

RÈGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX DENOMME AMIGO

Article 1er Cadre juridique

- 1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur les territoires de la France Métropolitaine, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélemy ainsi que de la Principauté de Monaco.
Un règlement particulier s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur le territoire de la Polynésie française.

Le présent règlement est pris en application du décret n°2019-1061 du 17 octobre 2019 relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de La Française des Jeux et du Pari mutuel urbain pris en application de l'ordonnance n°2019-1015 du 2 octobre 2019 réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard, du chapitre II ter du Titre II du Livre III du Code de la sécurité intérieure et de l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et à la transformation des entreprises, ainsi que :

- pour Saint-Barthélemy, de la convention signée par la collectivité de Saint-Barthélemy et La Française des Jeux, le 5 juillet 2011 ;
- pour Saint-Martin, de la convention signée par la collectivité de Saint-Martin et La Française des Jeux, le 28 juin 2013 ;
- pour la Principauté de Monaco, de la convention signée par la Société Hôtelière et de Loisirs de Monaco et la Française des jeux, le 1^{er} juillet 1997, et de ses avenants.

- 1.2. Conformément aux articles L320-7 et L.320-8 du Code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard. En cas de doute sur l'âge du joueur, l'exploitant du point de vente peut lui demander de présenter une pièce d'identité afin de vérifier son âge, faute de quoi il pourra lui refuser la vente.

Les dates et heures mentionnées dans le présent règlement font référence aux dates et heures métropolitaines.

Article 2 Description du jeu

Amigo est un jeu de contrepartie.

Il consiste à faire enregistrer par le site central informatique de La Française des Jeux une Combinaison (tel que ce terme est défini au sous-article 3.1.4) de numéros contre paiement de la mise par le joueur. Les Combinaisons enregistrées participent à un tirage au sort qui détermine la Combinaison gagnante et les lots sont définis selon les dispositions de l'article 8.

Article 3 **Prises de jeu**

Un joueur peut participer au jeu Amigo, soit en utilisant un bulletin de prises de jeu mis gratuitement à la disposition des joueurs dans les points de validation Amigo agréés de La Française des Jeux, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de Combinaisons dit Système Flash disponible dans les points de validation Amigo agréés de La Française des Jeux. Le joueur peut également préparer à l'avance sa prise de jeu depuis l'application de la Française des jeux conformément au sous-article 3.3.

3.1. Prise de jeu par bulletin

- 3.1.1. Il est mis à la disposition des joueurs dans les points de validation Amigo agréés de La Française des Jeux des bulletins Amigo comportant trois zones à renseigner : la première zone est composée de la matrice principale de jeu, la deuxième zone est relative au choix du montant de la mise par tirage, la troisième et dernière zone correspond au choix du nombre de tirage(s) auquel le joueur souhaite participer.
- 3.1.2. Seuls ces bulletins peuvent être utilisés pour la prise de jeu qui s'effectue par enregistrement, au moyen du terminal du point de validation Amigo agréé de La Française des Jeux, des données de jeu sélectionnées par le joueur sur le bulletin. Ces bulletins sont uniquement destinés à cet enregistrement. Ils restent la propriété de La Française des Jeux et ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord expressément donné par La Française des Jeux.
- 3.1.3. Pour remplir un bulletin, le joueur doit choisir une Combinaison (tel que ce terme est défini ci-dessous au sous article 3.1.4), le montant de sa mise par tirage et le nombre de tirage(s) au(x)quel(s) il participe.
- 3.1.4. Une « Combinaison » est constituée par 7 numéros, compris entre 1 et 28, sélectionnés dans la matrice principale du jeu. Dans la matrice principale du jeu, le joueur coche 7 cases en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Chaque case représente un nombre.
- 3.1.5. Dans la deuxième zone, le joueur choisit ensuite, pour la Combinaison sélectionnée, le montant de sa mise (2€, 4€, 6€, 8€, 10€ ou 20€).

- 3.1.6. Dans la troisième zone, le joueur doit cocher le nombre de tirages successifs auquel il souhaite participer, en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Le joueur peut choisir de participer aux 1, 2, 3 ou 4 prochains tirages (ci-après dénommé Abonnement) à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie à l'article 6.1.1.
- 3.1.7. Les croix tracées à l'intérieur des cases, à l'exclusion de tout autre signe, doivent être marquées lisiblement en noir ou en bleu.
- 3.1.8. Les bulletins présentés pour enregistrement ne doivent être ni pliés, ni maculés, ni froissés, ni déchirés et ne doivent pas comporter de mentions ou de signes ajoutés. Un même bulletin peut être présenté plusieurs fois pour enregistrement des jeux et être réutilisé pour plusieurs tirages.
- 3.1.9. Les informations figurant sur le bulletin n'ont pas de valeur contractuelle et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.
- 3.1.10. Les dispositions des articles 3.1.1 à 3.1.9 s'appliquent sous réserve de la limitation précisée à l'article 6.4.

