

**RÈGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX
DÉNOMMÉ « AMIGO »**

(Applicable à compter du 31 mars 2025)

SOMMAIRE

Article 1 - Cadre juridique	2
Article 2 - Description du jeu	2
Article 3 - Prises de jeu	2
Article 4 - Reçu de jeu	4
Article 5 - Mises	4
Article 6 - Enregistrement des prises de jeu, annulation et plafonnement	4
Article 7 - Tirages	6
Article 8 - Lots	10
Article 9 - Délais de paiement des gains des prises de jeu effectuées en point de vente sans compte joueur	12
Article 10 - Mentions légales	12
Article 11- Adhésion au règlement	13
Article 12- Publication, modification et résiliation du règlement	13

Article 1 - Cadre juridique

- 1.1.** Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de tirage de La Française des Jeux, publié sur www.fdj.fr et l'application FDJ. Le présent règlement s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo proposés dans les points de vente agréés de La Française des Jeux sur les territoires de la France Métropolitaine, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélemy ainsi que de la Principauté de Monaco. Un règlement particulier s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur le territoire de la Polynésie française. Le présent règlement est pris en application du cadre légal et réglementaire en vigueur et précisé à l'article 1 du règlement général des jeux de tirage de La Française des Jeux.
- 1.2.** Les Conditions générales de l'offre des jeux sur compte de La Française des Jeux et ses modifications successives publiées sur www.fdj.fr s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeu en réseau physique de distribution avec un compte joueur.

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

Article 2 - Description du jeu

Amigo est un jeu de contrepartie. Il consiste à faire enregistrer par le site central informatique de La Française des Jeux une Combinaison (tel que ce terme est défini au sous-article 3.1.3) de numéros contre paiement de la mise par le joueur. Les Combinaisons enregistrées participent à un tirage au sort qui détermine la Combinaison gagnante et les lots sont définis selon les dispositions de l'article 8.

Article 3 - Prises de jeu

Un joueur peut participer au jeu Amigo selon les modalités de prises de jeu définies détaillées ci-après.

3.1. Prises de jeu par bulletin de jeu réalisées en point de vente

- 3.1.1.** Il est mis à la disposition des joueurs dans les points de vente Amigo agréés de La Française des Jeux des bulletins Amigo comportant trois zones à renseigner :
- La première zone est composée de la matrice principale de jeu ;
 - La deuxième zone est relative au choix du montant de la mise par tirage ;
 - La troisième et dernière zone correspond au choix du nombre de tirage(s) auquel le joueur souhaite participer.

Pour remplir un bulletin, le joueur doit choisir une Combinaison (tel que ce terme est défini ci-dessous au sous article 3.1.3), le montant de sa mise par tirage et le nombre de tirage(s) au(x)quel(s) il participe.

- 3.1.2. Une « Combinaison » est constituée par 7 numéros, compris entre 1 et 28, sélectionnés dans la matrice principale du jeu. Dans la matrice principale du jeu, le joueur coche 7 cases en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Chaque case représente un nombre.
- 3.1.3. Dans la deuxième zone, le joueur choisit ensuite, pour la Combinaison sélectionnée, le montant de sa mise (2 €, 4 €, 6 € ou 8 €).
- 3.1.4. Dans la troisième zone, le joueur doit cocher le nombre de tirages successifs auquel il souhaite participer, en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Le joueur peut choisir de participer aux 1 ou 2 prochains tirages (ci-après dénommé Abonnement) à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu et dans les conditions définies aux sous-articles 6.1 et 6.4.
- 3.1.5. Les dispositions des articles 3.1.1 à 3.1.5 s'appliquent sous réserve de la limitation précisée à l'article 6.3.

3.2. Prises de jeu par Système Flash® réalisées en point de vente

Il est mis à la disposition des joueurs un système de génération aléatoire de combinaisons Amigo dit 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 agréé de La Française des Jeux, la génération aléatoire d'une Combinaison, par le terminal de prises de jeu, permettant de participer à un ou plusieurs tirage(s) dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.

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

Lorsque le joueur utilise le Système Flash®, il indique le montant de sa mise (2€, 4€, 6€ ou 8€) et son choix de participer à 1 ou 2 tirage(s) consécutifs à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu et dans les conditions définies aux sous-articles 6.1 et 6.4.

3.3. Prise de jeu en point de vente avec un compte joueur

Le joueur peut également demander l'enregistrement de prises de jeu en point de vente avec un compte joueur conformément au règlement général des jeux de tirage et aux conditions générales de l'offre des jeux sur compte de La Française des Jeux.

