

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux dénommé
« MENEZ L'ENQUÊTE »**

**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 « MENEZ L'ENQUÊTE » visés dans les avis correspondants.

**Article 2
Description du jeu « MENEZ L'ENQUÊTE »**

Une prise de jeu « MENEZ L'ENQUÊTE » peut être composée de deux étapes :

- une première étape de jeu dénommée « Etape 1 – Le casse » (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 – La poursuite » (ci-après désignée « Etape 2 ») consistant en un jeu digital, optionnel, et permettant éventuellement de multiplier le gain obtenu lors de l'Etape 1, au risque de tout perdre ou de remporter la moitié du gain acquis à l'Etape 1 si celui-ci est supérieur à 100 € (sous réserve que le joueur ait terminé l'étape de jeu digitale dans le délai précisé au sous-article 2.2.4).

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

2.1 Le ticket de jeu : « Etape 1 - Le casse »

2.1.1. Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 9 000 000 de 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 €
10 lots de	1 000 €	10 000 €
180 lots de	500 €	90 000 €
1 000 lots de	100 €	100 000 €
115 000 lots de	50 €	5 750 000 €
300 000 lots de	20 €	6 000 000 €
1 200 000 lots de	10€	12 000 000 €
1 400 000 lots de	5 €	7 000 000 €
3 016 192 lots formant un total de		31 950 000 €

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

2.1.3 L'Etape 1 de chaque ticket comporte deux sous-étapes de jeux :

- Une première dénommée « JEU 1 » ;
- Une seconde dénommée « JEU 2 ».

2.1.4 L'Etape 1 de chaque ticket est composée de trois zones de jeu à gratter, réparties comme suit :

- Une zone de jeu dénommée « NUMÉROS GAGNANTS », représentée par cinq coffres ;
- Une zone de jeu dénommée « VOS NUMÉROS », représentée par une armoire forte comportant quinze tiroirs ;
- Une case « GAIN ».

2.1.4.1 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS » sont des 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.

Il y a au total 5 numéros à découvrir.

2.1.4.2 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « VOS NUMÉROS » sont :

- Soit des 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.
Chaque numéro est associé à un montant en euros, inscrit en chiffres avec sa transcription en lettres, parmi les montants suivants : 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 €, 500 €, 1000 €, 500 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- Soit un symbole « DIAMANT », tel que représenté sur l'Etape 1 du ticket dans la règle du jeu « JEU 2 ». Il ne peut y avoir plus d'un symbole « DIAMANT » par zone de jeu « VOS NUMÉROS ».

Il y a au total 15 éléments à découvrir.

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

2.1.4.4 Le joueur gratte la couche grattable de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS » et découvre 5 numéros, conformément au sous-article 2.1.4.1.

Le joueur gratte la couche grattable de la zone de jeu « VOS NUMÉROS » et découvre 15 numéros associés à un montant en euros ou 14 numéros associés à un montant en euros et un symbole « DIAMANT », conformément au sous-article 2.1.4.2.

Le joueur gratte la case « GAIN » et découvre un montant en euros, conformément au sous-article 2.1.4.3.

2.1.5 « JEU 1 »

2.1.5.1 Si le joueur découvre, parmi les 15 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 le joueur remporte le ou les montants en euros associé(s) au(x) numéro(s) de la zone de jeu « VOS NUMÉROS » identique(s) à un ou plusieurs numéros de la zone de jeu « NUMÉROS GAGNANTS ».

2.1.5.2 Le « JEU 1 » est perdant dans tous les autres cas.

2.1.6 « JEU 2 »

2.1.6.1 Si le joueur découvre, dans la zone de jeu « VOS NUMÉROS », un symbole « DIAMANT », l'Étape 1 est gagnante et le joueur remporte le montant en euros figurant dans la case « GAIN ».