3.2. Prise de jeu par le Système Flash

Le joueur utilisant le Système Flash doit notifier son choix au responsable du point de vente.

Grâce au Système Flash, le joueur peut demander, dans un point de validation Amigo agréé de La Française des Jeux, la génération aléatoire d'une Combinaison, par le terminal de prises de jeu, permettant de participer à un ou plusieurs tirage(s) dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.

Le joueur peut également remettre au responsable du point de validation un bulletin partiellement coché et demander la génération aléatoire, par le terminal de prises de jeu, du nombre de numéros nécessaire pour réaliser une Combinaison, permettant de participer à un ou plusieurs tirage(s), dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.

Lorsque le joueur utilise le Système Flash, il indique le montant de sa mise (2€, 4€, 6€, 8€, 10€ ou 20€) et son choix de participer à 1, 2, 3 ou 4 tirage(s) consécutifs à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie à l'article 6.1.1.

3.3 Préparation de la prise de jeu depuis l'application de la Française des jeux

Depuis l'application de la Française des Jeux mise à sa disposition et accessible depuis différents supports tels que, terminaux mobiles et/ou tablettes, le joueur peut préparer sa prise de jeu avant de se rendre en point de vente pour enregistrer celle-ci.

Le joueur peut préparer sa prise de jeu selon les mêmes possibilités de jeux que celles offertes par le bulletin Amigo®. Les Combinaisons ainsi préparées peuvent également être générées aléatoirement par Système Flash.

Le joueur peut ensuite générer à partir de la prise de jeu ainsi préparée, un code, puis se rendre dans un point de vente équipé d'un terminal adapté permettant au joueur de

scanner ce code et ainsi d'enregistrer sa prise de jeu conformément aux dispositions de l'article 6 du présent règlement.

Le code généré n'est aucunement une prise de jeu et à ce titre ne peut servir ni de preuve de prise de jeu, ni de preuve de gain.

Le reçu de jeu sera exigé pour le paiement des gains conformément aux dispositions des articles 10 et 11 du présent règlement.

Article 4 **Reçu de jeu**

- 4.1. Un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente Amigo agréé de La Française des Jeux est remis au joueur après enregistrement de ses données de jeux par le système informatique central de La Française des Jeux, conformément à l'article 6 du présent règlement et versement du montant de la mise par le joueur.
- 4.2. Sur le reçu Amigo, sont indiqués notamment :
 - la date d'enregistrement du jeu (date correspondant à celle du point de validation local),
 - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
 - le numéro séquentiel,
 - le logo Amigo ou le nom de ce jeu,
 - la date du jour du ou des tirage(s) auquel le reçu participe (date correspondant à celle de la France métropolitaine),
 - le(s) numéro(s) du ou des tirage(s) auxquels il participe,
 - une mention indiquant « date de tirage(s) métropolitaine »,
 - les numéros joués compris entre 1 et 28,
 - la mise par tirage,
 - le nombre de tirages auxquels le reçu participe,
 - le montant total à payer.
- 4.3. Tout reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code barres, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.
- 4.4. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement ne sera pas valable, sans préjudice des poursuites prévues à l'article 14 ci-après.
- 4.5. Les reçus qui sont remis aux joueurs après enregistrement restent la propriété de La Française des Jeux. Ils ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord donné expressément par La Française des Jeux.

Article 5 **Mises**

Par Mise Unitaire, il est entendu, dans le présent règlement, une mise de deux (2) Euros pour une Combinaison (ou 200 F CFP pour les mises enregistrées en Polynésie

française). Ainsi, une mise de 8 € pour une Combinaison correspond à 4 Mises Unitaires pour cette Combinaison.

Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin, Système Flash), la mise par tirage est, au choix du joueur, de 2€, 4€, 6€, 8€, 10€ ou 20 €. Le joueur utilisant un bulletin doit confirmer son choix en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante située dans la deuxième zone du bulletin. Le joueur utilisant le Système Flash doit notifier son choix au responsable du point de vente. Le montant à payer par le joueur correspond à la mise choisie multipliée par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer.

Conformément aux dispositions du code monétaire financier, pour les prises de jeux dont la mise totale est supérieure à 2000 €, le joueur doit justifier de son identité par la présentation d'un document écrit probant. La Française des Jeux est tenue d'enregistrer les coordonnées de ces joueurs, la copie de la pièce d'identité ainsi que le montant des sommes mises et de conserver ces données pendant cinq ans.

Le cas échéant, en application des dispositions du Code monétaire et financier ces données peuvent être communiquées aux services et organismes habilités mentionnés dans ces dispositions.

