

**RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE L'OFFRE DE JEUX DE LA FRANÇAISE DES JEUX  
DÉNOMMÉE AMIGO LIVE**

**Article 1<sup>er</sup>**  
**Cadre juridique**

- 1.1. Le présent règlement général s'applique aux joueurs ayant joué aux jeux de l'offre de jeux de La Française des Jeux dénommée Amigo Live dans les points de vente agréés de La Française des Jeux en France métropolitaine.  
Le règlement général est complété par un règlement particulier propre à chaque jeu, qui comporte les caractéristiques spécifiques à ce jeu, notamment la description du jeu, les modalités de désignation des gagnants et le montant de la mise et des lots.
- 1.2. Les prises de jeu pour l'offre Amigo Live seront, en principe, possibles à compter du 2 octobre 2017 dans les points de vente Amigo Live agréés visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 2 octobre 2017 ne pouvait pas être respectée pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site Internet [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).
- 1.3. Conformément à l'article 5 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée, 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 général font référence aux dates et heures métropolitaines.

**Article 2**  
**Description générale de l'offre de jeux dénommée Amigo Live**

- 2.1. L'offre de jeux Amigo Live sera déployée, dans un premier temps, dans les points de vente de certaines régions de France métropolitaine. La liste des points de vente participants à Amigo Live est disponible sur simple demande adressée par écrit à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.
- 2.2. L'offre de jeux Amigo Live est composée de plusieurs jeux de contrepartie. Ils consistent à faire enregistrer par le site central informatique de La Française des Jeux une Combinaison (tel que ce terme est défini pour chaque jeu au sein de son règlement particulier) contre paiement de la mise par le joueur. Les Combinaisons enregistrées participent à un tirage qui détermine la Combinaison gagnante et les lots sont définis selon les dispositions de chaque règlement particulier.

Les jeux de l'offre Amigo Live sont proposés aux joueurs en alternance et par plages horaires dans les conditions visées à l'article 6 ci-après.

- 2.3. Pour l'ensemble des jeux de l'offre Amigo Live, la part des mises affectée aux gagnants est fixée par arrêté du ministre chargé du budget.

**Article 3**  
**Dispositions générales de prise de jeu**

- 3.1. Un joueur peut participer aux tirages de l'un des jeux de l'offre Amigo Live, soit en utilisant un bulletin de prise de jeu mis à la disposition des joueurs dans les points de vente Amigo Live agréés, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de Combinaisons dit Système Flash disponible dans les points de vente.
- 3.2. Depuis l'application FDJ® mise à sa disposition et accessible depuis différents supports tels que les terminaux mobiles, le joueur peut préparer sa prise de jeu avant de se rendre en point de vente Amigo Live agréé pour enregistrer celle-ci, selon les mêmes possibilités que celles offertes par le bulletin de prises de jeu et par le 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 lire ce code. Ainsi le joueur peut enregistrer sa prise de jeu sous réserve des dispositions du sous-article 7.4 et conformément aux dispositions du règlement particulier de chaque jeu de l'offre Amigo Live. 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 tel que défini à l'article 4 sera exigé pour le paiement des gains conformément aux dispositions des articles 9 et 10 du présent règlement général.
- 3.3. Le règlement particulier de chaque jeu décrit les modalités particulières des prises de jeu pour chacun des jeux de l'offre Amigo Live. Un joueur peut participer à plusieurs tirages d'un même jeu dans les conditions du présent règlement. Les modalités précises d'Abonnement figurent dans le règlement particulier de chaque jeu de l'offre Amigo Live.
- 3.4. Prises de jeu par bulletin

Seuls les bulletins mis à la disposition des joueurs dans les points de vente Amigo Live agréés peuvent être utilisés pour la prise de jeu qui s'effectue par enregistrement, au moyen du terminal du point de vente Amigo Live agréé, 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.

Les croix tracées à l'intérieur des cases sur les bulletins, à l'exclusion de tout autre signe, doivent être marquées lisiblement en noir ou en bleu.

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.