2.1.6.2 Le « JEU 2 » est perdant dans tous les autres cas.

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

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

2.2 L'étape de jeu digitale : « Etape 2 - La poursuite »

2.2.1 Le joueur a la faculté d'accéder à l'« Etape 2 - La poursuite » dès lors qu'un gain a été découvert à l'« Etape 1 – Le casse » du ticket de jeu. Si le joueur ne souhaite pas participer à l'Étape 2, 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 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 dénommée l'« Etape 2 – La poursuite » sur laquelle est inscrite la phrase suivante « *Grattez pour accéder au jeu digital et tenter de multiplier vos gains* ».

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 susmentionnés.

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/mle et renseigner le code à 18 caractères.

Le joueur peut également gratter la case sur laquelle est représentée une caméra de vidéosurveillance (ci-après désignée « case caméra »), présente dans la partie basse du ticket dénommée l'« Etape 2 – La poursuite », au-dessus de laquelle est inscrite la phrase suivante « *Grattez la caméra ci-dessous pour découvrir le point de départ de votre enquête* ».

L'élément inscrit sous la couche grattable de la case caméra est une coordonnée, indiquant au joueur la première case sur laquelle il doit cliquer dans la grille représentée à l'écran de jeu de l'étape de jeu digitale.

2.2.3 Une fois le QR code flashé ou les 18 caractères renseignés sur le site www.fdj.fr/mle, 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 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.

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

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

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

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

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

2.2.5 Description de l'étape de jeu digitale

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

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

- Si le joueur retrouve entre 8 et 11 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 1 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;
- Si le joueur retrouve entre 12 et 15 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;
- Si le joueur retrouve entre 16 et 19 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 3 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;

- Si le joueur retrouve 20 symboles « LIASSE DE BILLETS » ou plus, le multiplicateur 10 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur.

Les probabilités d'obtenir un multiplicateur sont les suivantes :

Coefficient multiplicateur	Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*
1	3,75
2	5,48
3	14,06
10	65,36

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un des multiplicateurs précités à l'étape de jeu digitale est d'environ d'une chance sur 1,87 (arrondi arithmétique au centième près).

Si le joueur retrouve au cours de l'étape de jeu digitale moins de 8 symboles « LIASSE DE BILLETS », il ne remporte aucun gain et perd le gain remporté à l'Etape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.1.2 L'étape de jeu digitale comporte deux sous-étapes de jeux :

- Une première désignée « Jeu principal » ;
- Une seconde facultative désignée « Jeu bonus - Planque des voleurs ».

L'objectif de l'étape de jeu digitale est de retrouver un maximum de symbole « LIASSE DE BILLETS » afin d'incrémenter la jauge à gauche de l'écran de jeu et de tenter de multiplier le gain obtenu à l'Etape 1 du ticket de jeu.

2.2.5.1.3 Jeu principal

La première sous-étape de jeu est représentée à l'écran par une grille composée de six colonnes et six lignes appliquée sur la carte d'une ville, soit 36 cases.

A chacune des cases de cette grille correspondent des coordonnées :

- Les colonnes ont pour indicatif une lettre de l'alphabet, parmi les lettres suivantes : A, B, C, D, E et F.
- Les lignes ont pour indicatif un chiffre, parmi les chiffres suivants : 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

A gauche de l'écran de jeu, il est représenté une jauge composée de quatre paliers, s'incrémentant en fonction du nombre de symboles « LIASSE DE BILLETS » retrouvés par le joueur au cours de l'étape de jeu digitale. Chaque palier correspond à un multiplicateur, conformément au sous-article 2.2.5.1.1.

Chacun des montants en euros affichés correspond au gain obtenu par le joueur à l'Etape 1 du ticket de jeu multiplié par le multiplicateur associé au nombre de symboles « LIASSE DE BILLETS » potentiellement découverts par le joueur au cours de l'étape de jeu digitale, conformément au sous-article 2.2.5.1.1.

A droite de l'écran de jeu, le nombre d'essai restant du joueur est représenté par des symboles « VOITURE DE POLICE ».

