

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux dénommé  
« MAXI BLACKJACK »**

*(Applicable à compter du 29 avril 2024)*

**Article 1  
Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de grattage de La Française des Jeux publié sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Le présent règlement s'applique aux émissions et codes jeux du jeu « MAXI BLACKJACK » visés dans les avis correspondants.

**Article 2  
Description du jeu « MAXI BLACKJACK »**

Une prise de jeu « MAXI BLACKJACK » peut être composée de deux étapes :

- Une première étape de jeu dénommée « Etape 1 » (ci-après désignée « **Étape 1** »), présente sur le ticket de jeu permettant de déterminer, le cas échéant, un gain ;
- Une deuxième étape de jeu digitale, accessible uniquement en cas de découverte d'un gain sur le ticket de jeu, dénommée « Etape 2 – Défiez à nouveau la banque » (ci-après désignée « **Étape 2** »), consistant en un jeu digital, optionnel, et permettant éventuellement de multiplier le gain obtenu lors de l'Étape 1, au risque de tout perdre ou de remporter la moitié du gain acquis à l'Étape 1 si celui-ci est supérieur à 100 € (sous réserve que le joueur ait terminé l'étape de jeu digitale dans le délai précisé au sous-article 2.2.4).

Le prix de la prise de jeu, déterminé par le prix de vente du ticket de jeu payé par le joueur en point de vente, est fixé à 5 euros.

**2.1 Le ticket de jeu : « Étape 1 »**

2.1.1. Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 9 000 000 tickets.

2.1.2. Pour chaque bloc, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	600 000 €	1 200 000 €
100 lots de	1 000 €	100 000 €
300 lots de	500 €	150 000 €
25 000 lots de	100 €	2 500 000 €
120 000 lots de	50 €	6 000 000 €
250 000 lots de	20 €	5 000 000 €
1 400 000 lots de	10€	14 000 000 €
600 000 lots de	5 €	3 000 000 €
2 395 402 lots formant un total de		31 950 000 €

Le montant du lot indiqué dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'Étape 1 du ticket de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains sur un même ticket.

2.1.3 L'Étape 1 de chaque ticket comporte deux surfaces de jeu à gratter réparties comme suit :

- Une surface de jeu dénommée « BANQUE », représentée par une paire de cartes à jouer vue de dos ;
- Une surface de jeu dénommée « VOS JEUX », composée de 12 zones de jeu dénommées « JEU 1 », « JEU 2 », « JEU 3 », « JEU 4 », « JEU 5 », « JEU 6 », « JEU 7 », « JEU 8 », « JEU 9 », « JEU 10 », « JEU 11 » et « JEU 12 », représentées chacune par une paire de cartes à jouer vue de dos.

2.1.4 L'élément inscrit sous la couche grattable de la surface de jeu « BANQUE » est un numéro de la liste suivante, avec sa transcription en lettres : 17, 18, 19 ou 20, à l'exclusion de tout autre numéro, ainsi que la mention « BANQUE ».

2.1.5 Les éléments inscrits sous la couche grattable de chaque zone de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » sont un numéro de la liste suivante, avec sa transcription en lettres : 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou 21, à l'exclusion de tout autre numéro, auquel est associé un montant en euros, inscrit en chiffres avec sa transcription en lettres, parmi les montants suivants : 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 €, 500 €, 1000 €, 600 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

Une mention correspondant à chaque zone de jeu « JEU 1 », « JEU 2 », « JEU 3 », « JEU 4 », « JEU 5 », « JEU 6 », « JEU 7 », « JEU 8 », « JEU 9 », « JEU 10 », « JEU 11 » et « JEU 12 » est également inscrite.

2.1.6 Le joueur gratte la surface de jeu « BANQUE » et découvre l'élément visé au sous-article 2.1.4. Le joueur gratte ensuite la surface de jeu « VOS JEUX » et découvre les éléments visés au sous-article 2.1.5.

2.1.7 Si le joueur découvre, sous la couche grattable de l'une ou de plusieurs des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro supérieur au numéro figurant sous la couche grattable de la surface de jeu « BANQUE », le ticket est gagnant.

