

REGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX DÉNOMMÉ "COTE & MATCH"

Article 1^{er} Cadre juridique

1.1. Le présent règlement, pris en application de l'article 42 modifié de la loi n° 84-1208 du 29 décembre 1984 et du décret modifié n° 85-390 du 1^{er} avril 1985 s'applique au jeu dénommé Cote & Match, qui sera lancé sur internet, puis dans les points de vente agréés de La Française des Jeux, dans les jours suivant la publication de ce règlement au Journal officiel.

1.2. Le règlement général des jeux de La Française des Jeux offerts par internet fait le 5 avril 2001 et publié au Journal officiel du 19 avril 2001 et ses modifications successives publiées au Journal officiel s'applique aux joueurs effectuant leurs prises de jeux par internet sur le site www.fdjeux.com.

Article 2 Description du jeu

2.1. Le jeu Cote & Match est un jeu de contrepartie offert aux joueurs de la métropole, des départements d'outre-mer et de la principauté de Monaco.

2.2. Le terme "jeu" désigne, d'une part, l'ensemble des règles permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude de pronostics sportifs et sur le hasard et, d'autre part, l'ensemble des éléments de participation propres à chaque joueur, c'est-à-dire ses pronostics et son ou ses numéros Chance.

2.3. Selon la périodicité définie par La Française des Jeux en fonction du calendrier des rencontres sportives, une ou plusieurs listes de matches de football ou d'un autre sport, portant sur les rencontres nationales, étrangères et/ou internationales, est proposée aux joueurs. Ces matches sont joués sur une période minimale d'une journée et maximale de sept jours consécutifs.

2.4. Cette liste comporte son numéro d'ordre, ainsi que les dates de début et de fin de la période de jeu. Elle comporte en outre pour chaque match les éléments suivants :

- Numéro du match,
- Nom des équipes,
- Type de compétition,
- Date et heure prévisionnelles de fin des prises de jeux de chaque match,
- Cotes associées, comme indiqué au sous-article 2.7,
- Dans certains cas, le jour à partir duquel les cotes et éventuellement les équipes seront connues et transmises au public.

2.5. Cette liste est portée à la connaissance des joueurs par affichage et par diffusion dans les principaux points de vente agréés Cote & Match de La Française des Jeux, sur minitel, sur audiotel, sur internet sur le site www.fdjeux.com. Les informations ainsi communiquées aux joueurs n'ont qu'une valeur indicative. Il en est de même de celles qui seraient éventuellement diffusées par la presse ou d'autres sites internet.

Seule la liste publiée au Journal officiel a valeur officielle.

La liste devient caduque à la clôture définitive des prises de jeux relatives aux matches qu'elle comporte.

Une liste complémentaire sera diffusée pour les cotes et éventuellement les équipes complémentaires le jour annoncé sur la liste initiale.

2.6. La formule de jeu simple consiste pour le joueur à sélectionner 3 à 6 matches de la liste, pour lesquels il établit un pronostic de type 1 N 2, comme indiqué au sous-article 3.5. Le joueur peut choisir soit des matches se déroulant le même jour, soit des matches répartis sur plusieurs jours.

2.7. Pour chaque match, une cote supérieure à 1 et comportant 2 décimales est affectée à chacune des cases 1, N et 2 par La Française des Jeux. Cette cote est mentionnée sur la liste. Certaines cotes peuvent correspondre à des « matches à handicap » tels que définis au sous-article 3.5.1. Dans ce cas, l'équipe qui n'est pas affectée d'un handicap, c'est-à-dire l'équipe à qui des buts ou des points d'avance ont été accordés est mentionnée sur la liste par son nom complété par le signe « + » suivi du chiffre correspondant au nombre de buts ou de points d'avance accordés.

2.8. Le jeu comporte également un élément de hasard : le tirage d'un numéro Chance, comme indiqué à l'article 4.

2.9. Le joueur choisit sa mise parmi les différentes possibilités qui lui sont offertes, comme indiqué au sous-article 3.8.2.

