

## INTERPRÉTATION DES NORMES N° 14-010

### Conception des jeux : Fonctionnalité mobile et en ligne

<b>Norme(s) applicable(s) :</b>	<b>2.8, 10.1, 10.14</b>
<b>Application :</b>	<b>Jeux électroniques</b>
<b>Question :</b>	
Est-il acceptable que deux versions d'un même jeu, soit l'une sur un navigateur Web (pour ordinateurs personnels) et l'autre sur une application mobile (pour appareils portatifs, comme des téléphones ou des tablettes) aient une fonctionnalité et des prix différents?	
<b>Réponse :</b>	
Les Normes du registrateur pour les jeux permettent effectivement des différences dans les probabilités quant aux résultats des jeux ainsi que dans les caractéristiques et les actions entre la version mobile (pour appareils portatifs, comme des téléphones ou des tablettes) et la version Web (pour ordinateurs personnels) d'un jeu, à condition que ces différences soient clairement divulguées au joueur.	
Si les Normes ne prévoient rien quant au fond et à la forme de la divulgation, elles précisent toutefois que la divulgation doit être suffisante pour s'assurer que les joueurs ne sont pas induits en erreur et qu'ils sont en mesure de faire des choix éclairés.	
<b>Extrait(s) de la (des) norme(s) applicable(s) :</b>	
<b>2.8 La conception et les caractéristiques des jeux sont claires et n'induisent d'aucune façon le joueur en erreur.</b>	
<b>Exigences – À tout le moins :</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lorsqu'un jeu simule un dispositif physique, les probabilités théoriques et la représentation visuelle du jeu correspondent aux caractéristiques et aux actions du dispositif physique, sauf si une indication contraire est donnée au joueur.</li> <li>2. Le jeu n'est pas conçu de façon à donner l'impression au joueur que la vitesse de jeu ou les aptitudes ont une incidence sur les résultats du jeu lorsque ce n'est pas le cas.</li> <li>3. Une fois que le résultat d'un jeu a été décidé, il ne se prend pas une décision secondaire variable qui a une incidence sur le résultat montré au joueur. Par exemple, si le résultat indique que le jeu est perdant, c'est ce qui est indiqué au joueur et rien d'autre (p. ex. un gain manqué de peu).</li> <li>4. Lorsque le jeu nécessite une disposition prédéterminée (p. ex. des prix cachés sur une carte), l'emplacement des prix ne change pas pendant le jeu, sauf si un tel changement est prévu dans les règles du jeu.</li> <li>5. Les jeux n'affichent pas de montants ni de symboles ne pouvant être atteints.</li> <li>6. Les jeux ne renferment pas de messages subliminaux programmés intentionnellement.</li> <li>7. Lorsque les jeux comportent des rouleaux : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. dans le cas des jeux qui se jouent sur une seule ligne, pour chaque occurrence où la totalité des symboles du gros lot apparaît sur la ligne de paiement, ils n'apparaissent pas plus de 12 fois en moyenne sur des lignes adjacentes à cette ligne;</li> </ol> </li> </ol>	

- b. dans le cas des jeux qui se jouent sur plusieurs lignes, pour chaque occurrence où la totalité des symboles du gros lot apparaît sur une ligne de paiement, ils n'apparaissent pas plus de 12 fois en moyenne sur une des lignes de paiement.
8. Les jeux gratuits ne fournissent pas de renseignements inexacts ou n'induisent pas les joueurs en erreur quant aux chances de gagner ou à la répartition des prix de jeux similaires joués avec de l'argent.
9. La coupure de chaque crédit est affichée clairement sur les écrans de jeu.

**10.1 On fournit aux joueurs des renseignements exacts pour leur permettre de faire des choix éclairés.**

**Exigences – À tout le moins :**

1. Pour chaque jeu, les prix théoriques sont fournis :
  - a. Pour les jeux qui comportent des lots progressifs, des prix de durée limitée, des éléments métamorphiques ou des prix pour un jeu à l'intérieur d'un autre jeu, la part variable du pourcentage de prix théorique versé que représentent ces prix est divulguée clairement.
  - b. Pour les jeux dont les pourcentages de prix théorique sont différents selon les options de pari, le pourcentage de prix théorique le plus bas pour toutes ces options est divulgué comme minimum.
  - c. Pour les jeux qui comportent des éléments faisant appel à des aptitudes ou à une stratégie, le pourcentage de prix théorique est calculé à l'aide d'une stratégie standard ou rendue publique. Si une telle stratégie n'existe pas, le pourcentage de prix théorique est calculé à l'aide d'une stratégie à l'aveugle (choix au hasard).
2. Pour les jeux qui comportent des éléments faisant appel à des aptitudes ou à une stratégie, on divulgue la stratégie optimale ou on fournit suffisamment de renseignements au joueur pour qu'il en arrive à la stratégie optimale.
3. Pour tout prix maximum dont les probabilités sont de moins de 1 sur 17 millions, les probabilités sont divulguées au joueur.
4. Pour tout autre prix dont les probabilités sont de moins de 1 sur 34 millions, les probabilités sont divulguées au joueur.

**10.14 Les probabilités quant aux résultats des jeux virtuels sont les mêmes que pour les jeux en direct connexes (p. ex. les jeux de cartes), sauf si les différences sont indiquées dans les règles du jeu et communiquées aux joueurs.**

*Cette interprétation est fournie à titre informatif seulement et ne constitue pas un conseil juridique. Cette interprétation s'appuie, d'une part, sur un ensemble de circonstances précis et, d'autre part, sur les normes, les lois et les règlements en vigueur au moment de son émission; cependant, il ne s'agit pas d'une interprétation exhaustive ni définitive de la ou des normes mentionnées dans les présentes.*

*La CAJO a établi le protocole d'interprétation des normes pour donner aux responsables de l'industrie des jeux un point d'accès unique où acheminer les demandes de renseignements relatives à l'interprétation des normes. Pour plus d'information, appelez le service à la clientèle de la CAJO au 416 326-8700 (dans la RGT) ou au 1 800 522-2876 (sans frais en Ontario).*