

# **REGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX DENOMME OXO**

## **Article 1er Cadre juridique**

- 1.1. Le présent règlement 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, s'applique au jeu dénommé Oxo.
- 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 du 19 avril 2001 et ses modifications ultérieures publiées au Journal officiel s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeux par Internet sur le site [www.fdjeux.com](http://www.fdjeux.com) et par téléphone mobile sur le site [wap.fdjeux.com](http://wap.fdjeux.com).  
Les dispositions spécifiques aux prises de jeu par Internet et par téléphone mobile sont regroupées à l'article 12.
- 1.3. Le règlement du jeu de La Française des Jeux dénommé Joker+® fait le 22 février 2006 et publié au Journal officiel s'applique aux joueurs effectuant une prise de jeu Joker+® en complément d'une prise de jeu Oxo.
- 1.4. Conformément au décret n°2007-729 du 7 mai 2007 modifiant le décret n°78-1067 du 9 novembre 1978, les jeux de loterie 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.
- 1.5. Le présent règlement s'applique à compter de l'ouverture des prises de jeux participant au tirage Oxo du soir du lundi 16 mars 2009.

## **Article 2 Description du jeu**

- 2.1. Oxo est un jeu de contrepartie dont le 1<sup>er</sup> rang de gain du tirage du soir est à partager entre les gagnants de ce rang.  
Il consiste à faire enregistrer par le système central informatique de La Française des Jeux un ou plusieurs Jeux contre paiement de la mise du joueur. Par prise de jeu Oxo comportant un ou plusieurs Jeux, le joueur :
  - participe à au moins un tirage au sort immédiat (appelé « tirage immédiat ») qui consiste au tirage d'une grille de résultat du tirage immédiat figurant sur son reçu de jeu ou dans l'historique de son Compte FDJ pour les prises de jeux effectuées par Internet ou par téléphone mobile,
  - et participe au moins au tirage au sort national du soir le plus proche (soit le soir même de la prise de jeu ou le lendemain soir en fonction de la période d'enregistrement de la prise de jeu). Ce tirage est appelé « tirage du soir ».

Le jeu consiste à comparer le ou les Jeux du joueur aux grilles de résultat du tirage immédiat et du tirage du soir. Les lots sont définis selon les dispositions de l'article 8.

- 2.2. Le jeu Joker+® est un jeu optionnel auquel peuvent participer les participants du jeu Oxo.

### **Article 3** **Prises de jeu**

Un joueur peut participer au jeu Oxo ainsi qu'au jeu Joker+®, soit en utilisant un bulletin de prises de jeux mis gratuitement à la disposition des joueurs dans les points de validation agréés de La Française des Jeux, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de combinaisons dit Système Flash, soit en se connectant sur le site [www.fdjeux.com](http://www.fdjeux.com) ou le site wap.fdjeux.com selon les modalités décrites à l'article 12.

#### **3.1. Prise de jeu par bulletin**

- 3.1.1. Il est mis à la disposition des joueurs dans les points de validation agréés de La Française des Jeux des bulletins Oxo comportant chacun 4 Jeux possibles appelés respectivement « Jeu 1 », « Jeu 2 », « Jeu 3 » et « Jeu 4 ». Chaque Jeu se présente sous la forme d'un carré de 9 grandes cases (3 X 3 grandes cases). Chaque grande case est représentée par une grille qui comporte 6 petites cases numérotées de 1 à 6.
- 3.1.2. Seuls ces bulletins peuvent être utilisés pour la prise de jeu qui s'effectue par enregistrement, au moyen du terminal du point de validation agréé de La Française des Jeux, d'un ou plusieurs Jeux préalablement remplis par le joueur. 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 expressément donné par La Française des Jeux.
- 3.1.3. Le joueur peut remplir un, deux, trois ou quatre Jeux sur un bulletin. Pour remplir un Jeu, le joueur coche un numéro (numéroté de 1 à 6) dans chacune des 9 grandes cases composant le Jeu. Le joueur choisit ensuite, par Jeu joué, le montant de sa mise (2€, 4€, 6€ ou 10€). 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.  
Pour les besoins du présent règlement, le terme « Jeu » correspond à un carré de 9 numéros choisis par le joueur, à leur emplacement et au montant de la mise choisie par le joueur.
- 3.1.4. En outre, le joueur qui désire s'abonner coche, en traçant une croix à l'emplacement prévu à cet effet sur son bulletin, le nombre de jours de tirage du soir consécutifs pour lesquels il souhaite s'abonner. Il peut s'abonner à son choix pour deux, trois, quatre, cinq, six ou sept jours de tirage du soir consécutifs.
- 3.1.5. Les croix tracées à l'intérieur des cases, à l'exclusion de tout autre signe, doivent être marquées lisiblement en noir ou en bleu.
- 3.1.6. Les bulletins présentés pour enregistrement ne doivent être ni pliés, ni maculés, ni froissés, ni déchirés et ne doivent pas comporter de mentions ou de signes ajoutés. Un même bulletin peut être présenté plusieurs fois pour enregistrement des jeux et être réutilisé pour plusieurs tirages.
- 3.1.7. Les informations figurant sur le bulletin n'ont pas de valeur contractuelle et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