Le joueur remporte alors le ou les montants en euros associé(s) au(x) numéro(s) découvert(s) sous l'une ou plusieurs des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » supérieur(s) au numéro figurant sous la couche grattable de la surface de jeu « BANQUE ».

2.1.8 Si le joueur découvre sous la couche grattable de l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » le numéro 21, le ticket est gagnant. Le joueur remporte le double du montant en euros associé à ce numéro.

2.1.9 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot de l'Étape 1 unique et indivisible.

2.1.10 L'Étape 1 est perdante dans tous les autres cas.

## **2.2 L'étape de jeu digitale : « Étape 2 – Défiez à nouveau la banque »**

2.2.1 Le joueur a la faculté d'accéder à l'Étape 2 dès lors qu'un lot a été découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu. Si le joueur ne souhaite pas participer à l'Étape 2, il peut immédiatement demander le paiement de son lot conformément aux dispositions de l'article 3.

2.2.2 Si le joueur souhaite remettre en jeu le lot découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu et accéder à l'Étape 2, il doit au préalable gratter la surface présente dans la partie basse du ticket de jeu dénommée « Étape 2 – Défiez à nouveau la banque » sur laquelle est inscrite la phrase suivante « *Grattez pour accéder au jeu digital Accessible sans compte FDJ* ».

Les éléments inscrits sous la couche grattable de cette surface sont un QR code ainsi qu'un code à 18 caractères permettant au joueur d'accéder à l'étape de jeu digitale selon les modalités visées au présent sous-article.

Le joueur gratte la surface et découvre le QR code ainsi que le code à 18 caractères susmentionné.

Pour accéder à l'étape de jeu digitale, il peut :

- flasher le QR code avec l'application FDJ ou une application lecteur de QR codes,
- ou
- se rendre sur le site [www.fdj.fr/pr/mbj](http://www.fdj.fr/pr/mbj) et renseigner le code à 18 caractères.

2.2.3 Une fois le QR code flashé ou les 18 caractères renseignés sur le site [www.fdj.fr/pr/mbj](http://www.fdj.fr/pr/mbj), le joueur conserve la possibilité :

- de confirmer son accès à l'étape de jeu digitale en cliquant sur le bouton « CONTINUEZ »,
- ou
- de renoncer en cliquant sur le bouton « QUITTEZ ».

2.2.4 Le joueur peut ensuite cliquer sur le bouton « JOUEZ » et ainsi commencer l'étape de jeu digitale à tout moment et au plus tard dans un délai de quatre-vingt-dix jours à compter de la date de clôture figurant dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publié sur le site [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

En cliquant sur le bouton « JOUEZ », le joueur remet en jeu le montant du lot découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu pour tenter de le multiplier au risque de tout perdre ou de remporter la moitié du lot acquis à l'Étape 1 si celui-ci est supérieur à 100 €.

Le choix du joueur exprimé à cet instant devient alors irrévocable.

Le joueur dispose d'un délai de trente jours, à compter du moment où il a cliqué sur le bouton « JOUEZ », pour terminer l'étape de jeu digitale.

L'étape de jeu digitale est terminée soit par la détermination de son caractère gagnant ou perdant, soit, à défaut, à la fin du délai de trente jours précité ou au plus tard à la fin du délai de quatre-vingt-dix jours susmentionné ou dans l'un des cas mentionnés au présent règlement. La fin de l'étape de jeu digitale entraîne la fin de la prise de jeu associée au ticket.

Dans le cas où le joueur n'a pas terminé son étape de jeu digitale dans les délais précités, il ne pourra prétendre à aucun gain.

### 2.2.5 Description de l'étape de jeu digitale

#### 2.2.5.1 Gain découvert sur le ticket de jeu inférieur ou égal à 100 €

2.2.5.1.1 L'étape de jeu digitale est composée de 3 manches maximum.

L'objectif pour chacune des manches est de la remporter conformément au sous-article 2.2.5.1.9, pour multiplier le gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu ou obtenu à la précédente manche de l'étape de jeu digitale.

Les lots mis en jeu à l'étape de jeu digitale sont calculés par application d'un coefficient multiplicateur au montant du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu ou obtenu à la précédente manche de l'étape de jeu digitale et remis en jeu par le joueur :

- Si le joueur remporte la première manche, le coefficient multiplicateur 1,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur remporte la deuxième manche, le coefficient multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis par le joueur à la première manche ;
- Si le joueur remporte la troisième manche, le coefficient multiplicateur 3 est appliqué au gain acquis par le joueur à la deuxième manche.

