

Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des jeux dénommé « QUITTE OU DOUBLE »

Article 1 Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de loterie instantanée de La Française des jeux publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

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

Article 2 Description du jeu Quitte ou Double

Une prise de jeu Quitte ou Double peut être composée de deux étapes :

- une première étape (ci-après désignée « Etape 1 ») présente sur le ticket de jeu permettant de déterminer un éventuel gain potentiel ;
- une deuxième étape (ci-après désignée « Etape 2 ») consistant en un jeu digital, optionnel, et permettant d'augmenter les gains obtenus lors de la première étape 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 3 euros.

2.1 Etape 1 : le ticket de jeu

2.1.1. Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 3 000 000 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	50 000 €	100 000 €
40 lots de	1 000 €	40 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
7 300 lots de	50 €	365 000 €
40 000 lots de	20 €	800 000 €
265 000 lots de	10 €	2 650 000 €
459 000 lots de	5 €	2 295 000 €
771 842 lots formant un total de		6 300 000 €

Les montants indiqués dans le tableau ci-dessus correspondent aux gains potentiels globaux 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 » comporte deux zones de jeu à gratter réparties comme suit :

- une zone de jeu dénommée « N° GAGNANTS » composée de quatre symboles « € »,
et
- une zone de jeu dénommée « VOS N° » composée de quinze symboles représentant des lingots d'or.

2.1.4 Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « N° GAGNANTS » sont quatre numéros avec leur transcription en lettres.

Les éléments inscrits sous la couche grattable de la zone de jeu « VOS N° » sont quinze numéros avec leur transcription en lettres. A chaque numéro est associée une somme en euros avec sa transcription en lettres ou en lettres et chiffres.

2.1.5 Le joueur gratte la zone de jeu « N° GAGNANTS » et découvre quatre numéros. Il gratte ensuite la zone de jeu « VOS N° » et découvre quinze numéros et les sommes en euros associées. S'il découvre, parmi les quinze numéros inscrits dans la zone de jeu « VOS N° », un numéro identique à un numéro inscrit dans la zone de jeu « N° GAGNANTS », le ticket est potentiellement gagnant de la somme en euros associée au numéro découvert dans la zone de jeu « VOS N° » identique au numéro de la zone de jeu « N° GAGNANTS ».

Si le joueur découvre, dans la zone de jeu « VOS N° », plusieurs numéros identiques à des numéros découverts dans la zone de jeu « N° GAGNANTS », les sommes en euros associées à chacun de ces numéros dans la zone de jeu « VOS N° » s'additionnent pour former un lot unique indivisible.

2.1.6 Le ticket est perdant dans tous les autres cas et le joueur ne peut pas accéder à l'« Etape 2 » .

2.2. Etape 2 : Le jeu digital

2.2.1. Le joueur a la faculté d'accéder à l'« Etape 2 » dès lors qu'un gain potentiel a été découvert lors de l'« Etape 1 » . Si le joueur ne souhaite pas participer à l'« Etape 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 le gain potentiel découvert à l'issue de l'« Etape 1 » et accéder à l'« Etape 2 » , il doit, au préalable, gratter la surface présente dans la partie basse du ticket dénommée « Etape 2 » et représentant un écran de tablette.

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/qod, 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/qod, le joueur conserve la possibilité :

- de remettre en jeu le montant du gain potentiel découvert à l'issue de l'« Etape 1 » du 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 « QUITTER ».

Si le joueur a cliqué sur le bouton « CONTINUER », il renonce au montant du gain potentiel découvert à l'« Etape 1 » pour tenter de l'augmenter au risque que son entière prise de jeu soit déclarée perdante.

2.2.4 Le joueur peut cliquer sur le bouton « CONTINUER » et ainsi commencer le jeu digital à tout moment et au plus tard dans un délai de vingt-neuf jours suivant la date de clôture figurant dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publié sur www.fdj.fr. A l'issue de ce délai, le joueur ne pourra plus commencer le jeu digital.

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

Le jeu digital est terminé soit par la détermination de son caractère gagnant ou perdant et du montant éventuel 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.

2.2.6 Description du jeu digital

Chaque jeu digital est représenté à l'écran par une grille de 30 numéros entre 1 et 30 inclus, de 4 paliers associés à 4 rangs de gains à atteindre, au choix du joueur et selon les modalités décrites au présent sous article 2.2.

Pour chaque jeu digital, sur les 30 numéros visés ci-dessus, 27 sont potentiellement gagnants (ci-après désignés « les bons numéros ») et 3 sont potentiellement perdants.

Pour remporter un gain, le joueur doit atteindre de 1 à 4 paliers dans les conditions visées au sous-article 2.2.8.

2.2.7 Détermination du montant du gain

A chacun des 4 paliers est associé un rang de gain déterminé en multipliant le montant du palier précédent par un coefficient multiplicateur

Le montant du premier palier est déterminé en multipliant le montant du gain potentiel découvert à l'« Etape 1 » par un coefficient multiplicateur.

Le coefficient multiplicateur est déterminé aléatoirement pour chaque rang de gain à l'exception du cas où le montant du gain potentiel à l'« Etape 1 » serait égal à 50 000€, auquel cas le coefficient multiplicateur sera 2 pour chacun des 4 paliers.