### **3.2. Prise de jeu par le Système Flash**

Grâce au Système Flash, le joueur peut demander, dans un point de validation agréé de La Française des Jeux, la génération aléatoire, par le terminal de prises de jeux, d'un ou plusieurs Jeux permettant de participer à un ou plusieurs tirages immédiats et à un ou plusieurs tirages du soir Oxo, dont les prises de jeux sont en cours d'enregistrement et, pour les prises de jeu Joker+® faites en complément d'une prise de jeu Oxo, au(x) tirage(s) Joker+® associé(s) au(x) tirage(s) du soir Oxo dont les prises de jeux sont en cours d'enregistrement.

Grâce au Système Flash, le joueur peut demander au responsable du point de validation la génération aléatoire d'un ou plusieurs Jeux selon les mêmes possibilités de jeux que celles décrites au sous-article 3.1.

### **3.3. Participation au jeu Joker+®**

Le joueur peut participer au(x) tirage(s) du soir Oxo en participant ou en ne participant pas au jeu Joker+®. Si le joueur choisit de participer au jeu Joker+® en complément d'une prise de jeu Oxo, le(s) tirage(s) Joker+® au(x)quel(s) il participe correspond(en)t au(x) tirage(s) Joker+® de fin de journée du ou des jour(s) de tirage du soir Oxo au(x)quel(s) il participe. Si le joueur participe au jeu Joker+® en complément d'une prise de jeu Oxo, ses choix en matière de durée d'abonnement sont communs pour Oxo et pour Joker+®.

Les bulletins Oxo ne permettent pas de jouer à Joker+® indépendamment d'une prise de jeu Oxo.

## **Article 4 Reçu de jeu**

- 4.1. Un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente Oxo 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 Oxo, sont indiqués notamment :
  - la date d'enregistrement du jeu,
  - le numéro correspondant au point d'enregistrement,
  - le numéro séquentiel,
  - le logo Oxo ou le nom de ce jeu,
  - la date métropolitaine du tirage du soir Oxo et éventuellement du tirage Joker+®, auquel participe le reçu ou les dates du premier et du dernier tirage de la période de participation en cas d'abonnement,
  - le(s) Jeu(x) Oxo joué(s) (chaque Jeu Oxo est représenté sous la forme d'un carré de 9 cases dénommé « Jeu ») ainsi que le montant de la mise associée à chaque Jeu,
  - le logo du jeu Joker+® (ou le nom de ce jeu),
  - les deux numéros Joker+® à sept chiffres attribués par Système Flash,

- à côté de chaque numéro Joker+®, le montant de la mise associée si le numéro participe au tirage Joker+® ou la mention « NON » si le numéro ne participe pas au tirage Joker+®,
  - le montant total misé au(x) Jeu(x) Oxo (hors abonnement),
  - le montant de la mise au jeu Joker+® si le reçu participe à ce jeu,
  - le nombre de jours de tirage du soir Oxo et de tirages Joker+®, si le joueur a choisi de participer au jeu Joker+®, pour lesquels le joueur s'est abonné, précédé de la mention « Jour(s) de tirage »,
  - le montant total de la mise afférente au reçu de jeu pour Oxo et Joker+®.
  - le ou les tirage(s) immédiat(s) ainsi que l'heure locale de ces tirages à comparer au(x) Jeu(x) joué(s) (chaque tirage immédiat est représenté sous la forme d'un carré de 9 cases).
- 4.3. Un reçu de jeu qui comporte la mention « NON », à côté des numéros Joker+® (ce reçu aurait participé au tirage Joker+® si le joueur l'avait désiré) ne donne aucun droit de participation au tirage Joker+® et aucun droit à un quelconque lot Joker+®. Si le joueur a choisi de participer au tirage Joker+® avec un seul numéro Joker+®, le numéro Joker+® associé à la mention "NON" sur le reçu ne lui donne aucun droit de participation au tirage Joker+® et aucun droit à un quelconque lot Joker+®.
- 4.4. Tout reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code barres, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.
- 4.5. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement ne sera pas valable, 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**

Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin, Système Flash, Internet ou téléphone mobile), la mise est, au choix du joueur, de 2€, 4€, 6€ ou 10€ par Jeu joué. Le joueur utilisant un bulletin doit confirmer son choix en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante située à droite du Jeu. Le Joueur utilisant le Système Flash doit notifier son choix au responsable du point de vente. La mise peut être différente pour chaque Jeu joué.

En cas d'abonnement, le montant à payer correspond au total des mises unitaires selon le nombre de Jeu(x) joué(s) auquel s'ajoute, le cas échéant, le total des mises sur Joker+®, multiplié par le nombre de jours de tirage auxquels le joueur souhaite s'abonner.

## **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 Oxo et Joker+® dont les prises de jeux sont en cours d'enregistrement. Les jours et heures limites d'enregistrement des jeux au titre du prochain tirage du soir Oxo peuvent être obtenus dans chaque point de validation. 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. Les Jeux joués ne participent au(x) tirage(s) Oxo et Joker+® qu'après leur enregistrement dans les conditions prévues au présent règlement par le système informatique de La Française des Jeux et scellement informatique des informations les concernant.
- 6.1.3. Chaque Jeu Oxo et chaque numéro Joker+® participe respectivement au(x) tirage(s) Oxo et Joker+® pour le(s)quel(s) il a été enregistré et scellé informatiquement, la date de l'enregistrement et 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 à l'article 4, 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 prévus à l'article 11, tout reçu de jeu délivré dont les informations ne sont pas conformes aux dispositions du présent règlement, notamment à l'article 4 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**

Dans la mesure où un ou plusieurs tirages immédiats figurent sur le reçu de jeu remis au joueur, l'annulation d'une prise de jeu Oxo n'est pas possible.

#### **6.4. Comptage et plafonnement en temps réel des Jeux joués**

Un compteur est associé à chaque Jeu Oxo joué pour chaque tirage du soir auquel le reçu participe. Le compteur s'incrémente en fonction du nombre de Jeux unitaires identiques joués. Le nombre de Jeux unitaires est fonction du montant de la mise, un Jeu unitaire correspondant à une mise de 2 € (ou 200 F CFP pour les prises de jeu

enregistrées en Polynésie française). Ainsi, pour un Jeu avec une mise de 6 € le compteur s'incrémente de 3.

Le nombre de Jeux unitaires identiques autorisés par tirage du soir Oxo ne peut être supérieur à 1 000. En conséquence, pour chaque tirage du soir, le système informatique de La Française des Jeux calcule le cumul des Jeux unitaires joués. A chaque tentative de validation de prise de jeu, le système informatique calcule pour chaque Jeu unitaire la nouvelle valeur du compteur. Si, pour un des Jeux joués, la valeur du compteur dépasse 1 000, la prise de jeu est intégralement rejetée et aucun reçu n'est délivré au joueur. Ce comptage est commun pour toutes les prises de jeu enregistrées par La Française des Jeux dans les points de vente, sur Internet et par téléphone mobile.

## **Article 7**

### **Tirages**

7.1. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s) immédiat(s) et à un ou plusieurs tirage(s) du soir.

7.2. Tirage immédiat

Un tirage au sort immédiat est effectué, par le système central informatique, lors de la validation d'une prise de jeu Oxo. Le résultat de ce tirage immédiat figure sur le reçu remis au joueur contre versement de la mise ou dans l'historique de son Compte FDJ pour les prises de jeux effectuées par Internet et par téléphone mobile. Le tirage immédiat se présente sous la forme d'une grille de résultat représentée par un carré de 9 cases contenant chacune un numéro entre 1 et 6 inclus. Le joueur participe à autant de tirages immédiats que de jours de tirage choisis dans son abonnement. Une même prise de jeu peut donc comporter jusqu'à 7 tirages immédiats en cas d'abonnement.

