

REGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX

DÉNOMMÉ JOKER+®

Article 1er

Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Joker+® proposé dans les points de vente agréés de La Française des Jeux sur les territoires de la France métropolitaine, de Guadeloupe, de Guyane, de Martinique et de La Réunion, de Saint-Barthélemy, de Saint-Martin et de Saint-Pierre-et-Miquelon, ainsi que de la Principauté de Monaco et sur les sites internet et applications mentionnés au sous-article 1.2.

Un règlement particulier s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie Joker+® sur le territoire de la Polynésie française.

Le présent règlement est pris en application du décret n° 78-1067 du 9 novembre 1978 modifié, relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés par l'article 136 de la loi du 31 mai 1933 et par l'article 48 de la loi n° 94-1163 du 29 décembre 1994, de l'arrêté du 30 avril 2012 relatif au programme commercial de La Française des Jeux, ainsi que :

- pour Saint-Pierre et Miquelon, de l'article 53 de la loi n° 93-1 du 4 janvier 1993, du décret n° 94-135 du 9 février 1994 et de la convention signée par la collectivité territoriale de Saint Pierre et Miquelon et La Française des Jeux, le 29 novembre 1994 et de ses avenants ;
- pour Saint-Barthélemy, de la convention signée par la collectivité de Saint-Barthélemy et La Française des Jeux, le 5 juillet 2011 ;
- Pour Saint-Martin, de la convention signée par la collectivité de Saint-Martin et La Française des Jeux, le 28 juin 2013 ;
- pour la Principauté de Monaco, de l'article 1 de l'arrêté du 12 avril 1995 relatif à l'extension des activités de La Française des Jeux à la Principauté de Monaco, de la convention signée par la Société Hôtelière et de Loisirs de Monaco et La Française des Jeux le 1er juillet 1997 et de ses avenants.

1.2. Le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile fait le 5 avril 2001 et publié au Journal officiel de la République Française du 19 avril 2001 et ses modifications successives publiées au Journal officiel de la République Française s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeux par Internet à partir des sites internet et mobile www.fdj.fr et partir des applications accessibles depuis différents supports tels que ordinateurs, terminaux mobiles, et/ou tablette etc...

Les dispositions spécifiques aux prises de jeu réalisées depuis les sites internet et les applications sont regroupées à l'article 12.

1.3 Conformément à l'article 5 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard. En cas de doute sur l'âge du joueur, le titulaire du point de vente peut lui demander de présenter une pièce d'identité afin de vérifier son âge, faute de quoi il pourra lui refuser la vente.

Article 2

Description du jeu

2.1. Le jeu Joker+® est un jeu de contrepartie.

2.2. Il consiste pour le joueur à faire enregistrer par le site central informatique de La Française des Jeux, dans les conditions mentionnées à l'article 3, un ou plusieurs Jeux comportant sept numéros.

Le joueur a également la possibilité de cocher l'option "+ou-1" lui permettant d'ajouter ou d'enlever 1, après le tirage, à l'un des 7 numéros de son Jeu Joker+®.

Un joueur qui n'a pas choisi l'option "+ou-1" ne participe pas à cette option.

Un tirage effectué deux fois par jour (en milieu de journée pour le « tirage 1 » et en fin de journée pour le « tirage 2 ») désigne ensuite une combinaison gagnante de 7 numéros parmi les combinaisons possibles comprise entre 0 000 000 inclus et 9 999 999 inclus. Le joueur compare la combinaison gagnante à son ou ses Jeux Joker+® inscrits sur son reçu de jeu. Les lots sont définis à l'article 8.

Pour les besoins du présent règlement, le terme « Jeu » correspond à une combinaison de 7 numéros choisis par le joueur, à la participation à l'option "+ou-1" le cas échéant, ainsi qu'au montant de la mise choisie par le joueur.

Article 3

Prise de jeu

La prise de jeu Joker+® peut être faite :

- indépendamment de toute autre prise de jeu en utilisant soit le bulletin spécifique Joker+ ® mis à la disposition des joueurs, soit le système de génération aléatoire de combinaisons dit Système Flash soit en se connectant sur le site internet www.fdj.fr selon les modalités décrites à l'article 12.

- en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël® (telles que définies au sein du règlement du jeu Loto ®) en utilisant soit le bulletin Loto, Super Loto® ou Grand Loto de Noël®, soit Système Flash, soit en se connectant sur l'un des sites internet ou sur l'une des applications mentionnés à l'article 1.2 selon les modalités décrites à l'article 12.

- en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie en utilisant soit les bulletins Keno Gagnant à vie, soit Système Flash, soit en se connectant sur l'un des sites internet ou sur l'une des applications mentionnés à l'article 1.2 selon les modalités décrites à l'article 12.

Le joueur peut également préparer à l'avance sa prise de jeu Joker + ® en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto ou Grand Loto de Noël® depuis l'application Loto®, selon les modalités décrites au sein du règlement du jeu Loto ®.

Le joueur peut également préparer à l'avance sa prise de jeu Joker + ® en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie depuis l'une des applications mentionnées à l'article 1.2, selon les modalités décrites au sein du règlement du jeu Keno Gagnant à vie.

3.1 Prise de jeu par bulletin

3.1.1 Dispositions générales

3.1.1.1 Seuls les bulletins spécifiques Joker+® et les bulletins utilisés pour les prises de jeu Joker+® en complément de Prises de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël® et de prises de jeu Keno Gagnant à vie peuvent être utilisés pour la prise de jeu Joker+® en point de vente, qui s'effectue par enregistrement, au moyen du terminal du point de vente Joker+®, des données de jeu sélectionnées par le joueur sur le bulletin. Ces bulletins sont uniquement destinés à cet enregistrement. Ils restent la propriété de La Française des Jeux et ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord donné expressément par La Française des Jeux.

3.1.1.2 Les croix tracées à l'intérieur des cases, à l'exclusion de tout autre signe, doivent être marquées en noir ou en bleu.

3.1.1.3 Les bulletins présentés pour enregistrement ne doivent être ni pliés, ni maculés, ni froissés, ni déchirés et ne doivent pas comporter de mentions ou signes ajoutés.

3.1.1.4 Un même bulletin peut être présenté plusieurs fois pour enregistrement des prises de jeux et être réutilisé pour plusieurs tirages.

3.1.1.5 Les informations figurant sur les bulletins ne sont données qu'à titre indicatif et ne peuvent avoir de valeur contractuelle.

3.1.2 Prise de jeu par bulletin spécifique Joker+®

3.1.2.1 Les dispositions du sous-article 3.1.2 ne sont applicables qu'aux prises de jeux Joker+® faites par bulletin spécifique Joker+®.

3.1.2.2 Chaque bulletin spécifique Joker+® comporte 4 zones de Jeux intitulées « Jeu 1 », « Jeu 2 », « Jeu 3 » et « Jeu 4 ».

Le joueur a la possibilité de jouer jusqu'à 4 Jeux par bulletin.

Si le joueur choisit de jouer plusieurs Jeux, il doit les remplir dans l'ordre croissant, à savoir « Jeu 1 » puis « Jeu 2 » et ainsi de suite. A défaut, sa prise de jeu sera rejetée.

Chacun des 4 Jeux comprend 7 grandes cases. Chacune des 7 grandes cases est représentée par une grille qui comporte 10 petites cases numérotées de 0 à 9.

Pour remplir un Jeu, le joueur doit cocher un numéro (de 0 à 9 inclus) dans chacune des 7 grandes cases composant le Jeu.

Pour chaque Jeu Joker+® joué, le joueur doit ensuite cocher le montant de la mise choisie « 1 € » ou « 2 € ».

Pour chacun des 4 Jeux, le joueur a la possibilité de cocher l'option "+ou-1" qui lui permet d'ajouter ou d'enlever 1, après le tirage, à l'un des 7 numéros de son Jeu Joker+®. Sa mise par Jeu est alors multipliée par 2.

