

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux dénommé
« 600 000 CARATS »**

(Applicable à compter du 30 juillet 2025)

**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, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Le présent règlement s'applique aux émissions et codes jeux du jeu « 600 000 CARATS » visés dans les avis correspondants.

**Article 2
Description du jeu « 600 000 CARATS »**

Une prise de jeu « 600 000 CARATS » peut être composée de deux étapes :

- Une première étape de jeu dénommée « Étape 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 « Étape 2 » (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 ou égal à 50 € (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 de 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 €
3 lots de	5 000 €	15 000 €
350 lots de	500 €	175 000 €
16 000 lots de	100 €	1 600 000 €
230 000 lots de	50 €	11 500 000 €
120 000 lots de	20 €	2 400 000 €
1 130 000 lots de	10 €	11 300 000 €
752 000 lots de	5 €	3 760 000 €
2 248 355 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 zones de jeu à gratter, réparties comme suit :
- Une zone de jeu dénommée « NUMÉROS GAGNANTS », représentées par six gemmes violettes ;
 - Une zone de jeu dénommée « VOS NUMÉROS », représentée par quinze cases dorées.

2.1.4 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS » sont six numéros, inscrits en chiffres avec leur transcription en lettres, parmi les numéros suivants : 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, à l'exclusion de tout autre numéro.

Chacun de ces numéros ne peut pas figurer plus d'une fois au sein de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS ».

2.1.5 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « VOS NUMÉROS » sont quinze numéros, inscrits en chiffres avec leur transcription en lettres, parmi les numéros suivants : 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, à l'exclusion de tout autre numéro.

Chacun de ces numéros ne peut pas figurer plus d'une fois au sein de la zone de jeu « VOS NUMÉROS ».

A chaque numéro est associé un montant en euros, inscrit en chiffres avec sa transcription en lettres, parmi les montants suivants : 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 €, 500 €, 5 000 €, 600 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

2.1.6 Le joueur gratte la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS » et découvre six numéros, conformément au sous-article 2.1.4.

Le joueur gratte ensuite la zone de jeu « VOS NUMÉROS » et découvre quinze numéros associés à un montant en euros, conformément au sous-article 2.1.5.

2.1.7 Si le joueur découvre, parmi les quinze numéros de la zone de jeu « VOS NUMÉROS », un ou plusieurs numéros identiques à un ou plusieurs numéros de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS », l'Étape 1 est gagnante et il remporte le ou les montants en euros associé(s) au(x) numéro(s) identique(s) découvert(s).

2.1.8 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.

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

2.2 L'étape de jeu digitale : « Étape 2 »

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 » 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/6cr 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/6cr, 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 et de l'heure (heure française métropolitaine) de clôture figurant dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publié sur le site 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 ou égal à 50 €.

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 à 50 €

2.2.5.1.1 L'étape de jeu digitale est composée de 2 manches maximum (ci-après « Manche 1 » et « Manche 2 »).

L'objectif pour chacune des manches est de la remporter conformément au sous-article 2.2.5.1.5, 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.

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 « SYMBOLES GAGNANTS », comportant 3 jauges associées à un montant en euros, correspondant chacune à un « SYMBOLE GAGNANT » ;
- Une surface de jeu représentée par une roue comportant 18 segments et deux curseurs pointant deux segments de la roue. Chacun des segments comporte un symbole ou un montant en euros.

Un compteur dénommé « GAINS EN COURS » affiché sur l'écran de jeu indique le gain potentiel remporté par le joueur au cours de l'étape de jeu digitale.

A la Manche 1, les segments de la roue peuvent contenir les symboles suivants :

- Un ou deux « SYMBOLE GAGNANT », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après ;
- Un symbole « +1 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

A la Manche 2, les segments de la roue peuvent contenir les éléments suivants :

- Un ou deux « SYMBOLE GAGNANT », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après ;
- Un symbole « +1 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu ;
- Un montant en euros, correspondant à un gain instantané ;
- Un symbole « BOÎTE MYSTÈRE », contenant deux gains instantanés possibles, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

La probabilité de récolter chacun des éléments n'est pas proportionnelle au nombre de segments de la roue affichée dans chacune des manches.

2.2.5.1.3 Pour chacune des manches, le joueur dispose de 5 lancers.

Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et faire tourner la roue. A la fin de chaque lancer, les deux curseurs vont désigner chacun un segment sur lesquels la roue s'est arrêtée. Le joueur collecte le(s) symbole(s) (ou le montant en euros) contenus dans les segments désignés par les curseurs.

Si une jauge de « SYMBOLE GAGNANT » est complétée au cours de la manche, conformément au sous-article 2.2.5.1.4, les « SYMBOLE GAGNANT » correspondants contenus dans les segments de la roue ne peuvent plus être collectés par le joueur lors du/des lancer(s) restant(s), même dans le cas où ces segments sont désignés par les curseurs.