Article 6

Enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux

6.1. Jours et heures d'enregistrement des jeux

- 6.1.1. Les tirages disponibles et les heures effectives de prises de jeu sont différents selon les lieux. Un joueur ne peut participer qu'aux tirages Amigo dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement. Les heures effectives auxquelles l'enregistrement d'une prise de jeu est autorisé sont différentes en fonction du fuseau horaire du lieu d'enregistrement et sont détaillées au sous-article 7.2. Néanmoins, quel que soit le lieu d'enregistrement des prises de jeux, celles-ci ne peuvent être enregistrées qu'à l'intérieur d'une même journée de tirage comprise entre 00 heures 00 et 23 heures 55, selon l'horaire métropolitain avec une période d'interruption des prises de jeu d'environ 3 heures entre 1H00 et 4H00 inclus selon l'horaire d'hiver et entre 2H00 et 5H00 inclus selon l'horaire d'été. L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà des dates et heures prévues par La Française des Jeux.
- 6.1.2. Les Combinaisons jouées ne participent au(x) tirage(s) Amigo qu'après leur enregistrement dans les conditions prévues au présent règlement par le système informatique de La Française des Jeux et scellement informatique des informations les concernant.
- 6.1.3. Chaque prise de jeu participe au(x) tirage(s) Amigo pour le(s)quel(s) elle a été enregistrée et scellée informatiquement, le(s) numéro(s) du tirage et le scellement informatique des informations faisant foi.

6.2. Enregistrement et reçu de jeu

- 6.2.1. La possession d'un reçu de jeu émis conformément à l'article 4, ainsi que l'enregistrement et le scellement informatique des informations mentionnées sur le reçu de jeu, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.
- 6.2.2. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations portées sur un reçu de jeu et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi.
- 6.2.3. Ne participe pas aux tirages et est intégralement remboursé, sur remise du reçu mentionné à l'article 4, dans les délais prévus à l'article 11, tout reçu de jeu délivré dont les informations ne sont pas conformes aux dispositions du présent règlement, notamment à l'article 4 ci-dessus ou n'ont pas été enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux conformément aux dispositions du présent article 6, quelle qu'en soit la raison.

6.3. Annulations

- 6.3.1 L'annulation d'une prise de jeu Amigo est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu avant le 1^{er} tirage auquel le reçu participe et ce, dans la limite des heures d'ouverture du point de vente. Ensuite, aucune annulation n'est possible. Le reçu annulé est conservé et remboursé par le responsable du point de vente. Aucun autre processus d'annulation n'est admis.
- 6.3.2 Les prises de jeu effectuées dans un point de validation qui ont fait l'objet d'une opération d'annulation, et dont les informations d'annulation ont été enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux avant le 1^{er} tirage auquel le reçu aurait participé ne participent pas au(x) tirage(s) concerné(s).

6.4. Comptage et plafonnement en temps réel des Mises unitaires jouées pour une Combinaison

Un compteur est associé à chaque Combinaison pour chaque tirage auquel le reçu participe. Le compteur s'incrémente en fonction du nombre de Mises unitaires jouées pour un tirage donné. Le nombre de Mises unitaires est fonction du montant total de la mise par Combinaison jouée. Ainsi, pour une Combinaison avec une mise de 6 €, le compteur s'incrémente de 3 pour chaque tirage auquel le reçu participe.

Le nombre total de Mises unitaires correspondant à une même Combinaison ne peut être supérieur à 50 par tirage Amigo. En conséquence, pour chaque tirage Amigo, le système informatique de La Française des Jeux calcule le cumul de Mises unitaires jouées. A chaque tentative de validation de prise de jeu, le système informatique calcule pour chaque Mise unitaire la nouvelle valeur du compteur. Si, pour une Combinaison jouée sur un tirage donné, la valeur du compteur dépasse 50, la prise de jeu est intégralement rejetée et aucun reçu n'est délivré au joueur. Ce plafond est commun pour les territoires dans lesquels le jeu est proposé.