Le joueur doit ensuite choisir les tirages 1 et/ou 2 de son choix et les jours de la semaine (du lundi au dimanche inclus) correspondant aux tirages 1 et/ou 2 auxquels il souhaite participer en traçant une croix à l'endroit prévu à cet effet. Sa mise totale est alors multipliée par le nombre de tirages 1 et/ou 2 choisis.

Le joueur peut ainsi enregistrer sa participation pour les 14 prochains tirages au maximum (7 « tirages 1 » et 7 « tirages 2 »).

3.1.3 Prise de jeu Joker+® en complément de Prises de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël® et de prises de jeu Keno Gagnant à vie

3.1.3.1 Les dispositions du sous-article 3.1.3 ne sont applicables qu'aux prises de jeux Joker+® faites en complément de Prises de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël® et de prises de jeu Keno Gagnant à vie.

3.1.3.2 Les bulletins de prise de jeu Joker+® sont communs avec ceux des jeux Loto®, et Keno Gagnant à vie selon que la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie.

3.1.3.3 Outre les bulletins spécifiques aux prises de jeu Joker+®, seuls ces bulletins peuvent être utilisés pour la prise de jeu Joker+® effectuée en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël® et d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, qui s'effectue par génération aléatoire, par le terminal de prise de jeu, d'un ou de plusieurs Jeux Joker+®, le cas échéant et conformément au sous-article 3.1.3.4, qui sont inscrits sur le reçu de jeu et enregistrés conformément à l'article 6.

3.1.3.4 Chaque bulletin Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël® et Keno Gagnant à vie comporte deux zones Joker+® intitulées respectivement « Jeu 1 » et « Jeu 2 » avec, pour chaque zone, les mentions « 1 € », « 2 € » à cocher, l'option « +ou-1 » à cocher, le cas échéant.

Le joueur peut faire enregistrer, pour chaque prise de jeu Joker+® faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, un ou deux Jeux Joker+® comportant sept numéros. Pour participer au tirage Joker+®, le joueur doit, pour chaque zone de Jeu Joker+®, cocher la mention « 1 € » ou « 2 € » selon le montant de la mise choisie et s'il le souhaite, cocher la mention « option « +ou-1 » ». S'il ne souhaite pas participer au tirage Joker+®, pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, le joueur ne doit cocher aucune mention.

3.1.3.5. Les choix du joueur en matière de jours de tirage et de durée d'abonnement mentionnés ci-dessous sont communs pour les Prises de jeux Loto®, les prises de jeu Keno Gagnant à vie et les prises de jeu Joker+®.

3.1.3.6. Selon que la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, le joueur participe au tirage Joker+® associé au prochain tirage Loto®/Super Loto® Grand Loto de Noël® ou Keno Gagnant à vie.

Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto® le joueur participe au(x) « tirage(s) 2 » Joker+® associé(s) au(x) tirage(s) Loto® choisi(s) par le joueur (les lundi et/ou mercredi et/ou samedi) en traçant une croix dans la case « lundi » et/ou dans la case « mercredi » et/ou dans la case « samedi » inscrite sur le bulletin Loto®.

Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Super Loto® ou d'une Prise de jeu Grand Loto de Noël®, le joueur participe au « tirage 2 » Joker+® du jour du tirage Super Loto® ou Grand Loto de Noël®.

Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, le joueur participe, selon son choix, au prochain « tirage 1 » Joker+® et/ou au prochain « tirage 2 » Joker+®.

3.1.3.7. Le joueur peut s'abonner pour un nombre de périodes consécutives, en traçant une croix à l'emplacement prévu à cet effet sur son bulletin. Il peut choisir de s'abonner pour deux, trois, quatre ou cinq semaines pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Loto®.

Le joueur peut choisir de s'abonner pour deux, trois, quatre, cinq, six ou sept jours de tirages successifs pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie.

Plus particulièrement, pour les prises de jeux faites en complément d'une Prise de jeu Loto®, il participe aux tirages ayant lieu les lundi et/ou mercredi et/ou samedi (selon la (ou les) cases cochée(s) par le joueur) des prochaines semaines selon le nombre de semaines choisi par le joueur pour son abonnement. Il n'y a pas de possibilité d'abonnement pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Super Loto® ou Grand Loto de Noël®.

3.2. Prise de jeu par Système Flash

3.2.1. La prise de jeu Joker+® effectuée par Système Flash peut être faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie ou être faite indépendamment de toute autre prise de jeu.

3.2.2. Grâce à Système Flash, le joueur peut demander, dans un point de vente Joker+® agréé de La Française des Jeux, la génération aléatoire, par le terminal de prise de jeu, d'un ou plusieurs Jeux Joker+®, pour une mise par Jeu de 1 € ou de 2 € en sélectionnant le cas échéant l'option "+ou-1" (sa mise pour chacun des Jeux Joker+® pour lesquels il aura sélectionné l'option "+ou-1" étant alors multipliée par 2), selon les modalités suivantes :

- un ou deux Jeux Joker+® à sept numéros, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie;

- un, deux, trois ou quatre Jeux Joker+® à sept numéros si la prise de jeu Joker+® est faite indépendamment de toute autre prise de jeu.

3.2.3 Dès qu'un ou plusieurs Jeux générés aléatoirement par le système informatique dépassent le plafond autorisé par Jeu mentionné au sous-article 8.5, la prise de jeu est intégralement rejetée.

3.2.4. Les choix du joueur en matière de jours de tirage et de durée d'abonnement mentionnés ci-dessous sont communs pour les Prises de jeux Loto®, les prises de jeu Keno Gagnant à vie et les prises de jeux Joker+®.

3.2.5. Lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, le joueur participe au tirage Joker+® associé au prochain tirage Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël®, ou Keno Gagnant à vie.

Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, le joueur participe au(x) « tirage(s) 2 » Joker+® associé(s) au(x) tirage(s) Loto® choisi(s) par le joueur (les lundi et/ou mercredi et/ou samedi). Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Super Loto®/Grand Loto de Noël®, le joueur participe au « tirage 2 » Joker+® du jour du tirage Super Loto®/Grand Loto de Noël®.

Plus particulièrement, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, le joueur participe, selon son choix, au prochain « tirage 1 » Joker+® et/ou au prochain « tirage 2 » Joker+®.

Lorsque la prise de jeu Joker+® est faite indépendamment de toute autre prise de jeu, le joueur participe selon son choix au prochain « tirage 1 » Joker+® de milieu de journée et/ou au prochain « tirage 2 » Joker+® de fin de journée.

3.2.6. Le joueur peut s'abonner, à son choix, pour deux, trois, quatre ou cinq semaines pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Loto®.

Le joueur peut choisir de s'abonner pour deux, trois, quatre, cinq, six ou sept jours de tirages successifs pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie.

Plus particulièrement, pour les prises de jeux faites en complément d'une Prise de jeu Loto®, il participe aux tirages ayant lieu les lundi et/ou mercredi et/ou samedi (selon la (ou les) cases cochée(s) par le joueur) des prochaines semaines selon le nombre de semaines choisi par le joueur pour son abonnement.

Il n'y a pas de possibilité d'abonnement pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Super Loto® ou Grand Loto de Noël®.

Le joueur peut choisir de s'abonner pour les jours de la semaine correspondants aux tirages 1 et/ou 2 auxquels il souhaite participer pour les prises de jeux Joker+® faites indépendamment de toute autre prise de jeu.

Article 4

Reçu de jeu

4.1. Un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente Joker+® agréé de La Française des Jeux est remis au joueur, après enregistrement du ou des Jeux par le système informatique central de La Française des Jeux et versement du montant de la mise.