7.3. Tirage national du soir

7.3.1. Un tirage national du soir est effectué chaque soir aux heures définies par La Française des Jeux.

7.3.2. Aux fins de constitution de la grille de résultat du tirage du soir, La Française des Jeux procède au tirage du soir par un moyen informatique, sous la forme d'une suite ordonnée de 9 numéros affectés à un carré de 9 cases selon les modalités suivantes :

- le 1<sup>er</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité gauche de la 1<sup>ère</sup> ligne horizontale du carré,
- le 2<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située au milieu de la 1<sup>ère</sup> ligne horizontale du carré,
- le 3<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité droite de la 1<sup>ère</sup> ligne horizontale du carré,
- le 4<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité gauche de la 2<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré,
- le 5<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située au milieu de la 2<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré,
- le 6<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité droite de la 2<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré,

- le 7<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité gauche de la 3<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré,
- le 8<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située au milieu de la 3<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré et
- le 9<sup>ème</sup> numéro est affecté à la case située à l'extrémité droite de la 3<sup>ème</sup> ligne horizontale du carré.

7.3.3. Si, exceptionnellement, un tirage du soir ne peut être effectué à l'horaire prévu, il est réalisé dès que possible, en conservant l'ordre normal de réalisation des tirages du soir.

7.3.4. Si un tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Française des Jeux ou si le résultat n'est pas cohérent avec le présent règlement, le tirage concerné est annulé et un nouveau tirage du soir est réalisé dès que possible.

## **Article 8**

### **Lots**

#### **8.1. Tableaux de lots**

8.1.1. Chaque rang de gain est défini à partir de la comparaison entre le(s) Jeu(x) joué(s) et la ou le(s) grille(s) de résultat du tirage immédiat ou du tirage du soir. Cette comparaison se fait non seulement par rapport à la valeur des numéros mais également par rapport à leur emplacement.

Le(s) tirage(s) immédiat(s) sont liés à une prise de jeu et ne sont valables que pour les Jeux validés lors de cette prise de jeu. Ainsi, le(s) tirage(s) immédiat(s) est (sont) à comparer avec tous les Jeux joués figurant sur le reçu ou dans l'historique du Compte FDJ. La grille de résultat du tirage du soir est à comparer avec le(s) Jeu(x) joué(s) participant au tirage du soir concerné.

8.1.2. Par Jeu, le joueur obtient un lot dans les cas suivants :

- le numéro figurant dans la case centrale de son Jeu est identique à celui figurant dans la case centrale de la grille de résultat du tirage immédiat ou du tirage du soir ou,
- tous les numéros figurant sur une ou plusieurs ligne(s) horizontale(s), verticale(s) ou diagonale(s) (3 numéros par ligne) de son Jeu sont identiques (c'est-à-dire, mêmes numéros et même emplacement des cases) aux numéros figurant sur la ou les) même(s) ligne(s) horizontale(s), verticale(s) ou diagonale(s) de la grille de résultat du tirage immédiat ou du tirage du soir ou,
- son Jeu est strictement identique à la grille de résultat du tirage immédiat ou du tirage du soir.

Les lots des différents rangs mentionnés dans chaque tableau ci-dessous ne se cumulent pas au titre d'un tirage. Pour chaque tirage, chaque Jeu n'est gagnant que pour le lot ayant la valeur la plus élevée.

8.1.3. Le tableau de lots du tirage immédiat est le suivant :

<i>Par Jeu, vous gagnez si vous avez</i>	<i>Mise de 2 € par Jeu</i>	<i>Mise de 4 € par Jeu</i>	<i>Mise de 6 € par Jeu</i>	<i>Mise de 10 € par Jeu</i>	<i>Probabilité de gagner</i>
Tout le Jeu identique au tirage immédiat	100 000 €	200 000 €	300 000 €	500 000 €	1 chance sur 10 077 696
6 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage immédiat	10 000 €	20 000 €	30 000 €	50 000 €	1 chance sur 503 885
5 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage immédiat	2 500 €	5 000 €	7 500 €	12 500 €	1 chance sur 143 967
4 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage immédiat	1 000 €	2 000 €	3 000 €	5 000 €	1 chance sur 33 042
3 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage immédiat	100 €	200 €	300 €	500 €	1 chance sur 4 113
2 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage immédiat	20 €	40 €	60 €	100 €	1 chance sur 514
1 ligne entière horizontale, verticale ou diagonale identique au tirage immédiat	5 €	10 €	15 €	25 €	1 chance sur 31
La case centrale seule identique au tirage immédiat	2 €	4 €	6 €	10 €	1 chance sur 7
					1 chance sur 5,5 de gagner tous rangs de gain confondus