2.10. Le joueur choisit la formule du jeu simple ou celle du jeu multiple, comme indiqué aux sous-articles 3.6.1 et 3.6.2.

2.11. La formule du jeu simple consiste pour le joueur à pronostiquer les résultats de 3 à 6 matches parmi ceux de la liste. Ce pronostic s'effectue au moyen des cases 1, N, 2. A chacun de ces pronostics correspond une cote comme indiqué au sous-article 2.7. Si tous les pronostics du joueur sont exacts, toutes ses cotes sont multipliées entre elles, le résultat de ce calcul est arrondi à la 2^{ème} décimale, puis multiplié par le montant de la mise du joueur, afin de déterminer son gain, lequel est enfin arrondi au dixième d'euro le plus proche. Par exemple, si le joueur a choisi une formule à 3 matches et a pronostiqué avec exactitude les résultats des 3 matches, son gain est déterminé comme suit :

la cote du 1^{er} pronostic est multipliée par la cote du 2^{ème} pronostic ; le résultat est multiplié par la cote du 3^{ème} pronostic puis arrondi à la 2^{ème} décimale la plus proche multiplié ensuite par le montant de la mise du joueur et enfin arrondi au dixième d'euro le plus proche. Si l'application de ce calcul donne un résultat qui se situe exactement au milieu, l'arrondi est pratiqué au chiffre supérieur.

2.12. La formule du jeu multiple consiste pour le joueur à faire enregistrer plusieurs pronostics au moyen d'un même bulletin, comme indiqué au sous-article 3.6.2.

Article 3

Prises de jeu et mises

3.1. Des bulletins de jeu sur support papier sont mis à la disposition des joueurs dans les points de validation agréés Cote & Match de La Française des Jeux.

En se connectant sur le site www.fdjeux.com, il est également possible de jouer par internet avec la représentation du bulletin de jeu figurant sur l'écran. Les règles de prises de jeux par internet sont les mêmes que celles exposées ci-dessous, sous réserve des indications particulières figurant sur l'écran de prises de jeux par internet et de la non application du sous-article 3.3.

3.2. Seuls ces bulletins ou représentations de bulletin peuvent être utilisés pour les prises de jeux, qui s'effectuent par enregistrement des pronostics du joueur sur le site central informatique de La Française des Jeux, au moyen du terminal d'un point de validation ou d'une connexion à internet. Ces bulletins ou représentations de bulletin 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 donné expressément par La Française des Jeux.

Les informations figurant sur les bulletins ou représentations de bulletin n'ont pas de valeur contractuelle.

3.3. Les bulletins présentés pour enregistrement ne doivent être ni pliés, ni maculés, ni froissés, ni déchirés et ne doivent pas comporter de mentions ou signes ajoutés.

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

3.4. Il existe un seul type de bulletin ou représentation de bulletin qui comporte, à gauche, des séries de 3 cases alignées, référencées 1, N, 2 et, à droite, 2 zones à renseigner. Chaque série de 3 cases porte un numéro, qui se réfère au numéro du match correspondant figurant sur la liste des matches en vigueur au moment de la prise de jeux.

3.5. Pour pronostiquer le résultat d'un match, le joueur trace une croix et une seule par ligne dans la case correspondant à son pronostic :

- la case « 1 » correspond à une victoire de la 1^{ère} équipe citée ;
- la case « N » correspond à un match nul ;
- la case « 2 » correspond à une victoire de la 2^{ème} équipe citée.

Les pronostics doubles (1+N ou 1+2 ou N+2) et le pronostic triple (1+N+2) ne sont pas autorisés.

3.5.1. Un match peut être un « match à handicap » c'est-à-dire un match pour lequel l'une des 2 équipes est affectée d'un handicap, caractérisé par des buts ou des points d'avance accordés à l'autre équipe. Par exemple, si la 2^{ème} équipe citée se voit accorder 3 buts ou points d'avance par rapport à la 1^{ère} équipe citée, le résultat du match à prendre en compte est le résultat réel modifié par l'ajout de 3 buts ou points au nombre de buts ou de points réellement obtenus par la 2^{ème} équipe citée.