Article 7 Tirages

- 7.1. Chaque journée de tirage est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus.
- 7.2. Les tirages du jeu Amigo sont en tout ou partie communs à la Métropole, à la Principauté de Monaco, aux départements d’Outre-Mer et collectivités d’Outre-Mer visés à l’article 1.1. et à la Polynésie française. Les tirages disponibles et les heures effectives de prises de jeu sont différents selon les lieux. Les prises de jeu sont autorisées selon les modalités suivantes :

En heures d’hiver, l’enregistrement d’une prise de jeu n’est autorisé que	
pendant la période d’enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 011	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin, en Guyane et en Polynésie française
012 à 023	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
024 à 071	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
072	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
073 à 083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
084 à 94	sur l'ensemble des points de validation AMIGO
95 à 155	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
156 à 209	sur l'ensemble des points de validation AMIGO
210 à 250	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française

En heures d’été, l’enregistrement d’une prise de jeu n’est autorisé que	
pendant la période d’enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 023	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française
024 à 083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
084	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
085 à 095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
096 à 106	sur l'ensemble des points de validation AMIGO

107 à 167	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane,
168 à 221	sur l'ensemble des points de validation AMIGO
222 à 250	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française

Si le joueur enregistre une prise de jeux avec Abonnement pendant les périodes d'enregistrement des prises de jeux décrites ci-dessus et à l'intérieur d'une même journée de prises de jeux telle que définie à l'article 6.1.1, sa prise de jeux participera à l'ensemble des tirages consécutifs selon son choix d'Abonnement, sans tenir compte des zones géographiques mentionnées ci-dessus. Ainsi par exemple, si un joueur enregistre en horaire d'été, en Martinique, une prise de jeux avec un Abonnement de 4 tirages consécutifs à compter du tirage 22 ; sa prise de jeux participera aux tirages 22, 23, 24, 25.

- 7.3. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s).
- 7.4. Les tirages Amigo sont effectués par moyen informatique, par désignation au hasard de 12 numéros parmi 28 compris entre 1 et 28 selon les modalités suivantes :
- i) dans un premier temps, 7 numéros BLEUS
 - ii) dans un second temps, 5 numéros BONUS.
- 7.5. Les 250 tirages ont lieu tous les jours de la semaine et toutes les 5 minutes pendant la journée de tirages définie au sous-article 6.1.1, en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 7.6 et 7.7 ci-dessous.
- 7.6. Si un tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Française des Jeux, ou bien si le résultat du tirage n'est pas cohérent avec le présent règlement, le tirage concerné est annulé et un nouveau tirage est immédiatement réalisé pour les prises de jeu considérées.
- Si cette annulation provoque un retard par rapport à l'horaire des tirages, il est fait application du sous-article 7.7 ci-dessous.
- 7.7. Si, exceptionnellement, un ou plusieurs tirages pour lesquels des prises de jeu sont enregistrées ne peuvent être effectués à la minute prévue, ils seront effectués, dès que possible dans l'ordre prévu. Pour les tirages pour lesquels aucune prise de jeux n'est enregistrée, La Française Des Jeux se réserve la possibilité de ne pas effectuer le(s) tirage(s) concerné(s).

Article 8

Lots

8.1. Tableaux de lots

Une Combinaison est déclarée gagnante au jeu Amigo pour un montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau de lots Amigo ci-dessous :

Total bons N°	N° BLEUS gagnants	N° BONUS gagnants	Probabilité : 1 chance sur	Gains pour une mise par tirage de:					
				2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
7	7	0	1 184 040,00	25 000 €	50 000 €	75 000 €	100 000 €	125 000 €	250 000 €
	6	1	33 829,71	600 €	1 200 €	1 800 €	2 400 €	3 000 €	6 000 €
	5	2	5 638,29	140 €	280 €	420 €	560 €	700 €	1 400 €
	4	3	3 382,97	105 €	210 €	315 €	420 €	525 €	1 050 €
	3	4	6 765,94	100 €	200 €	300 €	400 €	500 €	1 000 €
	2	5	56 382,86	100 €	200 €	300 €	400 €	500 €	1 000 €
6	6	0	10 571,79	500 €	1 000 €	1 500 €	2 000 €	2 500 €	5 000 €
	5	1	704,79	55 €	110 €	165 €	220 €	275 €	550 €
	4	2	211,44	20 €	40 €	60 €	80 €	100 €	200 €
	3	3	211,44	15 €	30 €	45 €	60 €	75 €	150 €
	2	4	704,79	15 €	30 €	45 €	60 €	75 €	150 €
	1	5	10 571,79	15 €	30 €	45 €	60 €	75 €	150 €
5	5	0	469,86	40 €	80 €	120 €	160 €	200 €	400 €
	4	1	56,38	8 €	16 €	24 €	32 €	40 €	80 €
	3	2	28,19	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
	2	3	46,99	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
	1	4	281,91	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
	0	5	9 867,00	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
4	4	0	60,41	5 €	10 €	15 €	20 €	25 €	50 €
	3	1	12,08	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
	2	2	10,07	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
	1	3	30,21	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
	0	4	422,87	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €

Les différents lots mentionnés dans le tableau figurant au sous-article 8.1 ne se cumulent pas au titre d'un tirage pour une même Combinaison. Une Combinaison ne pouvant bénéficier que d'un seul lot, une Combinaison n'est gagnante que pour le lot ayant la valeur la plus élevée.