8.1.4. Le tableau de lots du tirage du soir est le suivant :

<i>Par Jeu, vous gagnez si vous avez</i>	<i>Mise de 2 € par Jeu</i>	<i>Mise de 4 € par Jeu</i>	<i>Mise de 6 € par Jeu</i>	<i>Mise de 10 € par Jeu</i>	<i>Probabilité de gagner</i>
Tout le Jeu identique au tirage du soir	JACKPOT	A PARTAGER	1 000 000€		1 chance sur 10 077 696
6 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage du soir	10 000 €	20 000 €	30 000 €	50 000 €	1 chance sur 503 885
5 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage du soir	2 500 €	5 000 €	7 500 €	12 500 €	1 chance sur 143 967
4 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage du soir	1 000 €	2 000 €	3 000 €	5 000 €	1 chance sur 33 042
3 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage du soir	100 €	200 €	300 €	500 €	1 chance sur 4 113
2 lignes entières horizontales, verticales ou diagonales identiques au tirage du soir	20 €	40 €	60 €	100 €	1 chance sur 514
1 ligne entière horizontale, verticale ou diagonale identique au tirage du soir	5 €	10 €	15 €	25 €	1 chance sur 31
La case centrale seule identique au tirage du soir	2 €	4 €	6 €	10 €	1 chance sur 7
					1 chance sur 5,5 de gagner tous rangs de gain confondus

## 8.2. Règles applicables au 1<sup>er</sup> rang du tirage du soir (ou Jackpot)

### 8.2.1. Montant du 1<sup>er</sup> rang du tirage du soir

8.2.1.1. Un Jackpot de 1 000 000 € sera garanti pour l'ensemble des gagnants de 1<sup>er</sup> rang de chaque tirage du soir Oxo. Ce Jackpot sera à partager entre les gagnants de 1<sup>er</sup> rang.

8.2.1.2. Il pourra être organisé, sur décision du Président Directeur Général de La Française des Jeux, des périodes de promotion sur le Jackpot pendant lesquelles notamment le Jackpot visé au sous-article 8.2.1.1 pourra être augmenté. Les modalités de ces promotions sur le Jackpot seront communiquées au public par un avis publié au Journal officiel de la République française.

8.2.2. La somme affectée au 1<sup>er</sup> rang du tirage du soir est répartie entre les gagnants de ce rang en proportion de leur mise unitaire, c'est-à-dire en proportion de leur mise liée à leur Jeu gagnant. En cas de pluralité de Jeux gagnants enregistrés sur le territoire d'exploitation du jeu, hors Polynésie française, et par Internet et par téléphone mobile, la méthode de calcul du lot est la suivante : le montant payé à chaque gagnant de 1<sup>er</sup> rang est égal au montant total du lot de 1<sup>er</sup> rang défini conformément au présent article 8, multiplié par le montant de la mise liée au Jeu gagnant divisé par le montant total des mises liées aux Jeux gagnants. En cas de pluralité de Jeux gagnants enregistrés sur le territoire d'exploitation du jeu incluant la Polynésie française et par Internet et par téléphone mobile, la méthode de calcul du lot est la suivante :

- pour les Jeu(x) gagnant(s) enregistré(s), hors Polynésie française: le montant payé à chaque gagnant de 1<sup>er</sup> rang est égal au montant total du lot de 1<sup>er</sup> rang défini conformément au présent article 8, multiplié par le coefficient multiplicateur correspondant à la mise liée au Jeu gagnant (une mise de 2€ pour un Jeu correspondant à un coefficient multiplicateur de 1, une mise de 4€ correspondant à un coefficient multiplicateur de 2, une mise de 6€ correspondant à un coefficient multiplicateur de 3 et une mise de 10€ correspondant à un coefficient multiplicateur de 5) divisé par la somme des coefficients multiplicateurs liés à l'ensemble des Jeux gagnants (y compris ceux liés au(x) Jeu(x) enregistré(s) en Polynésie française)

