

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux
dénommé « A PRENDRE OU A LAISSER »
(Applicable à compter du 2 novembre 2021)**

**Article 1
Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de grattage de La Française des jeux, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Le présent règlement s'applique aux émissions et codes jeux du jeu « A Prendre ou A Laisser » visés dans les avis correspondants.

**Article 2
Description du jeu « A Prendre ou A Laisser »**

Une prise de jeu « A Prendre ou A Laisser » peut être composée de deux étapes :

- une première étape de jeu dénommée « Etape 1 – Le contenu des boîtes » (ci-après désignée « Etape 1 ») présente sur le ticket de jeu permettant de déterminer, le cas échéant, un gain potentiel ;
- une deuxième étape de jeu digitale, accessible uniquement en cas de découverte d'un gain sur le ticket de jeu, dénommée « Etape 2 – Oserez-vous défier le banquier ? » consistant en un jeu digital, optionnel, et permettant éventuellement d'augmenter le gain obtenu lors de l'« Etape 1 », au risque de tout perdre.

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

2.1 Le ticket de jeu : « Etape 1 » : Le contenu des boites

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

2.1.2. Pour chaque bloc, les gains potentiels sont répartis de la manière suivante :

Nombre de lots	Montant du gain potentiel	Total
2 lots de	500 000 €	1 000 000 €
95 lots de	1 000 €	95 000 €
140 lots de	500 €	70 000 €
1 000 lots de	100 €	100 000 €
116 000 lots de	50 €	5 800 000 €
108 000 lots de	20 €	2 160 000 €
1 500 000 lots de	10€	15 000 000 €
1 500 000 lots de	5 €	7 500 000 €
3 225 237 lots formant un total de		31 725 000 €

Les montants indiqués dans le tableau ci-dessus correspondent au gain potentiel global de l'« Etape 1 » et peuvent correspondre dans certains cas à un cumul de gains sur un même ticket.

Ce gain potentiel global est désigné ci-après comme « gain potentiel découvert sur le ticket de jeu ».

2.1.3 Etape 1 – Le contenu des boîtes

2.1.3.1 L'« Etape 1 » est représentée par les éléments suivants :

- 15 cases représentant des boîtes, numérotées de 1 à 15, et figurant au centre du ticket ;
- un tableau des montants en jeu composé de 8 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ », sur la gauche du ticket ;
- un tableau des montants en jeu composé de 8 cases sur lesquelles figurent les montants suivants : 5€, 10€, 20€, 50€, 100€, 500€, 1 000€ ~~500 000€~~, sur la droite du ticket ;
- une case « Bonus » représentant un téléphone rouge ;

2.1.3.2 L'élément inscrit sous la couche grattable de chaque case « boîte » est un montant en euros, inscrit en chiffres avec sa transcription en lettres.

L'élément inscrit sous la couche grattable de chaque case des tableaux des montants en jeu est le même montant que celui figurant sur la couche grattable.

2.1.3.3 Le joueur gratte chacune des 15 cases « boîtes » et découvre un montant en euros conformément au sous-article 2.1.3.2. Pour chaque montant découvert sous une case « boîte », le joueur gratte la case correspondant au même montant dans les tableaux des montants en jeu.

2.1.3.4 Si le dernier montant restant non gratté figure dans le tableau de droite, le ticket est gagnant et le joueur remporte ce montant.

2.1.3.5 Case « Bonus »

2.1.3.5.1 L'élément figurant sous la couche grattable de la case « Bonus » est un montant en euros, inscrit en chiffres avec sa transcription en lettres.

2.1.3.5.2 Le joueur gratte la case « Bonus » et découvre un montant en euros, conformément au sous-article 2.1.3.5.1.

2.1.3.5.3 Si le joueur découvre un montant autre que 0€, il remporte ce montant.

2.1.3.6 « L'étape 1 » est perdante dans tous les autres cas.

2.2. Le jeu digital : « Etape 2 » : Osez-vous défier le banquier ?

2.2.1. Le joueur a la faculté d'accéder à l'Etape « Osez-vous défier le banquier ? » dès lors qu'un gain a été découvert sur le ticket de jeu. Si le joueur ne souhaite pas participer à l'Etape « Osez-vous défier le banquier ? », il peut immédiatement demander le paiement de son gain potentiel conformément aux dispositions de l'article 3.

2.2.2. Si le joueur souhaite remettre en jeu un gain découvert sur le ticket de jeu et accéder à l'Etape « Osez-vous défier le banquier ? », il doit, au préalable, gratter la surface présente dans la partie basse du ticket dénommée « Osez-vous défier le banquier ? » sur laquelle est inscrite la phrase suivante « Grattez pour tenter de booster vos gains ».

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

Le joueur gratte la zone de jeu et découvre le QR code ainsi que le code à 18 caractères susmentionnés.