4.2. Sur le reçu, sont indiqués notamment :

- la date d'enregistrement du jeu,
- le numéro correspondant au point d'enregistrement,
- le numéro séquentiel,
- lorsque la prise de jeu Joker+® est faite indépendamment de toute autre prise de jeu par Système Flash ou bulletin spécifique,
 - a) le logo du jeu Joker+® ou le nom de ce jeu,
 - b) pour chaque Jeu Joker+® joué:
 - i) le Jeu Joker+® joué comportant sept numéros associé aux mentions « Jeu 1 », « Jeu 2 », « Jeu 3 », « Jeu 4 » suivant le nombre de Jeu(x) joué(s), selon les modalités définies à l'article 3.
 - ii) en regard de chaque Jeu Joker+®, le montant de la mise associée,
 - iii) si le joueur participe à l'option "+ou-1", la mention « option "+ou-1" » et la mise associée,
 - iiii) si le joueur ne participe pas à l'option "+ou-1" les mentions « option "+ou-1" » et « NON » sont indiquées,
 - iiiii) le cas échéant, la mention « Plafond atteint, Jeu non validé », si un ou plusieurs Jeu Joker +® joués sont plafonnés conformément aux dispositions du sous-article 8.5.
 - c) les tirages auxquels le reçu participe
 - d) le montant total misé au(x) Jeu(x) Joker+®,

- e) le nombre de tirages auxquels le reçu participe
 - f) le montant total de la mise afférente au reçu de jeu
- si la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie :
- a) le logo Loto®, le logo Super Loto®, le logo Grand Loto de Noël® ou le logo Keno Gagnant à vie ou le nom de ces tirages,
 - b) la date du ou des tirages auxquels participe le reçu (en cas d'abonnement, le reçu précise la période d'abonnement),
 - c) les données de la Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® ou de la prise de jeu Keno Gagnant à vie conformément au règlement particulier des jeux Loto® et Keno Gagnant à vie,
 - d) le logo du jeu Joker+® ou le nom de ce jeu,
 - e) pour chaque Jeu Joker+® joué:
 - i) le Jeu Joker+® joué comportant sept numéros associé aux mentions « Jeu 1 », « Jeu 2 », suivant le nombre de Jeu(x) joué(s), selon les modalités définies à l'article 3,
 - ii) en regard de chaque Jeu Joker+®, le montant de la mise associée,
 - iii) si le joueur participe à l'option "+ou-1", la mention « option "+ou-1" » et la mise associée,
 - iiii) si le joueur ne participe pas à l'option "+ou-1", les mentions « option "+ou-1" » et « NON » sont indiquées,
 - f) si le joueur fait une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou une prise de jeu Keno Gagnant à vie et ne participe qu'au « Jeu 1 » Joker+®, les mentions « Jeu 2 » « NON » sont indiquées,
 - g) si le joueur fait une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou une prise de jeu Keno Gagnant à vie et ne participe qu'au « Jeu 2 » Joker+®, les mentions « Jeu 1 » « NON » sont indiquées
 - h) si le joueur fait une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou une prise de jeu Keno Gagnant à vie et ne fait aucune prise de jeu Joker+® en complément, les mentions « Jeu 1 » « NON » et « Jeu 2 » « NON » sont indiquées,
 - i) le montant de la mise de la Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou de la prise de jeu Keno Gagnant à vie
 - j) le montant de la mise au jeu Joker+®,
 - k) le nombre de tirages auxquels le reçu participe,
 - l) le montant total de la mise afférente au reçu de jeu.

Ce reçu de jeu doit comporter dans sa partie inférieure un code barre, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.

- 4.3. Les reçus de jeu qui comportent la mention « NON » en regard de la mention « option "+ou- 1" » impliquent que le joueur ne participe pas à cette option.
- 4.4. Dès la remise du reçu par le titulaire du point de vente Joker+®, le joueur doit immédiatement s'assurer que les informations portées sur le reçu comportent toutes les mentions indiquées au sous-article 4.2 et sont conformes aux combinaisons, à l'abonnement

éventuel et au montant de la mise de son choix. Toute réclamation à ce sujet doit être immédiatement formulée auprès du responsable du point de vente Joker+® ayant délivré le reçu ; aucune réclamation à cet égard ne sera acceptée après le premier tirage auquel a participé le reçu.

- 4.5. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement conformément à l'article 6, sera considéré comme invalide, sans préjudice des poursuites prévues à l'article 15 ci-après.
- 4.6. Les reçus qui sont remis aux joueurs après enregistrement restent la propriété de La Française des Jeux. Ils ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord donné expressément par La Française des Jeux.

Article 5

Mises

5.1. Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin ou Système Flash), la mise est, au choix du joueur, de 1€ ou 2€ par Jeu Joker+® joué pour un tirage. Le joueur utilisant un bulletin spécifique ou effectuant une prise de jeu Joker+® en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie doit faire son choix en cochant la mention correspondante sur le bulletin. Le joueur utilisant Système Flash doit notifier son choix au responsable du point de validation ou, s'il effectue sa prise de jeu depuis les sites internet et applications, faire son choix en appuyant sur les boutons correspondants comme indiqué à l'article 12. La mise peut être différente pour chaque Jeu Joker+® joué.

5.2. En cas de choix par le joueur de l'option "+ou-1", la mise unitaire du joueur pour le Jeu correspondant à ce choix est alors doublée.

5.3. Si le joueur choisit de participer à plusieurs Jeux Joker+®, le montant à payer correspond au total des mises unitaires de 1€ ou 2€ par Jeu Joker+® joué (si le joueur fait le choix de l'option "+ou-1", la mise unitaire du Jeu correspondant à ce choix est alors doublée).

5.4. En cas de participation à plusieurs tirages Joker+®, le montant à payer correspond au total des mises unitaires de 1€ ou 2€ par Jeu Joker+® joué (si le joueur fait le choix de l'option "+ou-1", la mise unitaire du Jeu correspondant à ce choix est alors doublée) multiplié par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer.

Article 6

Enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux

6.1. Jours et heures d'enregistrement des jeux

6.1.1. Un joueur ne peut participer qu'aux tirages Joker+® dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement. Les jours et heures limites d'enregistrement des jeux au titre d'un tirage peuvent être obtenus dans chaque point de vente Joker+® agréé de La Française des Jeux. L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà des dates et heures prévues par La Française des Jeux.

6.1.2. Un Jeu Joker+® participe à un tirage Joker+®, dès lors qu'il a été enregistré dans les conditions prévues au présent règlement et que les informations le concernant ont été scellées

informatiquement par La Française des Jeux.

6.1.3. Chaque Jeu Joker+® participe aux tirages Joker+® pour lesquels il a été enregistré et scellé informatiquement, la date du scellement informatique des informations faisant foi.

6.2. Enregistrement et reçu de jeu

6.2.1. La possession d'un reçu de jeu émis conformément aux articles 4.1 et 4.2, ainsi que l'enregistrement et le scellement informatique des informations mentionnées sur le reçu de jeu, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.

6.2.2. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations portées sur un reçu de jeu et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi.

6.2.3. Ne participe pas aux tirages et est intégralement remboursé, sur remise du reçu mentionné à l'article 4, dans les délais de forclusion mentionnés à l'article 11 ci-après, tout reçu de jeu délivré dont les informations ne sont pas conformes aux dispositions du présent règlement, notamment à l'article 4.2 ci-dessus ou n'ont pas été enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux conformément aux dispositions du présent article 6, quelle qu'en soit la raison.

6.3. Annulations

6.3.1. Pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie et pour les prises de jeu Joker+® faites indépendamment de toute autre prise de jeu, l'annulation de la prise de jeu est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu, jusqu'à 5 minutes après la fin des prises de jeux relatives au premier tirage auquel le reçu participe et ce, dans la limite des heures d'ouverture du point de vente. Ensuite, aucune annulation n'est possible. L'annulation d'une prise de jeu Joker+® faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël®, ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie entraîne l'annulation de la Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® associée ou de la prise de jeu Keno Gagnant à vie associée. Le reçu annulé est conservé et remboursé par le responsable du point de vente. Aucun autre processus d'annulation n'est possible.

