

REGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX DÉNOMMÉ "COTE & MATCH"

Article 1^{er} Cadre juridique

- 1.1. Le présent règlement, pris en application de l'article 42 modifié de la loi n° 84-1208 du 29 décembre 1984 et du décret modifié n° 85-390 du 1^{er} avril 1985 s'applique au jeu dénommé Cote & Match.
- 1.2. Conformément au décret n° 2007-728 du 7 mai 2007 modifiant le décret n° 85-390 du 1^{er} avril 1985, les jeux de paris et pronostics sportifs ne peuvent être vendus aux mineurs, même émancipés. 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 Cote & Match est un jeu de contrepartie offert aux joueurs résidant en France Métropolitaine, dans les Départements d'Outre-Mer, à Monaco, et dans les Collectivités d'Outre-Mer (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et Polynésie française).
- 2.2. Le terme "jeu" désigne, d'une part, l'ensemble des règles permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude de pronostics sportifs et sur le hasard et, d'autre part, l'ensemble des éléments de participation propres à chaque joueur, c'est-à-dire ses pronostics et son ou ses numéros Hasard.
- 2.3. Pour l'ensemble des sports, le temps règlementaire inclut les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'inclut pas les éventuelles prolongations ou périodes de tirs au but.
- 2.4. Le scellement informatique est la méthode par laquelle l'intégrité des données informatiques peut être prouvée grâce à un « sceau » (parfois appelé « empreinte numérique ») qui permet de détecter toute modification.
- 2.5. Selon la périodicité définie par La Française des Jeux en fonction du calendrier des rencontres sportives, une ou plusieurs listes de matches de football ou d'un autre sport, portant sur les rencontres nationales, étrangères et/ou internationales, est proposée aux joueurs. Ces matches sont joués sur une période minimale d'une journée et maximale de sept jours consécutifs. Le dernier jour de cette période est appelé « le jour de la fin de la liste ».
- 2.6. Cette liste comporte son numéro d'ordre, ainsi que les dates de début et de fin de la période de jeu. Elle comporte en outre pour chaque match les éléments suivants :
 - Numéro du match,
 - Nom des équipes ou des sportifs,
 - Type de compétition ou sport,
 - Date et heure prévisionnelles de fin des prises de jeu de chaque match,

- Cotes associées, comme indiqué au sous-article 2.9,
 - Dans certains cas, le jour à partir duquel les cotes et éventuellement les équipes ou les sportifs seront connus et transmises au public,
 - Le cas échéant, mention de la possibilité du pari simple.
- 2.7. Cette liste est portée à la connaissance des joueurs par différents moyens ayant chacun valeur officielle :
- impression de la liste par le détaillant agréé de La Française des Jeux, via le terminal de prise de jeu, en complément ou en substitution de l’affiche précédemment citée,
 - impression de l’infographie de la liste (format PDF) mise à disposition sur Internet sur le site www.fdjjeux.com.
- L’affiche dans les points de vente agréés Cote & Match de La Française des Jeux n’étant pas modifiable, le joueur doit vérifier auprès de son détaillant si les cotes indiquées sur l’affiche ont évolué.
- Les informations diffusées aux joueurs par la presse ou d’autres sites Internet n’ont qu’une valeur indicative.
- La liste devient caduque à la clôture définitive des prises de jeu relatives aux paris qu’elle comporte.
- 2.8. La formule de jeu simple consiste pour le joueur à sélectionner un à six matches de la liste, pour lesquels il établit un pronostic de type « 1 N 2 », comme indiqué au sous-article 3.1.5. Le joueur peut choisir soit des matches se déroulant le même jour, soit des matches répartis sur plusieurs jours. Seuls certains matches sont disponibles en pari simple (pari sur un match). Ces matches sont mentionnés dans les listes.
- 2.9. Pour chaque match, une cote supérieure à 1 et comportant deux décimales est affectée à chacune des cases 1, N et 2 par La Française des Jeux. Cette cote est mentionnée sur la liste. Les cotes sont établies par les coteurs de La Française des Jeux. Elles sont susceptibles d’être modifiées pendant la période de validité de la liste.
- Certaines cotes peuvent correspondre à des « matches à handicap » tels que définis au sous-article 3.2.2. Dans ce cas, l’équipe ou le sportif qui n’est pas affecté d’un handicap, c’est-à-dire l’équipe ou le sportif à qui des buts, des points ou des sets d’avance ont été accordés est mentionné sur la liste par son nom complété par le signe « + » suivi du chiffre correspondant au nombre de buts, de points ou de sets d’avance accordés.
- Certaines cotes peuvent correspondre à des paris dits « Résultat à la mi-temps » tels que définis au sous-article 3.2.3.
- Certaines cotes peuvent correspondre à des paris dits « Equipe qui ouvre le score » tels que définis au sous-article 3.2.4.
- 2.10. Le jeu comporte également un élément de hasard : le tirage d’un numéro Hasard, comme indiqué à l’article 6.
- 2.11. Le joueur choisit sa mise parmi les différentes possibilités qui lui sont offertes, comme indiqué au sous-article 3.4.3.
- 2.12. Le joueur choisit la formule de jeu simple ou multiple, comme indiqué aux sous-articles 3.3.2 et 3.3.3.

