOUCHE CASH aux Machines à Sous**

##### **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 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 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 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 9** : Pendant leur service, tous les employés de jeux doivent travailler avec des vêtements sans poches ou à poches cousues.
- **Art 11** : Il est interdit aux employés des salles de jeux de transporter ou d'avoir avec eux de l'argent personnel ou autre, ou tout autre titre de valeur pendant leur service dans le casino.
- **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 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 : TRAVERSA Christian

Statut : Directeur responsable en poste au Casino de HYERES

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	<p><b>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées.</b></p> <p>Le stagiaire sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations.</p> <p>Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences.</p> <p>Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.</p>
B	<p><b>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises.</b></p> <p>Le stagiaire sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes.</p>

	Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.
<b>C</b>	<p><b>Les bases élémentaires de la compétence sont acquises.</b></p> <p>Le stagiaire sait les utiliser pour faire face à des situations simples.</p> <p>Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maîtrisant la compétence en question.</p>

## 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
Application des textes réglementaires et du règlement interne, au sein des procédures de jeux dans l'exploitation du casino			2.5	
Différenciation des types de machines et de leur fonctionnement (mode France/ Nevada 1 / Nevada 2)			1	
Maîtrise des systèmes monétiques (Cashless et TITO)			1	
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)			2	

Analyser et traiter en temps réel l'origine d'un problème technique ou matériel sur une machine à sous			1	
Orientation du technicien lors d'un problème ou d'une panne sur une machine à sous			0.5	
Connaissance du fonctionnement de l'ensemble des flux financiers connexes aux machines à sous : coffre, caisse et kiosque			1	
Compréhension et analyse des données machines à sous			1	
Maîtrise de l'ensemble des logiciels du progiciel de la gamme Panthéon			1	
Compréhension du fonctionnement des réseaux informatiques du casino			1	
Paramétrage informatique et reconstitution d'un système progressif interne et multi sites (contributions journalières)			1	
Aptitude à identifier les besoins machines à sous et optimiser son budget en conséquence			1	
Être capable de préparer un mix : commandes, enregistrement informatique, courriers officiels et organisation des équipes techniques			1.5	
Utilisation, interprétation, vérification des états officiels aux machines à sous, notamment lors de la fin de mois : registres, états règlementaires			2	
Compétence à détecter des failles en termes de sécurité (réglementations et fonctionnement interne) et à y remédier			0.5	
Disposer des capacités à gérer et encadrer l'ensemble d'une équipe			1.5	
Qualité personnelle à détecter les différents types de clientèle et adapter sa stratégie relationnelle et commerciale			0.5	
<b>Total</b>			<b>20</b>	