6.3.2. Les prises de jeu effectuées dans un point de vente Joker+® agréé par La Française des Jeux qui ont fait l'objet d'une opération d'annulation, et dont les informations d'annulation ont été enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux avant la clôture des opérations d'enregistrement des jeux précédant un tirage Joker+®, ne participent pas au tirage concerné ni aux tirages suivants éventuellement mentionnés sur le reçu.

Article 7

Tirages du jeu Joker+®

7.1. Chaque jour ont lieu deux tirages Joker+®, le « tirage 1 » et le « tirage 2 » aux heures métropolitaines définies par La Française des Jeux, le « tirage 1 » se situant en milieu de journée et le « tirage 2 » en fin de journée.

7.2. Le tirage Joker+® est effectué, en présence d'un huissier de justice, au moyen d'une machine composée de sept appareils, contenant chacun dix boules numérotées de zéro à neuf, affectés respectivement aux millions, aux centaines de mille, aux dizaines de mille, aux mille, aux centaines, aux dizaines et aux unités. Le tirage est effectué par extraction aléatoire d'une boule de chacun des sept appareils. Les Jeux participant au tirage et la combinaison gagnante à

7 numéros sont donc compris entre 0 000 000 inclus et 9 999 999 inclus.

7.3. Si, exceptionnellement, un tirage ne peut être effectué à la date et au moment prévu, il est réalisé dans les quarante huit heures, en présence d'un huissier de justice ; lorsque ce délai ne peut être respecté, le tirage est reporté à une date ultérieure portée à la connaissance du public par un avis publié au Journal officiel.

7.4. Si un tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Française des Jeux, l'huissier établit la liste des numéros des boules valablement extraites et fait procéder, dans des conditions analogues à celles prévues à l'article 7.3, à un tirage complémentaire. Le tirage complémentaire ne porte que sur le nombre de boules nécessaires pour atteindre au total les sept numéros de la combinaison gagnante. A l'issue de ce tirage complémentaire, l'huissier valide les numéros inscrits sur toutes les boules dont le tirage a été constaté.

7.5. La Française des Jeux se réserve la possibilité de procéder au tirage au sort de la combinaison gagnante à 7 numéros, par un moyen informatique, sous le contrôle d'un huissier de justice.

7.6. Seuls font foi les résultats des tirages constatés par l'huissier de justice et figurant sur le procès-verbal qu'il a dressé.

Article 8

Gains

8.1. Un Jeu Joker+® est déclaré gagnant à Joker+® pour un montant déterminé, conformément aux tableaux de lots Joker+® ci-dessous et selon que le joueur a bénéficié de l'option "+ou-1". Les lots des différents rangs de gain mentionnés dans les tableaux ci-dessous ne se cumulent pas au titre d'un tirage. Un Jeu gagnant ne pouvant bénéficier que d'un seul lot, chaque Jeu n'est gagnant que pour le lot ayant la valeur la plus élevée.

8.2 L'option "+ou-1"

L'option "+ou-1" permet au joueur ayant fait le choix de participer à celle-ci, d'ajouter ou d'enlever 1 après le tirage à l'un des 7 numéros du Jeu Joker+® pour lequel il a fait le choix de l'option "+ou-1".

Si l'option "+ou-1" s'applique sur un 0 ou un 9, alors le 0 peut être changé après le tirage en 1 ou en 9 et le 9 peut être changé après le tirage en 0 ou en 8.

L'option "+ou-1" est appliquée sur un seul numéro des 7 numéros du Jeu Joker+® automatiquement après le tirage de manière à rendre le gain du joueur optimal.

Par exemple :

Le Jeu à 7 numéros Joker+® du joueur est le 1 231 113, il a choisi de participer à l'option "+ou-1".

La combinaison gagnante Joker+® à 7 numéros est la combinaison suivante : 2 233 333

L'option "+ou-1" permet alors de modifier automatiquement, après le tirage, le Jeu Joker+® du joueur en 2 231 113, le joueur gagne car il a dans l'ordre les trois premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" et le joueur gagne aussi avec le dernier numéro de la combinaison gagnante.

8.3 Tableaux de lots

8.3.1 Le tableau de lots du jeu Joker+® est le suivant si le joueur a choisi une mise de 1 euro et a coché l'option "+ou-1".

Le jeu JOKER+® figurant sur le reçu du joueur comporte dans l'ordre	Gains si le joueur a coché 1€	1 chance sur
les 7 numéros de la combinaison gagnante	250 000 €	10 000 000
les 7 numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	30 000 €	714 286
les 6 premiers numéros de la combinaison gagnante	25 000 €	1 428 572
les 6 derniers numéros de la combinaison gagnante	25 000 €	1 428 572
les 6 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	3 000 €	94 340
les 6 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	3 000 €	94 340
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante	2500 € + 1 € soit 2501 €	1 428 572
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	2500 € + 1 € soit 2501 €	714 286
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante	2500 € + 1 € soit 2501 €	1 428 572
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	2500 € + 1 € soit 2501 €	714 286
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante	2 500 €	204 082
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante	2 500 €	204 082
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le dernier numéro de la combinaison gagnante	600 € + 1 € soit 601 €	119 048
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le premier numéro de la combinaison gagnante	600 € + 1 € soit 601 €	119 048
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	600 €	12 346
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	600 €	12 346
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	500 € + 5 € soit 505 €	1 428 572
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	500 € + 5 € soit 505 €	1 428 572
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	500 € + 1,5 € soit 501,5 €	357 143
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	500 € + 1,5 € soit 501,5 €	357 143

les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante	500 € + 1 € soit 501 €	204 082
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	500 € + 1 € soit 501 €	79 366
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante	500 € + 1 € soit 501 €	204 082
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	500 € + 1 € soit 501 €	79 366
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante	500 €	20 409
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante	500 €	20 409
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 50 € soit 100 €	1 428 572
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	60 € + 5 € soit 65 €	161 291
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	60 € + 5 € soit 65 €	161 291
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le dernier numéro de la combinaison gagnante	60 € + 1 € soit 61 €	15 433
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le premier numéro de la combinaison gagnante	60 € + 1 € soit 61 €	15 433
les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	60 €	1 544
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	60 €	1 544
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	50 € + 6 € soit 56 €	238 096
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante	6 € + 50 € soit 56 €	238 096
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 5 € soit 55 €	204 082
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 5 € soit 55 €	204 082
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	50 € + 1,5 € soit 51,5 €	39 683
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	50 € + 1,5 € soit 51,5 €	39 683
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante	50 € + 1 € soit 51 €	20 409

les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	50 € + 1 € soit 51 €	7 937
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante	50 € + 1 € soit 51 €	20 409
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	50 € + 1 € soit 51 €	7 937
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante	50 €	2 041
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 €	2 041
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	6 € + 5 € soit 11 €	21 368
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	6 € + 5 € soit 11 €	21 368
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	5 € + 5 € soit 10 €	20 409
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le dernier numéro de la combinaison gagnante	6 € + 1 € soit 7 €	2 081
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le premier numéro de la combinaison gagnante	6 € + 1 € soit 7 €	2 081
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	5 € + 1,5 € soit 6,5 €	3 517
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	1,5 € + 5 € soit 6,5 €	3 517
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	6 €	208
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	6 €	208
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante	5 € + 1 € soit 6 €	2 041
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	5 € + 1 € soit 6 €	794
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante	5 € + 1 € soit 6 €	2 041
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante + le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	5 € + 1 € soit 6 €	794
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	5 €	205
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	5 €	205

les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le dernier numéro de la combinaison gagnante	1,5 € + 1 € soit 2,5 €	333
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le premier numéro de la combinaison gagnante	1,5 € + 1 € soit 2,5 €	333
le premier numéro de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante	1 € + 1 € soit 2 €	205
le premier numéro de la combinaison gagnante + le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	1 € + 1 € soit 2 €	63,14
le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1" + le dernier numéro de la combinaison gagnante	1 € + 1 € soit 2 €	63,14
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	1,5 €	34,97
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	1,5 €	34,97
le premier numéro de la combinaison gagnante	1 €	20,41
le premier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	1 €	7,04
le dernier numéro de la combinaison gagnante	1 €	20,41
le dernier numéro de la combinaison gagnante avec l'aide de l'option "+ou-1"	1 €	7,04

Seules les combinaisons mentionnées au tableau de lots ci-dessus sont gagnantes. Toute autre combinaison est perdante.