- 2.13. La formule du jeu simple consiste pour le joueur à pronostiquer les résultats de un à six matches parmi ceux de la liste. Ce pronostic s'effectue au moyen des cases 1, N, 2. A chacun de ces pronostics correspond une cote. Si tous les pronostics du joueur sont exacts, toutes ses cotes sont multipliées entre elles, le résultat de ce calcul est arrondi à la deuxième décimale, puis multiplié par le montant de la mise du joueur, afin de déterminer son gain, lequel est enfin arrondi au dixième d'euro le plus proche. Par exemple, si le joueur a choisi une formule à trois matches et a pronostiqué avec exactitude les résultats des trois matches, son gain est déterminé comme suit : la cote du premier pronostic est multipliée par la cote du deuxième pronostic ; le résultat est multiplié par la cote du troisième pronostic puis arrondi à la deuxième décimale la plus proche multiplié ensuite par le montant de la mise du joueur et enfin arrondi au dixième d'euro le plus proche. Si l'application de ce calcul donne un résultat qui se situe exactement au milieu, l'arrondi est pratiqué au chiffre supérieur.
- 2.14. La formule du jeu multiple consiste pour le joueur à faire enregistrer plusieurs pronostics au moyen d'un même bulletin, comme indiqué au sous-article 3.3.3.

Article 3 **Prise de jeu et mise**

3.1. Bulletins

- 3.1.1. Des bulletins de jeu sur support papier sont mis à la disposition des joueurs dans les points de validation agréés Cote & Match de La Française des Jeux.
- 3.1.2. Seuls ces bulletins peuvent être utilisés pour les prises de jeu, qui s'effectuent par enregistrement des pronostics du joueur sur le site central informatique de La Française des Jeux, au moyen du terminal d'un point de validation. Ces bulletins sont uniquement destinés à cet enregistrement.
- 3.1.3. 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. Les joueurs utilisant un bulletin papier doivent tracer des croix à l'intérieur des cases, à l'exclusion de tout autre signe. Ces croix doivent être marquées en noir ou en bleu.
- 3.1.4. Il existe un seul type de bulletin qui comporte des séries de trois cases alignées, référencées 1, N, 2 et deux zones à renseigner. Chaque série de trois cases porte un numéro, qui se réfère au numéro du match correspondant figurant sur la liste des matches en vigueur au moment de la prise de jeu.
- 3.1.5. Pour pronostiquer le résultat d'un match, le joueur choisit une case et une seule par ligne correspondant à son pronostic :
- la case « 1 » correspond à une victoire de la première équipe ou du premier sportif cité ;
 - la case « N » correspond à un match nul ;
 - la case « 2 » correspond à une victoire de la deuxième équipe ou du deuxième sportif cité.

Les pronostics doubles (1+N ou 1+2 ou N+2) et le pronostic triple (1+N+2) ne sont pas autorisés.

3.2. Formules de pari

3.2.1. Résultat final

Cette formule de pari consiste à déterminer le résultat du match à la fin de la rencontre, dans les conditions mentionnées à l'article 4.

Le joueur choisit un pronostic et un seul :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe ou du premier sportif cité dans le pari ;
- Le pronostic « N » correspond à un match nul ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe ou du deuxième sportif cité dans le pari.

3.2.2. Match à handicap

Cette formule de pari consiste à affecter, à l'une des deux équipes ou l'un des deux sportifs, un handicap, caractérisé par des buts, des points ou des sets d'avance accordés à l'autre équipe ou sportif.

Exemple 1 : si la deuxième équipe citée se voit accorder trois buts ou points d'avance (matérialisé par un « +3 » à la fin du nom de l'équipe) par rapport à la première équipe citée, le résultat du match à prendre en compte est le résultat réel modifié par l'ajout de trois buts ou points au nombre de buts ou de points réellement obtenus par la deuxième équipe citée.

Pour pronostiquer le résultat d'un tel match à handicap, le joueur trace une croix et une seule par ligne dans la case correspondant à son pronostic :

- la case « 1 » correspond à une victoire de la première équipe citée, en tenant compte de l'avantage de trois buts ou points accordé à la deuxième équipe : pour que le pronostic « 1 » soit gagnant, la première équipe citée doit gagner avec plus de trois buts ou points d'écart.
- la case « N » correspond à un match nul : pour que le pronostic « N » soit gagnant, la première équipe citée doit gagner avec juste trois buts ou points d'écart.
- la case « 2 » correspond à une victoire de la deuxième équipe citée en tenant compte de l'avantage de trois buts ou points qui lui a été accordé par rapport à la première équipe : pour que le pronostic « 2 » soit gagnant, la première équipe citée doit gagner avec moins de trois buts ou points d'écart, faire match nul ou perdre le match.

Exemple 2 : dans un match de tennis au meilleur des cinq sets (donc en trois sets gagnants), si le deuxième sportif cité se voit accorder deux sets d'avance (matérialisé par un « +2 » à la fin du nom du sportif) par rapport au premier sportif cité, le résultat du match à prendre en compte est le résultat réel modifié par l'ajout de deux sets au nombre de sets réellement obtenus par le deuxième sportif cité.