Pour pronostiquer le résultat d'un tel match à handicap, le joueur trace une croix et une seule par ligne dans la case correspondant à son pronostic :

- la case « 1 » correspond à une victoire de la 1^{ère} équipe citée, en tenant compte de l'avantage de 3 buts ou points accordé à la 2^{ème} équipe : pour que le pronostic « 1 » soit gagnant, la 1^{ère} équipe citée doit gagner avec plus de 3 buts ou points d'écart.
- la case « N » correspond à un match nul : pour que le pronostic « N » soit gagnant, la 1^{ère} équipe citée doit gagner avec juste 3 buts ou points d'écart.
- la case « 2 » correspond à une victoire de la 2^{ème} équipe citée en tenant compte de l'avantage de 3 buts ou points qui lui a été accordé par rapport à la 1^{ère} équipe : pour que le pronostic « 2 » soit gagnant, la 1^{ère} équipe citée doit gagner avec moins de 3 buts ou points d'écart, faire match nul ou perdre le match.

3.5.2. Pour les matches de football, le résultat à considérer est celui à la fin du temps réglementaire, prolongations comprises si elles ont lieu, en tenant compte de l'éventuel but en or ou de l'éventuel but en argent, mais sans tenir compte des éventuels tirs au but.

3.5.3. Pour les matches de rugby, le résultat à considérer est celui à la fin du temps réglementaire, prolongations comprises si elles ont lieu, sans tenir compte des différentes règles applicables ensuite en vertu des articles 454 et 455 du règlement général de la Fédération Française de Rugby.

3.6. La 1^{ère} zone à renseigner, à droite du bulletin ou de la représentation de bulletin, comporte le choix de la formule de jeu : simple ou multiple.

3.6.1. Pour un jeu simple, le joueur choisit le nombre de matches dont il pronostique les résultats ; 3, 4, 5 ou 6, en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante. Il doit également cocher les 3, 4, 5 ou 6 pronostics correspondant à ce nombre sur la partie gauche du bulletin ou représentation de bulletin, comme indiqué au sous-article 3.5.

3.6.2. Pour un jeu multiple, le joueur choisit le nombre de combinaisons de matches dont il pronostique les résultats en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante.

Un jeu multiple consiste à pronostiquer toutes les combinaisons possibles de 3, 4 ou 5 résultats, au choix du joueur, portant sur 4, 5 ou 6 matches, au choix du joueur.

Ainsi, cocher la case correspondant au jeu multiple « 3 sur 6 » consiste à pronostiquer toutes les combinaisons possibles de 3 résultats portant sur 6 matches, soit 20 combinaisons.

Le joueur doit également cocher les pronostics relatifs à ce nombre de combinaisons sur la partie gauche du bulletin, comme indiqué au sous-article 3.5.

3.6.3. Tout bulletin ou représentation de bulletin ne répondant pas aux exigences énumérées aux sous-articles 3.6.1 et 3.6.2 sera refusé.

3.7. Le tableau ci-dessous présente toutes les possibilités de jeu offertes aux joueurs et la mise minimale correspondant à chaque possibilité (hors incidence du sous-article 3.8.2).

Formules de jeu simple proposées	Formules de jeu multiple proposées	Nombre de matches à pronostiquer selon la formule choisie	Ce qui correspond à	Le nombre minimum de bons pronostics pour gagner est de	La mise correspondante est de
3 sur 3		3	1 combinaison de 3 matches	3	1 €
	3 sur 4	4	4 combinaisons de 3 matches	3	4 €
	3 sur 5	5	10 combinaisons de 3 matches	3	10 €
	3 sur 6	6	20 combinaisons de 3 matches	3	20 €
4 sur 4		4	1 combinaison de 4 matches	4	1 €
	4 sur 5	5	5 combinaisons de 4 matches	4	5 €
	4 sur 6	6	15 combinaisons de 4 matches	4	15 €
5 sur 5		5	1 combinaison de 5 matches	5	1 €
	5 sur 6	6	6 combinaisons de 5 matches	5	6 €
6 sur 6		6	1 combinaison de 6 matches	6	1 €

3.8. La 2^{ème} zone à renseigner à droite du bulletin ou de la représentation de bulletin comporte le montant de la mise choisi par le joueur (hors incidence du sous-article 3.8.5).