- pour les Jeu(x) gagnant(s) enregistré(s) en Polynésie française : le montant payé à chaque gagnant de 1<sup>er</sup> rang est égal au montant total du lot de 1<sup>er</sup> rang en francs CFP (soit le montant total du lot de 1<sup>er</sup> rang en euros multiplié par 100), multiplié par le coefficient multiplicateur correspondant à la mise liée au Jeu gagnant (une mise de 200 F CFP pour un Jeu correspondant à un coefficient multiplicateur de 1, une mise de 400 F CFP correspondant à un coefficient multiplicateur de 2, une mise de 600 F CFP correspondant à un coefficient multiplicateur de 3 et une mise de 1000 F CFP correspondant à un coefficient multiplicateur de 5) divisé par la somme des coefficients multiplicateurs liés à l'ensemble des Jeux gagnants enregistrés sur le territoire d'exploitation du jeu et par Internet et téléphone mobile.

### **8.3. Plafonnement du montant des lots d'un tirage du soir**

En application de l'article 15 du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978, les lots dus aux gagnants au titre d'un tirage du soir Oxo sont plafonnés à 76 225 000 €. Si le hasard génère un total des lots excédant le plafond indiqué ci-dessus, le montant de chacun de ces lots mentionné dans 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.

Cette réduction s'effectuera par application du calcul ci-après : le montant payé de chacun des lots sera égal au montant du lot conformément au présent article 8, multiplié par le montant du plafond divisé par le montant total des lots, convertis en euros, qui ont été obtenus lors du tirage du soir considéré, sur le territoire d'exploitation du jeu et par Internet et par téléphone mobile. Pour les lots de 1<sup>er</sup> rang, ce montant sera divisé entre les gagnants de 1<sup>er</sup> rang en proportion de leur mise unitaire et il sera ensuite procédé à un arrondissement du montant obtenu pour chaque gagnant de 1<sup>er</sup> rang à l'euro inférieur. Pour les autres rangs de gains, il est procédé à un arrondissement du montant obtenu à l'euro inférieur.

### **8.4. Prélèvement sur le Fonds de Réserve du jeu**

Sur le Fonds de Réserve peuvent être prélevées des sommes nécessaires au versement de lots ou gains supplémentaires ou à l'attribution d'avantages en numéraire ou en nature 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 de la République française.

## **Article 9 Résultats**

Seuls font foi les résultats des tirages scellés et horodatés informatiquement sur le système informatique de La Française des Jeux.

Les résultats des tirages du soir Oxo sont portés à la connaissance du public par un avis publié au Journal officiel de la République française.

## **Article 10 Paiement des lots**

- 10.1. Chaque joueur peut faire constater que son reçu est gagnant au titre d'un tirage du soir ou d'un tirage immédiat, dans un point de vente agréé de La Française des Jeux ou dans un centre de paiement de La Française des Jeux.
- 10.2. Les lots 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 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 La Française des Jeux, Relations Joueurs, TSA 60 030, 92649 Boulogne-Billancourt, avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 11. Le service Relations Joueurs est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

- 10.3. Les lots afférents à un même reçu se cumulent et ne peuvent faire l'objet d'opérations de paiement distinctes. Ces lots peuvent être constitués de lots au(x) tirage(s) immédiat(s) Oxo, de lots au(x) tirage(s) du soir Oxo et de lots au (x) tirage (s) Joker+®.
- 10.4. Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est inférieur ou égal à 500 € sont payables dans tous les points de vente Oxo agréés de La Française des Jeux. Ces lots ne peuvent être remis qu'à une personne majeure.
- 10.5. Sous réserve des dispositions du sous-article 10.7, les lots afférents à un même reçu dont le montant total est supérieur à 500 € 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 ou par virement bancaire jusqu'à 50 000 €
- 10.6. Le porteur du reçu doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le chèque doit être établi.  
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 lot, 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.
- 10.7. Les lots en numéraire d'un montant supérieur à 500 € et inférieur à 5 000 € peuvent être payés par virement bancaire dans certains points de vente. A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du point de vente son nom, son prénom, le numéro d'identification du compte (RIB) domicilié dans un établissement bancaire établi en France (hors Polynésie française) ou à Monaco sur lequel le virement doit être effectué et un numéro de téléphone afin que La Française des Jeux contacte le joueur pour d'éventuelles informations complémentaires. Le responsable du point de vente 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 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. Le paiement par virement n'est pas disponible en cas de pluralité de gagnants.
- 10.8. En application des dispositions du Code monétaire et financier et de son décret d'application, les gagnants, par prise de jeu, d'une somme supérieure ou égale à 5 000 € doivent justifier de leur 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 5 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.