Pour pronostiquer le résultat d'un tel match à handicap, le joueur trace une croix et une seule par ligne dans la case correspondant à son pronostic :

- la case « 1 » correspond à une victoire du premier sportif cité, en tenant compte de l'avantage de deux sets accordé au deuxième sportif : pour que le pronostic « 1 »

soit gagnant, le premier sportif cité doit gagner avec plus de deux sets d'écart (3 sets à 0).

- la case « N » correspond à un match nul : pour que le pronostic « N » soit gagnant, le premier sportif cité doit gagner avec juste deux sets d'écart (3 sets à 1).
- la case « 2 » correspond à une victoire du deuxième sportif cité en tenant compte de l'avantage de deux sets qui lui a été accordé par rapport au premier sportif : pour que le pronostic « 2 » soit gagnant, le premier sportif cité doit gagner avec moins de deux sets d'écart ou perdre le match (victoire 3 sets à 2 ou défaite 3 sets à 0, 3 sets à 1 ou 3 sets à 2).

3.2.3. Résultat à la mi-temps

Cette formule de pari consiste à déterminer le résultat du match à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire au coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période.

Dans ce cas, en-dessous du match entre les deux équipes concernées (matérialisé de la façon suivante « Equipe 1 – Equipe 2 ») figurera le match à la mi-temps correspondant, matérialisé de la façon suivante selon les supports « Mi-temps[Equipe 1 – Equipe 2] » ou « Equipe 1 (MT) – Equipe 2 (MT) ».

3.2.4. Equipe qui ouvre le score

Cette formule de pari consiste à déterminer l'équipe qui ouvre le score, c'est-à-dire un pari pour lequel le résultat retenu n'est pas le résultat final, tel que mentionné à l'article 3.2.1., mais le résultat après ouverture du score par l'une des deux équipes.

Ainsi, les trois seuls résultats possibles pour ce pari seront les suivants :

- « 1-0 » si la première équipe citée ouvre le score,
- « 0-1 » si la deuxième équipe citée ouvre le score,
- « 0-0 » en cas d'absence de but durant le temps réglementaire du match.

Pour ce type de pari, en dessous du match entre les deux équipes concernées (matérialisé de la façon suivante « Equipe 1 – Equipe 2 ») figurera le pari de l'équipe ouvrant le score, matérialisé de la façon suivante selon les supports « 1^{er} but [Equipe 1 – Equipe 2] » ou « Equipe 1 (1erBut) – Equipe 2 (1erBut) ».

3.3. Formule de jeu : simple ou multiple

3.3.1. Une autre zone à renseigner sur le bulletin comporte le choix de la formule de jeu : simple ou multiple.

3.3.2. Pour un jeu simple, le joueur choisit le nombre de matches dont il pronostique les résultats : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6, en sélectionnant la case correspondante. Il doit également sélectionner les 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 pronostics correspondant à ce nombre sur le bulletin, comme indiqué au sous-article 3.1.5.

3.3.3. Pour un jeu multiple, le joueur choisit le nombre de combinaisons de matches dont il pronostique les résultats en sélectionnant la case correspondante.

Un jeu multiple consiste à pronostiquer toutes les combinaisons possibles de 2, 3, 4 ou 5 résultats, au choix du joueur, portant sur 3, 4, 5 ou 6 matches, au choix du joueur.

Ainsi, sélectionner la case correspondant au jeu multiple « 3 sur 6 » consiste à pronostiquer toutes les combinaisons possibles de 3 résultats portant sur 6 matches, soit 20 combinaisons.

Le joueur doit également sélectionner les pronostics relatifs à ce nombre de combinaisons sur le bulletin, comme indiqué au sous-article 3.1.5.

3.3.4. Tout bulletin ne répondant pas aux exigences énumérées aux sous-articles 3.3.2 et 3.3.3 sera refusé.

3.3.5. Le tableau ci-dessous présente toutes les possibilités de jeu offertes aux joueurs et la mise minimale correspondant à chaque possibilité (hors incidence du sous-article 3.4.3).

Formules de jeu simple proposées	Formules de jeu multiple proposées	Nombre de matches à pronostiquer selon la formule choisie	Ce qui correspond à	Le nombre minimum de bons pronostics pour gagner est de	La mise correspondante est de
1 sur 1		1	1 combinaison de 1 match	1	1 €
2 sur 2		2	1 combinaison de 2 matches	2	1 €
	2 sur 3	3	3 combinaisons de 2 matches	2	3 €
	2 sur 4	4	6 combinaisons de 2 matches	2	6 €
	2 sur 5	5	10 combinaisons de 2 matches	2	10 €
	2 sur 6	6	15 combinaisons de 2 matches	2	15 €
3 sur 3		3	1 combinaison de 3 matches	3	1 €
	3 sur 4	4	4 combinaisons de 3 matches	3	4 €
	3 sur 5	5	10 combinaisons de 3 matches	3	10 €
	3 sur 6	6	20 combinaisons de 3 matches	3	20 €
4 sur 4		4	1 combinaison de 4 matches	4	1 €
	4 sur 5	5	5 combinaisons de 4 matches	4	5 €
	4 sur 6	6	15 combinaisons de 4 matches	4	15 €
5 sur 5		5	1 combinaison de 5 matches	5	1 €
	5 sur 6	6	6 combinaisons de 5 matches	5	6 €
6 sur 6		6	1 combinaison de 6 matches	6	1 €

3.4. Mises

3.4.1. Une autre zone à renseigner sur le bulletin comporte le montant de la mise choisi par le joueur (hors incidence du sous-article 3.4.6).