3.8.1. La mise unitaire est de 1 euro : c'est la mise minimale pour un jeu simple.

3.8.2. Le joueur peut engager 1, 2, 5, 10, 20, 50, 75, 100 fois la mise unitaire de 1 euro, en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante. Le montant ainsi obtenu est appelé mise de base.

3.8.3. Le joueur ne peut cocher qu'une seule case correspondant à sa mise de base.

3.8.4. En cas de jeu multiple, le montant de la mise de base choisi par le joueur est multiplié par le nombre de combinaisons choisi par le joueur dans la 1^{ère} zone à renseigner pour obtenir la somme qu'il doit payer.

3.8.5. Le tableau ci-dessous récapitule toutes les sommes à payer possibles en fonction des choix des joueurs.

Mise de base :		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
Formules de jeu simple	Formules de jeu multiple	Somme à payer en fonction de la mise de base et du jeu simple ou multiple choisi :							
3 sur 3		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	3 sur 4	4 €	8 €	20 €	40 €	80 €	200 €	300 €	400 €
	3 sur 5	10 €	20 €	50 €	100 €	200 €	500 €	750 €	1 000 €
	3 sur 6	20 €	40 €	100 €	200 €	400 €	1 000 €	1 500 €	2 000 €
4 sur 4		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	4 sur 5	5 €	10 €	25 €	50 €	100 €	250 €	375 €	500 €
	4 sur 6	15 €	30 €	75 €	150 €	300 €	750 €	1 125 €	1 500 €
5 sur 5		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	5 sur 6	6 €	12 €	30 €	60 €	120 €	300 €	450 €	600 €
6 sur 6		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €

Les prises de jeux correspondant à des sommes à payer supérieures à 500 € mentionnées dans le tableau ci-dessus ne sont pas accessibles par internet.

3.9. Si la somme à payer dépasse 100 euros, le responsable du point de validation (ou le site www.fdjeux.com le cas échéant) peut demander au joueur confirmation de sa participation.

3.10. En application du règlement général des jeux de La Française des Jeux offerts par internet, chaque prise de jeux par internet entraîne un débit sur les disponibilités pour un montant égal à la somme à payer correspondant à la prise de jeux. Dans le cas où le montant à payer est supérieur au montant des disponibilités du joueur, la prise de jeux est refusée et le joueur est invité à en effectuer une autre.

3.11. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel des prises de jeux ont eu lieu est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à

la fin de cette période, la cote de chacun des 3 résultats possibles de ce match passe à 1 et le match est considéré comme gagnant pour les 3 pronostics possibles. Si toutes les cotes des matches sélectionnés par un joueur passent à 1, il est donc versé au joueur le montant de sa mise multiplié par 1, ce qui équivaut à un remboursement. Dès que la cote d'un match passe à 1, il n'est plus possible d'enregistrer des pronostics sur ce match.

3.12. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel des prises de jeux ont eu lieu ne parvient pas à son terme pour quelque raison que ce soit mais est reporté à une date antérieure à la fin de cette période, la cote de chacun des 3 résultats possibles de ce match est maintenue. S'il est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à la fin de cette période, les dispositions du sous-article 3.11 s'appliquent.

3.13. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel les validations n'ont pas débuté est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à la fin de cette période, pour quelque raison que ce soit, le match est annulé et aucune validation n'est possible pour ce match.

3.14. Si l'heure d'un match est avancée, les cotes sont maintenues mais l'heure de fin de validation est modifiée en fonction du nouvel horaire. Si le match a déjà commencé au moment où le nouvel horaire est connu, les prises de jeux sont bloquées et les cotes sont maintenues pour les joueurs ayant joué avant le blocage des prises de jeux.