## **Article 11**

### **Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés**

- 11.1. Les lots sont normalement mis en paiement à partir du lendemain de la réalisation du tirage du soir Oxo auquel le reçu participe, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente ou des centres de paiement. Pour les reçus qui participent à plusieurs tirages du soir Oxo, les lots sont normalement mis en paiement à partir du lendemain de la réalisation du dernier tirage auquel le reçu participe. Pour les lots 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 1<sup>er</sup> du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié.
- 11.2. A peine de forclusion, les lots sont payables pendant une période de 60 jours suivant la date réglementaire du tirage du soir Oxo mentionnée au sous-article 7.3, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Oxo ou des centres de paiement. En cas d'abonnement, les lots sont payables pendant une période de 60 jours suivant la date du dernier tirage auquel le reçu participe, à peine de forclusion.
- 11.3. Les lots non perçus dans le délai fixé au sous-article 11.2 sont versés dans le Fonds de Réserve du jeu.

## **Article 12**

### **Prises de jeux par Internet et par téléphone mobile**

- 12.1. En se connectant sur le site Internet ou sur le site mobile mentionnés au sous-article 1.2, il est possible par Internet ou par téléphone mobile d'effectuer des prises de jeu Oxo et Joker+® le cas échéant.
- 12.2. Les possibilités de jeux décrites à l'article 3.1.3, 3.1.4, 3.2 et 3.3 sont disponibles par Internet et par téléphone mobile, sous réserve 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. Le joueur peut sélectionner de 1 à 4 Jeux, participer au jeu Joker+® en complément de sa prise de jeu Oxo, s'abonner au jeu Oxo et au jeu Joker+® et bénéficier ou non du Système Flash permettant de générer aléatoirement des combinaisons. Le joueur participe au(x) tirage(s) immédiat(s) et au(x) tirage(s) du soir correspondants.
- 12.3. Le joueur dispose également de possibilités offertes uniquement par Internet et par téléphone mobile :
- il peut rejouer à l'identique sa dernière prise de jeu Oxo et Joker+®, le cas échéant, qui a été enregistrée, en cliquant sur le bouton dénommé «Rejouez votre dernier jeu » figurant sur l'écran d'accueil du jeu.

- Depuis le site Internet, il peut rejouer à l'identique une prise de jeu antérieure portant sur les jeux Oxo et Joker+®, le cas échéant, enregistrée sur le site Internet ou sur le site mobile depuis moins de 31 jours. Depuis le site mobile, il peut rejouer à l'identique une de ses 5 dernières prises de jeux effectuées depuis le site Internet ou le site mobile. A cet effet, il choisit, dans le menu de consultation, l'historique de ses prises de jeux et il sélectionne, dans la liste de prises de jeux affichée, le détail de la prise de jeux qu'il souhaite rejouer. Le descriptif de cette prise de jeux antérieure s'affiche sur l'écran et le joueur peut alors décider de rejouer ce jeu.

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

12.4. Le joueur dispose également de modérateurs pour les prises de jeux effectuées par Internet et par téléphone mobile.

12.4.1. Limite de mises au jeu Oxo par période de 7 jours

Lors de sa première connexion au jeu Oxo par Internet, le joueur devra paramétrer le montant maximum qu'il souhaite miser au jeu Oxo par périodes de 7 jours. Le joueur pourra modifier ce montant via la rubrique « Mes limites de jeu Oxo » de son Compte FDJ, selon les modalités définies ci-dessous.