Article 4 - Reçu de jeu

- 4.1.** Lorsque le joueur réalise une prise de jeu en point de vente sans compte joueur, conformément au règlement général des jeux de tirage, un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente Amigo agréé de La Française des Jeux est remis au joueur après enregistrement de cette prise de jeu par le système informatique central de La Française des Jeux et versement du montant de la mise par le joueur.
- 4.2.** Sur le reçu Amigo, sont indiqués notamment :
- la date d'enregistrement du jeu (date correspondant à celle du point de vente local),
 - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
 - le numéro séquentiel,
 - le logo Amigo ou le nom de ce jeu,
 - la date du jour du ou des tirage(s) auquel le reçu participe (date correspondant à celle de la France métropolitaine) ;
 - le(s) numéro(s) du ou des tirage(s) auxquels il participe ;
 - une mention indiquant « date de tirage(s) métropolitaine » ;
 - les numéros joués compris entre 1 et 28 ;
 - la mise par tirage ;
 - le nombre de tirages auxquels le reçu participe ;
 - le montant total à payer.
- 4.3.** Tout reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code 2D, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.

Article 5 - Mises

Par Mise Unitaire, il est entendu, dans le présent règlement, une mise de deux (2) euros pour une Combinaison (ou 200 F CFP pour les mises enregistrées en Polynésie française). Ainsi, une mise de huit (8) euros pour une Combinaison correspond à 4 Mises Unitaires pour cette Combinaison.

Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin, Système Flash®, préparation à la prise de jeu), la mise par tirage est, au choix du joueur, de 2 €, 4 €, 6€ ou 8 €. Le montant à payer par le joueur correspond à la mise choisie multipliée par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer.

Article 6 - Enregistrement des prises de jeu, annulation et plafonnement

6.1. Jours et heures d'enregistrement des jeux

Une journée de tirages est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus, et est comprise entre 00 heure 00 et 23 heures 55, selon l'horaire métropolitain. Une période d'interruption des prises de jeu est instituée au sein d'une journée de tirage pour une période d'environ 3 heures entre 1H00 et 4H00 inclus selon l'horaire d'hiver et entre 2H00 et 5H00 inclus selon l'horaire d'été.

Les tirages disponibles et les heures effectives d'enregistrement de prises de jeu sont différents selon les territoires d'enregistrement des prises de jeux (différence de fuseau horaire) et sont détaillés au sous-article 7.2. Un joueur ne peut participer qu'aux tirages Amigo dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.

Néanmoins, quel que soit le lieu d'enregistrement des prises de jeux, celles-ci ne peuvent être enregistrées qu'à l'intérieur d'une même journée de tirage.

De même, dans les territoires de la Métropole, de la Principauté de Monaco, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélemy, les prises de jeux ne peuvent être enregistrées qu'à l'intérieur du créneau horaire compris entre 6h00 et 21h00, selon l'horaire local propre à chacun de ces territoires.

L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà des dates et heures prévues par La Française des Jeux.

6.2. Annulations d'une prise de jeu effectuée en point de vente sans compte joueur

L'annulation d'une prise de jeu Amigo effectuée en point de vente sans compte joueur est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu avant le 1er tirage auquel le reçu participe et ce, dans la limite des heures d'ouverture du point de vente.

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

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

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

6.4. Rejet partiel des prises de jeu avec Abonnement

L'enregistrement d'une prise de jeu avec Abonnement est partiellement accepté lorsque le premier tirage de la prise de jeu précède l'intervalle de 15 minutes telle que défini au sous-article 7.3. Dans ce cas, la prise de jeu n'est acceptée que pour le premier tirage et le second tirage est rejeté.

Par exemple, si un joueur souhaite enregistrer une prise de jeu participant à deux tirages en France métropolitaine et que le premier tirage de participation est le tirage n°44 alors la prise de jeu du joueur n'est enregistrée que pour le tirage n°44 et est refusée pour le tirage n°45. Ce second tirage n°45 n'est en effet pas disponible sur ce territoire en raison de l'intervalle de 15 minutes entre deux tirages effectivement accessibles en métropole conformément au sous-article 7.2.