Pour accéder au jeu digital, 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/apoal 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/apoal, le joueur conserve la possibilité :

- de remettre en jeu le montant d'un gain découvert sur le ticket de jeu en cliquant sur le bouton « CONTINUER », le choix du joueur exprimé à cet instant devenant alors irrévocable ;
- ou
- de renoncer en cliquant sur le bouton « ANNULER ».

En cliquant sur le bouton « CONTINUER », le joueur renonce au montant du gain potentiel découvert sur le ticket de jeu pour tenter de l'augmenter au risque de tout perdre.

2.2.4 Le joueur peut cliquer sur le bouton « JOUEZ » et ainsi commencer le jeu digital à tout moment et au plus tard dans un délai de trente jours à compter de la date de clôture figurant dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publié sur le site www.fdj.fr.

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

Le jeu digital est terminé soit par la détermination de son caractère gagnant ou perdant et du montant associé à l'issue du jeu digital, soit, à défaut, à la fin du délai de trente jours précité ou dans l'un des cas mentionnés au présent règlement. La fin du jeu digital entraîne la fin de la prise de jeux associée au ticket.

Dans le cas où le joueur n'a pas terminé son jeu digital 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 potentiel découvert sur le ticket de jeu inférieur ou égal à 100€

2.2.5.1.1 Les lots mis en jeu à l'étape de jeu digitale sont calculés par application d'un multiplicateur au montant du lot acquis à l'étape 1 et remis en jeu par le joueur :

- 9 boîtes sur 18 sont associées au multiplicateur 0
- 8 boîtes sur 18 sont associées à un multiplicateur compris entre 0,20 et 5 selon les modalités suivantes : 1 boîte avec un multiplicateur 0,20, 1 boîte avec un multiplicateur 0,40, 1 boîte avec un multiplicateur 0,60, 1 boîte avec un multiplicateur 1,20, 1 boîte avec un multiplicateur 1,40, 1 boîte avec un multiplicateur 2, 1 boîte avec un multiplicateur 3, 1 boîte avec un multiplicateur 5,

- 1 boîte sur 18 sur laquelle figure la mention « Roue »

2.2.5.1.2 L'étape de jeu digitale est représentée à l'écran par 18 boîtes numérotées de 1 à 18 et un tableau de montant comportant 18 cases réparties comme suit :

- 9 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » :
- 8 cases sur lesquelles figure un montant compris entre 1€ et 500€ :
- 1 case sur laquelle figure la mention « Roue ».

2.2.5.1.3 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi les montants figurant dans le tableau affiché sur l'écran de jeu.

2.2.5.1.4 L'élément figurant sous chaque boîte est une somme en euros, allant de 0€ à 500€ selon les modalités prévues au 2.2.5.1.1, ou le mot « Roue ».

2.2.5.1.5 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les 18 boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

Le joueur clique successivement et dans l'ordre souhaité sur les 17 boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

A chaque fois que le joueur révèle le contenu d'une boîte, le montant correspondant est retiré du tableau des montants.

2.2.5.1.6 Au cours de la prise de jeu, des offres de rachat ou d'échange de boîte seront proposées au joueur par un banquier virtuel, dans les conditions prévues respectivement aux sous-articles 2.2.5.1.7 et 2.2.5.1.8 :

- Lorsqu'il reste aléatoirement 14, 13 ou 12 boîtes (incluant la boîte du joueur), une offre de rachat de boîte est proposée au joueur à l'une de ces étapes ;
- Lorsqu'il reste aléatoirement 10, 9 ou 8 boîtes (incluant la boîte du joueur), une offre de rachat de boîte ou une offre d'échange de boîte, (le rachat ou l'échange étant déterminé par un tirage au sort lorsque le joueur clique sur une boîte) est proposée au joueur à l'une de ses étapes ;
- Lorsqu'il reste aléatoirement 6, 5 ou 4 boîtes (incluant la boîte du joueur), une offre de rachat de boîte ou une offre d'échange de boîte est proposée au joueur à l'une de ses étapes. Si la dernière proposition reçue par le joueur est une offre de rachat de boîte, alors il lui sera proposé une offre d'échange de boîte. Si la dernière proposition reçue par le joueur est une offre d'échange de boîte, alors il lui sera proposé une offre de rachat de boîte.
- Lorsqu'il reste 2 boîtes (incluant la boîte du joueur), une offre de rachat de boîte est proposée au joueur.

2.2.5.1.7 L'offre de rachat de boîte

Lorsqu'une offre de rachat de boîte est proposée au joueur, le banquier propose au joueur un montant en euros pour racheter sa boîte. Le joueur peut :

- refuser l'offre. Le joueur continue alors d'ouvrir les boîtes restantes ;

- ou accepter l'offre. Le joueur remporte alors le montant proposé par le banquier et accepté par lui et la prise de jeu est terminée. Le joueur peut, s'il le souhaite, ouvrir son ancienne boîte afin de découvrir le montant qu'elle contenait.