Les probabilités de remporter chacune des manches sont les suivantes :

<b>Manches</b>	<b>Coefficient multiplicateur</b>	<b>Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*</b>
Manche 1	1,50	1,52
Manche 2	2	2,00
Manche 3	3	3,03

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Au total, si le joueur remporte les 3 manches, un coefficient multiplicateur égal à 9 est appliqué au gain acquis à l'Étape 1 du ticket de jeu par le joueur.

Si le joueur perd une manche au cours de l'étape de jeu digitale, conformément au sous-article 2.2.5.1.10, la prise de jeu est terminée et il ne remporte aucun gain. Il perd le gain acquis à l'Étape 1 du ticket de jeu ou à la manche précédente.

2.2.5.1.2 Chacune des manches est représentée à l'écran par deux surfaces de jeu réparties comme suit :

- Une surface de jeu dénommée « BANQUE », représentée par une paire de cartes à jouer vue de dos ;
- Une surface de jeu dénommée « VOS JEUX », composée de 12 zones de jeu représentée chacune par une paire de cartes à jouer vue de dos.

Un compteur dénommé « PERDU » et un compteur dénommé « GAGNÉ » affichés sur l'écran de jeu indiquent pour le premier le nombre de symboles « croix rouge » et pour le second le

nombre de symboles « coche verte », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, obtenus par le joueur au cours d'une manche.

En bas de l'écran de jeu sont indiqués des montants en euros correspondant au lot potentiel que le joueur peut obtenir à chacune des manches, conformément au sous-article 2.2.5.1.1.

2.2.5.1.3 L'élément inscrit sous la surface de jeu « BANQUE » est un numéro des listes suivantes :

- Pour la première manche : 12, 13, 14, 15 et 16, à l'exclusion de tout autre numéro ;
- Pour la deuxième manche : 13, 14, 15, 16 et 17, à l'exclusion de tout autre numéro ;
- Pour la troisième manche : 14, 15, 16 et 17, à l'exclusion de tout autre numéro.

2.2.5.1.4 L'élément inscrit sous chaque zone de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » pour chacune des manches est un numéro de la liste suivante : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 et 21, à l'exclusion de tout autre numéro.

2.2.5.1.5 Le joueur clique sur la surface de jeu « BANQUE » puis sur les zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » de son choix et découvre les éléments visés aux sous-articles 2.2.5.1.3 et 2.2.5.1.4 respectivement, jusqu'à déterminer le caractère perdant ou gagnant de la manche.

2.2.5.1.6 A chaque manche il est attribué un paquet de 52 cartes à jouer composé de la façon suivante :

Valeur de la carte	Nombre de cartes dans le paquet
2	4
3	4
4	4
5	4
6	4
7	4
8	4
9	4
10	16
11 (as)	4

Les numéros inscrits sous la surface de jeu « BANQUE » et sous chacune des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » sont calculés en additionnant la valeur de deux cartes tirées au sort dans le paquet pour chacune de ces surfaces de jeu.

Par exception, lorsque deux cartes « as » sont tirées au sort, l'addition de leur valeur produit le numéro 12.

2.2.5.1.7 Lorsque le joueur clique sur la surface de jeu « BANQUE », deux tirages au sort spécifiques à la prise de jeu du joueur sont réalisés de façon consécutive :

- Un premier venant déterminer, selon les probabilités suivantes, le numéro apparaissant sous la surface de jeu « BANQUE » :

<b>Numéro de la BANQUE</b>	<b>Probabilité d'obtention du numéro (1 chance sur ----)*</b>
<b>Manche 1</b>	
12	100,00
13	4,54
14	2,00
15	4,55
16	20,00
<b>Manche 2</b>	
13	20,00
14	4,11
15	2,00
16	6,81
17	16,67
<b>Manche 3</b>	
14	20,00
15	3,57
16	2,13
17	5,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

- Un second venant retirer deux cartes du paquet de 52 cartes attribué à la manche. L'addition de la valeur de ces deux cartes correspond au numéro tiré au précédent tirage et apparaissant sous la surface de jeu « BANQUE ».