Les informations figurant sur le bulletin n'ont pas de valeur contractuelle et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

**Article 4**  
**Dispositions générales de reçu de jeu**

- 4.1. Un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente agréé Amigo Live 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 7 du présent règlement général et versement du montant de la mise par le joueur. Les mentions particulières à chaque prise de jeu figurant sur le reçu de jeu sont décrites dans le règlement particulier de chaque jeu de l'offre Amigo Live.
- 4.2. Tout reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code-barres, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.
- 4.3. 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.
- 4.4. 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**

- 5.1. Pour chaque jeu est défini un montant minimum de référence (Mise Unitaire) et le joueur peut choisir sa mise par tirage selon les montants proposés. Le montant de la Mise Unitaire ainsi que les montants de mises proposés aux joueurs sont définis pour chaque jeu dans le règlement particulier correspondant.
- 5.2. Quel que soit le mode de prise de jeu, la mise par tirage est à choisir par le joueur, conformément aux dispositions du règlement particulier de chaque jeu.  
Le joueur utilisant un bulletin doit confirmer son choix en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante située dans la zone du bulletin prévue à cet effet. Le joueur utilisant le Système Flash doit notifier son choix au responsable du point de vente. Le joueur préparant sa prise de jeu peut depuis l'application FDJ sélectionner la mise de son choix avant de se rendre en point de vente Amigo Live agréé pour l'enregistrement de sa prise de jeu.  
Le montant à payer par le joueur correspond à la mise choisie multipliée par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer, sous réserve des dispositions du sous-article 7.1.1.

**Article 6**  
**Tirages de l'offre Amigo Live**

- 6.1. Chaque journée de tirages est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus. Seuls les tirages numérotés de 024 à 250 sont accessibles en France métropolitaine, soit 227 tirages. Les tirages de l'offre Amigo Live, réalisés avec un intervalle de 5 minutes, sont regroupés par sessions de tirages d'un même jeu (ci-après définies « Session(s) »). La répartition des tirages suivant les différents jeux de l'offre Amigo Live ainsi que le nombre de tirages par Session sont détaillés sur le site Internet [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), ainsi que depuis l'application FDJ®.

Afin de permettre aux joueurs de participer aux jeux de l'offre Amigo Live, chaque Session d'un même jeu est proposée en alternance avec des Sessions des autres jeux de l'offre Amigo Live.

Les tirages ne peuvent être réalisés qu'à l'intérieur d'une même journée comprise entre 00 heures 00 et 23 heures 55, selon l'horaire métropolitain. Il n'y aura pas de tirages pendant environ 3 heures entre 1H00 et 4H00 inclus selon l'horaire d'hiver et entre 2H00 et 5H00 inclus selon l'horaire d'été.

- 6.2. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s) d'un même jeu.
- 6.3. Les tirages de l'offre Amigo Live sont électroniques, par désignation au hasard de la Combinaison gagnante telle que définie au sein de chaque règlement particulier.
- 6.4. Les 227 tirages ont lieu tous les jours de la semaine, par Sessions de tirages et toutes les 5 minutes pendant la journée de tirages définie au sous-article 6.1 ci-dessus, en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 6.5 et 6.6 ci-dessous.
- 6.5. 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, La Française des Jeux pourra prendre toute mesure appropriée.
- 6.6. 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 jeu n'est enregistrée, La Française Des Jeux se réserve la possibilité de ne pas effectuer le(s) tirage(s) concerné(s).

## **Article 7**

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

#### **7.1. Période d'enregistrement des jeux**

7.1.1. Pour un même jeu, la période d'enregistrement des prises de jeu est limitée à une Session de tirages à la fois. Par jeu, un joueur peut participer soit aux prochains tirages de la Session en cours soit, s'il n'y a pas de Session de ce jeu en cours, aux tirages de la Session à venir.

L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà de cette période d'enregistrement prévue par La Française des Jeux.

7.1.2. Les Combinaisons jouées ne participent au(x) tirage(s) des sessions de jeu Amigo Live qu'après leur enregistrement dans les conditions prévues au présent règlement général par le système informatique de La Française des Jeux et scellement informatique des informations les concernant.

7.1.3. Chaque prise de jeu participe au(x) tirage(s) de la session d'un même jeu de l'offre Amigo Live 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.

## **7.2. Enregistrement et reçu de jeu**

- 7.2.1. 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.
- 7.2.2. 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.
- 7.2.3. 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 10, 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 7, quelle qu'en soit la raison.

## **7.3. Annulations**

- 7.3.1. L'annulation d'une prise de jeu Amigo Live est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu avant le 1<sup>er</sup> 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.
- 7.3.2. Les prises de jeu effectuées dans un point de vente qui ont fait l'objet d'une opération d'annulation, et dont les informations d'annulation ont été enregistrées informatiquement par La Française des Jeux avant le 1<sup>er</sup> tirage auquel le reçu aurait participé ne participent pas au(x) tirage(s) concerné(s).