2.2.5.1.3.1 Le joueur clique sur une case pour révéler son contenu. Le joueur dispose de 5 essais.

Le joueur débute l'étape de jeu digitale en cliquant sur la case affichée en surbrillance, correspondant aux coordonnées renseignées dans la case caméra à l'Etape 1 sur le ticket de jeu, conformément au sous-article 2.2.2. Le premier des 5 essais est utilisé par le joueur à cet effet.

Il clique ensuite sur les cases dans l'ordre souhaité.

2.2.5.1.3.2 A chaque fois que le joueur clique sur une case, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le contenu de cette case, parmi les éléments suivants :

- Un symbole « MALLETTE », contenant entre 1 et 5 symboles « LIASSE DE BILLETS » venant incrémenter la jauge représentée à gauche de l'écran de jeu par le nombre de symboles « LIASSE DE BILLETS » obtenus.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 8 cases contenant un symbole « MALLETTE ».
- Un symbole « TÉMOIN », renseignant une case dans la grille contenant un symbole « MALLETTE ». Le joueur doit dans ce cas obligatoirement cliquer sur la case renseignée.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 4 cases contenant un symbole « TÉMOIN ».
- Un symbole « TALKIE-WALKIE », donnant entre 1 et 3 essais supplémentaires au joueur.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 7 cases contenant un symbole « TALKIE-WALKIE ».
- Un symbole « PLAN DES VOLEURS », renseignant la case dans la grille contenant la planque des voleurs. Le joueur doit dans ce cas obligatoirement cliquer sur la case renseignée.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 1 case contenant un symbole « PLAN DES VOLEURS ».
- Un symbole « PLANQUE DES VOLEURS », permettant au joueur d'accéder au Jeu bonus - Planque des voleurs. Le joueur doit dans ce cas obligatoirement participer au Jeu bonus - Planque des voleurs.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 1 case contenant un symbole « PLANQUE DES VOLEURS ».
- Une case vide.
Au début de l'étape de jeu digitale, il y a dans la grille 15 cases ne contenant aucun symbole.

La case correspondant aux coordonnées renseignées dans la case caméra à l'Etape 2 sur le ticket de jeu, sur laquelle le joueur doit cliquer au début de l'étape de jeu digitale, contient nécessairement un symbole « MALLETTE ».

Lors de son dernier essai, si le joueur découvre dans la case sur laquelle il a cliqué un symbole « PLAN DES VOLEURS » ou « TÉMOIN », il reçoit dans ce cas un essai supplémentaire.

2.2.5.1.4 Jeu bonus - Planque des voleurs

2.2.5.1.4.1 Si le joueur découvre dans la grille du Jeu Principal le symbole « PLANQUE DES VOLEURS », il accède à la sous-étape Jeu bonus - Planque des voleurs.

2.2.5.1.4.2 Le Jeu bonus - Planque des voleurs est représenté à l'écran par une pièce aménagée avec divers objets cliquables pouvant dissimuler des symboles « LIASSE DE BILLETS », correspondant à la planque des voleurs.

A gauche de l'écran de jeu, il est représenté la jauge s'incrémentant en fonction du nombre de symboles « LIASSE DE BILLETS » retrouvés par le joueur au cours de l'étape de jeu digitale.

2.2.5.1.4.3 Le joueur doit cliquer sur les objets cliquables composant la planque des voleurs pour retrouver les symboles « LIASSE DE BILLETS » dissimulés.

Il y a entre 7 et 10 symboles « LIASSE DE BILLETS » à retrouver parmi les objets cliquables.

2.2.5.1.4.4 À tout moment du Jeu bonus - Planque des voleurs, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des symboles « LIASSE DE BILLETS » dissimulés parmi les objets cliquables.

2.2.5.1.4.5 Le Jeu bonus - Planque des voleurs prend fin lorsque le joueur a cliqué sur l'ensemble des objets cliquables ou a retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » au cours de l'étape de jeu digitale pour atteindre le quatrième palier de la jauge et obtenir le multiplicateur le plus élevé, appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur.