Ainsi, le montant des rangs de gains associés aux différents paliers dépend du montant du gain potentiel découvert à l'issue de l'« Etape 1 », du nombre de paliers atteint et des

coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et selon les probabilités suivantes :

Gain potentiel découvert lors de l'« Etape 1 » inférieur à 50 000 euros

Numéro du palier	Nombre de bons numéros découverts au palier	Nombre de bons numéros à découvrir pour atteindre le palier	Multiplicateur(s) de gains par palier	La probabilité d'obtenir le multiplicateur est de 1 chance sur ___*	La probabilité d'atteindre le palier est de 1 chance sur ___*
1 ^{er} palier	6	6	2,00	2,02	2,01
			3,00	338,33	
2 ^{ème} palier	11	+5	2,00	2,29	2,09
			3,00	23,53	
3 ^{ème} palier	15	+4	2,00	2,45	2,13
			3,00	16,42	
4 ^{ème} palier	18	+3	2,00	2,22	2,07
			3,00	30,33	

* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Gain potentiel découvert lors de l'« Etape 1 » égal à 50 000 euros

Numéro du palier	Nombre de bons numéros découverts au palier	Nombre de bons numéros à découvrir pour atteindre le palier	Multiplicateur(s) de gains par palier	La probabilité d'obtenir le multiplicateur est de 1 chance sur ___*	La probabilité d'atteindre le palier est de 1 chance sur ___*
1 ^{er} palier	6	6	2,00	1	2,01
2 ^{ème} palier	11	+5	2,00	1	2,09
3 ^{ème} palier	15	+4	2,00	1	2,13
4 ^{ème} palier	18	+3	2,00	1	2,07

* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

2.2.8 Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu

2.2.8.1 Au démarrage, le joueur sélectionne 1 numéro parmi les 30 numéros visés au sous-article 2.2.6.

2.2.8.2 Pour chaque numéro sélectionné par le joueur, un tirage au sort est réalisé pour déterminer s'il s'agit d'un bon numéro ou d'un numéro perdant.

Si un seul numéro perdant est tiré au sort, la prise de jeu est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain, y compris le montant du gain découvert à l'issue de l'« Etape 1 ».

Si le numéro sélectionné par le joueur est un bon numéro, le joueur continue la prise de jeu en sélectionnant un autre numéro jusqu'à atteindre le palier suivant.

2.2.8.3 Conformément au sous-article 2.2.7, le joueur atteint un palier lorsqu'il sélectionne le nombre de bons numéros requis pour atteindre ce palier.

2.2.8.4. Lorsque le joueur atteint un palier, il peut décider :

a) d'arrêter la prise de jeu à l'issue du palier atteint en cliquant sur le bouton « Arrêter la partie ».

La prise de jeu est terminée et gagnante et le joueur remporte le gain associé au palier atteint conformément au sous article 2.2.7. Le joueur pourra alors obtenir le paiement de son gain conformément aux dispositions de l'article 3.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Tenter d'atteindre le prochain palier au risque de tout perdre ». Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu il renonce au montant du gain associé au palier précédemment atteint pour tenter d'atteindre le palier suivant au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Jusqu'au 4^{ème} palier et sous réserve qu'aucun numéro perdant ne soit sélectionné, le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article.

2.2.8.5. Le montant du gain de la prise de jeu remporté par le joueur correspond au montant du gain associé au palier atteint par le joueur après avoir cliqué sur le bouton « Arrêter la partie » ou après avoir atteint le 4^{ème} palier proposé par le jeu « Quitte ou Double », conformément aux dispositions ci-dessus. Dans ce dernier cas, 18 bons numéros ont été tirés au sort.

2.2.9 Suspension et reprise du jeu digital

Pendant le délai de trente jours mentionné au sous-article 2.2.5, 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/qod selon les modalités visées au sous-article 2.2.3.

Lorsque le joueur reprend le jeu digital, celui-ci apparaît à l'écran telle 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.

2.2.10 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 2.2.5, 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.

2.2.11 Dans le cas où La Française des jeux ne serait pas en mesure de respecter le délai de trente jours permettant au joueur de terminer le jeu digital, La Française des jeux pourra procéder au remboursement du ticket de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

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 loterie instantanée 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 à l'issue de l'« Etape 1 ».

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 loterie instantanée 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.

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 ~~maladresses~~ ou erreurs que le joueur peut commettre en jouant, ainsi que de tout dommage résultant d'une panne technique, 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 ou de tout fait hors de son contrôle.

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 par Internet et par téléphone mobile peut être suspendue provisoirement, voire arrêtée définitivement, ce que le joueur reconnaît et accepte.

4.6 Le joueur s'engage à ne pas exploiter toute erreur, anomalie, virus, bogue, interruption, dysfonctionnement, défaut ou incohérence détecté dans les logiciels, les systèmes ou les données affichées à son avantage. Le joueur s'engage à signaler tout événement de ce type au Service Clients, dont les coordonnées figurent à l'article 10 du règlement général des jeux de loterie instantanée de La Française des Jeux, immédiatement après la découverte de ce dernier.

Article 5 Forclusion

Par dérogation à l'article 9 du règlement général des jeux de loterie instantanée de La Française des jeux, le droit au paiement d'un lot en numéraire ou le droit à la remise des lots en nature, au titre d'une émission de tickets, pourra s'exercer jusqu'à l'expiration d'une période de 90 jours suivant la date de clôture indiquée dans l'avis de clôture de chaque émission du jeu publié sur www.fdj.fr. Passé ce délai, les droits mentionnés ci-dessus seront prescrits.

Article 6 Réclamations

Par dérogation à l'article 10 du règlement général des jeux de loterie instantanée de la Française des Jeux, à peine de forclusion, le cachet de la poste faisant foi, les réclamations doivent être adressées au plus tard le 90^{ème} jour suivant la date de clôture indiquée dans l'avis de clôture de chaque émission de tickets d'un jeu publié sur www.fdj.fr.

Fait le 13 décembre 2018 et modifié le 23 décembre 2019.

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

C. LANTIERI