3.4.2. La mise unitaire est d'un euro : c'est la mise minimale pour un jeu simple.

3.4.3. Le joueur peut engager une, deux, cinq, dix, vingt, cinquante, soixante-quinze ou cent, fois la mise unitaire d'un euro, en sélectionnant la case correspondante. Le montant ainsi obtenu est appelé mise de base.

3.4.4. Le joueur ne peut sélectionner qu'une seule case correspondant à sa mise de base.

3.4.5. En cas de jeu multiple, le montant de la mise de base choisi par le joueur est multiplié par le nombre de combinaisons choisi par le joueur dans la zone du choix de la formule de jeu à renseigner pour obtenir la somme qu'il doit payer.

3.4.6. Le tableau ci-dessous récapitule toutes les sommes à payer possibles en fonction des choix des joueurs.

Mise de base :		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
Formules de jeu simple	Formules de jeu multiple	Somme à payer en fonction de la mise de base et du jeu simple ou multiple choisi :							
1 sur 1		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
2 sur 2		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	2 sur 3	3 €	6 €	15 €	30 €	60 €	150 €	225 €	300 €
	2 sur 4	6 €	12 €	30 €	60 €	120 €	300 €	450 €	600 €
	2 sur 5	10 €	20 €	50 €	100 €	200 €	500 €	750 €	1 000 €
	2 sur 6	15 €	30 €	75 €	150 €	300 €	750 €	1 125 €	1 500 €
3 sur 3		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	3 sur 4	4 €	8 €	20 €	40 €	80 €	200 €	300 €	400 €
	3 sur 5	10 €	20 €	50 €	100 €	200 €	500 €	750 €	1 000 €
	3 sur 6	20 €	40 €	100 €	200 €	400 €	1 000 €	1 500 €	2 000 €
4 sur 4		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	4 sur 5	5 €	10 €	25 €	50 €	100 €	250 €	375 €	500 €
	4 sur 6	15 €	30 €	75 €	150 €	300 €	750 €	1 125 €	1 500 €
5 sur 5		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €
	5 sur 6	6 €	12 €	30 €	60 €	120 €	300 €	450 €	600 €
6 sur 6		1 €	2 €	5 €	10 €	20 €	50 €	75 €	100 €

3.4.7. Si la somme à payer dépasse cent euros, le responsable du point de validation peut demander au joueur confirmation de sa participation.

Article 4 **Détermination des résultats**

4.1. Pour les matches de football, le résultat à considérer est celui à la fin du temps réglementaire, sauf pour les paris « résultat à la mi-temps » tels que définis au sous-article 3.2.3.

- 4.2. Pour les matches de rugby, le résultat à considérer est celui à la fin du temps réglementaire.
- 4.3. Pour les matches de basket-ball, le résultat à considérer est celui à la fin du temps réglementaire.
- 4.4. Pour les matches de tennis, le résultat à considérer est, pour une rencontre entre deux joueurs, celui annoncé par l'arbitre lors de la fin de la rencontre et, pour une rencontre entre deux équipes, le résultat officialisé à l'issue de la rencontre.
- 4.5. Quel que soit le sport, seuls sont pris en compte les résultats obtenus sur le terrain ou à l'issue de la compétition. Les résultats obtenus suite à une mesure disciplinaire devant un tribunal, sportif ou non, ou suite à une décision des autorités compétentes, ne sont pas pris en compte dès lors que la promulgation des résultats a déjà été effectuée par La Française des Jeux.

Article 5

Annulation de match – Interruption de prises de jeu

- 5.1. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel des prises de jeu ont eu lieu ne parvient pas à son terme ou est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à la fin de cette période, les cotes de chacun des trois résultats possibles de ce match passent à 1 et le match est considéré comme gagnant pour les trois pronostics possibles. Si toutes les cotes des matches sélectionnés par un joueur passent à 1, il est donc versé au joueur le montant de sa mise multiplié par 1, ce qui équivaut à un remboursement. Dès que la cote d'un match passe à 1, il n'est plus possible d'enregistrer des pronostics sur ce match et d'annuler une prise de jeu.
- 5.2. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel des prises de jeu ont eu lieu ne parvient pas à son terme pour quelque raison que ce soit mais est reporté à une date antérieure à la fin de cette période, les cotes de chacun des trois résultats possibles de ce match sont maintenues, quelle que soit la formule de jeu proposée (résultat final, résultat à la mi-temps, match à handicap, première équipe qui ouvre le score). S'il est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à la fin de cette période, les dispositions du sous-article 5.1 s'appliquent, quelle que soit la formule de pari proposée (résultat final, résultat à la mi-temps, match à handicap, première équipe qui ouvre le score).
Dans le cas d'un match de tennis, en cas d'abandon de l'un des deux joueurs après le début de la rencontre, les cotes de chacun des trois résultats possibles de ce match passent à 1 et le match est considéré comme gagnant pour les trois pronostics possibles.
- 5.3. Si au cours de la période prévue pour le déroulement des matches, un match pour lequel les validations n'ont pas débuté est reporté à une date inconnue ou à une date postérieure à la fin de cette période, pour quelque raison que ce soit, le match est annulé et aucune validation n'est possible pour ce match.