8.3.2 Le tableau de lots du jeu JOKER+® est le suivant si le joueur a choisi une mise de 1 euro et n'a pas coché l'option +ou-1.

Le jeu JOKER+® figurant sur le reçu du joueur comporte dans l'ordre	Gains si le joueur a coché 1€	1 chance sur
les 7 numéros de la combinaison gagnante	250 000 €	10 000 000
les 6 premiers numéros de la combinaison gagnante	25 000 €	1 111 111
les 6 derniers numéros de la combinaison gagnante	25 000 €	1 111 111
les 5 premiers numéros et le dernier numéro de la combinaison gagnante	2 500 € + 1 € soit 2 501 €	1 111 111
les 5 derniers numéros et le premier numéro de la combinaison gagnante	2 500 € + 1 € soit 2 501 €	1 111 111
les 5 premiers numéros de la combinaison gagnante	2 500 €	123 457
les 5 derniers numéros de la combinaison gagnante	2 500 €	123 457
les 4 premiers numéros et les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	500 € + 5 € soit 505 €	1 111 111
les 4 derniers numéros et les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	500 € + 5 € soit 505 €	1 111 111
les 4 premiers numéros et le dernier numéro de la combinaison gagnante	500 € + 1 € soit 501 €	123 457
les 4 derniers numéros et le premier numéro de la combinaison gagnante	500 € + 1 € soit 501 €	123 457

les 4 premiers numéros de la combinaison gagnante	500 €	12 346
les 4 derniers numéros de la combinaison gagnante	500 €	12 346
les 3 premiers numéros et les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 50 € soit 100 €	1 111 111
les 3 derniers numéros et les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 5 € soit 55 €	123 457
les 3 premiers numéros et les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 € + 5 € soit 55 €	123 457
les 3 derniers numéros et le premier numéro de la combinaison gagnante	50 € + 1 € soit 51 €	12 346
les 3 premiers numéros et le dernier numéro de la combinaison gagnante	50 € + 1 € soit 51 €	12 346
les 3 premiers numéros de la combinaison gagnante	50 €	1 235
les 3 derniers numéros de la combinaison gagnante	50 €	1 235
les 2 premiers numéros et les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	5 € + 5 € soit 10 €	12 346
les 2 premiers numéros et le dernier numéro de la combinaison gagnante	5 € + 1 € soit 6 €	1 235
les 2 derniers numéros et le premier numéro de la combinaison gagnante	5 € + 1 € soit 6 €	1 235
les 2 derniers numéros de la combinaison gagnante	5 €	123
les 2 premiers numéros de la combinaison gagnante	5 €	123
le premier numéro et le dernier numéro de la combinaison gagnante	1 € + 1 € soit 2 €	123
le dernier numéro de la combinaison gagnante	1 €	123
le premier numéro de la combinaison gagnante	1 €	123

Seules les combinaisons mentionnées au tableau de lots ci-dessus sont gagnantes. Toute autre combinaison est perdante.

8.4 La valeur des lots figurant dans les tableaux de lots des sous-articles 8.3.1 et 8.3.2 est doublée si le joueur a misé 2 euros sur le Jeu gagnant.

8.5. Plafonnement du nombre de jeux identiques et du total des lots d'un tirage

8.5.1. Un compteur est associé à chaque jeu Joker+® pour chacun des tirages auquel le reçu participe.

Le compteur s'incrémente en fonction du nombre de Jeu(x) unitaire(s) Joker+® identique(s) joué(s).

Un Jeu unitaire correspond à un Jeu Joker+® pour une mise de 1€ (ou 100 F.CFP pour les prises de jeux enregistrées en Polynésie française).

Le nombre de jeux unitaires identiques Joker+® autorisé par tirage Joker+® ne peut être supérieur à 50.

Exemple : pour un Jeu comportant une mise de 2€, le compteur s'incrémente de 2.

Le choix de l'option "+ou-1" n'a aucune incidence sur le plafonnement des combinaisons, en conséquence ce choix n'entraîne pas de comptabilisation supplémentaire pour ce plafonnement.

En conséquence, pour chaque tirage Joker+®, le système informatique de La Française des Jeux calcule le cumul du nombre de Jeux unitaires identiques Joker+® joués. A chaque

tentative de validation de prise de jeu, le système informatique calcule pour chaque Jeu unitaire Joker +® et pour chaque tirage la nouvelle valeur du compteur.

Si pour tous les Jeux joués, la valeur du compteur dépasse 50, la prise de jeu est intégralement rejetée et aucun reçu n'est délivré au joueur.

Si pour au moins un Jeu joué, la valeur du compteur ne dépasse pas 50, la prise de jeu est acceptée et un reçu sur lequel figureront le ou les Jeux non plafonnés est délivré au joueur.

Ce comptage par Jeu unitaire est commun pour les sites, applications et territoires cités aux sous-articles 1.1 et 1.2, y compris la Polynésie Française.

8.5.2. Le total des lots d'un tirage considéré ne peut excéder un plafond de 10 millions d'euros. Ce plafond est commun pour les sites, applications et territoires cités aux sous-articles 1.1 et 1.2. y compris la Polynésie Française.

8.5.3. Si le hasard d'un tirage génère un total des lots excédant le plafond indiqué ci-dessus, le montant de chacun de ces lots mentionné sur le tableau de lots ci-dessus sera réduit à due proportion, de telle sorte que le total des lots qui seront payés n'excède pas ledit plafond.

8.5.4. Cette réduction s'effectuera par application du calcul ci-après : le montant payé de chacun des lots sera égal au montant du lot mentionné sur le tableau de lots, avec application s'il y a lieu des dispositions du sous-article 8.4 multiplié par le montant du plafond divisé par le montant total des lots, convertis en euros, qui ont été obtenus lors du tirage considéré, en application du tableau de lots, pour les sites et territoires cités aux sous-articles 1.1 et 1.2., y compris la Polynésie Française. Il sera ensuite procédé à un arrondissement du montant obtenu à l'euro inférieur sauf pour les lots d'une valeur de 1 euro pour lesquels il sera procédé à un arrondissement du montant obtenu au décime d'euro inférieur.

Article 9

Publication des résultats

Les résultats des tirages Joker+® sont portés à la connaissance du public par un avis publié au Journal officiel.

Article 10

Paiement des gains des prises de jeux effectuées en Point de Vente

10.1. Dispositions générales

10.1.1 Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant au titre d'un tirage, dans un point de vente Joker+® agréé de La Française des Jeux ou dans un centre de paiement de La Française des Jeux, en France métropolitaine en Guadeloupe, en Guyane, en Martinique et à La Réunion, à Saint-Barthélemy, Saint-Martin et à Saint-Pierre-et-Miquelon, ainsi que dans la Principauté de Monaco. Les mineurs, même émancipés, ne pouvant prendre part à des jeux d'argent et de hasard, un mineur ne peut être gagnant à Joker+®. Les lots ne sont remis qu'à des personnes physiques majeures.