3.15. Aucun pronostic ne peut être enregistré sur un match au-delà des date et heure de fin de prise de jeux de ce match indiquées sur la liste. La Française des Jeux peut à tout moment durant la période de prise de jeux en cours interrompre les prises de jeux d'un match ou modifier les date et heure de fin de prise de jeux d'un match conformément aux dispositions des sous-articles 3.16 à 3.19.

3.16. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeux peuvent être refusées dans les cas suivants :

- Le total des prises de jeux enregistrées sur une combinaison pour l'ensemble des joueurs dépasse 1 500 000 €.
- Les gains potentiels totaux correspondant aux prises de jeux de l'ensemble des joueurs sur une combinaison simple excède 5 000 000 €.
- Le total des prises de jeux enregistrées sur une combinaison pour l'ensemble des joueurs dépasse 10% du chiffre d'affaires enregistré au titre d'une liste de matches.
- Le total des prises de jeux enregistrées chez un détaillant toutes combinaisons confondues excède 50 000 € durant une journée.
- Le total des prises de jeux enregistrées chez un détaillant sur une combinaison excède 3 000 € durant une journée.
- Le total des gains potentiels correspondant à l'ensemble des prises de jeux enregistrées chez un détaillant sur une combinaison excède 100 000 € durant une journée.

3.17. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeux sont refusées lorsque la cote totale pour une prise de jeux simple ou lorsque la cote totale pour une des combinaisons appartenant à un jeu multiple excède 1 000.

3.18. Au titre d'un match, les prises de jeux peuvent être refusées si la différence entre le total des mises enregistrées sur ce match et le gain potentiel d'au moins un de ses trois résultats possibles pour l'ensemble des joueurs dépasse la somme de 300 000 €.

Ce refus pourra porter sur toutes les prises de jeu pariant sur ce match ou sur celles pariant sur ce match combiné à certains autres matches.

3.19. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeux peuvent être refusées chaque soir après le calcul de l'ensemble des gains de l'événement quotidien, si celui-ci dépasse la somme de 30 000 000 € et après le calcul de l'ensemble des gains de l'événement hebdomadaire, si celui-ci dépasse la somme de 76 225 000 €.

3.20. Au titre d'une liste de matches, si un match est proposé plusieurs fois (avec et sans handicap), une même prise de jeu ne peut pas combiner ces 2 matches. Le joueur, s'il veut parier sur les 2 matches, doit choisir chacun de ces matches sur des prises de jeu différentes.

Article 4 **Tirages du numéro Chance**

4.1. Le ou les numéros Chance sont attribués de manière aléatoire lors de la validation des pronostics inscrits par le joueur sur son bulletin ou sa représentation de bulletin.

4.2. Le nombre de numéros Chance attribués au joueur est proportionnel à la somme à payer indiquée au sous-article 3.8.5. Il est attribué un numéro Chance par euro payé. Les numéros sont affectés de manière séquentielle.

4.3. Le ou les numéros Chance sont imprimés automatiquement sur le reçu par le terminal de prises de jeux avec la mention de la date du tirage au sort auquel ils participent. Pour les prises de jeux par internet, le ou les numéros Chance et la date du tirage sont confirmés au joueur par un écran récapitulatif de validation du jeu.

4.4. La date du tirage au sort auquel le ou les numéros Chance participent est celle du jour de la prise de jeux effectuée par le joueur si celle-ci a lieu avant 22 heures (heure métropolitaine). Si la prise de jeux intervient entre 22 et 24 heures (heures métropolitaines) cette date est celle du lendemain de la prise de jeux.

4.5. Le tirage au sort du numéro Chance est effectué par un moyen informatique par désignation au hasard d'un numéro compris entre 0001 et 2500. Il a lieu chaque jour à l'heure définie par La Française des Jeux.

4.6. Le joueur dont un numéro Chance figurant sur son reçu ou sur sa confirmation de prises de jeux par internet sort au tirage à la date indiquée sur le reçu gagne 125 euros par numéro Chance gagnant, qu'il ait gagné ou non au jeu de pronostics sportifs.