12.4.1.1. Calcul de la période de 7 jours

La 1<sup>ère</sup> période prend effet à partir de la 1<sup>ère</sup> prise de jeu Oxo effectuée par Internet ou par téléphone mobile pour 7 jours. Une nouvelle période de 7 jours commence à compter de la 1<sup>ère</sup> prise de jeu Oxo effectuée par Internet ou par téléphone mobile ayant lieu après l'expiration de la période précédente et ainsi de suite.

12.4.1.2. Détermination du montant de la limite

Ce montant peut être compris entre 0 et 500 € et est paramétré par défaut à 300 €. Le total des mises au jeu Oxo enregistrées par Internet et par téléphone mobile sur une même période ne peut pas être supérieur au montant par défaut ou au montant défini par le joueur depuis le site Internet.

Toute diminution du montant maximum défini par le joueur est prise en compte immédiatement et toute augmentation de ce montant est prise en compte le lendemain matin. Lorsqu'une demande d'augmentation du montant est en cours et jusqu'à ce qu'elle prenne effet le lendemain matin, le joueur ne peut pas modifier le montant maximum précédemment défini.

12.4.2. Nombre maximum de prises de jeux Oxo par période de 3 minutes.

Le joueur ne pourra pas effectuer plus de 5 prises de jeux Oxo par Internet par période glissante de 3 minutes. Lorsque le joueur fera une demande de prise de jeu Oxo sur

Internet, le système informatique vérifiera, avant de confirmer la prise de jeu, si le joueur n'a pas atteint la limite de 5 prises de jeux Oxo sur les 3 dernières minutes.

- 12.5. Un écran récapitulatif de la prise de jeu du joueur (notamment Jeux joués, mise totale, mention de la participation éventuelle au jeu Joker+®, nombre et date des tirages du soir Oxo auxquels le joueur participe) invite celui-ci à vérifier son jeu avant de le confirmer. Cet écran mentionne le montant de la mise correspondant à la prise de jeux, qui sera débitée 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 jeux s'il le souhaite en cliquant sur le bouton « Retour » ou « Précédent ». S'il clique sur le bouton « Confirmer », sa prise de jeux 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. L'annulation d'une prise de jeux effectuée par Internet ou par téléphone mobile n'est en effet pas possible.
- 12.6. Dans le cas où la mise à payer est supérieure au montant des disponibilités du joueur, la prise de jeux est refusée et le joueur est invité à verser de nouvelles disponibilités.
- 12.7. Par dérogation aux dispositions de l'article 4, aucun reçu n'est émis pour les prises de jeux effectuées par Internet ou par téléphone mobile.
- 12.8. L'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des prises de jeux par Internet et par téléphone mobile 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 par Internet ou par téléphone mobile 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.
- 12.9. Les gains sont payés conformément aux dispositions de l'article 10 du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par Internet et par téléphone mobile.

### **Article 13**

#### **Données à caractère personnel**

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.

En application de la loi informatique et libertés n°78-17 du 06 janvier 1978 modifiée, les gagnants sont informés de ce qui suit :

1. La communication des données à caractère personnel 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 à caractère personnel 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](http://www.fdjeux.com), rubrique « Contactez-nous ».

Les données à caractère personnel 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.

#### **Article 14** **Responsabilité - Réclamations**

14.1. 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 transmission de données, d'une interruption temporaire ou d'un arrêt définitif du jeu ou de tout fait hors de son contrôle.

14.2. 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 lots, sont à adresser par écrit à La Française des Jeux, 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 envoyées avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 11, le cachet de la poste faisant foi. Au-delà de ce délai, aucune réclamation ne sera admise.

#### **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 gain ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions du Code Pénal.

#### **Article 16** **Fiscalité**

Conformément aux dispositions légales en vigueur, les lots résultant de la participation aux tirages n'entrent pas en compte pour la détermination du revenu net global soumis à l'impôt sur le revenu.

**Article 17**  
**Adhésion au règlement**

La participation aux jeux Oxo et Joker+® pour les prises de jeux Joker+® faites en complément d'une prise de jeu Oxo implique l'adhésion au présent règlement et au règlement du jeu Joker+®.

**Article 18**  
**Publication, modification et abrogation du règlement**

- 18.1. Le présent règlement sera publié au Journal officiel de la République française.
- 18.2. 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 9 février 2009 et modifié le 26 janvier 2010

Le Président-directeur général de La Française des Jeux

Christophe BLANCHARD-DIGNAC