## **7.4. Comptage et plafonnement des Mises unitaires jouées pour une Combinaison**

Conformément aux dispositions de l'article 15 du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés par l'article 136 de la loi du 31 mai 1933, 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 un jeu dont la Mise Unitaire est de 2 € et pour une Combinaison avec une mise de 6 €, le compteur s'incrémente de 3 pour chaque tirage auquel le reçu participe. Le nombre de Combinaisons identiques plafonnées pour chaque tirage est précisé dans le règlement particulier propre à chaque jeu de l'offre Amigo Live.

En conséquence, pour chaque tirage, 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 le seuil mentionné au sein du règlement particulier de chaque jeu, la prise de jeu est intégralement rejetée et aucun reçu n'est délivré au joueur.

Les modalités du plafonnement des jeux de l'offre Amigo Live sont précisées dans le règlement particulier propre à chaque jeu.

## **Article 8**

### **Résultats**

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

Le résultat des tirages et le montant des lots par rang de gains de chaque jeu sont accessibles dans tous les points de vente agréés Amigo Live et sur le site Internet [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr) avant l'expiration du délai de forclusion mentionné au sous article 10.1, ainsi que sur simple demande auprès du Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.

## **Article 9**

### **Paiement des lots**

#### **9.1. Dispositions générales**

- 9.1.1 Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant au titre d'un ou plusieurs tirages, dans un point de vente Amigo Live agréé ou dans un point de vente Amigo 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 à l'offre de jeux Amigo Live proposée par la Française des Jeux. Les Lots ne sont remis qu'à des personnes physiques majeures.
- 9.1.2 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 jeu qu'il comporte conformément à l'article 4 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 10. Le Service Clients FDJ® est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.
- 9.1.3 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).
- 9.1.4 Les 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.

## **9.2. 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 espèces dans tous les points de vente Amigo Live agréés ou dans tous les points de vente Amigo agréés.

## **9.3. Dispositions applicables aux lots dont le montant est supérieur à 300 €**

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est strictement supérieur à 300 € sont payables au choix de La Française des Jeux par virement bancaire ou par chèque selon les modalités détaillées ci-après.

### **9.3.1 Paiement par chèque**

Le paiement par chèque 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.

### **9.3.2 Paiement par virement bancaire**

Le paiement par virement bancaire pour ces lots peut être effectué dans les points de vente Amigo Live et Amigo agréés 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 imprimera un récapitulatif des informations fournies par le gagnant qui doit être validé par le gagnant. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable remettra 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.

### **9.3.3 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.

## **9.4. Dispositions applicables en cas de pluralité de gagnants**

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.

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 9.3.3., 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.

#### 9.4.1 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.

#### 9.4.2 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 virements au profit des co-gagnants bénéficiaires.

### **Article 10**

#### **Dispositions générales de délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés – Prélèvement sur le Fonds de Réserve de l'offre de jeux Amigo Live**

- 10.1. A l'exception de certains rangs de gains détaillés au sein des règlements particuliers de chaque jeu, les lots des jeux Amigo Live résultant des Combinaisons gagnantes 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.
- 10.2. 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 à l'article 1<sup>er</sup> du décret n° 78-1067 du 9 novembre 1978.

- 10.3. Les lots non perçus dans le délai fixé aux sous-articles 10.1 et 10.2 sont versés dans le Fonds de Réserve de l'offre de jeux Amigo Live institué conformément aux dispositions de l'article 13 du décret n° 78-1067 du 9 novembre 1978 modifié.

### **Article 11**

#### **Fonds de Contrepartie de l'offre de jeux Amigo Live – Plafonnement des lots**

- 11.1. Conformément aux dispositions du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié, il existe un fonds de contrepartie spécifique à l'offre de jeux Amigo Live.
- 11.2. En application de l'article 15 du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978, les lots dus aux gagnants au titre d'un tirage d'un jeu de l'offre Amigo Live sont plafonnés à 76 225 000 €.

### **Article 12**

#### **Données à caractère personnel**

- 12.1. La communication par les gagnants des données à caractère personnel visées à l'article 9 « Paiement des lots » et à l'article 10 « Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés – Prélèvement sur le Fonds de Réserve de l'offre de jeux Amigo Live » 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](http://www.fdj.fr), rubrique « Besoin d'aide/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. Sous réserve du sous-article 4.2, 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 gains, sont à adresser par écrit :
- au Service Clients FDJ®, (Information au 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 ; fermeture le dimanche, 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 10, le cachet de la poste faisant foi. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise.

**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 gain ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions de l'article 313-1 et suivants du Code Pénal.

**Article 15**  
**Adhésion au règlement**

La participation aux jeux de l'offre de jeux Amigo Live implique l'adhésion au présent règlement.