10.1.2. Les lots sont payables exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier et non déchiré, exempt de toute modification, après vérification de l'enregistrement des données de jeux qu'il comporte conformément à l'article 6, après contrôle de son authenticité, de sa non-forclusion, de son absence d'annulation et vérification, au moyen des informations

enregistrées par le système informatique central de La Française des Jeux qui seules font foi en matière de paiement des lots, qu'il n'a pas déjà fait l'objet d'une opération de paiement. Toutefois, un reçu détérioré mais dont les éléments d'identification subsisteraient pourra être envoyé par le joueur à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné au sous- article 11.1. Le Service Clients FDJ® est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

10.1.3 Les modalités de paiement des lots varient selon le montant des lots afférents à un même reçu. Ce montant peut être constitué d'un ou plusieurs lots Joker+® à un ou plusieurs tirage(s) ou de l'addition du ou des lots Joker+® avec le ou les lots Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® ou Keno Gagnant à vie sous réserve des dispositions du règlement du jeu Keno Gagnant à vie, si la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie.

10.1.4. Des modalités de paiement des lots peuvent ne pas être disponibles dans certains points de vente. Le joueur peut demander des informations sur ces modalités au responsable du point de vente.

10.2. Dispositions applicables aux lots dont le montant est inférieur ou égal à 300 €

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est égal ou inférieur à 300 euros sont payables en espèces dans tous les points de vente Joker+® agréés de La Française des Jeux.

10.3 Dispositions applicables aux lots dont le montant est supérieur à 300 €

Les gains afférents à un même reçu dont le montant total est supérieur à 300 euros sont payables au choix de La Française des Jeux, par virement bancaire ou par chèque selon les modalités détaillées ci-après. .

10.3.1 Paiement par chèque

Le paiement par chèque ne peut être effectué qu'en centre de paiement.

En cas de paiement par chèque, le porteur du reçu doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le chèque doit être établi. A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du centre de paiement son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance.

10.3.2. Paiement par virement bancaire

Le paiement par virement bancaire pour ces lots peut être effectué dans les points de vente jusqu'à 30 000 € inclus et dans tous les centres de paiement pour un montant inférieur à 50 000 €.

A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du point de vente ou du centre de paiement son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Le gagnant précisera également le numéro d'identification du compte (RIB/IBAN) sur lequel le virement doit être effectué et domicilié dans un établissement bancaire établi soit dans l'un des Etats membres de l'Union européenne, soit dans les pays membres de l'Association européenne de libre-échange, soit à Monaco.

Le responsable du point de vente ou du centre de paiement imprimera un récapitulatif des informations fournies par le gagnant qui devra être validé par le gagnant. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable du point de vente ou du centre de paiement remettra une attestation au gagnant qui devra être conservée par ce dernier. Le premier jour ouvré suivant la

demande du gagnant, La Française des Jeux transmettra à sa banque l'ordre de virement au profit du joueur bénéficiaire.

10.3.3. Pour le paiement des lots dont la somme est supérieure à 2 000 €, le gagnant doit justifier de son identité par la présentation d'un document écrit probant ; La Française des Jeux est tenue d'enregistrer les coordonnées de ces joueurs, ainsi que le montant des sommes qu'ils ont gagnées et de conserver ces données pendant cinq ans.

Le cas échéant, en application des dispositions du Code monétaire et financier, ces données peuvent être communiquées aux services et organismes habilités mentionnés dans ces dispositions.

10.4 Dispositions applicables en cas de pluralité de gagnants

En cas de pluralité de gagnants, le paiement des lots s'effectue en centre de paiement soit par chèque, soit par virement bancaire. Un seul moyen de paiement peut être utilisé pour l'ensemble des co-gagnants. Le moyen de paiement peut dépendre du nombre de co-gagnants.

Le porteur du reçu doit remplir le formulaire de paiement d'un gros lot collectif mis à sa disposition par La Française des Jeux, afin d'indiquer les noms et prénoms des divers gagnants et leur quote-part du lot.

Lorsque le montant total du lot est supérieur à 2 000 €, conformément au sous article 10.3.3, le porteur du reçu doit justifier de son identité et de celles des divers co-gagnants par la présentation d'un document d'identité écrit probant pour chaque gagnant.

10.4.1 Paiement par chèque

La Française des Jeux établit les chèques au nom des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif. Les chèques seront remis au porteur du reçu, personne majeure.

10.4.2. Paiement par virement bancaire

La Française des Jeux effectue un virement bancaire à chacune des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif, à partir d'un montant strictement supérieur à 300 € par co-gagnant.

A cet effet, le porteur du reçu indiquera sur le formulaire les nom, prénom, date et lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Le porteur précisera également le numéro d'identification du compte (RIB/IBAN) sur lequel les virements des divers co-gagnants doivent être effectués et domicilié dans un établissement bancaire établi soit dans l'un des Etats membres de l'Union européenne, soit dans les pays membres de l'Association européenne de libre-échange, soit à Monaco.

Le responsable du centre de paiement imprimera un récapitulatif des informations fournies par le porteur du reçu qui doivent être validées par celui-ci. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable remettra une attestation par co-gagnant au porteur du reçu. Le premier jour ouvré suivant la demande du porteur du reçu, La Française des Jeux transmet aux banques des co-gagnants l'ordre de virement au profit des co-gagnants bénéficiaires.

Article 11

Délais de paiement - Forclusion - Lots non réclamés

11.1 Si la prise de jeu Joker+® est faite indépendamment de toute autre prise de jeu, soit en utilisant le bulletin spécifique, soit en utilisant Système Flash les gains sont normalement mis en paiement une heure après la réalisation du ou de(s) tirage(s) Joker+® auquel le reçu participe, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Joker+® ou des centres de paiement. Pour les reçus qui participent à plusieurs tirages, les gains sont normalement mis en paiement une heure après la réalisation du dernier tirage auquel le reçu participe.

Pour les gains payables en centre de paiement, ce délai peut toutefois être porté à 10 jours ouvrés pour des raisons techniques, voire prorogé à titre exceptionnel, afin de permettre à La Française des Jeux de respecter ses obligations mentionnées dans le code monétaire et financier et à l'article 1er du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié.

A peine de forclusion, les gains sont payables pendant une période de soixante jours suivant la date réglementaire du tirage mentionnée au sous-article 7.1, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Joker+® ou des centres de paiement. En cas d'abonnement, les gains sont payables jusqu'au soixantième jour suivant le dernier tirage auquel participe le reçu, à peine de forclusion.

11.2 Si la prise de jeu Joker+® a été faite en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, les règles liées à la forclusion et au délai de paiement des lots Joker+® sont celles applicables aux Prises de jeu Loto®, Super Loto®, Grand Loto de Noël® et aux prises de jeu Keno Gagnant à vie.

11.2.1. Pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël®, les lots sont normalement mis en paiement à partir du lendemain de la réalisation du tirage, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Joker+® ou des centres de paiement. Pour les jeux avec abonnement, les lots sont normalement mis en paiement à partir du lendemain de la réalisation du dernier tirage de la dernière « semaine » de participation.

Pour les gains payables en centre de paiement, ce délai peut toutefois être porté à 10 jours ouvrés pour des raisons techniques, voire prorogé à titre exceptionnel, afin de permettre à La Française des Jeux de respecter ses obligations mentionnées dans le code monétaire et financier et à l'article 1er du décret du 9 novembre 1978 susvisé.

A peine de forclusion, les lots Joker+® associés à une Prise de jeu Loto®, Super Loto® ou Grand Loto de Noël®, sont payables pendant une période de soixante jours suivant la date réglementaire du tirage mentionnée à l'article 7 du règlement du jeu Loto®, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Joker+® ou des centres de paiement. En cas d'abonnement, les gains sont payables jusqu'au soixantième jour suivant le dernier tirage auquel participe le reçu, à peine de forclusion.

