

**Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de  
La Française des Jeux dénommé « Avec l'équipe de France Olympique à Pékin  
2008 »**

**Article 1  
Emissions de tickets**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de loterie instantanée de La Française des Jeux publié au *Journal officiel*, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 750 000 tickets. Le prix de vente du ticket est fixé à 5 euros.

**Article 2  
Lots**

Pour chaque bloc, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	50 000 € =	50 000 €
1 lot de	10 000 € =	10 000 €
1 lot de	2 000 € =	2 000 €
10 lots de	1 000 € =	10 000 €
5 000 lots de	150 € =	750 000 €
6 000 lots de	45 € =	270 000 €
7 500 lots de	25 € =	187 500 €
18 050 lots de	15 € =	270 750 €
50 100 lots de	10 € =	501 000 €
152 250 lots de	5 € =	761 250 €
238 913 lots formant un total de		2 812 500 €

**Article 3  
Description du jeu**

- 3.1. Chaque ticket comporte 5 surfaces de jeux indépendantes. Un même ticket peut comporter plusieurs surfaces de jeux gagnantes. En pareil cas, les lots s'additionnent pour former un lot unique indivisible. Les lots inscrits dans le tableau de lots correspondent, le cas échéant, à un cumul de lots (lots composés).

### **3.2. 1<sup>e</sup> surface de jeu dénommée « Saut à la perche »**

- 3.2.1. Les zones à gratter de la première surface de jeu du ticket sont constituées de trois dessins représentant chacun un sautoir à la perche portant la mention « Grattez ici ».
- 3.2.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable des trois dessins sont des chiffres représentant une hauteur exprimée en mètres.
- 3.2.3. Le joueur gratte les trois sautoirs à la perche et découvre la hauteur de ses sauts. La première surface de jeu du ticket est gagnante dans les cas suivants :
- Si le joueur découvre que l'un de ses trois sauts est d'une hauteur comprise entre 3 et 3,5 mètres, il gagne 5 euros.
  - Si le joueur découvre que l'un de ses trois sauts est d'une hauteur comprise entre 3,6 et 4,5 mètres, il gagne 15 euros.
  - Si le joueur découvre que l'un de ses trois sauts est d'une hauteur comprise entre 4,6 et 5 mètres, il gagne 150 euros.
  - Si le joueur découvre que l'un de ses trois sauts est d'une hauteur supérieure à 5 mètres, il gagne 10 000 euros.
- La première surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

### **3.3. 2<sup>e</sup> surface de jeu dénommée « Natation »**

- 3.3.1. La zone à gratter de la deuxième surface de jeu du ticket est constituée d'un dessin représentant une piscine comportant quatre couloirs de nage portant chacun la mention « Grattez ici ». Les éléments inscrits sous la couche grattable de la piscine sont des symboles.
- 3.3.2. Le joueur gratte la piscine et découvre quatre symboles. La deuxième surface de jeu du ticket est gagnante dans les cas suivants :
- Si le joueur découvre une médaille, il gagne 5 euros.
  - Si le joueur découvre deux médailles, il gagne 25 euros.
  - Si le joueur découvre trois médailles, il gagne 250 euros.
  - Si le joueur découvre quatre médailles, il gagne 10 000 euros.
- La deuxième surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

### **3.4. 3<sup>e</sup> surface de jeu dénommée « Handball »**

- 3.4.1. Les zones à gratter de la troisième surface de jeu du ticket sont constituées de quatre dessins représentant chacun un ballon de handball portant la mention « Grattez ici » et d'un dessin représentant une cage de but portant la mention « Gain ». Deux parcours fléchés composés chacun de trois ballons sont proposés au joueur à partir du ballon situé en bas à gauche de la surface de jeu et à côté duquel figure la mention « Départ » : un « Parcours 1 » dont les flèches sont de couleur bleue et un « Parcours 2 » dont les flèches sont de couleur rouge.
- Le premier ballon, à côté duquel figure la mention « Départ », et le dernier ballon, situé sous la cage de but, sont communs au « Parcours 1 » et au « Parcours 2 ».
- L'élément inscrit sous la couche grattable de chaque ballon est un symbole ; l'élément inscrit sous la couche grattable de la case « Gain » est une somme en euros inscrite en chiffres et une inscription en lettres ou en lettres et chiffres lui correspond.

3.4.2. Le joueur gratte les quatre ballons et découvre quatre symboles. Le joueur gratte la case « Gain » et découvre une somme en euros inscrite en chiffres et l'inscription en lettres ou en lettres et chiffres qui lui correspond. La troisième surface de jeu du ticket est gagnante si le joueur découvre, sous la couche grattable des quatre ballons, trois symboles représentant chacun un pas (empreinte de chaussure) disposés à la suite sur l'un des deux parcours fléchés sans rencontrer aucun autre symbole. Le montant du gain correspond au montant découvert sous la case « Gain ». La troisième surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

### **3.5. 4<sup>e</sup> surface de jeu dénommée « Escrime »**

3.5.1. La zone à gratter de la quatrième surface de jeu du ticket est représentée par un tableau d'affichage de résultats. Ce tableau d'affichage comporte quatre cases portant chacune la mention « Grattez ici » et deux cases portant la mention « Gain ».

3.5.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable des quatre cases correspondant à « Votre escrimeur » et « Votre adversaire » de l'épreuve 1 et de l'épreuve 2 sont des scores inscrits en nombre de touches.

Les éléments inscrits sous chaque couche grattable des deux cases « Gain » de l'épreuve 1 et de l'épreuve 2 sont une somme en euros inscrite en chiffres et une inscription en lettres ou en lettres et chiffres lui correspond.

3.5.3. Le joueur gratte les cases du tableau d'affichage correspondant aux touches marquées par son escrimeur et celles de son adversaire pour l'épreuve 1 et l'épreuve 2. S'il découvre que le nombre de touches marquées par son escrimeur lors de l'épreuve 1 est supérieur à celui de son adversaire, le ticket est gagnant. Le montant du gain correspond au montant découvert sous la case « Gain » de l'épreuve 1. S'il découvre que le nombre de touches marquées par son escrimeur lors de l'épreuve 2 est supérieur à celui de son adversaire, le ticket est gagnant. Le montant du gain correspond au montant découvert sous la case « Gain » de l'épreuve 2. La quatrième surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

### **3.6. 5<sup>e</sup> surface de jeu dénommée « Canoë-kayak »**

3.6.1. Les zones à gratter de la cinquième surface de jeu du ticket sont constituées de quatre portes de slalom portant chacune la mention « Grattez ici ». L'élément inscrit sous la couche grattable de chaque porte de slalom est un symbole.

3.6.2. Le joueur gratte les quatre portes de slalom et découvre quatre symboles. La cinquième surface de jeu du ticket est gagnante dans les cas suivants :

Si le joueur découvre un kayak, il gagne 5 euros.

Si le joueur découvre deux kayaks, il gagne 50 euros.

Si le joueur découvre trois kayaks, il gagne 500 euros.

Si le joueur découvre quatre kayaks, il gagne 10 000 euros.

La cinquième surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

Fait à Boulogne-Billancourt, le 22 mai 2008.

Le Président-Directeur Général de LA FRANÇAISE DES JEUX

Christophe BLANCHARD-DIGNAC