**Article 16**  
**Publication, modification et abrogation du règlement**

- 16.1. Le présent règlement général sera publié au Journal officiel de la République française.
- 16.2. Le présent règlement général pourra faire l'objet de modifications ou d'une abrogation également publiées au Journal officiel de la République française.

Fait le 25 juillet 2017 et le 2 janvier 2018,

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,  
E. MONEGIER DU SORBIER

**ANNEXE 1 AU RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE L'OFFRE DE JEUX AMIGO LIVE**  
**RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DÉNOMMÉ « L'ILE AU TRÉSOR »**

**Article 1<sup>er</sup>**  
**Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général de l'offre de jeux de La Française des Jeux dénommée Amigo Live, publié au Journal officiel de la République française.

**Article 2**  
**Description du jeu**

Le jeu dénommé « L'Ile au Trésor », dont les modalités sont décrites dans le présent règlement particulier, est un jeu de contrepartie inclus dans l'offre de jeux Amigo Live.

Un joueur peut participer aux Sessions de tirages du jeu « L'Ile au Trésor », soit en utilisant un bulletin de prise de jeu, soit en ayant recours au Système Flash. Le joueur peut également préparer sa prise de jeu depuis l'application FDJ® avant de se rendre en point de vente pour l'enregistrer.

**2.1. Mises**

Le montant de la Mise Unitaire du jeu « L'Ile au Trésor » est de 2 € pour une Combinaison. 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, la mise par tirage est au choix du joueur de 2 €, 4 €, 6 €, 8 €, 10 € ou 20 €.

**2.2. Combinaison**

Pour le jeu « L'Ile au Trésor », une « Combinaison » est constituée par les éléments suivants : 7 lieux parmi 21 et 1 pirate parmi 3.

**2.3. Description d'une prise de jeu par bulletin**

- 2.3.1. Les bulletins de jeu « L'Ile au Trésor » comportent une zone de jeu constituée de deux matrices de jeu à renseigner : la première matrice du jeu est dénommée « La Carte », la seconde matrice est dénommée « Les Pirates ».

La première matrice de jeu comporte 21 cases correspondant à des lieux, elle est composée de 21 symboles représentant chacun un lieu différent sous lesquels figure leur nom inscrit en lettres. Les 21 lieux sont dénommés de la façon suivante :

**République française**  
**Ministère de l'action et des comptes publics**

- *Tour de guet*
- *Phare maudit*
- *Drapeau pirate*
- *Baie des singes*
- *Palmier blanc*
- *Temple interdit*
- *Désert des serpents*
- *Mare aux crocodiles*
- *Nid des perroquets*
- *Marais des tortues*
- *Puits profond*
- *Caverne aux mygales*
- *Fontaine de jouvence*
- *Epave secrète*
- *Plage aux requins*
- *Mine d'or*
- *Rocher fantôme*
- *Rivière sacrée*
- *Port royal*
- *Ancienne taverne*
- *Pont suspendu*

La seconde matrice de jeu comporte 3 cases correspondant à des pirates, elle est composée de 3 personnages représentant chacun un pirate différent sous lesquels figure leur nom inscrit en lettres. Les 3 pirates sont dénommés de la façon suivante :

- *La Sauvage*
- *Le Féroce*
- *Le Borgne*

- 2.3.2. Pour remplir un bulletin « L'Ile au Trésor », le joueur doit choisir une Combinaison (tel que ce terme est défini ci-dessus au sous article 2.2.), le montant de sa mise par tirage et le nombre de tirage(s) au(x)quel(s) il participe.
- 2.3.3. Dans la première matrice de jeu, le joueur coche 7 cases en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix, chaque case représentant un lieu.  
Dans la seconde matrice de jeu, le joueur coche 1 case en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix, chaque case représentant un pirate.
- 2.3.4. Dans la deuxième zone de jeu, le joueur choisit ensuite, pour la Combinaison sélectionnée, le montant de sa mise (2 €, 4 €, 6 €, 8 €, 10 € ou 20 €).
- 2.3.5. Dans la troisième zone de jeu, 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, 4, 5 ou 6 prochains tirages (ci-avant dénommé Abonnement) à condition qu'ils interviennent au sein d'une même Session de tirages conformément aux dispositions du sous-article 7.1.1. du règlement général. Dans l'hypothèse où le joueur coche un nombre de tirages successifs plus important que le nombre de tirage(s) restant(s) de la Session de tirages en cours, son Abonnement est automatiquement réduit au nombre de tirage(s) restant(s) de la Session de tirages en cours.
- 2.3.6. Les dispositions des articles 2.3.1 à 2.3.5 s'appliquent sous réserve de la limitation précisée à l'article 3 du présent règlement particulier.