8.2. Plafonnement du total des lots d'un tirage

En application de l'article 8 du décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019, les lots dus aux gagnants au titre d'un tirage du jeu Amigo sont plafonnés. Le total des lots dus est calculé selon les lots mentionnés au sous-article 8.1.

Si ce total excède 100 000 000 €, le montant de chacun des lots sera réduit à due proportion, de telle sorte que le total des lots n'excède pas ledit plafond.

La réduction du montant de chacun des lots s'effectuera par application du calcul ci-après : le montant dû de chacun des lots sera égal au montant du lot mentionné sur le tableau de lots multiplié par le montant du plafond divisé par le montant total des lots, exprimés en euros, qui ont été obtenus lors du tirage considéré, en application du tableau de lots. Il sera ensuite procédé à un arrondissement du montant obtenu au dixième de centime d'euro inférieur sauf pour les lots d'une valeur égale ou inférieure à dix centimes d'euro pour lesquels il sera procédé à un arrondissement du montant obtenu au centime d'euro inférieur.

Ces plafonds sont communs pour les territoires cités au sous-article 1.1, y compris la Polynésie française.

8.3. Opérations promotionnelles

8.3.1. Des opérations promotionnelles portant sur le jeu Amigo peuvent être organisées temporairement dans les conditions et selon les mécaniques décrites ci-dessous.

8.3.2. Un avis relatif à chaque opération promotionnelle (ci-après désignée l'« Opération ») est publié sur le site www.fdj.fr et précise la mécanique conformément au sous-article 8.3.3, les territoires et dates locales de l'Opération ainsi que les numéros de tirage concernés sur chacun des territoires de l'Opération.

8.3.3. Pour une Opération, l'une des mécaniques décrites ci-dessous peut être proposée :

8.3.3.1. « Gagnez avec 0 bon numéro » : un nouveau rang de gains est ajouté aux tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Opération. Pendant la période de l'Opération et pour les prises de jeu réalisées pour les tirages concernés, les joueurs n'ayant aucun bon numéro à un tirage gagnent le montant de la mise liée à cette combinaison pour ce tirage multiplié par 10. Les probabilités d'obtenir ce nouveau rang de gain sont de 1 chance sur 103,5. Durant la période de l'Opération et pour les tirages concernés, les probabilités d'obtention d'un gain tous rangs de gains confondus sont de 1 chance sur 2,97.

8.3.3.2. « Gagnez dès 3 bons numéros bleus » : un nouveau rang de gains est ajouté aux tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Opération. Pendant la période de l'Opération et pour les prises de jeux réalisées pour les tirages concernés, les joueurs ayant 3 bons numéros BLEUS gagnants et 0 bon numéro BONUS à un tirage gagnent le montant de leur mise liée à cette combinaison pour ce tirage. Les probabilités d'obtenir ce nouveau rang de gain sont de 1 chance sur 18,59. Durant la période de l'Opération et pour les tirages concernés, les probabilités d'obtention d'un gain tous rangs de gains confondus sont de 1 chance sur 2,62.

8.3.3.3. « Rang 1 X 2 » : pour les tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Opération, le montant du premier rang de gains correspondant à 7 numéros BLEUS gagnants est multiplié par deux. Par dérogation au sous-article 8.1, la valeur de ce rang de gains dépend de la mise par tirage figurant dans le tableau ci-dessous :

Total bons N°	N° BLEUS gagnants	N° BONUS gagnants	Probabilité 1 chance sur	Gains pour une mise de :					
				2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
7	7	0	1 184 040	50 000 €	100 000 €	150 000 €	200 000 €	250 000 €	500 000 €

8.3.3.4. « Gagnez avec le 6^{ème} numéro BONUS » : un sixième numéro BONUS est tiré au sort lors des tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Opération, ainsi pendant la période de l'Opération et pour les prises de jeux réalisées pour les tirages concernés deux nouveaux rangs de gains sont ajoutés :

- le rang de gains de 7 bons numéros gagnants, constitué de 1 numéro BLEU et 6 numéros BONUS gagnants, est ajouté et permet de gagner 100 € pour une mise par tirage de 2 € ;
- le rang de gain de 6 bons numéros, constitué de 0 numéro BLEU et 6 numéros BONUS gagnants, est ajouté et permet de gagner 15 € pour une mise par tirage de 2 €.

Les gains précisés ci-dessus sont respectivement à multiplier par 2, 3, 4, 5 et 10 pour des mises par tirage de 4 €, 6 €, 8 €, 10 €, 20 €.