11.2.2. Sous réserve de l'application de l'article 8.4 du règlement du jeu Keno Gagnant à vie et dans la limite des heures d'ouverture des points de validation ou des centres de paiement, pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, les lots Joker+® sont normalement mis en paiement, une heure après le tirage, sous réserve des dispositions du règlement du jeu Keno Gagnant à vie si le reçu de jeu est gagnant au jeu Keno Gagnant à vie de lots correspondant à 10 numéros trouvés pour 10 numéros cochés ou de lots correspondant à 9 numéros trouvés pour 9 numéros cochés. Pour les jeux avec abonnement, sous réserve des dispositions du règlement du jeu Keno Gagnant à vie pour les reçus de jeux gagnants au jeu Keno Gagnant à vie de lots correspondant à 10 numéros trouvés pour 10

numéros cochés et ceux correspondant à 9 numéros trouvés pour 9 numéros cochés, les lots sont normalement mis en paiement une heure après le dernier tirage auquel participe le reçu.

Pour les gains payables en centre de paiement, ce délai peut toutefois être porté à 10 jours ouvrés pour des raisons techniques, voire prorogé à titre exceptionnel, afin de permettre à La Française des Jeux de respecter ses obligations mentionnées dans le code monétaire et financier et à l'article 1er du décret du 9 novembre 1978 susvisé.

A peine de forclusion, les gains sont payables jusqu'au soixantième jour suivant la date réglementaire du tirage Keno Gagnant à vie mentionnée au sous-article 7.1 du règlement Keno Gagnant à vie dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Joker+® ou des centres de paiement. En cas d'abonnement, les gains sont payables jusqu'au soixantième jour suivant le dernier tirage auquel participe le reçu, à peine de forclusion.

11.3. Les lots non perçus dans le délai fixé au sous-article 11.1 sont versés au fonds de réserve mentionné à l'article 13 du décret du 09 novembre 1978 susvisé. Sur ce fonds de réserve peuvent être prélevées des sommes nécessaires au versement de gains ou lots supplémentaires ou à l'attribution d'avantages en numéraire ou en nature accordés à tout ou partie des participants au jeu, selon des modalités fixées par le Président-directeur général de La Française des Jeux et portées à la connaissance du public par un avis publié au Journal officiel.

Article 12

Prises de jeu réalisées depuis les sites internet et applications

12.1. En se connectant sur les sites internet et applications mentionnés au sous-article 1.2, il est également possible de jouer sur différents supports au jeu Joker+®, et de participer à l'option "+ou-1".

12.2. Depuis le site internet www.fdj.fr, la prise de jeu Joker+® peut être faite:

- indépendamment de toute autre prise de jeu par Système Flash ou en cochant
- en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, par Système Flash
- en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, par Système Flash

Le joueur peut choisir de participer à Joker+® depuis le site internet www.fdj.fr avec un ou plusieurs Jeux Joker+® selon les modalités suivantes :

- un ou deux Jeux Joker+® à sept numéros, d'un montant unitaire de 1€ ou 2€, avec, le cas échéant, l'option "+ou-1" par Système Flash, lorsque la prise de jeu Joker+® est faite en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie ;

- un, deux, trois ou quatre Jeux Joker+® de sept numéros, d'un montant unitaire de 1€ ou 2€, avec, le cas échéant, l'option "+ou-1" par Système Flash ou en cochant, lorsque la prise de jeu est faite indépendamment de toute autre prise de jeu.

12.3. Depuis le site internet mobile et depuis les applications, la prise de jeu Joker+® ne peut être faite que par Système Flash, en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël®, ou en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie. Le joueur peut choisir de participer à Joker+® depuis le site internet mobile et depuis les applications en complément d'une prise de jeu Loto®/Super Loto® /Grand Loto de Noël®, ou en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie avec un ou deux Jeux Joker+® à sept numéros, d'un montant unitaire de 1€ ou 2€, avec, le cas échéant, l'option "+ou-1" par Système Flash.

12.4. Sous réserve des dispositions du présent article et des limitations particulières mentionnées dans le présent règlement et dans le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile, les possibilités de prise de jeux décrites aux sous-articles 2.2, 3.1 et 3.2 sont disponibles sur les sites internet et applications (tels que désignés à l'article 1.2). Néanmoins, certaines fonctionnalités peuvent ne pas être disponibles sur tous les sites internet, applications et/ou supports.

12.4.1 Si le joueur souhaite effectuer une prise de jeu Joker+® en complément d'une Prise de jeu Loto®/Super Loto®/ Grand Loto de Noël® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, il appuie sur le bouton Loto®/Super Loto®/ Grand Loto de Noël® ou Keno Gagnant à vie pour accéder à l'écran de prise de jeux correspondant. Le joueur accède aux écrans lui permettant d'effectuer sa Prise de jeu Loto®/Super Loto®/Grand Loto de Noël® ou sa prise de jeu Keno Gagnant à vie et de participer au jeu Joker+® en suivant les instructions figurant à l'écran.

12.4.2. Si le joueur souhaite effectuer une prise de jeu Joker+®, indépendamment de toute autre prise de jeu par Système Flash ou en cochant, le joueur appuie sur le bouton du jeu Joker+® pour accéder à l'écran correspondant. En suivant les instructions figurant sur l'écran Joker+®, le joueur procède aux prises de jeux Joker+® de son choix soit par Système Flash, soit en cochant.

12.5. Le joueur dispose également de possibilités offertes depuis les sites internet et applications qui sont décrites ci-dessous. Ces possibilités ne sont pas disponibles pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une Prise de jeu Super Loto® / Grand Loto de Noël®.

Depuis le site internet www.fdj.fr, il peut rejouer, dans les mêmes conditions, sa dernière prise de jeu Joker+® ou une prise de jeu antérieure enregistrée dans le compte FDJ®, y compris, le cas échéant, l'option "+ou-1", faite soit indépendamment de toute autre prise de jeu, soit en complément d'une Prise de jeu Loto® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie.

Depuis le site internet mobile il peut rejouer, dans les mêmes conditions, sa dernière prise de jeu Joker+® ou une prise de jeu antérieure en complément d'une Prise de jeu Loto® ou d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, enregistrée dans son compte FDJ®, y compris, le cas échéant, l'option "+ou-1".

Depuis les applications, il peut rejouer une prise de jeu Joker+® antérieure effectuée en complément d'une Prise de jeu Loto® ou en complément d'une prise de jeu Keno Gagnant à vie, enregistrée dans son compte FDJ® ou en point de vente, y compris, le cas échéant, l'option "+ou-1".

Lorsque le joueur rejoue une prise de jeu Joker+® effectuée par Système Flash dans les cas mentionnés au présent sous-article, lui sont attribués aléatoirement, par le site central informatique de La Française des Jeux, un, deux, trois ou quatre nouveaux Jeux Joker+®, en fonction de la prise de jeu à partir de laquelle il rejoue.

En cas de participation à Joker+® en complément d'une Prise de jeu Loto® dans le cadre de la souscription au service d'enregistrement automatique des prises de jeux « ABO+ », un ou deux nouveaux Jeux Joker+® sont attribués au joueur aléatoirement par le site central informatique de La Française des Jeux à chaque enregistrement de prise de jeu.

Lorsque le joueur rejoue une prise de jeu Joker+® effectuée en cochant dans les cas mentionnés au présent sous-article, lui sont attribués les mêmes Jeux Joker+®, en fonction de la prise de jeu à partir de laquelle il rejoue.