## **2.4. Description d'une 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 vente Amigo Live agréé, la génération aléatoire d'une Combinaison, par le terminal de prises de jeu, permettant de participer à un ou plusieurs tirages d'une Session du jeu « L'Ile au Trésor » selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général.

Le joueur peut également remettre au responsable du point de vente un bulletin partiellement coché et demander la génération aléatoire, par le terminal de prises de jeu, des éléments définis au sous-article 2.2. ci-dessus nécessaires pour réaliser une Combinaison, permettant de participer à un ou plusieurs tirages d'une Session du jeu « L'Ile au Trésor » selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général.

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, 4, 5 ou 6 tirage(s) consécutifs selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général et au sous-article 2.3.5 du présent règlement particulier.

### **Article 3**

#### **Plafonnement en temps réel des Mises unitaires jouées pour une Combinaison**

Conformément aux dispositions du sous-article 7.4. du règlement général, le nombre de combinaisons identiques autorisé pour un tirage du jeu « L'Ile au Trésor » ne peut être supérieur à 50.

### **Article 4**

#### **Désignation de la Combinaison gagnante**

Chaque tirage du jeu « L'Ile au Trésor », effectué par moyen électronique, a pour but de déterminer aléatoirement la Combinaison gagnante composée de 7 lieux parmi 21 et de 1 pirate parmi 3.

### **Article 5**

#### **Reçu de jeu**

- 5.1. Sur le reçu du jeu « L'Ile au Trésor », sont indiqués notamment :
- la date d'enregistrement du jeu (date correspondant à celle du point de vente local),
  - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
  - le numéro séquentiel,
  - le logo du jeu « L'Ile au Trésor »,
  - 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 »,
  - le récapitulatif de la Combinaison enregistrée :
    - la représentation graphique de la première matrice de jeu avec le schéma de la carte des lieux faisant apparaître les 7 lieux sélectionnés par un symbole carré et coché d'une croix noire à l'intérieur,
    - la liste des 7 noms de lieux sélectionnés sous une mention en lettres indiquant « Vos lieux », ainsi que le nom du pirate sélectionné sous une mention en lettres indiquant « Votre pirate »,
  - la mise par tirage,
  - le nombre de tirages auxquels le reçu participe,

– le montant total à payer.

- 5.2. La Combinaison enregistrée faisant foi est matérialisée sur le reçu de jeu par une mention en lettres. Les représentations graphiques figurant au-dessus de la Combinaison enregistrée ne peuvent prévaloir sur celle-ci.

## **Article 6**

### **Lots**

#### **6.1. Tableau de lots**

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

Nombre de lieux gagnants	Nombre de pirate gagnant	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Gain pour une mise par tirage de :					
			2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
7	1	348 840,00	20 000 €	40 000 €	60 000 €	80 000 €	100 000 €	200 000 €
7	0	174 420,00	1 500 €	3 000 €	4 500 €	6 000 €	7 500 €	15 000 €
6	1	3 559,59	200 €	400 €	600 €	800 €	1 000 €	2 000 €
6	0	1 779,80	100 €	200 €	300 €	400 €	500 €	1 000 €
5	1	182,54	50 €	100 €	150 €	200 €	250 €	500 €
5	0	91,27	20 €	40 €	60 €	80 €	100 €	200 €
4	1	27,38	6 €	12 €	18 €	24 €	30 €	60 €
4	0	13,69	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
3	1	9,96	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
0	0	50,82	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 4,05 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

Lorsqu'aucun élément de la Combinaison du joueur n'est désigné lors du tirage, le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus.

- 6.2. Les différents lots mentionnés dans le tableau figurant au sous-article 6.1. du présent règlement particulier 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.

## **Article 7**

### **Modalités particulières de paiement des lots**

Par dérogation aux modalités énoncées au sous-article 10.1. du règlement général, les lots du jeu « L'Ile au Trésor » 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 vente Amigo Live ou 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

**République française**  
**Ministère de l'action et des comptes publics**

date de la journée de(s) tirage(s) au(x)quel(s) le reçu participe, à peine de forclusion :  
- 7 lieux gagnants et 1 pirate gagnant,  
- 7 lieux gagnants et 0 pirate gagnant.