- 5.4. Si l'heure d'un match est avancée, les cotes sont maintenues mais l'heure de fin de validation est modifiée en fonction du nouvel horaire. Si le match a déjà commencé au moment où le nouvel horaire est connu, les prises de jeu sont bloquées et les cotes sont maintenues pour les joueurs ayant joué avant le commencement du match ou de la compétition. La Française des Jeux se réserve le droit de ne pas payer les gains correspondant à des prises de jeu effectuées après le début de la rencontre ou de la compétition.
- 5.5. Aucun pronostic ne peut être enregistré sur un match au-delà des date et heure de fin de prise de jeu de ce match indiquées sur la liste. La Française des Jeux peut à tout moment durant la période de prise de jeu en cours interrompre les prises de jeu d'un match ou modifier les date et heure de fin de prise de jeu d'un match conformément aux dispositions des sous-articles 5.6 à 5.9.
- 5.6. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeu peuvent être refusées dans les cas suivants :
- Le total des prises de jeu enregistrées sur une combinaison pour l'ensemble des joueurs dépasse 2 500 000 €
 - Les gains potentiels totaux correspondant aux prises de jeu de l'ensemble des joueurs sur une combinaison simple excède 5 000 000 €
 - Le total des prises de jeu enregistrées sur une combinaison pour l'ensemble des joueurs dépasse 15 % du chiffre d'affaires enregistré au titre d'une liste de matches.
 - Le total des prises de jeu enregistrées chez un détaillant toutes combinaisons confondues excède 15 000 €durant une journée.
 - Le total des prises de jeu enregistrées chez un détaillant sur une combinaison excède 7 500 €durant une journée.
 - Le total des gains potentiels correspondant à l'ensemble des prises de jeu enregistrées chez un détaillant sur une combinaison excède 100 000 €durant une journée.
- 5.7. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeu sont refusées lorsque la cote totale pour une prise de jeu simple ou lorsque la cote totale pour une des combinaisons appartenant à un jeu multiple excède 1 000.
- 5.8. Au titre d'un match, les prises de jeu peuvent être refusées si la différence entre le cumul des gains potentiels sur au moins un des résultats possibles et le total de la part allouée aux joueurs au titre des mises enregistrées sur ce match ou cette compétition dépasse la somme de 100 000 €
Ce refus pourra porter sur toutes les prises de jeu incluant ce match ou sur celles pariant sur ce match combiné à certains autres matches.
- 5.9. Au titre d'une liste de matches, les prises de jeu peuvent être refusées chaque soir après le calcul de l'ensemble des gains de l'événement quotidien, si celui-ci dépasse la somme de 30 000 000 € et après le calcul de l'ensemble des gains de l'événement hebdomadaire, si celui-ci dépasse la somme de 76 225 000 €
- 5.10. Au titre d'une liste de matches, si un match est proposé au travers de différentes formules de pari telles que définies au sous-article 3.2., une même prise de jeu ne peut

pas combiner ces paris entre eux au titre d'un match. Le joueur, s'il veut parier sur plusieurs formules parmi celles proposées, doit choisir chacun de ces paris sur des prises de jeu différentes.

- 5.11. En cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une rencontre sportive, les prises de jeu sont interrompues. En application de l'adage « la fraude corrompt tout », La Française des Jeux se réserve le droit d'annuler le pari correspondant ; dans cette hypothèse, les mises seraient remboursées au joueur.

Article 6

Tirages du numéro Hasard

- 6.1. Un numéro Hasard est attribué lors de la validation des pronostics inscrits par le joueur sur son bulletin.
- 6.2. Le nombre de numéros Hasard attribués au joueur est proportionnel à la somme à payer indiquée au sous-article 3.4.6. Il est attribué un numéro Hasard par euro payé. Si plusieurs numéros Hasard sont attribués pour un même reçu, l'attribution des numéros sera séquentielle.
- 6.3. Le ou les numéros Hasard sont imprimés automatiquement sur le reçu par le terminal de prises de jeu avec la mention de la date du tirage au sort auquel ils participent.
- 6.4. La date du tirage au sort auquel le ou les numéros Hasard participent est celle du jour de la prise de jeu effectuée par le joueur si celle-ci a lieu avant 22 heures (heure métropolitaine). Si la prise de jeu intervient entre 22 et 24 heures (heures métropolitaines) cette date est celle du lendemain de la prise de jeu.
- 6.5. Le tirage au sort du numéro Hasard est commun avec celui du jeu de La Française des Jeux dénommé « Cote & Score ». Il est effectué par un moyen informatique par désignation au hasard d'un numéro compris entre 0001 inclus et 2500 inclus. Il a lieu chaque jour à l'heure définie par La Française des Jeux.
En conséquence, la probabilité de gagner correspond au montant payé par reçu en euros divisé par 2500.
- 6.6. Le joueur dont un numéro Hasard figurant sur son reçu sort au tirage à la date de tirage indiquée sur le reçu gagne 25 euros par numéro Hasard gagnant, qu'il ait gagné ou non au jeu de pronostics sportifs.
- 6.7. Même dans l'hypothèse mentionnée au sous-article 5.1, le ou les numéros Hasard figurant sur le reçu du joueur participent au tirage du numéro Hasard.
- 6.8. Si un tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Française des Jeux, ou bien si le résultat du tirage n'est pas cohérent avec le présent règlement, le tirage concerné est annulé et un nouveau tirage est réalisé pour les prises de jeu considérées dans un délai de 48 heures.
- 6.9. Seuls font foi les résultats des tirages constatés par l'huissier de justice et figurant sur le procès-verbal qu'il a dressé.