12.6. Un écran récapitulatif de la prise de jeu du joueur (notamment le(s) Jeu(x) Joker+® joué(s), le cas échéant la mention de la participation à l'option "+ou-1", la mise unitaire et la

mise totale, la mention de la participation éventuelle aux tirages Loto®/ Super Loto®/ Grand Loto de Noël® ou Keno Gagnant à vie, la date du ou des tirages) invite ensuite celui-ci à vérifier sa prise de jeu avant de la confirmer. Cet écran mentionne le montant de la mise correspondant à la prise de jeu, qui sera débité sur les « disponibilités » du joueur telles qu'elles sont définies par le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile. Le joueur peut modifier sa prise de jeu s'il le souhaite en cliquant sur le bouton correspondant. Le joueur peut décider de modifier le ou les Jeux joués si la prise de jeu est faite indépendamment de toute autre prise de jeu, le nombre de Jeux Joker+® joués, le montant de la mise unitaire, la sélection ou la désélection de l'option "+ou-1" pour chaque Jeu Joker+® joué. Lorsqu'il valide sa prise de jeu, celle-ci devient irrévocable et sa mise est irrévocablement débitée sur ses disponibilités selon les modalités du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile, sous réserve qu'au moins un des Jeux joués n'ait pas été plafonné conformément au sous-article 8.5. L'annulation d'une prise de jeu effectuée sur l'un des sites internet ou applications mentionnés au sous-article 1.2 n'est en effet pas possible.

Dans le cas d'une prise de jeu comportant uniquement des Jeux cochés, il est convenu que tous les Jeux ne dépassant pas le plafond autorisé défini au sous-article 8.5 sont enregistrés dans le système informatique de La Française des Jeux et deviennent irrévocables. Les Jeux dépassant le plafond autorisé sont rejetés et un message d'alerte (disponible au niveau de l'écran de confirmation et dans l'historique de jeu du joueur) informe alors le joueur sur les Jeux concernés. Si tous les Jeux de la prise de jeu du joueur dépassent le plafond autorisé et sont donc rejetés, un message d'avertissement prévient alors le joueur que l'enregistrement de ses Jeux n'a pas été possible.

Dans le cas d'une prise de jeu comportant uniquement des Jeux par Système Flash, dès qu'un Jeu généré aléatoirement par le système informatique dépasse le plafond autorisé par Jeu, tous les Jeux de la prise de jeu seront rejetés. Un message d'avertissement prévient alors le joueur que l'enregistrement de ses Jeux n'a pas été possible.

Dans le cas d'une prise de jeu comportant à la fois des Jeux cochés et des Jeux par Système Flash, tous les Jeux ne dépassant pas le plafond autorisé sont enregistrés dans le système informatique de La Française des Jeux et deviennent irrévocables. Les Jeux dépassant le plafond autorisé sont rejetés et un message d'alerte (disponible au niveau de l'écran de confirmation et dans l'historique de jeu du joueur) informe alors le joueur sur les Jeux concernés. Si tous les Jeux de la prise de jeu du joueur dépassent le plafond autorisé et sont donc rejetés, un message d'avertissement prévient alors le joueur que l'enregistrement de ses Jeux n'a pas été possible.

12.7. Dans le cas où la mise à payer est supérieure au montant des disponibilités du joueur, la prise de jeu est refusée et le joueur est invité à verser de nouvelles disponibilités.

12.8. Les dispositions de l'article 4 ne s'appliquent pas aux prises de jeux effectuées depuis les sites internet ou applications.

12.9. L'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des prises de jeux effectuées depuis les sites internet et applications sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ayant effectué une prise de jeux depuis les sites internet et applications et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi. 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.

12.10. Les gains sont payés conformément aux dispositions du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile.

Article 13

Responsabilité – Réclamations

13.1. La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable de tout dommage résultant d'une panne technique ou d'une atteinte au système de traitement automatisé de données, de difficultés provenant du réseau de transmissions de données, d'une interruption temporaire ou d'un arrêt définitif du jeu ou de tout fait hors de son contrôle.

13.2. A peine de forclusion, le cachet de la poste faisant foi, toutes les réclamations, notamment celles relatives aux prises de jeux, aux reçus, à l'enregistrement des jeux, aux tirages, aux résultats ou au paiement des gains, sont à adresser par écrit :

- au Service Clients FDJ® (Information au 0 969 36 60 60 - du lundi au samedi de 9 heures à 21 heures et les jours fériés de 14 heures à 18 heures, fermeture le dimanche - appel non surtaxé), TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.

Pour les prises de jeux effectuées dans les points de validation agréés de La Française des Jeux, Les réclamations doivent être envoyées avant l'expiration du délai de forclusion mentionné au sous article 11.1. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise. Le reçu doit être joint à la lettre de réclamation.

- Pour les prises de jeux effectuées sur les sites internet et applications mentionnés au sous-article 1.2, les réclamations doivent être envoyées avant l'expiration du délai de forclusion mentionné dans le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise.

13.3. Sous réserve d'avoir préalablement sollicité le Service Clients FDJ® et dans le cas où le joueur ne serait pas pleinement satisfait de la réponse apportée par celui-ci, le joueur peut saisir gratuitement un médiateur dans l'année qui suit sa demande écrite auprès de La Française des Jeux.

La Française des Jeux adhère à la Fédération du e-commerce et de la vente à distance (FEVAD - 60 rue la Boétie – 75008 PARIS) et au service de médiation du e-commerce (www.mediateurfevad.fr).

Pour les prises de jeux effectuées sur les sites internet et applications, le joueur peut également présenter ses réclamations éventuelles sur la plateforme de résolution des litiges de la Commission Européenne : <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

Article 14

Données à caractère personnel

14.1 La communication par les gagnants des données à caractère personnel visées à l'article 10 est obligatoire et conditionne la prise en compte de la demande de paiement des gains. Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre au joueur d'obtenir le paiement de ses gains.

Ces données sont utilisées par La Française des Jeux aux fins de remise du gain et à des fins de statistiques internes et peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de remise du gain.

14.2. Dans le cadre de l'accueil et du suivi personnalisé des gagnants d'un lot d'un montant exceptionnel, La Française des Jeux pourra être amenée à recueillir auprès des gagnants des données à caractère personnel supplémentaires aux fins de suivi et d'accompagnement des gagnants et à des fins de statistiques internes. La communication de ces données est facultative. Ces données peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de suivi et d'accompagnement des gagnants.

Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre aux gagnants de bénéficier des mesures de suivi et d'accompagnement personnalisé proposées par La Française des Jeux.

14.3. Les gagnants disposent d'un droit d'accès à leurs données personnelles, ainsi que du droit de faire rectifier ou mettre à jour les données inexacts ou obsolètes, ou encore de s'opposer, sous réserve de justifier d'un motif légitime, à ce que leurs données personnelles fassent l'objet d'un traitement.

Ces droits peuvent être exercés auprès de La Française des Jeux par le gagnant justifiant de son identité :

- soit en écrivant directement à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9,

- soit en envoyant un message électronique sur le site www.fdj.fr, rubrique « Contactez-nous ».

Article 15

Cas de fraude

Toute fraude ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot ou un gain ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions de l'article 313-1 et suivants du Code Pénal.

Article 16

Adhésion au règlement

La participation au jeu Joker+® implique l'adhésion au présent règlement.

Article 17

Publication, modifications et abrogation du règlement

Le présent règlement sera publié au Journal officiel de la République française.

Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications ou d'une abrogation par simple publication au Journal officiel de la République française.

Fait le 22 février 2006 et le 23 mai 2006, le 6 décembre 2006, le 11 juillet 2007, le 20

septembre 2007, le 4 octobre 2007, le 15 novembre 2007, le 28 février 2008, le 10 septembre 2008, le 9 février 2009, le 21 juillet 2010, le 4 avril 2011, le 10 juin 2011, le 23 septembre 2011, le 27 octobre 2011, le 4 janvier 2012, le 12 décembre 2013, le 3 avril 2014, le 3 février 2016, le 15 mars 2017, le 28 avril 2017, le 02 mai 2017, le 12 juin 2017 et le 4 septembre 2017.

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

C. LANTIERI