Fait le 25 juillet 2017 et le 2 janvier 2018,

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,  
**E. MONEGIER DU SORBIER**

**ANNEXE 2 AU RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE L'OFFRE DE JEUX AMIGO LIVE**  
**RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DENOMMÉ « ASTROLOGIE »**

**Article 1<sup>er</sup>**  
**Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général de l'offre de jeux de La Française des Jeux dénommée Amigo Live publié au Journal officiel de la République française.

**Article 2**  
**Description du jeu**

Le jeu dénommé « Astrologie » dont les modalités sont décrites dans le présent règlement particulier, est un jeu de contrepartie inclus dans l'offre de jeux Amigo Live.

Un joueur peut participer aux Sessions de tirages du jeu « Astrologie », soit en utilisant un bulletin de prise de jeu, soit en ayant recours au Système Flash. Le joueur peut également préparer sa prise de jeu depuis l'application FDJ® avant de se rendre en point de vente pour l'enregistrer.

**2.1. Mises**

Le montant de la Mise Unitaire du jeu « Astrologie » est de 2 € pour une Combinaison. 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, la mise par tirage est au choix du joueur de 2 €, 4 €, 6 €, 8 €, 10 € ou 20 €.

**2.2. Combinaison**

Pour le jeu « Astrologie », une « Combinaison » est constituée par les éléments suivants : 1 année parmi 100, 1 jour parmi 31, 1 signe astrologique parmi 12 et 1 planète parmi 5.

**2.3. Description d'une prise de jeu par bulletin**

**2.3.1. Première zone de jeu**

Les bulletins de jeu « Astrologie » comportent une zone de jeu constituée de quatre matrices de jeu à renseigner : la première matrice du jeu est dénommée « Etape A », la deuxième matrice est dénommée « Etape B », la troisième matrice est dénommée « Etape C » et la quatrième matrice est dénommée « Etape D ».

L'« Etape A » permet au joueur de composer 1 année comprise entre 1926 et 2025. La première matrice de jeu comporte 22 cases correspondant à des années, elle est

composée de 3 sous-catégories permettant de composer 100 nombres numérotés de 1926 à 2025.

La première sous-catégorie comporte 2 cases correspondant aux millénaires d'une année, elle est composée de 2 nombres numérotés 19 et 20.

La deuxième sous-catégorie comporte 10 cases correspondant aux décennies d'une année, elle est composée de 10 nombres numérotés de 0 à 9.

La troisième et dernière sous-catégorie comporte 10 cases correspondant à l'an d'une année, elle est composée de 10 nombres numérotés de 0 à 9.

Dans la première matrice de jeu, le joueur coche 3 cases en traçant une croix à l'intérieur de chaque sous-catégorie pour composer une année comprise entre 1926 et 2025.

La Française des Jeux se réserve le droit de refuser l'enregistrement d'une prise de jeu dont l'année composée ne serait pas comprise entre 1926 et 2025.

L'« Etape B » permet au joueur de choisir 1 jour compris entre 1 et 31. La deuxième matrice de jeu comporte 31 cases correspondant à des jours, elle est composée de 31 nombres numérotés de 1 à 31.

Dans la deuxième matrice de jeu, le joueur coche 1 case en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix pour sélectionner un jour compris entre 1 et 31.

L'« Etape C » permet de sélectionner 1 signe astrologique parmi 12 signes. La troisième matrice de jeu comporte 12 cases correspondant à des signes astrologiques, elle est composée de 12 symboles représentant chacun un signe astrologique différent sous lesquels figure leur nom inscrit en lettres. Les 12 signes astrologiques sont dénommés de la façon suivante :

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| – <i>Bélier</i>  | – <i>Balance</i>    |
| – <i>Taureau</i> | – <i>Scorpion</i>   |
| – <i>Gémeaux</i> | – <i>Sagittaire</i> |
| – <i>Cancer</i>  | – <i>Capricorne</i> |
| – <i>Lion</i>    | – <i>Verseau</i>    |
| – <i>Vierge</i>  | – <i>Poissons</i>   |

Dans la troisième matrice de jeu, le joueur coche 1 case en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix pour sélectionner un signe astrologique parmi les 12 signes astrologiques tels que définis ci-dessus.

L'« Etape D » permet de sélectionner 1 planète parmi 5. La quatrième et dernière matrice de jeu comporte 5 cases correspondant à des planètes, elle est composée de 5 symboles représentant chacun une planète différente sous lesquels figure leur nom inscrit en lettres. Les 5 planètes sont dénommées de la façon suivante :

- *Jupiter*
- *Vénus*
- *Mercure*
- *Mars*
- *Neptune*

Dans la quatrième et dernière matrice de jeu, le joueur coche 1 case en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix pour sélectionner une planète parmi les 5 planètes telles que définies ci-dessus.