4.7. Même dans l'hypothèse mentionnée au sous-article 3.11, le ou les numéros Chance figurant sur le reçu du joueur ou sur sa confirmation de prise de jeux par internet participent au tirage du numéro Chance.

4.8. 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 réalisé pour les prises de jeux considérées dans un délai de 48 heures.

4.9. Seuls font foi les résultats des tirages constatés par l'huissier de justice et figurant sur le procès-verbal qu'il a dressé.

4.10. En application des textes cités au sous-article 1.1, la participation au seul tirage du numéro Chance n'est pas possible.

Article 5 **Reçu de jeu**

5.1. Pour les prises de jeux effectuées au moyen d'un bulletin dans un point de vente agréé de La Française des Jeux, un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de validation est remis au joueur, après enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux et versement du montant de la somme à payer.

5.2. Sur le reçu, sont indiqués notamment :

- le logo ou le nom Cote & Match,
- la date d'enregistrement des pronostics,
- le numéro correspondant au point d'enregistrement,
- le numéro séquentiel,
- la formule du jeu : simple ou multiple,
- le nombre de matches choisis,
- les pronostics du joueur, comportant le numéro du match, les noms des 2 équipes par match choisi, les choix 1 N 2 et la cote associée,
- éventuellement le signe « + » suivi du chiffre correspondant au nombre de buts ou de points d'avance derrière le nom d'une des 2 équipes, si celle-ci s'est vue attribuer des buts ou des points d'avance au titre d'un match à handicap,
- le récapitulatif de tous les pronostics unitaires avec la cote totale associée à chacun dans le cas d'un jeu multiple,
- le ou les numéros Chance précédés de la mention "Votre n° Chance" ou "Vos n° Chance",
- la date du tirage du numéro Chance,
- le montant de mise choisi,
- la cote totale, dans le cas d'un jeu simple, qui est le produit des cotes choisies,
- le montant du gain potentiel maximum,
- le montant total de la prise de jeux.

Ce reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code barres, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.

5.3. Dès la remise du reçu par le titulaire du point de validation, le joueur doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le reçu sont conformes à ses pronostics et au montant de la prise de jeux. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations portées sur les listes mentionnées à l'article 2 et celles portées sur un reçu de jeu (ou celles mentionnées sur le moniteur du joueur en cas de prise de jeux par internet), seules ces dernières informations font foi.

5.4. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement sera annulé, sans préjudice des poursuites prévues à l'article 12 ci-après.

5.5. 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.

5.6. La confirmation des prises de jeux par internet s'effectue sur un écran récapitulatif de validation du jeu, après imputation du montant de la mise du joueur sur ses « disponibilités », selon les modalités de l'article 5 du règlement général des jeux de La Française des Jeux offerts par internet.

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. Un joueur ne peut pronostiquer que les résultats des matches dont les prises de jeux sont ouvertes. Les jours et heures limites d'enregistrement des jeux au titre d'un match peuvent être obtenus dans chaque point de validation agréé de La Française des Jeux ou sur le site www.fdjjeux.com. L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà des dates et heures prévisionnelles prévues par La Française des Jeux.

6.1.2. Les pronostics des joueurs participent au jeu, dès lors qu'ils ont été enregistrés dans les conditions prévues au présent règlement et que les informations les concernant ont été scellées informatiquement par La Française des Jeux. La date du scellement informatique des informations fait foi entre les parties.

6.2. Enregistrement

6.2.1. Pour les prises de jeux effectuées au moyen d'un bulletin dans un point de vente agréé de La Française des Jeux, la possession d'un reçu de jeu émis conformément au sous-article 5.2, ainsi que l'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des informations mentionnées sur le reçu, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.

Pour les prises de jeux par internet, l'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des informations mentionnées sur le moniteur du joueur 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 (ou celles mentionnées sur le moniteur du joueur en cas de prise de jeux par internet) et celles scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi.