Durant la période de l'Opération et pour les tirages concernés, les probabilités d'obtention d'un gain tous rangs de gains confondus sont de 1 chance sur 2,43. Les probabilités de chance de gagner pour chaque rang de gain sont modifiés comme suit :

Total Bon numéros	N° BLEUS gagnants	N° BONUS gagnant	Probabilité : 1 chance sur
7	7	0	1 184 040,00
	6	1	28 191,43
	5	2	3 758,86
	4	3	1 691,49
	3	4	2 255,31
	2	5	9 397,14
	1	6	169 148,57
6	6	0	11 276,57
	5	1	626,48
	4	2	150,35
	3	3	112,77
	2	4	250,59
	1	5	1 879,43
	0	6	78 936,00
5	5	0	536,98
	4	1	53,70
	3	2	21,48
	2	3	26,85
	1	4	107,40
	0	5	1 879,43
4	4	0	74,35
	3	1	12,39
	2	2	8,26
	1	3	18,59
	0	4	173,49
1 chance sur			2,43

8.3.4. L'Opération ne s'applique pas aux prises de jeux réalisées durant la période de l'Opération pour les tirages autres que ceux identifiés dans l'avis de l'Opération.

8.3.5. Une Opération peut être arrêtée prématurément par La Française des Jeux, en cas d'incident technique rendant impossible sa poursuite dans le respect des présentes dispositions.

Article 9 Résultats

Seuls font foi les résultats des tirages scellés et horodatés informatiquement sur le système informatique de La Française des Jeux.

Le résultat des tirages et le montant des lots par rang peuvent être communiqués dans tous les points de validation Amigo agréés par La Française des Jeux, sont accessibles sur le site internet www.fdj.fr rubrique « résultats Amigo » avant l'expiration du délai

de forclusion mentionné au sous article 11.1 et sont disponibles sur simple demande auprès de Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.

Article 10 **Paiement des lots**

10.1. Dispositions générales

10.1.1. Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant au titre d'un tirage, dans un point de vente Amigo agréé ou dans un point de vente Amigo Live agréé, ou dans un centre de paiement de La Française des Jeux. Les mineurs, même émancipés, ne pouvant prendre part à des jeux d'argent et de hasard, un mineur ne peut être gagnant au jeu Amigo proposé par la Française des Jeux. Les Lots ne sont remis qu'à des personnes physiques majeures.

10.1.2. Les lots sont payables exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier et non déchiré, exempt de toute modification, après vérification de l'enregistrement des données de jeux qu'il comporte conformément à l'article 6 et après contrôle de son authenticité, de sa non-forclusion, de son absence d'annulation et vérification, au moyen des informations enregistrées sur le système informatique central de La Française des Jeux qui seules font foi en matière de paiement des gains, qu'il n'a pas déjà fait l'objet d'une opération de paiement

Toutefois, un reçu détérioré mais dont les éléments d'identification subsisteraient pourra être envoyé par le joueur à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 11. Le Service Clients FDJ® est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

10.1.3 Les modalités de paiement des lots varient selon le montant des lots afférents à un même reçu. Ce montant peut être constitué d'un (ou plusieurs) gain(s) à un (ou plusieurs) tirage(s).

10.1.4 Des modalités de paiement des lots peuvent ne pas être disponibles dans certains points de vente. Le joueur peut demander des informations sur ces modalités au responsable du point de vente.

10.1.5 Depuis l'application de la Française des jeux, le joueur peut obtenir des informations liées aux gains d'une prise de jeu effectuée en point de vente.

Ces informations sont fournies à titre indicatif et ne peuvent servir ni de preuve de prise de jeu, ni de preuve de gain.

Le reçu de jeu sera exigé pour le paiement des gains conformément au sous-article 10.1.2.

10.2. Dispositions applicables aux lots dont le montant est inférieur ou égal à 300 €

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est inférieur ou égal à 300 € sont payables en espèce dans tous les points de vente Amigo agréés.

10.3. Dispositions applicables aux lots dont le montant est supérieur à 300 €

Les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 300 euros et inférieur à 500 000 euros sont payables par virement bancaire selon les modalités détaillées ci-après.

Les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur ou égal à 500 000 euros sont payables au choix de La Française des jeux par virement bancaire ou par chèque selon les modalités définies ci-après.

10.3.1. Paiement par virement bancaire

Le paiement par virement bancaire pour les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 300 € peut être effectué :

- dans les points de vente proposant le jeu « Amigo » jusqu'à 30 000 € inclus
- et dans tous les centres de paiement.

A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du point de vente ou du centre de paiement son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Le gagnant précisera également le numéro d'identification du compte (RIB/IBAN) sur lequel le virement doit être effectué et domicilié dans un établissement bancaire établi soit dans l'un des Etats membres de l'Union européenne, soit dans les pays membres de l'Association européenne de libre-échange, soit à Monaco.