### 2.3.2. Deuxième zone de jeu

Dans la deuxième zone de jeu, le joueur choisit ensuite, pour la Combinaison sélectionnée, le montant de sa mise (2 €, 4 €, 6 €, 8 €, 10 € ou 20 €).

#### 2.3.3. Troisième zone de jeu

Dans la troisième zone de jeu, 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, 4, 5 ou 6 prochains tirages (ci-avant dénommé Abonnement) au sein d'une même Session de tirages conformément aux dispositions du sous-article 7.1.1. du règlement général.

Dans l'hypothèse où le joueur coche un nombre de tirages successifs plus important que le nombre de tirage(s) restant(s) de la Session de tirages en cours, son Abonnement est automatiquement réduit au nombre de tirage(s) restant(s) de la Session de tirages en cours.

2.3.4. Pour remplir un bulletin « Astrologie », le joueur doit choisir une Combinaison (tel que ce terme est défini ci-dessus au sous-article 2.2.), le montant de sa mise par tirage et le nombre de tirage(s) au(x)quel(s) il participe.

2.3.5. Les dispositions des articles 2.3.1. à 2.3.4. s'appliquent sous réserve de la limitation précisée à l'article 3 du présent règlement particulier.

## 2.4 Description d'une 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 vente Amigo Live agréé, la génération aléatoire d'une Combinaison, par le terminal de prises de jeu, permettant de participer à un ou plusieurs tirages d'une Session du jeu « Astrologie » selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général.

Le joueur peut également remettre au responsable du point de vente un bulletin partiellement coché et demander la génération aléatoire, par le terminal de prises de jeu, des éléments définis au sous-article 2.2. ci-dessus nécessaires pour réaliser une Combinaison, permettant de participer à un ou plusieurs tirages d'une Session du jeu « Astrologie » selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général.

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, 4, 5 ou 6 tirage(s) consécutifs selon les modalités définies à l'article 6 du règlement général et au sous-article 2.3.3 du présent règlement particulier.

### Article 3

#### Plafonnement en temps réel des Mises unitaires jouées pour une Combinaison

Conformément aux dispositions du sous-article 7.4. du règlement général, le nombre de combinaisons identiques autorisé pour un tirage du jeu « Astrologie » ne peut être supérieur à 50.

**Article 4**  
**Désignation de la Combinaison gagnante**

Chaque tirage du jeu « Astrologie », effectué par moyen électronique, a pour but de déterminer aléatoirement la Combinaison gagnante composée de 1 année parmi 100, 1 jour parmi 31, 1 signe astrologique parmi 12 et de 1 planète parmi 5.

**Article 5**  
**Reçu de jeu**

- 5.1. Sur le reçu du jeu « Astrologie », sont indiqués notamment :
- la date d'enregistrement du jeu (date correspondant à celle du point de vente local),
  - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
  - le numéro séquentiel,
  - le logo du jeu « Astrologie »,
  - 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 »,
  - le récapitulatif de la Combinaison enregistrée composé de :
    - la mention en lettres indiquant « Etape A Année », les chiffres de l'année composée à l'Etape A, ainsi qu'une représentation graphique de celle-ci,
    - la mention en lettres indiquant « Etape B Jour », le ou les chiffres du jour choisi à l'Etape B, ainsi qu'une représentation graphique de celui-ci,
    - la mention en lettres indiquant « Etape C Signe », le nom du signe astrologique choisi à l'Etape C, ainsi qu'une représentation graphique de celui-ci,
    - la mention en lettres indiquant « Etape D Planète », le nom de la planète choisie à l'Etape D, ainsi qu'une représentation graphique de celle-ci,
  - la mise par tirage,
  - le nombre de tirages auxquels le reçu participe,
  - le montant total à payer.
- 5.2. La Combinaison enregistrée faisant foi est matérialisée sur le reçu de jeu par une mention en chiffres ou en lettres. Les représentations graphiques figurant à côté de la Combinaison enregistrée ne peuvent prévaloir sur celle-ci.

**Article 6**  
**Lots**

Une Combinaison est déclarée gagnante au jeu « Astrologie » pour un lot global détaillé au sous-article 6.2. du présent règlement particulier. Le lot global peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains pour un même tirage tels que détaillés au sous-article 6.1. du présent règlement particulier.