Article 7 - Tirages

- 7.1.** Chaque journée de tirage est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus.
- 7.2.** Les tirages du jeu Amigo sont en tout ou partie communs à la Métropole, à la Principauté de Monaco, à la Guadeloupe, à la Martinique, à la Guyane, à la Réunion, à Saint Martin, à Saint Barthélemy et à la Polynésie française. Les tirages disponibles et les heures effectives de prises de jeu sont différents selon les lieux. Les prises de jeu sont autorisées selon les modalités suivantes :

En heures d'hiver, l'enregistrement d'une prise de jeu n'est autorisé que	
pendant la période d'enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 011	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin, en Guyane et en Polynésie française
012 à 020	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
021 à 022	uniquement en Polynésie française
023 à 032	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
033 à 034	uniquement en Polynésie française
035	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
036 à 044	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
045 à 046	uniquement en Polynésie française
047 à 056	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
057 à 058	uniquement en Polynésie française
059 à 068	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
069 à 070	uniquement en Polynésie française
071 à 080	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, et en Polynésie française
081 à 082	uniquement en Polynésie française
083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
084 à 092	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
093 à 094	uniquement en Polynésie française
095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
96 à 104	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
105 à 106	uniquement à la Réunion
107 à 116	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
117 à 118	uniquement à la Réunion
119 à 128	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane

129 à 130	uniquement à la Réunion
131 à 140	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
141 à 142	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
143 à 152	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
153 à 154	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
155	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
156 à 164	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
165 à 166	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
167 à 176	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
177 à 178	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
179	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
180 à 188	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
189 à 190	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, en Guyane et en Polynésie française
191 à 215	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
216 à 250	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française.

En heures d'été, l'enregistrement d'une prise de jeu n'est autorisé que	
pendant la période d'enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 023	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française
024 à 032	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
033 à 034	Uniquement en Polynésie française
035	Uniquement à la Réunion et en Polynésie française
036 à 044	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
045 à 046	uniquement en Polynésie française
047 à 056	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
057 à 058	uniquement en Polynésie française
059 à 068	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
069 à 070	uniquement en Polynésie française
071 à 080	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, et en Polynésie française
081 à 082	uniquement en Polynésie française
083 à 092	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française

093 à 094	uniquement en Polynésie française
095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
96 à 104	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
105 à 106	uniquement en Polynésie française
107	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
108 à 116	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
117 à 118	uniquement à la Réunion
119 à 128	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
129 à 130	uniquement à la Réunion
131 à 140	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
141 à 142	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
143 à 152	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
153 à 154	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
155 à 164	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
165 à 166	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
167	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
168 à 176	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
177 à 178	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
179 à 188	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
189 à 190	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
191	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
192 à 200	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
201 à 202	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, en Guyane et en Polynésie française
203 à 215	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
216 à 250	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française

7.3. Sur les territoires de la Métropole, de la Principauté de Monaco, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélemy, entre 6h00 et 14h00, selon l'horaire local de chacun de ces territoires, un intervalle de 15 minutes par heure est instauré entre deux tirages effectivement accessibles sur le territoire d'enregistrement de la prise de jeu pendant le dernier quart d'heure de chaque heure.

7.4. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s).

- 7.5. Les tirages Amigo sont effectués par moyen informatique, par désignation au hasard de 12 numéros parmi 28 compris entre 1 et 28 selon les modalités suivantes :
- i) dans un premier temps, 7 numéros BLEUS
 - ii) dans un second temps, 5 numéros JAUNES.
- 7.6. Les 250 tirages ont lieu tous les jours de la semaine et toutes les 5 minutes pendant la journée de tirages définie au sous-article 6.1., en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 7.7 et 7.8 ci-dessous.
- 7.7. Si un tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Française des Jeux, ou bien si le résultat du tirage n'est pas cohérent avec le présent règlement, le tirage concerné est annulé et un nouveau tirage est immédiatement réalisé pour les prises de jeu considérées.
- Si cette annulation provoque un retard par rapport à l'horaire des tirages, il est fait application du sous-article 7.8 ci-dessous.
- 7.8. 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).
- 7.9. Seuls font foi les résultats des tirages scellés et horodatés informatiquement sur le système informatique de La Française des Jeux.