Le responsable du point de vente ou du centre de paiement imprime un récapitulatif des informations fournies par le gagnant qui doit être validé par le gagnant. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable du point de vente ou du centre de paiement remet une attestation au gagnant qui devra être conservée par ce dernier. Le premier jour ouvré suivant la demande du gagnant, La Française des Jeux transmet à sa banque l'ordre de virement au profit du joueur bénéficiaire.

10.3.2. Paiement par chèque

Le paiement par chèque n'est proposé que pour les lots supérieurs ou égaux à 500 000 € et ne peut être effectué qu'en centre de paiement.

En cas de paiement par chèque, le porteur du reçu doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le chèque doit être établi.

A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du centre de paiement son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance.

10.3.3. Conformément aux dispositions du code monétaire et financier, pour le paiement des lots dont la somme est supérieure à 2 000 €, le gagnant doit justifier de son identité par la présentation d'un document écrit probant. La Française des Jeux est tenue d'enregistrer les coordonnées de ces joueurs ainsi que le montant des sommes qu'ils ont gagnées et de conserver ces données pendant 5 ans.

Le cas échéant, en application des dispositions du Code monétaire et financier, ces données peuvent être communiquées aux services et organismes habilités mentionnés dans ces dispositions.

10.4. Dispositions applicables en cas de pluralité de gagnants

En cas de pluralité de gagnants, les lots inférieurs à 500 000 euros sont payables par virement bancaire :

- dans les points de vente proposant le jeu « Amigo » pour les lots d'un montant inférieur ou égal à 30 000 € ;
- et dans tous les centres de paiement.

Pour les lots supérieurs ou égaux à 500 000 €, en cas de pluralité de gagnants, le paiement des lots s'effectue en centre de paiement soit par chèque, soit par virement bancaire. Un seul moyen de paiement peut être utilisé pour l'ensemble des co-gagnants. Le moyen de paiement peut dépendre du nombre de co-gagnants.

Dans tous les cas, le porteur du reçu doit remplir le formulaire de paiement d'un gros lot collectif mis à sa disposition par La Française des Jeux, afin d'indiquer les noms et prénoms des divers gagnants, leur date et lieu de naissance et leur quote-part du lot.

Lorsque le montant total du lot est supérieur à 2 000 €, conformément au sous article 10.3.3, le porteur du reçu doit justifier de son identité et de celles des divers co-gagnants par la présentation d'un document d'identité écrit probant pour chaque gagnant.

Lorsque le nombre de co-gagnants est supérieur à 12 pour les paiements par chèque et à 7 pour les paiements par virement les délais de paiement prévus à l'article 11 seront prorogés de quelques jours.

10.4.1. Paiement par chèque

La Française des Jeux établit les chèques au nom des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif. Les chèques seront remis au porteur du reçu, personne majeure.

La Française des Jeux effectue un paiement par chèque à chacune des personnes indiquées sur le formulaire de paiement collectif dès lors que le lot remporté par l'ensemble des co-gagnants est supérieur ou égal à 500 000€.

10.4.2. Paiement par virement bancaire

La Française des Jeux effectue un virement bancaire à chacune des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif, à partir d'un montant strictement supérieur à 300 € par co-gagnant.

A cet effet, le porteur du reçu indiquera sur le formulaire les nom, prénom, date et lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Le porteur précisera également le numéro d'identification du compte (RIB/IBAN) sur lequel les virements des divers co-gagnants doivent être effectués et domicilié dans un établissement bancaire établi soit dans l'un des Etats membres de l'Union européenne, soit dans les pays membres de l'Association européenne de libre-échange, soit à Monaco.

Le responsable du centre de paiement imprimera un récapitulatif des informations fournies par le porteur du reçu qui doivent être validées par celui-ci. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable remettra une attestation par co-gagnant au porteur du reçu. Le premier jour ouvré suivant la demande du porteur du reçu, La Française

des Jeux transmet aux banques des co-gagnants l'ordre de virement au profit des co-gagnants bénéficiaires.