**6.1. Détail des différents gains possibles pour un tirage**

**République française**  
**Ministère de l'action et des comptes publics**

Chaque élément de la Combinaison choisie par le joueur (année, jour, signe astrologique, planète) pour un tirage est comparé à chacun des quatre éléments de la Combinaison gagnante à ce tirage.

**6.1.1. Gains par étape remportée**

Si les choix du joueur correspondent à un des éléments de la Combinaison gagnante, le joueur remporte le gain associé à cette étape selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Etape remportée	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Gain pour une mise par tirage de :					
		2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
Etape A = année gagnante	100,00	20 €	40 €	60 €	80 €	100 €	200 €
Etape B = jour gagnant	31,00	10€	20€	30€	40€	50€	100€
Etape C = signe gagnant	12,00	3€	6€	9€	12€	15€	30€
Etape D = planète gagnante	5,00	2€	4€	6€	8€	10€	20€

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Les différents gains figurant dans le tableau ci-dessus peuvent se cumuler au titre d'un tirage pour une même Combinaison.

**6.1.2. Gains par nombre d'étapes remportées**

Si les choix du joueur correspondent à trois ou quatre éléments de la Combinaison gagnante, le joueur remporte, en sus du lot visé au sous-article 6.1.1, le gain associé selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Nombre d'étapes remportées	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Gain pour une mise par tirage de :					
		2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
3	1 291,67	50€	100€	150€	200€	250€	500€
4	186 000,00	10 000€	20 000€	30 000€	40 000€	50 000€	100 000€

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Les différents gains figurant dans le tableau ci-dessus ne se cumulent pas au titre d'un tirage pour une même Combinaison.

**6.1.3. Gains supplémentaires en cas de gains aux Etapes A et B**

Si les choix du joueur correspondent aux deux éléments « Année » et « Jour » (« Etape A » et « Etape B ») de la Combinaison gagnante, il remporte, en sus des lots visés aux sous-articles 6.1.1. et 6.1.2., le gain indiqué selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Combinaison d'étapes remportées	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Gain pour une mise par tirage de :					
		2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
Etape A + Etape B	3 100,00	170€	340€	510€	680€	850€	1700€

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

## 6.2. Tableau de lots global

Pour un tirage « Astrologie », le montant des lots indiqué dans le tableau ci-dessous correspond au lot global issu d'un éventuel cumul des gains définis au sous-article 6.1. du présent règlement particulier :

Etape A gagnante	Etape B gagnante	Etape C gagnante	Etape D gagnante	1 chance sur ___* de remporter le gain associé	Gains pour une mise par tirage de :					
					2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €
Oui	Oui	Oui	Oui	186 000,00	10 205 €	20 410 €	30 615 €	40 820 €	51 025 €	102 050 €
Oui	Oui	Oui	Non	46 500,00	253 €	506 €	759 €	1 012 €	1 265 €	2 530 €
Oui	Oui	Non	Oui	16 909,09	252 €	504 €	756 €	1 008 €	1 260 €	2 520 €
Oui	Oui	Non	Non	4 227,27	200 €	400 €	600 €	800 €	1 000 €	2 000 €
Oui	Non	Oui	Oui	6 200,00	75 €	150 €	225 €	300 €	375 €	750 €
Non	Oui	Oui	Oui	1 878,79	65 €	130 €	195 €	260 €	325 €	650 €
Oui	Non	Oui	Non	1 550,00	23 €	46 €	69 €	92 €	115 €	230 €
Oui	Non	Non	Oui	563,64	22 €	44 €	66 €	88 €	110 €	220 €
Oui	Non	Non	Non	140,91	20 €	40 €	60 €	80 €	100 €	200 €
Non	Oui	Oui	Non	469,70	13 €	26 €	39 €	52 €	65 €	130 €
Non	Oui	Non	Oui	170,80	12 €	24 €	36 €	48 €	60 €	120 €
Non	Oui	Non	Non	42,70	10 €	20 €	30 €	40 €	50 €	100 €
Non	Non	Oui	Oui	62,63	5 €	10 €	15 €	20 €	25 €	50 €
Non	Non	Oui	Non	15,66	3 €	6 €	9 €	12 €	15 €	30 €
Non	Non	Non	Oui	5,69	2 €	4 €	6 €	8 €	10 €	20 €

\* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,36 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

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

### **Article 7** **Modalités particulières de paiement des lots**

Par dérogation aux modalités énoncées au sous-article 10.1. du règlement général, les lots du jeu « Astrologie » 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 vente Amigo Live ou 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 :

- 4 étapes gagnantes.

Fait le 25 juillet 2017 et le 2 janvier 2018,

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,  
**E. MONEGIER DU SORBIER**