

Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des Jeux dénommé « Tous derrière le XV de France ! »

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 €

Article 2 Lots

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

Nombre de lots		Montant du lot	Total
1	lot de	(10000 €+ 10000 €+ 10000 €+ 10000 €+ 10000 €) soit 50 000 € =	50 000 €
1	lot de	10 000 € =	10 000 €
1	lot de	(100 €+ 150 €+ 250 €+ 500 €+ 1000 €) soit 2 000 € =	2 000 €
5	lots de	(100 €+ 150 €+ 150 €+ 500 €+ 100 €) ou (500 €+ 500 €) soit 1 000 € =	5 000 €
4 000	lots de	150 € ou (50 €+ 5 €+ 25 €+ 50 €+ 15 €+ 5 €) ou (5 €+ 15 €+ 20 €+ 50 €+ 60 €) ou (30 €+ 50 €+ 65 €+ 5 €) ou (5 €+ 100 €+ 30 €+ 15 €) soit 150 € =	600 000 €
5 000	lots de	(15 €+30 €) ou (5 €+ 15 €+ 5 €+ 5 €+ 10 €+ 5 €) ou (30 €+ 15 €) ou (10 €+30 €+ 5 €) ou (15 €+ 5 €+ 20 €+ 5 €) soit 45 € =	225 000 €
7 500	lots de	(10 €+ 5 €+ 10 €) ou (15 €+ 10 €) ou (15 €+ 5 €+5 €) ou (20 €+ 5 €) soit 25 € =	187 500 €
18 050	lots de	(10 €+ 5 €) ou (5 €+ 5 €+ 5 €) soit 15 € =	270 750 €
40 100	lots de	(5 €+ 5 €) soit 10 € =	401 000 €
159 750	lots de	5 € =	798 750 €
234 408	lots	formant un total de	2 550 000 €

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. Si plusieurs surfaces de jeux sont gagnantes, les lots s'additionnent pour former un lot unique indivisible.

3.2. 1^{ère} surface de jeu dénommée « La Ola ! »

3.2.1. Les zones à gratter de la 1^{ère} surface de jeu du ticket sont constituées d'un dessin représentant trois tribunes, numérotées 1, 2 et 3, portant chacune la mention « Grattez ici » et d'un dessin représentant un ballon de rugby portant la mention « Gain ».

3.2.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable des 3 tribunes sont des personnages, qui peuvent être assis ou debout. L'élément inscrit sous la couche grattable du dessin représentant un ballon de rugby est une somme correspondant à l'un des lots mentionnés dans le tableau de lots, à l'exclusion de toute autre somme.

A chaque somme inscrite en chiffres, une inscription en lettres ou une inscription alphanumérique placée au-dessous ou au-dessus des chiffres lui correspond.

Les correspondances entre les chiffres et les inscriptions sont les suivantes :

Aux chiffres :	correspondent les inscriptions :
5	CINQ
10	DIX
15	QUINZE
20	VINGT
50	CINQUANTE
100	CENT
10 000	DIX MILLE

3.2.3. Le joueur gratte chacune des 3 tribunes. S'il découvre dans une tribune tous les personnages (au nombre de quatre) debout, le ticket est gagnant. Le montant du lot gagné est celui indiqué sous la case « Gain », qui peut être de 5 €, 10 €, 15 €, 20 €, 50 €, 100 € ou 10 000 €, sous réserve que sa transcription en lettres ou alphanumérique soit conforme au tableau du sous-article 3.2.2.

La 1^{ère} surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

3.2.4. Si sur un ticket, les chiffres ou les inscriptions sont absents, incomplets ou ne correspondent pas à ceux mentionnés dans le tableau présenté au sous-article 3.2.2. ci-dessus, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

3.3. 2^{ème} surface de jeu dénommée « L'équipe gagnante »

3.3.1. La zone à gratter de la 2^{ème} surface de jeu du ticket est constituée d'un dessin représentant un alignement de 7 joueurs de rugby vus de dos et portant la mention « Grattez ici ».

3.3.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable sont des symboles figurant parmi la liste suivante : une coupe, un coq, une chaussure, un maillot, un short, une casquette, un casque, un gant, un fanion, un béret, un protège-dents ou un sifflet.

3.3.3. Le joueur gratte le dessin et découvre 7 symboles. La 2^{ème} surface de jeu du ticket est gagnante dans les cas suivants :

Si le joueur découvre 2 shorts, il gagne 5 euros.

Si le joueur découvre 2 maillots, il gagne 15 euros.

Si le joueur découvre 2 chaussures, il gagne 30 euros.

Si le joueur découvre 2 coqs, il gagne 150 euros.

Si le joueur découvre 2 coupes, il gagne 10 000 euros.
La 2^{ème} surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

3.3.4. Si sur un ticket, les symboles sont absents, incomplets ou ne correspondent pas à ceux mentionnés au sous-article 3.3.2. ci-dessus, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

3.4. 3^{ème} surface de jeu dénommée « La mêlée »

3.4.1. Les zones à gratter de la 3^{ème} surface de jeu du ticket sont constituées de 2 dessins représentant chacun un pack de joueurs de rugby, celui de gauche portant la mention « Pack adverse » et celui de droite portant la mention « Votre pack », et d'un dessin représentant un ballon de rugby portant la mention « Gain ».

3.4.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable des 2 dessins représentant un pack sont des chiffres représentant un poids, ou une addition de poids, exprimé en kilos. L'élément inscrit sous la couche grattable du dessin représentant un ballon de rugby est une somme correspondant à l'un des lots mentionnés dans le tableau de lots, à l'exclusion de toute autre somme.