- 6.10. En application des textes cités au sous-article 1.1, la participation au seul tirage du numéro Hasard n'est pas possible.

Article 7 **Reçu de jeu**

- 7.1. Pour les prises de jeu effectuées au moyen d'un bulletin dans un point de vente agréé de La Française des Jeux, un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de validation est remis au joueur, après enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux et versement du montant de la somme à payer.
- 7.2. Sur le reçu, sont indiqués notamment :
- le logo ou le nom Cote & Match,
 - la date d'enregistrement de la prise de jeu,
 - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
 - le numéro séquentiel,
 - la formule du jeu : simple ou multiple,
 - le nombre de matches choisis,
 - les pronostics du joueur, comportant le numéro du match, les noms des deux équipes ou sportifs par match choisi, les choix 1 N 2 et la cote associée,
 - éventuellement le signe « + » suivi du chiffre correspondant au nombre de buts, de points ou de sets d'avance derrière le nom d'une des deux équipes ou sportifs, si celui-ci ou celle-ci s'est vu attribuer des buts, des points ou des sets d'avance au titre d'un match à handicap,
 - éventuellement le chiffre « 1 » précédant le nom de chacune des deux équipes si le joueur a pronostiqué le résultat de la 1^{ère} équipe qui ouvre le score,
 - éventuellement le chiffre « 2 » précédant le nom de chacune des 2 équipes si le joueur a pronostiqué le résultat d'un match à la mi-temps,
 - le récapitulatif de tous les pronostics unitaires avec la cote totale associée à chacun dans le cas d'un jeu multiple,
 - le ou les numéros Hasard précédés de la mention "Votre n° Hasard" ou "Vos n° Hasard",
 - la date du tirage du numéro Hasard,
 - le montant de mise choisi,
 - la cote totale, dans le cas d'un jeu simple, qui est le produit des cotes choisies,
 - le montant du gain potentiel maximum,
 - le montant total de la prise de jeu.

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

- 7.3. Dès la remise du reçu par le titulaire du point de validation, le joueur doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le reçu sont conformes à ses pronostics et au montant total de la prise de jeu. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations portées sur

les listes mentionnées à l'article 2 et celles portées sur un reçu de jeu, seules ces dernières informations font foi.

- 7.4. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement sera annulé, sans préjudice des poursuites prévues à l'article 14 ci-après.
- 7.5. 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 8

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

8.1. Jours et heures d'enregistrement des jeux

- 8.1.1. Un joueur ne peut pronostiquer que les résultats des matches dont les prises de jeu sont ouvertes. Les jours et heures limites prévisionnelles d'enregistrement des prises de jeu au titre d'un match peuvent être obtenus dans chaque point de validation agréé de La Française des Jeux . L'enregistrement et le scellement informatique des informations ne pourront être effectués au-delà des dates et heures prévisionnelles prévues par La Française des Jeux.
- 8.1.2. Les pronostics des joueurs participant au jeu, dès lors qu'ils ont été enregistrés dans les conditions prévues au présent règlement et que les informations les concernant ont été scellées informatiquement par La Française des Jeux. La date du scellement informatique des informations fait foi entre les parties.

8.2. Enregistrement

- 8.2.1. Pour les prises de jeu effectuées au moyen d'un bulletin dans un point de vente agréé de La Française des Jeux, la possession d'un reçu de jeu émis conformément au sous-article 7.2, ainsi que l'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des informations mentionnées sur le reçu, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.
- 8.2.2. Le joueur doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le reçu sont conformes à ses pronostics 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 Cote & Match ayant délivré le reçu ; aucune réclamation à cet égard ne sera acceptée après le tirage du numéro Hasard ou cinq minutes après la fin des prises de jeu de la première rencontre auquel a participé le reçu.
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 scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi.
- 8.2.3. Ne participe pas au jeu et est intégralement remboursé, sur remise du reçu de jeu, dans les délais de forclusion prévus à l'article 12 ci-après, tout reçu délivré dont les informations ne sont pas conformes aux dispositions du présent règlement, notamment

au sous-article 7.2 ci-dessus ou n'ont pas été scellées informatiquement par La Française des Jeux conformément aux dispositions des sous-articles 8.1 et 8.2, quelle qu'en soit la raison.