Article 8 - Lots

8.1. Tableaux de lots

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

Total bons N°	N° bleus gagnants	N° jaunes gagnants	1 chance sur	Gains pour une mise par tirage de :			
				2 €	4 €	6 €	8 €
7	7	0	1 184 040,00	25 000 €	50 000 €	75 000 €	100 000 €
	6	1	33 829,71	500 €	1 000 €	1 500 €	2 000 €
	5	2	5 638,29	120 €	240 €	360 €	480 €
	4	3	3 382,97	100 €	200 €	300 €	400 €
	3	4	6 765,94	100 €	200 €	300 €	400 €
	2	5	56 382,86	100 €	200 €	300 €	400 €
6	6	0	10 571,79	250 €	500 €	750 €	1 000 €
	5	1	704,79	55 €	110 €	165 €	220 €
	4	2	211,44	20 €	40 €	60 €	80 €
	3	3	211,44	15 €	30 €	45 €	60 €
	2	4	704,79	15 €	30 €	45 €	60 €
	1	5	10 571,79	15 €	30 €	45 €	60 €
5	5	0	469,86	50 €	100 €	150 €	200 €
	4	1	56,38	8 €	16 €	24 €	32 €
	3	2	28,19	3 €	6 €	9 €	12 €
	2	3	46,99	3 €	6 €	9 €	12 €
	1	4	281,91	3 €	6 €	9 €	12 €
	0	5	9 867,00	3 €	6 €	9 €	12 €
4	4	0	60,41	5 €	10 €	15 €	20 €
	3	1	12,08	2 €	4 €	6 €	8 €
	2	2	10,07	2 €	4 €	6 €	8 €
	1	3	30,21	2 €	4 €	6 €	8 €
	0	4	422,87	2 €	4 €	6 €	8 €

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

8.2. Plafonnement du total des gains au titre d'un tirage

En application de l'article D. 322-14 du Code de la sécurité intérieure, les gains effectivement versés aux gagnants au titre d'un tirage du jeu Amigo sont plafonnés à 100 000 000 € (cent millions d'euros). Le total des gains dus est calculé selon les lots mentionnés au sous-article 8.1.

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

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

Ces plafonds sont communs pour les territoires cités au sous-article 7.2, y compris la Polynésie française.

8.3. Animations commerciales

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

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

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

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

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

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

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

- 8.3.4. L'Animation ne s'applique pas aux prises de jeux réalisées durant la période de l'Animation pour les tirages autres que ceux identifiés dans l'avis de l'Animation.
- 8.3.5. Une Animation peut être arrêtée prématurément par La Française des Jeux, en cas d'incident technique rendant impossible sa poursuite dans le respect des présentes dispositions.

Article 9 - Délais de paiement des gains des prises de jeu effectuées en point de vente sans compte joueur

- 9.1. Les lots Amigo résultant des Combinaisons gagnantes suivantes, relatifs à un reçu de jeu, sont normalement mis en paiement dès le lendemain matin selon l'horaire métropolitain (dans la limite des heures d'ouverture des points de vente 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 :
- 7 n° BLEUS gagnants et 0 n° JAUNE gagnant ;
 - 6 n° BLEUS gagnants et 1 n° JAUNE gagnant ;
 - 6 n° BLEUS gagnants et 0 n° JAUNE gagnant.
- 9.2. Les lots Amigo résultant des autres Combinaisons gagnantes (telles que détaillées à l'article 8.1.) sont payables dans les minutes suivant le dernier tirage auquel le reçu de jeu a participé et jusqu'au soixantième jour suivant la date de ce tirage. Lorsqu'un même reçu de jeu comporte des lots payables suivant des délais différents, les délais de l'article 10.1 s'appliquent pour la totalité des lots afférents à ce reçu de jeu. En cas d'application de l'article 8.2., le paiement s'effectuera dès que possible, la date définie ci-dessus restant inchangée.

Article 10 - Mentions légales

La Française des Jeux est une société anonyme au capital de 74 108 000 euros dont le siège social est situé 3-7 Quai du Point du Jour CS 10177 92643 Boulogne-Billancourt Cedex. La Française des Jeux est inscrite au RCS de Nanterre sous le numéro 315 065 292. Son représentant légal est Madame Stéphane Pallez, Présidente-Directrice Générale. Le numéro de téléphone est le 0 969 36 60 60 (appel non surtaxé). Le numéro de TVA est FR 49 315 065 292.

Article 11- Adhésion au règlement

La participation au jeu Amigo implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'au règlement général des jeux de tirage et, lorsque le joueur effectue une prise de jeu avec un compte joueur, aux conditions générales de l'offre des jeux sur compte de La Française des Jeux.

Article 12- Publication, modification et résiliation du règlement

Le présent règlement et ses modifications successives sont soumis à la procédure d'homologation de l'Autorité Nationale des Jeux. Ils sont publiés sur www.fdj.fr et l'application FDJ. Le règlement peut faire l'objet de modifications et d'une résiliation par une publication sur le site www.fdj.fr et l'application FDJ.

Fait le 10 octobre 2011 dont la dernière modification a eu lieu le 17 janvier 2025,

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

C. LANTIERI