- Manche 1

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un ou plusieurs « SYMBOLE GAGNANT », le ou les symboles viennent incrémenter la ou les jauges correspondantes dans la surface de jeu « SYMBOLES GAGNANTS ».

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un symbole « +1 », il obtient un lancer supplémentaire.

La Manche 1 est terminée lorsque le joueur a épuisé ses lancers.

- Manche 2

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un ou plusieurs « SYMBOLE GAGNANT », le ou les symboles viennent incrémenter la ou les jauges correspondantes dans la surface de jeu « SYMBOLES GAGNANTS ».

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un symbole « +1 », il obtient un lancer supplémentaire.

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un gain instantané, il remporte ce montant en euros.

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un symbole « BOÎTE MYSTÈRE », il découvre un des deux gains instantanés possibles et remporte le montant en euros.

La Manche 2 est terminée lorsque le joueur a épuisé ses lancers.

2.2.5.1.4 Tableau de lots

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.

2.2.5.1.4.1 Manche 1

- Si le joueur récolte au cours de la manche, 4 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes rose-fuchsia*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 1,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur récolte au cours de la manche, 5 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes vertes*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur récolte au cours de la manche, 6 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes violettes*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 3 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « JOUEZ », conformément au sous-article 2.2.4, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère gagnant ou perdant de la Manche 1, selon les probabilités suivantes :

Symboles gagnants	Coefficient multiplicateur	Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*
<i>Gemme rose-fuchsia</i> 	1,50	2,08
<i>Gemme verte</i> 	2	10,00

<i>Gemme violette</i> 	3	40,00
--	---	-------

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de remporter la Manche 1 est d'environ 1 chance sur 1,65 (arrondi arithmétique au centième près).

Si le joueur perd la Manche 1, conformément au sous-article 2.2.5.1.5.1, la prise de jeu est terminée et il ne peut prétendre à aucun gain. Il perd le gain acquis à l'Étape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.1.4.2 Manche 2

Les lots mis en jeu à la Manche 2 de l'étape de jeu digitale peuvent résulter dans certain cas d'un cumul des coefficients multiplicateurs associés aux différents symboles qu'il est possible de collecter au cours de la manche.

- Symboles gagnants :

- Si le joueur récolte au cours de la manche, 4 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes turquoise*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis par le joueur à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale ;
- Si le joueur récolte au cours de la manche, 5 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes roses*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 3 est appliqué au gain acquis par le joueur à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale ;
- Si le joueur récolte au cours de la manche, 6 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes jaunes*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 5 est appliqué au gain acquis par le joueur à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale.

Symboles gagnants	Coefficient multiplicateur
<i>Gemme turquoise</i> 	2
<i>Gemme rose</i> 	3
<i>Gemme jaune</i> 	5

--	--

- Gain instantané :
Si le joueur collecte au cours de la manche un gain instantané, le montant en euros remporté correspond à l'application du coefficient multiplicateur 2 au gain acquis par le joueur à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale.
- Boîte mystère :
Si le joueur collecte au cours de la manche un symbole « BOÎTE MYSTÈRE » et découvre un gain instantané, le montant en euros remporté correspond soit à l'application du coefficient multiplicateur 5, soit à l'application du coefficient multiplicateur 10, au gain acquis par le joueur à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « CONTINUEZ », conformément au sous-article 2.2.5.1.5.1, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère gagnant ou perdant de la Manche 2, selon les probabilités suivantes :

Coefficient multiplicateur	Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*
2	2,94
3	25,00
5	50,00
10	100

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de remporter la Manche 2 est d'environ 1 chance sur 2,44 (arrondi arithmétique au centième près).

Si le joueur perd la Manche 2, conformément au sous-article 2.2.5.1.5.2, la prise de jeu est terminée et il ne peut prétendre à aucun gain. Il perd le gain acquis à la Manche 1 de l'étape de jeu digitale.

2.2.5.1.4.3 Au total, si le joueur remporte les 2 manches, un coefficient multiplicateur maximum potentiel égal à 30 est appliqué au gain acquis à l'Étape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.1.5 Fin de l'étape de jeu digitale

2.2.5.1.5.1 Manche 1

Si le joueur collecte au cours de la Manche 1 suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » pour compléter une jauge, il remporte la manche, conformément au sous-article 2.2.5.1.4.1. Le joueur peut alors décider :

- a) d'arrêter l'étape de jeu digitale à l'issue de la Manche 1 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 1 affiché sur l'écran de jeu.
- b) de continuer l'étape de jeu digitale et d'accéder à la Manche 2 en cliquant sur le bouton « CONTINUEZ ». Lorsque le joueur fait le choix d'accéder à la Manche 2, il remet en jeu le montant du gain obtenu à la manche précédente pour tenter de le multiplier, au risque de tout perdre.