Lorsque le joueur clique sur une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX », un tirage au sort est réalisé afin de sélectionner deux cartes parmi les cartes restantes dans le paquet. L'addition de la valeur de ces deux cartes permet de déterminer le numéro découvert sous la zone de jeu.

Un nouveau tirage au sort est effectué dans les mêmes conditions à chaque fois que le joueur clique sur une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX ».

2.2.5.1.8 Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro supérieur au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il remporte un symbole « coche verte ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro inférieur au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il reçoit un symbole « croix rouge ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » le numéro 21, il remporte deux symboles « coche verte ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro égal au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il ne collecte aucun symbole.

2.2.5.1.9 Si le joueur récolte au cours d'une manche 4 symboles « coche verte », il remporte cette manche. Le joueur peut alors décider :

a) d'arrêter l'étape de jeu digitale à l'issue de la manche atteinte en cliquant sur le bouton « QUITTEZ ». La prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de la manche affiché sur l'écran de jeu.

b) de continuer l'étape de jeu digitale et d'accéder à la manche suivante en cliquant sur le bouton « CONTINUEZ ». Lorsque le joueur fait le choix d'accéder à la manche suivante, il remet en jeu le montant du gain obtenu à la manche précédente pour tenter de le multiplier, au risque de tout perdre.

Sous réserve de récolter à la deuxième manche 4 symboles « coche verte », le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article.

Si le joueur remporte la troisième manche, sa prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de la manche affiché sur l'écran de jeu.

2.2.5.1.10 Si le joueur reçoit au cours d'une manche 4 symboles « croix rouge », la manche est perdue et la prise de jeu est terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.2.5.1.11 Dans le cas où les numéros découverts sous les 12 zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » n'ont pas permis d'établir le caractère perdant ou gagnant de la manche, 12 nouvelles paires de cartes occultées sont distribuées au joueur conformément au sous-article 2.2.5.1.2. Le joueur conserve les symboles « croix rouge » et/ou « coche verte » déjà récoltés.

Le joueur réitère alors les actions mentionnées aux sous-articles 2.2.5.1.7 et suivants pour la surface de jeu « VOS JEUX ». Le tirage au sort est réalisé parmi les 26 cartes restantes dans le paquet attribué à la manche.

2.2.5.1.12 L'étape de jeu digitale est perdante dans tous les autres cas.

#### 2.2.5.2 Gain découvert sur le ticket de jeu supérieur à 100 €

2.2.5.2.1 L'étape de jeu digitale est composée d'une manche.

L'objectif de la manche est de la remporter conformément au sous-article 2.2.5.2.9, pour multiplier le gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu. Si le joueur perd la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.10, il remporte la moitié du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu.

Les lots mis en jeu à l'étape de jeu digitale sont calculés par application d'un coefficient multiplicateur au montant du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu et remis en jeu par le joueur :

- Si le joueur remporte la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.9, le coefficient multiplicateur 1,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur perd la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.10, le coefficient multiplicateur 0,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu.

Les probabilités sont les suivantes :

<b>Manche 1</b>		
<b>Résultat</b>	<b>Coefficient multiplicateur</b>	<b>Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)</b>
Gagnée	1,50	2
Perdue	0,50	2

2.2.5.2.2 La manche est représentée à l'écran par deux surfaces de jeu réparties comme suit :

- Une surface de jeu dénommée « BANQUE », représentée par une paire de cartes à jouer vue de dos ;
- Une surface de jeu dénommée « VOS JEUX », composée de 12 zones de jeu représentées chacune par une paire de cartes à jouer vue de dos.

Un compteur dénommé « PERDU » et un compteur dénommé « GAGNÉ » affichés sur l'écran de jeu indiquent pour le premier le nombre de symboles « croix rouge » et pour le second le nombre de symboles « coche verte », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, obtenus par le joueur au cours de la manche.

En bas de l'écran de jeu est indiqué le montant en euros correspondant au lot potentiel que le joueur peut obtenir s'il remporte la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.1.

2.2.5.2.3 L'élément inscrit sous la surface de jeu « BANQUE » est un numéro de la liste suivante : 13, 14, 15, 16 et 17, à l'exclusion de tout autre numéro.