A la fin du Jeu bonus - Planque des voleurs, le joueur revient sur l'écran du Jeu Principal. S'il dispose encore d'essais, il poursuit son étape de jeu digitale. S'il a retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » au cours de l'étape de jeu digitale pour atteindre le quatrième palier de la jauge, sa prise de jeu est terminée. S'il a épuisé son nombre d'essais, sa prise de jeu est terminée.

2.2.5.1.5 Fin de l'étape de jeu digitale

2.2.5.1.5.1 Lorsque le joueur a épuisé son nombre d'essais sans avoir retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » pour atteindre le premier palier de la jauge, sa prise de jeu est alors perdante et est terminée. Le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

2.2.5.1.5.2 Lorsque le joueur a épuisé son nombre d'essais en ayant retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » pour atteindre un des quatre paliers de la jauge, sa prise de jeu est alors gagnante et terminée. Le joueur remporte le montant affiché sur l'écran de jeu.

2.2.5.1.5.3 Lorsque le joueur a retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » pour atteindre le quatrième palier de la jauge et obtenir le multiplicateur le plus élevé, sa prise de jeu est alors gagnante et terminée. Le joueur remporte le montant affiché sur l'écran de jeu.

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

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

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

- Si le joueur retrouve entre 2 et 5 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 0,5 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;
- Si le joueur retrouve entre 6 et 11 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 1 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;
- Si le joueur retrouve entre 12 et 17 symboles « LIASSE DE BILLETS », le multiplicateur 1,5 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur ;
- Si le joueur retrouve 18 symboles « LIASSE DE BILLETS » ou plus, le multiplicateur 2 est appliqué au gain acquis à l'Etape 1 par le joueur.

Les probabilités d'obtenir un multiplicateur sont les suivantes :

Coefficient multiplicateur	Probabilité d'obtention du multiplicateur (1 chance sur ----)*
0,5	3,88
1	1,97
1,5	4,64
2	49,26

*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.

2.2.5.2.2 L'étape de jeu digitale comporte deux sous-étapes de jeux :

- Une première désignée « Jeu principal » ;
- Une seconde facultative désignée « Jeu bonus - Planque des voleurs ».

Les modalités relatives à ces deux sous-étapes de jeu sont identiques à celles des articles 2.2.5.1.2 à 2.2.5.1.4, à l'exception suivante : lorsque le joueur découvre un symbole « MALLETTTE » en cliquant sur la grille du Jeu Principal, il remporte entre 2 et 4 symboles « LIASSE DE BILLETS ».

2.2.5.2.3 Fin de l'étape de jeu digitale

2.2.5.2.3.1 Lorsque le joueur a épuisé son nombre d'essais en ayant retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » pour atteindre un des quatre paliers de la jauge, sa prise de jeu est alors gagnante et terminée. Le joueur remporte le montant affiché sur l'écran de jeu.

2.2.5.2.3.2 Lorsque le joueur a retrouvé suffisamment de symboles « LIASSE DE BILLETS » pour atteindre le quatrième palier de la jauge et obtenir le multiplicateur le plus élevé, sa prise de jeu est alors gagnante et terminée. Le joueur remporte le montant affiché sur l'écran de jeu.

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/mle 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 apparait 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 mentionné au sous-article 2.2.4, celle-ci est terminée et sa prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut de sa prise de jeu sur l'écran du support auquel il est connecté.

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

Article 3 Paiement des lots

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

Pour qu'un représentant de La Française des Jeux puisse procéder au paiement des lots afférents à une prise de jeu, le joueur doit avoir terminé l'étape de jeu digitale selon les modalités détaillées au sous-article 2.2 ou avoir refusé de remettre en jeu le gain 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 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 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 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 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 6 janvier 2023.

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

C. LANTIERI