2.2.5.1.8 L'offre d'échange de boîte

Lorsqu'une offre d'échange de boîte est proposée au joueur, il peut :

- Refuser l'offre, conserver sa boîte initiale et continuer sa prise de jeu ;
- Ou accepter l'offre et choisir une nouvelle parmi les boîtes restantes et confirmer son choix. Son ancienne boîte est alors remplacée par la nouvelle boîte choisie et le joueur continue sa prise de jeu.

2.2.5.1.9 Fin de l'étape de jeu digitale

2.2.5.1.9.1 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes autres que celles comportant le montant 0€, la boîte du joueur s'ouvre et comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.2.5.1.9.2 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur inclus), le joueur doit ouvrir sa boîte en cliquant dessus :

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant contenu dans sa boîte.
- Si la boîte du joueur contient le mot « ROUE », le joueur accède à un écran représentant une roue composée de 20 segments. Un montant en euros figure sur chaque segment de la roue. Les lots mis en jeu sont calculés par application d'un multiplicateur au montant du lot acquis à l'étape 1 et remis en jeu par le joueur.

Le joueur clique sur la roue afin de la lancer. Lorsque le joueur clique sur la roue, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant du gain remporté par le joueur, déterminé selon les probabilités suivantes :

Multiplicateur	Cases	Fréquence	1 chance sur __*
1	9	45%	2,22
2	5	25%	4,00
3	5	25%	4,00
50	1	5%	20,00
TOTAL	20	100 %	1,00

*valeur arithmétique arrondie au centième près

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

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

2.2.5.2.1 L'étape de jeu digital est représentée à l'écran par 6 boîtes numérotées de 1 à 6 et un tableau comportant 6 cases. Sur chaque case figure un montant en euros, autre que 0€.

2.2.5.2.2 Les lots mis en jeu à l'étape de jeu digitale sont calculés par application d'un multiplicateur au montant du lot acquis à l'étape 1 et remis en jeu par le joueur, selon les modalités suivantes :

- 2 boîtes sur 6 sont associées au multiplicateur 0,5
- 2 boîtes sur 6 sont associées au multiplicateur 1
- 2 boîtes sur 6 sont associées au multiplicateur 1,5

2.2.5.2.3 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi les montants figurant dans le tableau affiché sur l'écran de jeu.

L'élément figurant sous chaque boîte est une somme en euros, allant de 250 € à 750 000 € selon les modalités prévues au 2.2.5.2.2.

2.2.5.2.4 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les 6 boîtes présentes sur l'écran de jeu.

Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

2.2.5.2.5 Le joueur clique successivement et dans l'ordre souhaité sur les 5 boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

2.2.5.2.6 A chaque fois que le joueur révèle le contenu d'une boîte, le montant correspondant est retiré du tableau des montants.

2.2.5.2.7 Au cours de la prise de jeu, lorsqu'il reste 3 boîtes (incluant la boîte du joueur), un banquier virtuel proposera au joueur une offre d'échange de boîte.

Le joueur peut alors :

- Refuser l'offre et conserver sa boîte initiale, et continuer sa prise de jeu ;
- Ou accepter l'offre et choisir une nouvelle boîte parmi les boîtes restantes et confirmer son choix. Son ancienne boîte est alors remplacée par la nouvelle boîte choisie et le joueur continue sa prise de jeu.

2.2.5.2.8 Lorsqu'il ne reste plus que 2 boîtes (incluant la boîte du joueur), le joueur doit cliquer sur sa boîte afin de révéler le contenu et le joueur remporte le montant contenu dans sa boîte.

2.2.6 Suspension et reprise du jeu digital

Pendant le délai de trente jours mentionné au sous-article 2.2.4, le joueur peut suspendre et reprendre le jeu digital. Le joueur peut suspendre le jeu digital en se déconnectant du jeu auquel il participe. Pour reprendre son jeu digital, le joueur doit à l'aide de son ticket se connecter au site www.fdj.fr/apoal selon les modalités visées au sous-article 2.2.3.

Lorsque le joueur reprend le jeu digital, celui-ci apparaît à l'écran tel qu'il avait été suspendu, à partir de la dernière action de jeu enregistrée.

Tant que le jeu digital n'est pas terminé, le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.2.7 Expiration de la prise de jeu

Si le joueur ne termine pas le jeu digital dans le délai de trente jours mentionné au sous-article 2.2.4, la prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut « expiré » de sa prise de jeu sur l'écran du support auquel il est connecté.

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

Article 3 Paiement des lots

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

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

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

Article 4 Enregistrements et responsabilité

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

4.2 En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées à l'écran du joueur ayant effectué le jeu digital 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 maladroites 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, virus, ou interruption, 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 10 du règlement général des jeux de grattage de La Française des jeux, le joueur doit réclamer son lot et faire la preuve de sa qualité de gagnant avant l'expiration du délai de 90 jours à compter de la date de clôture indiquée dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publiée sur www.fdj.fr, 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 30 août 2021.

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

C. LAGE