Article 11

Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés

- 11.1. Les lots Amigo résultant des Combinaisons gagnantes suivantes, relatifs à un reçu de jeu, sont normalement mis en paiement dès le lendemain matin selon l'horaire métropolitain (dans la limite des heures d'ouverture des points de validation Amigo, ou des centres de paiement de La Française des Jeux) suivant la journée de tirages auquel le reçu participe, et jusqu'au soixantième jour suivant la date de la journée de(s) tirage(s) au(x)quel(s) le reçu participe, à peine de forclusion :
- 7 n° BLEUS gagnants et 0 n° BONUS gagnant,
 - 6 n° BLEUS gagnants et 1 n° BONUS gagnant,
 - 6 n° BLEUS gagnants et 0 n° BONUS gagnant.
- 11.2. Les lots Amigo résultant des autres Combinaisons gagnantes (telles que détaillées à l'article 8.1.1.) sont payables dans les minutes suivant le dernier tirage auquel le reçu de jeu a participé et jusqu'au soixantième jour suivant la date de ce tirage, à peine de forclusion. Lorsqu'un même reçu de jeu comporte des lots payables suivant des délais différents, les délais de l'article 11.1 s'appliquent pour la totalité des lots afférents à ce reçu de jeu. En cas d'application de l'article 8.2, le paiement s'effectuera dès que possible, la date de forclusion définie ci-dessus restant inchangée.
- 11.3. Pour les lots payables en centre de paiement, le délai de paiement peut toutefois être porté à 10 jours ouvrés pour des raisons techniques, voire prorogé à titre exceptionnel, afin de permettre à la Française des jeux de respecter ses obligations mentionnées dans le Code monétaire et financier et aux articles L. 320-3, L.320-4 et L.320-8 du Code de la sécurité intérieure.

Article 12

Données à caractère personnel

- 12.1. La communication par les gagnants des données à caractère personnel visées à l'article 10 « Paiement des lots » et à l'article 11 « Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés » est obligatoire et conditionne la prise en compte de la demande de paiement des gains. Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre au joueur d'obtenir le paiement de ses gains. Ces données sont utilisées par La Française des Jeux aux fins de remise du gain et à des fins de statistiques internes et peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de remise du gain.
- 12.2. Dans le cadre de l'accueil et du suivi personnalisé des gagnants d'un lot d'un montant exceptionnel, La Française des Jeux pourra être amenée à recueillir auprès des gagnants des données à caractère personnel supplémentaires aux fins de suivi et d'accompagnement des gagnants et à des fins de statistiques internes. La communication de ces données est facultative. Ces données peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de suivi et d'accompagnement des

gagnants.

Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre aux gagnants de bénéficier des mesures de suivi et d'accompagnement personnalisé proposées par La Française des Jeux.

- 12.3. Les gagnants disposent d'un droit d'accès à leurs données personnelles, ainsi que du droit de faire rectifier ou mettre à jour les données inexacts ou obsolètes, ou encore de s'opposer, sous réserve de justifier d'un motif légitime, à ce que leurs données personnelles fassent l'objet d'un traitement.
- Ces droits peuvent être exercés auprès de La Française des Jeux par le gagnant justifiant de son identité :
- soit en écrivant directement à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9,
 - soit en envoyant un message électronique sur le site www.fdj.fr, rubrique « Contactez-nous ».

Article 13 **Responsabilité - Réclamations**

- 13.1. La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable de tout dommage résultant d'une panne technique ou d'une atteinte au système de traitement automatisé de données, de difficultés provenant du réseau de transmission de données, d'une interruption temporaire ou d'un arrêt définitif du jeu ou de tout fait hors de son contrôle.
- 13.2. Toutes les réclamations, notamment celles relatives aux prises de jeu, aux reçus, à l'enregistrement des jeux, aux tirages, aux résultats ou au paiement des lots, sont à adresser par écrit à La Française des Jeux, au Service Clients FDJ® (n° de téléphone 0 969 36 60 60, du lundi au samedi de 9 heures à 21 heures et les jours fériés de 14 heures à 18 heures, appel non surtaxé) TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9. Le reçu doit être joint à la lettre de réclamation.
- Les réclamations doivent être envoyées avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 11, le cachet de la poste faisant foi. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise.
- 13.3. Sous réserve d'avoir préalablement sollicité le Service Clients FDJ® et dans le cas où le joueur ne serait pas pleinement satisfait de la réponse apportée par celui-ci, le joueur peut saisir gratuitement le médiateur de l'Autorité nationale des jeux – Autorité nationale des jeux – 99-101 rue Leblanc – 75015 Paris – France (www.mediateurdesjeuxenligne.fr puis dans le courant du mois de janvier 2020 www.mediationdesjeux.fr) dans l'année qui suit sa demande écrite auprès de La Française des Jeux.

Article 14

Cas de fraude

Toute fraude ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions du Code Pénal.

Article 15

Adhésion au règlement

La participation au jeu Amigo implique l'adhésion au présent règlement.

Article 16

Publication, modification et abrogation du règlement

- 16.1. Le présent règlement sera publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.
- 16.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.
- 16.3. Le présent règlement pourra faire l'objet d'une abrogation par un avis publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

Fait le 10 octobre 2011, le 13 mai 2013, le 12 décembre 2013, le 8 avril 2014, le 23 janvier 2015, le 24 août 2015, le 3 février 2016, le 13 juillet 2016, le 12 juin 2017, le 26 juillet 2017 le 4 septembre 2017, le 1^{er} mars 2018, le 18 décembre 2018 et le 23 décembre 2019.

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,

C. LANTIERI