Si le joueur ne récolte pas suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » au cours de la Manche 1 pour compléter une jauge, la manche est alors perdue et la prise de jeu terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.2.5.1.5.2 Manche 2

Si le joueur collecte au cours de la Manche 2 suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » pour compléter une jauge, ou collecte un gain instantané, ou un symbole « BOÎTE MYSTÈRE », le joueur remporte la manche, conformément au sous-article 2.2.5.1.4.2. La prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de la Manche 2 affiché sur l'écran de jeu.

Si le joueur ne récolte pas suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » au cours de la Manche 2 pour compléter une jauge et ne collecte ni de gain instantané, ni de symbole « BOÎTE MYSTÈRE », la manche est alors perdue et la prise de jeu est terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

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

2.2.5.2 Gain découvert sur le ticket de jeu supérieur ou égal à 50 €

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 2.2.5.2.5, pour multiplier le gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu. Si le joueur perd la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.5, il remporte la moitié du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu.

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 « SYMBOLES GAGNANTS », comportant 2 jauges associées à un montant en euros, correspondant chacune à un « SYMBOLE GAGNANT » ;
- Une surface de jeu représentée par une roue comportant 14 segments et deux curseurs pointant deux segments de la roue. Chacun des segments comporte un symbole.

Un compteur dénommé « GAINS EN COURS » affiché sur l'écran de jeu indique le gain remporté par le joueur au cours de l'étape de jeu digitale.

Les segments de la roue peuvent contenir les symboles suivants :

- Un ou deux « SYMBOLE GAGNANT », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu ;
- Un symbole « +1 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

La probabilité de récolter chacun des éléments n'est pas proportionnelle au nombre de segments de la roue affichée au cours de la manche.

2.2.5.2.3 Le joueur dispose de 5 lancers.

Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et faire tourner la roue. A la fin de chaque lancer, les deux curseurs vont désigner chacun un segment sur lesquels la roue s'est arrêtée. Le joueur collecte le(s) symbole(s) contenus dans les segments désignés par les curseurs.

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un ou plusieurs « SYMBOLE GAGNANT », le ou les symboles viennent incrémenter la ou les jauges correspondantes dans la surface de jeu « SYMBOLES GAGNANTS ».

Si une jauge de « SYMBOLE GAGNANT » est complétée au cours de la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.4, les « SYMBOLE GAGNANT » correspondants contenus dans les segments de la roue ne peuvent plus être collectés par le joueur lors du/des lancer(s) restant(s), même dans le cas où ces segments sont désignés par les curseurs.

Si le joueur collecte dans la roue, au cours d'un lancer, un symbole « +1 », il obtient un lancer supplémentaire.

La manche est terminée lorsque le joueur a épuisé ses lancers.

2.2.5.2.4 Tableau de lots

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 récolte au cours de la manche, 6 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes rose-fuchsia*, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 1,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur récolte au cours de la manche, 7 « SYMBOLE GAGNANT » - *gemmes jaunes*, telles que représentées sur l'écran des règles du jeu et ci-après, et complète la jauge correspondante sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu ;
- Si le joueur ne récolte pas au cours de la manche suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » pour compléter une des jauges apparaissant sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur 0,50 est appliqué au gain acquis par le joueur à l'Étape 1 du ticket de jeu.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « JOUEZ », conformément au sous-article 2.2.4, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère gagnant ou perdant de la manche, selon les probabilités suivantes :

Symboles gagnants	Coefficient multiplicateur	Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*
<i>Gemme rose-fuchsia</i> 	1,50	2,86
<i>Gemme jaune</i> 	2	10,00
Manche perdue	0,50	1,82

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un des multiplicateurs précités à l'étape de jeu digitale est d'une chance sur 1.

2.2.5.2.5 Fin de l'étape de jeu digitale

2.2.5.2.5.1 Si le joueur collecte au cours de la manche suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » pour remplir une jauge, il remporte la manche, conformément au sous-article 2.2.5.2.4. 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.

Si le joueur ne récolte pas suffisamment de « SYMBOLE GAGNANT » au cours de la manche pour compléter une jauge, la manche est alors perdue et la prise de jeu terminée. Le joueur remporte la moitié du gain découvert à l'Étape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.2.5.2 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/6cr 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 mentionné 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'il puisse être procédé 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 5 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 maladroresses 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 événement 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 événement 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 11 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 d'un 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, 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 17 janvier 2025, dont la dernière modification a eu lieu le 16 juillet 2025.

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

C. LANTIERI