A chaque poids exprimé en kilos figurant horizontalement, un poids identique figurant verticalement lui correspond.

A chaque somme inscrite en chiffres, une inscription en lettres ou une inscription alphanumérique placée au-dessous ou au-dessus des chiffres lui correspond. Les correspondances entre les chiffres et les inscriptions sont les suivantes :

Aux chiffres :	correspondent les inscriptions :
5	CINQ
10	DIX
20	VINGT
25	VTCINQ
30	TRENTE
100	CENT
150	CTCNQT
250	2CTCNQT
10 000	10MILLE

3.4.3. Le joueur gratte son pack et le pack adverse. S'il découvre que le poids total de son pack est supérieur à celui du pack adverse, le ticket est gagnant. Le montant du lot gagné est celui indiqué sous la case « Gain », qui peut être de 5 €, 10 €, 20 €, 25 €, 30 €, 100 €, 150 €, 250 € ou 10 000 €, sous réserve que sa transcription en lettres ou alphanumérique soit conforme au tableau du sous-article 3.4.2.

La 3^{ème} surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

3.4.4. Si sur un ticket, les chiffres ou les inscriptions sont absents, incomplets ou ne correspondent pas à ceux mentionnés dans le tableau présenté au sous-article 3.4.2. ci-dessus, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

Si sur un ticket, les poids exprimés en kilos figurant horizontalement et verticalement ne correspondent pas, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

3.5. 4^{ème} surface de jeu dénommée « Le drop »

3.5.1. La zone à gratter de la 4^{ème} surface de jeu du ticket est constituée d'un dessin représentant un ballon de rugby franchissant les poteaux et portant la mention « Grattez ici ».

3.5.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable sont des symboles figurant parmi la liste suivante : un ballon de rugby, un soleil, des nuages, un chapeau, une main avec l'index pointé, un porte-voix, un sac de sport, une tornade, une mouche.

3.5.3. Le joueur gratte le ballon et découvre 4 symboles. La 4^{ème} surface de jeu du ticket est gagnante dans les cas suivants :

Si le joueur découvre 1 ballon de rugby, il gagne 5 euros.

Si le joueur découvre 2 ballons de rugby, il gagne 50 euros.

Si le joueur découvre 3 ballons de rugby, il gagne 500 euros.

Si le joueur découvre 4 ballons de rugby, il gagne 10 000 euros.

La 4^{ème} surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

3.5.4. Si sur un ticket, les symboles sont absents, incomplets ou ne correspondent pas à ceux mentionnés au sous-article 3.5.2. ci-dessus, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

3.6. 5^{ème} surface de jeu dénommée « Le score final »

3.6.1. Les zones à gratter de la 5^{ème} surface de jeu du ticket sont constituées de 7 cases d'un tableau d'affichage de résultats et portant chacune la mention « Grattez ici ».

3.6.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable des 4 cases correspondant à « Votre équipe » et « Adversaire » de la 1^{ère} mi-temps et de la 2^{ème} mi-temps sont des scores inscrits en nombre de points.

Les éléments inscrits sous la couche grattable des 2 cases « Gain » de la 1^{ère} mi-temps et de la 2^{ème} mi-temps sont une somme correspondant à l'un des lots mentionnés dans le tableau de lots à l'exclusion de toute autre somme.

Les éléments inscrits sous la couche grattable de la case « 3^{ème} mi-temps » sont un symbole figurant parmi la liste suivante : un coq, des poteaux de rugby, un arbitre, une gourde, un cornet de frites, un gobelet avec une paille, une écharpe ou une baguette de pain, ainsi qu'une somme correspondant à l'un des lots mentionnés dans le tableau de lots à l'exclusion de toute autre somme.

A chaque nombre de points inscrits horizontalement en chiffres, un nombre de points identique figurant verticalement lui correspond.

A chaque somme inscrite en chiffres, une inscription en lettres ou une inscription alphanumérique placée au-dessous ou au-dessus des chiffres lui correspond. Les correspondances entre les chiffres et les inscriptions sont les suivantes :

Aux chiffres :	correspondent les inscriptions :
5	CINQ
10	DIX
15	QUNZ
20	VINGT
30	TRENTE
60	SOIXNT
65	SNTCNQ
100	CENT
500	5CENT
1 000	MILLE
10 000	10MILLE

3.6.3. Le joueur gratte les cases du tableau d'affichage correspondant aux points marqués par son équipe et ceux de son adversaire pour la 1^{ère} mi-temps et la 2^{ème} mi-temps. S'il découvre que le nombre de points marqués par son équipe lors de la 1^{ère} mi-temps est supérieur à celui de son adversaire, le ticket est gagnant. S'il découvre que le nombre de points marqués par son équipe lors de la 2^{ème} mi-temps est supérieur à celui de son adversaire, le ticket est gagnant. Le montant du lot gagné est celui indiqué sous la case « Gain », qui peut être de 5 € 10 € 15 € 20 € 30 € 60 € 65 € 100 € 500 € 1 000 € ou 10 000 €, sous réserve que sa transcription en lettres ou alphanumérique soit conforme au tableau du sous-article 3.6.2.

Le joueur gratte ensuite la case correspondant à la 3^{ème} mi-temps. S'il découvre un coq, il gagne la somme associée qui peut être 5 € ou 15 €

La 5^{ème} surface de jeu du ticket est perdante dans tous les autres cas.

3.6.4. Si sur un ticket, les symboles sont absents, incomplets ou ne correspondent pas à ceux mentionnés au sous-article 3.6.2. ci-dessus, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

Fait à Paris, le 27 avril 2007.

Le Président-Directeur Général de LA FRANÇAISE DES JEUX

Christophe BLANCHARD-DIGNAC