8.3. Annulations

- 8.3.1. L'annulation d'une prise de jeu est possible dans les 10 minutes qui suivent cette dernière et à condition que le tirage du numéro Hasard et/ou l'heure de fin de validation du premier match pronostiqué n'interviennent pas dans les dix minutes qui suivent la prise de jeu. Dans ces hypothèses, le joueur disposera d'un délai minimum de cinq minutes pour annuler sa prise de jeu.
L'annulation d'une prise de jeu effectuée au moyen d'un bulletin n'est possible que dans le point de validation ayant délivré le reçu.
L'annulation des prises de jeu est impossible si celles-ci incluent un match considéré comme gagnant, conformément au sous-article 5.1.
- 8.3.2. Les prises de jeu ayant 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 ne participent pas au jeu.

Article 9 Gains

- 9.1. Le mode de calcul du gain d'un jeu simple est indiqué au sous-article 2.13.
- 9.2. Pour un jeu multiple, le gain du joueur est égal à la somme des gains relatifs aux diverses combinaisons de jeux simples gagnantes qui correspondent au jeu multiple.
Par exemple, un joueur qui a choisi le jeu multiple « 3 sur 5 » et qui a pronostiqué correctement les résultats des cinq matches gagne au titre de chaque combinaison simple de trois matches incluse dans son jeu multiple. Son gain total est l'addition des gains des dix combinaisons simples de trois matches. Si un seul de ses cinq pronostics est erroné, il ne gagne plus qu'à quatre combinaisons de trois matches, c'est-à-dire celles qui ne comportent pas le match dont le pronostic est erroné.
- 9.3. Les gains annoncés sont nets du prélèvement institué par l'article 6 modifié de la loi n° 86-824 du 11 juillet 1986.
Chaque gain est calculé à partir de la mise unitaire d'un euro, selon les modalités des sous-articles 2.13 et 9.2.
Le cas échéant, il est ensuite déterminé un gain brut, en majorant le gain précédemment calculé d'une somme telle qu'après calcul du prélèvement précité sur la base de ce gain brut, le gain net versé au joueur soit celui calculé selon les modalités des sous-articles 2.13 et 9.2.

Article 10

Publication des résultats

- 10.1. Seuls les résultats sportifs publiés par La Française des Jeux au *Journal officiel* sont réputés exacts et servent à déterminer les gains. Il ne sera admise aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature, conformément à l'article 4.
- 10.2. Dans le cas d'un match à handicap, le résultat publié par La Française des Jeux est celui après prise en compte du handicap.
- 10.3. Dans le cas d'un pari « résultat à la mi-temps », le résultat publié par La Française des Jeux est celui à la fin de la première mi-temps.
- 10.4. Dans le cas d'un pari sur la première équipe qui ouvre le score, le résultat publié par La Française des Jeux est celui après ouverture du score par l'une des deux équipes (« 1-0 » ou « 0-1 »), ou « 0-0 » dans l'hypothèse où aucune des deux équipes n'a ouvert le score à la fin du temps réglementaire.
- 10.5. Les résultats sont en principe publiés le soir même de l'officialisation de ceux-ci par les autorités sportives compétentes. Cette publication peut être différée en cas d'officialisation trop tardive des résultats de la rencontre sportive concernée.
- 10.6. Si le résultat d'un match n'est pas officialisé à douze heures le lendemain de la fermeture de la liste à laquelle il est rattaché, il ne sera pas publié et le pari correspondant sera annulé selon les règles définies au sous-article 5.1.
- 10.7. Si le résultat publié est erroné à la suite d'une erreur commise par la source utilisée comme référence par La Française des Jeux, il sera procédé à une modification de ce résultat dès la prise de connaissance de cette erreur. En conséquence :
 - les joueurs payés à tort conserveront leur gain après rectification du résultat,
 - les joueurs dont le reçu était considéré perdant à tort pourront, s'ils ont conservé leur reçu et uniquement dans ce cas, se faire payer leur gain après rectification du résultat.
- 10.8. Les résultats des tirages du numéro Hasard et les résultats des matches sont publiés par La Française des Jeux au *Journal officiel* de la République française.

Article 11

Paiement des gains

- 11.1. Le paiement des gains relatifs aux prises de jeu réalisées au moyen d'un bulletin est effectué comme indiqué aux sous-articles 11.1.1 à 11.1.6.
 - 11.1.1. Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant, dans un point de validation agréé de La Française des Jeux ou dans un centre de paiement de La Française des Jeux.