2.2.5.2.4 L'élément inscrit sous chaque zone de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » est un numéro de la liste suivante : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 et 21, à l'exclusion de tout autre numéro.

2.2.5.2.5 Le joueur clique sur la surface de jeu « BANQUE » puis sur les zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » de son choix et découvre les éléments visés aux sous-articles 2.2.5.2.3 et 2.2.5.2.4 respectivement, jusqu'à déterminer le caractère perdant ou gagnant de la manche.

2.2.5.2.6 Au cours de la manche il est attribué un paquet de 52 cartes à jouer, dans les mêmes conditions que le sous-article 2.2.5.1.6.

2.2.5.2.7 Lorsque le joueur clique sur la surface de jeu « BANQUE », deux tirages au sort spécifiques à la prise de jeu du joueur sont réalisés de façon consécutive :

- Un premier venant déterminer, selon les probabilités suivantes, le numéro apparaissant sous la surface de jeu « BANQUE » :

<b>Numéro de la BANQUE</b>	<b>Probabilité d'obtention du numéro (1 chance sur ----)*</b>
<b>Manche 1</b>	
13	20,00
14	4,11
15	2,00
16	6,81
17	16,67



\*Arrondi arithmétique au centième près.

- Un second venant retirer deux cartes du paquet de 52 cartes attribué à la manche. L'addition de la valeur de ces deux cartes correspond au numéro tiré au précédent tirage et apparaissant sous la surface de jeu « BANQUE ».

Lorsque le joueur clique sur une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX », un tirage au sort est réalisé afin de sélectionner deux cartes parmi les cartes restantes dans le paquet. L'addition de la valeur de ces deux cartes permet de déterminer le numéro découvert sous la zone de jeu.

Un nouveau tirage au sort est effectué dans les mêmes conditions à chaque fois que le joueur clique sur une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX ».

2.2.5.2.8 Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro supérieur au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il remporte un symbole « coche verte ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro inférieur au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il reçoit un symbole « croix rouge ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » le numéro 21, il remporte deux symboles « coche verte ».

Si le joueur découvre sous l'une des zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » un numéro égal au numéro figurant sous la surface de jeu « BANQUE », il ne collecte aucun symbole.

2.2.5.2.9 Si le joueur récolte au cours de la manche 4 symboles « coche verte », il remporte la manche. La prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de la manche affiché sur l'écran de jeu.

2.2.5.2.10 Si le joueur reçoit au cours de la manche 4 symboles « croix rouge », la manche est perdue et la prise de jeu est terminée. Le joueur remporte la moitié du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.2.11 Dans le cas où les numéros découverts sous les 12 zones de jeu de la surface de jeu « VOS JEUX » n'ont pas permis d'établir le caractère perdant ou gagnant de la manche, 12 nouvelles paires de cartes occultées sont distribuées au joueur conformément au sous-article 2.2.5.2.2. Le joueur conserve les symboles « croix rouge » et/ou « coche verte » déjà récoltés.

Le joueur réitère alors les actions mentionnées aux sous-articles 2.2.5.2.7 et suivants pour la surface de jeu « VOS JEUX ». Le tirage au sort est réalisé parmi les 26 cartes restantes dans le paquet attribué à la manche.

2.2.5.2.12 L'étape de jeu digitale est perdante dans tous les autres cas.

## 2.2.6 Suspension et reprise de l'étape de jeu digitale

Pendant le délai de trente jours mentionné au sous-article 2.2.4, le joueur peut suspendre et reprendre l'étape de jeu digitale. Le joueur peut suspendre l'étape de jeu digitale en se

déconnectant du jeu auquel il participe. Pour reprendre son étape de jeu digitale, le joueur doit à l'aide de son ticket se connecter au site [www.fdj.fr/pr/mbj](http://www.fdj.fr/pr/mbj) ou flasher de nouveau le QR code, selon les modalités visées au sous-article 2.2.2.

Lorsque le joueur reprend l'étape de jeu digitale, celle-ci apparaît à l'écran telle qu'elle avait été suspendue, à partir de la dernière action de jeu enregistrée.