6.2.3. Ne participe pas au jeu et est intégralement remboursé, sur remise du reçu de jeu, dans les délais de forclusion prévus à l'article 10 ci-après, tout reçu délivré dont les informations ne sont pas conformes aux dispositions du présent règlement, notamment au sous-article 5.2 ci-dessus ou n'ont pas été scellées informatiquement par La Française des Jeux conformément aux dispositions des sous-articles 6.1 et 6.2, quelle qu'en soit la raison.

6.3. Annulations

6.3.1. L'annulation d'une prise de jeux est possible jusqu'à 5 minutes après la fin des prises de jeux du premier match pronostiqué et à condition que le tirage du numéro Chance n'ait pas encore été effectué.

Après la clôture des prises de jeux d'une journée, aucune annulation n'est possible.

L'annulation d'une prise de jeux effectuée au moyen d'un bulletin n'est possible que dans le point de validation ayant délivré le reçu.

6.3.2. L'annulation d'une prise de jeux effectuée par internet n'est pas possible.

6.3.3. Les prises de jeux ayant 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 la clôture des opérations d'enregistrement des jeux ne participent pas au jeu.

Article 7

Gains

7.1. Le mode de calcul du gain d'un jeu simple est indiqué au sous-article 2.11.

7.2. Pour un jeu multiple, le gain du joueur est égal à la somme des gains relatifs aux diverses combinaisons de jeux simples gagnantes qui correspondent au jeu multiple.

Par exemple, un joueur qui a choisi le jeu multiple «3 sur 5» et qui a pronostiqué correctement les résultats des 5 matches gagne au titre de chaque combinaison simple de 3 matches incluse dans son jeu multiple. Son gain total est l'addition des gains des 10 combinaisons simples de 3 matches. Si un seul de ses 5 pronostics est erroné, il ne gagne plus qu'à 4 combinaisons de 3 matches, c'est-à-dire celles qui ne comportent pas le match dont le pronostic est erroné.

7.3. Les gains annoncés sont nets du prélèvement institué par l'article 6 modifié de la loi n° 86-824 du 11 juillet 1986.

Chaque gain est calculé à partir de la mise unitaire de 1 euro, selon les modalités des sous-articles 2.11 et 7.2.

Le cas échéant, il est ensuite déterminé un gain brut, en majorant le gain précédemment calculé d'une somme telle qu'après calcul du prélèvement précité sur la base de ce gain brut, le gain net versé au joueur soit celui calculé selon les modalités des sous-articles 2.11 et 7.2.

Article 8

Publication de résultats

8.1. Seuls les résultats sportifs publiés par La Française des Jeux au Journal officiel sont réputés exacts et servent à déterminer les gains. Il ne sera admis aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature.

8.2. Dans le cas d'un match à handicap, le résultat publié par La Française des Jeux est celui après prise en compte du handicap.

8.3. Les résultats des tirages du numéro Chance et les résultats des matches sont publiés par La Française des Jeux au Journal officiel de la République française.

Article 9

Paieiment des gains

9.1. Le paieiment des gains relatifs aux prises de jeu réalisées au moyen d'un bulletin est effectué comme indiqué aux sous-articles 9.1.1 à 9.1.6.

9.1.1. Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant, dans un point de validation agréé de La Française des Jeux ou dans un centre de paieiment de La Française des Jeux.

9.1.2. Les gains sont payables exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier et non déchiré, après contrôle de son authenticité, de sa non-forclusion et vérification, au moyen des informations enregistrées sur le site central informatique de La Française des Jeux qui seules font foi en matière de paieiment des gains, qu'il n'a pas déjà fait l'objet d'une opération de paieiment.

Toutefois, un reçu détérioré mais dont les éléments d'identification subsisteraient pourra être envoyé par le joueur à La Française des Jeux, au service Relations Joueurs, 92523 Neuilly sur Seine Cedex, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 10. Le service Relations Joueurs est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

9.1.3. Les gains afférents à un même reçu dont le montant est égal ou inférieur à 500 euros sont payables dans tous les points de validation agréés de La Française des Jeux.