- 11.1.2. Les gains sont payables exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier et non déchiré, après contrôle de son authenticité, de sa non-forclusion et vérification, au moyen des informations enregistrées sur le site central informatique de La Française des Jeux qui seules font foi en matière de paiement des gains, 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 La Française des Jeux, Relations Joueurs, TSA 60 030 92649 Boulogne-Billancourt Cedex, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 12. Le service Relations Joueurs est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.
- 11.1.3. Les gains afférents à un même reçu dont le montant est égal ou inférieur à 500 euros sont payables dans tous les points de validation agréés de La Française des Jeux. Ces gains ne peuvent être remis qu'à une personne majeure.
- 11.1.4. Les gains afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 500 euros, sont payables dans tous les centres de paiement de La Française des Jeux.
Le moyen de paiement est laissé au choix de La Française des Jeux. Ces paiements sont en principe effectués par chèque.
- 11.1.5. Les gains d'un montant supérieur à 500 euros et inférieur à 5 000 euros peuvent être payés par virement bancaire dans certains points de vente. Dans cette hypothèse, le gagnant indique au responsable du point de vente son nom, son prénom, le numéro d'identification du compte sur lequel le virement doit être effectué et, à titre facultatif, son numéro de téléphone. Le responsable du point de vente imprime un récapitulatif des informations fournies par le gagnant que celui-ci doit valider. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable du point de vente remet une attestation au gagnant qui doit être conservée par ce dernier. Le premier jour ouvré suivant la demande du gagnant, La Française des Jeux transmet à sa banque l'ordre de virement au profit du joueur bénéficiaire.
Le paiement par virement n'est pas disponible en cas de pluralité de gagnants.
- 11.1.6 Pour tout paiement par chèque, le porteur du reçu doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le ou les chèques doivent être établis.
En cas de pluralité de 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 gain, de telle sorte que La Française des Jeux établisse les chèques au nom des personnes indiquées. Ceux-ci seront remis au porteur du reçu, personne majeure.
- 11.1.7. Si le reçu est doublement gagnant, au numéro Hasard et aux pronostics, les deux gains sont payés simultanément. Si la somme de ces deux gains est supérieure à 500 euros, les dispositions du sous-article 11.1.4 s'appliquent.
- 11.2. Le paiement d'un gain (numéro Hasard et/ou pronostic) n'est possible qu'à partir du lendemain du dernier match pronostiqué. Le paiement peut être différé, conformément aux dispositions du sous-article 10.5.

- 11.3. 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 informations personnelles.

En application de la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, les gagnants sont informés de ce qui suit :

1. La communication des données personnelles concernant les gagnants recueillies en application des dispositions ci-dessus est facultative. Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre aux gagnants de bénéficier des mesures d'accompagnement personnalisé proposées par La Française des Jeux.

2. Les gagnants disposent de certains droits concernant leurs données personnelles et notamment du droit à l'information préalable, du droit d'accès à leurs données, du droit de rectification et de mise à jour de celles-ci, du droit d'opposition à la collecte d'informations les concernant, du droit de suppression des données.

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

- soit en écrivant directement à La Française des Jeux, Relations joueurs, TSA 60 030, 92649 Boulogne-Billancourt cedex,
- soit en envoyant un message électronique sur le site www.fdjeux.com, rubrique « Contactez-nous ».

Les informations personnelles des gagnants sont destinées à La Française des Jeux, responsable du traitement, ainsi qu'à ses sous-traitants. Elles sont utilisées aux fins de suivi des gagnants, de remise du gain et à des fins de statistiques internes.

- 11.4. En application des dispositions du Code monétaire et financier et de son décret d'application, tout gagnant d'une somme supérieure ou égale à 5 000 euros 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 du Code monétaire et financier, ces données peuvent être communiquées aux services et organismes habilités mentionnés dans ce Code.

Article 12

Forclusion - gains non réclamés

- 12.1. Les gains sont normalement mis en paiement, sous réserve de réception trop tardive des résultats des matches, dès le lendemain du dernier match pronostiqué et jusqu'au soixantième jour suivant le jour de la fin de la liste sur laquelle figure les matches pronostiqués, tel que défini au sous-article 2.3, à peine de forclusion.

Les gains relatifs à un reçu sur support papier sont payables dans la limite des jours et heures d'ouverture des points de validation ou des centres de paiement.

Pour les gains payables en centre de paiement, ce délai peut toutefois être porté à dix 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 aux articles 1^{er} des décrets n° 78-1067 du 9 novembre 1978 et n° 85-390 du 1^{er} avril 1985.

- 12.2. En cas d'annulation du dernier match auquel le reçu participe, les paiements ne seront possibles que le jour suivant l'annulation, si celle-ci a eu lieu au plus tard le jour de

l'avant-dernier match, sinon le jour qui suit la clôture de l'avant-dernier match. En cas d'annulation de l'avant-dernier match, les dispositions ci-dessus s'appliquent avec itération.

- 12.3. Les lots non réclamés par les gagnants dans le délai de forclusion mentionné au sous-article 12.1 sont inscrits dans un fonds de réserve, à partir duquel ils peuvent servir notamment 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 13

Responsabilité - Réclamations

- 13.1. La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsables 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. Sous réserve des dispositions du sous-article 8.2.2., toutes les réclamations, notamment celles relatives aux prises de jeu, aux reçus, à l'enregistrement des jeux, aux matches, aux tirages du numéro Hasard, aux résultats ou au paiement des gains, sont à adresser par écrit au service Relations Joueurs de La Française des Jeux, TSA 60 030, 92649 Boulogne-Billancourt Cedex. Le reçu doit être joint à la lettre de réclamation.
- Les réclamations doivent être adressées avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 12.1., le cachet de la poste faisant foi. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise.

Article 14

Cas de fraude

Toute fraude ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment 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 15

Fiscalité

Conformément aux dispositions légales en vigueur, les gains au jeu n'entrent pas en compte pour la détermination du revenu net global soumis à l'impôt sur le revenu.

Article 16
Adhésion au règlement

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement.

Article 17
Publication, modifications et abrogation du règlement

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

Fait à Paris, le 15 juillet 2008 et le 30 juillet 2009.

Le Président-directeur général de La Française des Jeux

Christophe BLANCHARD-DIGNAC