Tant que l'étape de jeu digitale n'est pas terminée, le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

#### 2.2.7 Expiration de la prise de jeu

Si le joueur ne termine pas l'étape de jeu digitale dans le délai de trente jours mentionnés au sous-article 2.2.4 ou au plus tard à la fin du délai de quatre-vingt-dix jours mentionnés au même sous-article, celle-ci est terminée et sa prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut de sa prise de jeu sur l'écran du support auquel il est connecté.

L'expiration de la prise de jeu entraîne la fin de celle-ci et ne donne lieu à aucun gain ni aucun remboursement.

### **Article 3 Paiement des lots**

3.1 Le paiement des lots afférent à une prise de jeu gagnante s'effectue dans un point de vente agréé de la Française des Jeux ou dans un Centre de Paiement de la Française des Jeux, dans les conditions prévues à l'article 6 du règlement général des jeux de grattage de la Française des Jeux.

Pour qu'un représentant de La Française des Jeux puisse procéder au paiement des lots afférents à une prise de jeu, le joueur doit avoir terminé l'étape de jeu digitale selon les modalités détaillées au sous-article 2.2 ou avoir refusé de remettre en jeu le gain découvert sur le ticket de jeu.

3.2 La présentation du ticket original est nécessaire pour obtenir le gain éventuel dans les conditions fixées par l'article 4 du règlement général des jeux de grattage de La Française des Jeux.

### **Article 4 Enregistrements et responsabilité**

4.1 La possession d'un ticket de jeu est une condition substantielle à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.

4.2 En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées à l'écran du joueur ayant effectué l'étape de jeu digitale et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de La Française des Jeux.

4.3 Les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier sont purement informatives et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

4.4 La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable des maladroesses ou erreurs que le joueur peut commettre en jouant, ainsi que de tout dommage résultant d'une panne technique dont l'origine serait imputable à un tiers ou à un évènement de force majeure, d'un virus, d'un bogue, d'une atteinte au système de traitement automatisé de données, de difficultés provenant des réseaux de communications, des défauts d'adaptation, de fonctionnement ou d'utilisation du support digital du joueur, d'une interruption temporaire ou d'un arrêt définitif des jeux qui proviennent du support de jeux (téléphone mobile, ordinateur, tablette notamment et sans que cette liste ne soit limitative) utilisé par le joueur et sur lequel La Française des Jeux n'a pas le contrôle ou de tout fait hors de son contrôle ou de tout évènement revêtant les caractéristiques de la force majeure ou du fait d'un tiers.

Si la responsabilité de La Française des Jeux était reconnue, elle sera limitée au remboursement de la mise associée au ticket de jeu.

4.5 En cas de nécessité, notamment en cas de travaux d'entretien, de panne technique, d'atteinte au système de traitement automatisé de données ou de difficultés provenant du réseau de communication du support digital, l'accès aux sites internet et applications, ainsi que l'exploitation d'un ou plusieurs jeux de La Française des Jeux accessibles en ligne peut être suspendue provisoirement, voire arrêtée définitivement, ce que le joueur reconnaît et accepte.

4.6 Le joueur s'engage à agir de bonne foi et notamment, sans que cette liste ne soit limitative, à ne pas exploiter les virus ou interruptions, détectés dans les logiciels, les systèmes ou les données affichées, à son avantage. Il est invité à signaler au Service Clients, dont les coordonnées figurent à l'article 10 du règlement général des jeux de grattage de La Française des Jeux, toute constatation de dysfonctionnement apparent notamment dans le déroulement d'un jeu ou les données affichées.

## **Article 5 Forclusion**

Par dérogation à l'article 9 du règlement général des jeux de grattage de La Française des Jeux, le joueur doit réclamer son lot et faire la preuve de sa qualité de gagnant avant l'expiration du délai de 90 jours à compter de la date de clôture indiquée dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publiée sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), dans la limite des heures d'ouverture des points de vente agréés de La Française des Jeux ou des centres de paiement.

L'expiration de ce délai entraîne de plein droit la forclusion conventionnelle du droit au paiement du gain pour le joueur ; en conséquence, celui-ci sera privé de tout droit afférent au paiement du gain du ticket sans mise en demeure ni notification préalable.

Fait le 15 février 2024.

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

C. LANTIERI