9.1.4. Les gains afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 500 euros, sont payables dans tous les centres de paieiment de La Française des Jeux.

9.1.5. Le moyen de paieiment est laissé au choix de La Française des Jeux. Pour tout paieiment par chèque, le gagnant doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le ou les chèques doivent être établis.

9.1.6. Si le reçu est doublement gagnant, au numéro Chance et aux pronostics, les 2 gains sont payés simultanément. Si la somme de ces 2 gains est supérieure à 500 euros, les dispositions du sous-article 9.1.4 s'appliquent.

9.2. Pour les prises de jeux par internet, les gains sont ajoutés aux « disponibilités » du joueur, en-deçà d'un seuil de 500 euros ou d'un seuil inférieur s'il a été fixé par le joueur et virés automatiquement sur le compte bancaire du joueur au-delà de ce seuil, en application de l'article 8 du règlement général des jeux de La Française des Jeux offerts par internet publié au Journal officiel.

9.3. Le paieiment d'un gain n'est possible qu'à partir du lendemain du dernier match concerné par la prise de jeux. Le paieiment peut être différé en cas de réception trop tardive des résultats des matches.

Article 10

Forclusion - gains non réclamés

10.1. Les gains sont payables, sous réserve des dispositions du sous-article 9.3, dès le lendemain du dernier match pronostiqué et jusqu'au 60^{ème} jour suivant la date de début de paiement, à peine de forclusion.

Si le 60^{ème} jour suivant la date du début de paiement tombe un dimanche ou un jour férié, la forclusion est reportée au soir du 1^{er} jour ouvrable qui suit.

Les gains relatifs à un reçu sur support papier sont payables dans la limite des jours et heures d'ouverture des points de validation ou des centres de paiement.

10.2. En cas d'annulation du dernier match auquel le reçu participe, les paiements ne seront possibles que le jour suivant l'annulation, si celle-ci a eu lieu au plus tard le jour de l'avant-dernier match, sinon le jour qui suit la clôture de l'avant-dernier match. En cas d'annulation de l'avant-dernier match, les dispositions ci-dessus s'appliquent avec itération.

10.3. Les lots non réclamés par les gagnants dans le délai de forclusion mentionné au sous-article 10.1 sont inscrits dans un fonds de réserve, à partir duquel ils peuvent servir notamment au versement de gains ou lots supplémentaires ou à l'attribution d'avantages en numéraire ou en nature accordés à tout ou partie des participants au jeu, selon des modalités fixées par le Président-Directeur Général de La Française des Jeux et portées à la connaissance du public par un avis publié au Journal officiel.

Article 11

Réclamations

A peine de forclusion, le cachet de la poste faisant foi, toutes les réclamations, notamment celles relatives aux prises de jeux, aux reçus, à l'enregistrement des jeux, aux matches, aux tirages du numéro Chance, aux résultats ou au paiement des gains, sont à adresser à La Française des Jeux, au service Relations Joueurs, 92523 Neuilly sur Seine Cedex, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné au sous-article 10.1. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise. Pour les prises de jeux au moyen d'un bulletin, le reçu doit être joint à la lettre de réclamation.

Article 12

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 13

Fiscalité

Conformément aux dispositions légales en vigueur, les gains au jeu n'entrent pas en compte pour la détermination du revenu net global soumis à l'impôt sur le revenu.

Article 14

Adhésion au règlement

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'au règlement général des jeux de La Française des Jeux offerts par internet pour les joueurs utilisant ce moyen d'accès au jeu.

Article 15 **Modifications**

Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication au Journal officiel de la République française.

Article 16 **Publication**

Le présent règlement sera publié au Journal officiel de la République française.

Fait à Neuilly sur Seine, le 19 décembre 2002 et modifié le 26 mars 2003, le 2 avril 2003, le 13 juin 2003 et le 23 septembre 2003.

Le Président-Directeur Général de La Française des Jeux

Christophe BLANCHARD-DIGNAC