RÈGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX
DENOMME AMIGO

(Applicable à compter du tirage n°24 du 5 juin 2023
Les tirages n°1 à 23 seront indisponibles le 5 juin 2023)

Sommaire

ARTICLE 1ER CADRE JURIDIQUE 2
ARTICLE 2 DESCRIPTION DU JEU 2
ARTICLE 3 PRISES DE JEU 2
ARTICLE 4 REÇU DE JEU 5
ARTICLE 5 MISES 5
ARTICLE 6 ENREGISTREMENT DES JEUX SUR LE SITE CENTRAL INFORMATIQUE DE LA FRANÇAISE DES JEUX 6
ARTICLE 7 TIRAGES 8
ARTICLE 8 LOTS 11
ARTICLE 9 RESULTATS 14
ARTICLE 10 PAIEMENT DES LOTS 14
ARTICLE 11 DELAIS DE PAIEMENT 18
ARTICLE 12 DONNEES A CARACTERE PERSONNEL 18
ARTICLE 13 RESPONSABILITE - RECLAMATIONS 20
ARTICLE 14 CAS DE FRAUDE 20
ARTICLE 15 MENTIONS LEGALES 20
ARTICLE 16 ADHESION AU REGLEMENT 20
ARTICLE 17 PUBLICATION, MODIFICATION ET RESILIATION DU REGLEMENT 21

Article 1er Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur les territoires de la France Métropolitaine, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélémy ainsi que de la Principauté de Monaco.
Un règlement particulier s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur le territoire de la Polynésie française.

Le présent règlement est pris en application du décret n°2019-1061 du 17 octobre 2019 relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de La Française des Jeux et du Pari mutuel urbain pris en application de l'ordonnance n°2019-1015 du 2 octobre 2019 réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard, du chapitre II ter du Titre II du Livre III du Code de la sécurité intérieure et de l'article 137 de la loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et à la transformation des entreprises, ainsi que :

- pour Saint-Barthélemy, de la convention signée par la collectivité de Saint-Barthélemy et La Française des Jeux, le 5 juillet 2011 ;
- pour Saint-Martin, de la convention signée par la collectivité de Saint-Martin et La Française des Jeux, le 28 juin 2013 ;
- pour la Principauté de Monaco, de la convention signée par la Société Hôtelière et de Loisirs de Monaco et la Française des jeux, le 1er juillet 1997, et de ses avenants.

1.2. Conformément aux articles L320-7 et L.320-8 du Code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard. En cas de doute sur l'âge du joueur, l'exploitant 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.

Les dates et heures mentionnées dans le présent règlement font référence aux dates et heures métropolitaines.

Article 2 Description du jeu

Amigo est un jeu de contrepartie.
Il consiste à faire enregistrer par le site central informatique de La Française des Jeux une Combinaison (tel que ce terme est défini au sous-article 3.1.4) de numéros contre paiement de la mise par le joueur. Les Combinaisons enregistrées participent à un tirage au sort qui détermine la Combinaison gagnante et les lots sont définis selon les dispositions de l'article 8.

Les opérations d'enregistrement de prises de jeu, de tirage et de paiement éventuel de lots participent de l'objet principal du contrat liant La Française des Jeux au joueur. Seule une défaillance imputable à La Française des Jeux au titre de ces opérations pourra engager sa responsabilité.

Article 3 Prises de jeu

Un joueur peut participer au jeu Amigo, soit en utilisant un bulletin de prises de jeu mis gratuitement à la disposition des joueurs dans les points de vente Amigo agréés de La Française des Jeux, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de Combinaisons dit Système Flash® disponible dans les points de vente Amigo agréés de La Française des Jeux. Le joueur peut également préparer à l'avance sa prise de jeu depuis l'application de la Française des jeux conformément au sous-article 3.3.

3.1. Prise de jeu par bulletin

3.1.1. Il est mis à la disposition des joueurs dans les points de vente Amigo agréés de La Française des Jeux des bulletins Amigo comportant trois zones à renseigner : la première zone est composée de la matrice principale de jeu, la deuxième zone est relative au choix du montant de la mise par tirage, la troisième et dernière zone correspond au choix du nombre de tirage(s) auquel le joueur souhaite participer.

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 vente Amigo agréé de La Française des Jeux, des données de jeu sélectionnées par le joueur sur le bulletin. Ces bulletins sont uniquement destinés à cet enregistrement. Ils restent la propriété de La Française des Jeux et ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord expressément donné par La Française des Jeux.

3.1.3. Pour remplir un bulletin, le joueur doit choisir une Combinaison (tel que ce terme est défini ci-dessous au sous article 3.1.4), le montant de sa mise par tirage et le nombre de tirage(s) au(x)quel(s) il participe.

3.1.4. Une « Combinaison » est constituée par 7 numéros, compris entre 1 et 28, sélectionnés dans la matrice principale du jeu. Dans la matrice principale du jeu, le joueur coche 7 cases en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Chaque case représente un nombre.

3.1.5. Dans la deuxième zone, le joueur choisit ensuite, pour la Combinaison sélectionnée, le montant de sa mise (2€, 4€, 6€ ou 8€).

3.1.6. Dans la troisième zone, le joueur doit cocher le nombre de tirages successifs auquel il souhaite participer, en traçant une croix à l'intérieur de la case de son choix. Le joueur peut choisir de participer aux 1 ou 2 prochains tirages (ci-après dénommé Abonnement) à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu et dans les conditions définies aux sous-articles 6.1.1 et 6.5.

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

3.1.8. 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.

3.1.9. Les informations figurant sur le bulletin n'ont pas de valeur contractuelle et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

3.1.10. Les dispositions des articles 3.1.1 à 3.1.9 s'appliquent sous réserve de la limitation précisée à l'article 6.4.

3.2. Prise de jeu par le Système Flash®

Le joueur utilisant le Système Flash® doit notifier son choix au responsable du point de vente.
Grâce au Système Flash®, le joueur peut demander, dans un point de vente Amigo agréé de La Française des Jeux, la génération aléatoire d'une Combinaison, par le terminal de prises de jeu, permettant de participer à un ou plusieurs tirage(s) dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.
Le joueur peut également remettre au responsable du point de vente un bulletin partiellement coché et demander la génération aléatoire, par le terminal de prises de jeu, du nombre de numéros nécessaire pour réaliser une Combinaison, permettant de participer à un ou plusieurs tirage(s), dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.
Lorsque le joueur utilise le Système Flash®, il indique le montant de sa mise (2€, 4€, 6€ ou 8€) et son choix de participer à 1 ou 2 tirage(s) consécutifs à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu et dans les conditions définies aux sous-articles 6.1.1 et 6.5.

3.3 Préparation de la prise de jeu

Depuis l'application de La Française des Jeux mise à sa disposition et accessible depuis différents supports numériques ainsi que d'un QR code disponible dans certains points de vente renvoyant vers une page dédiée du site www.fdj.fr, le joueur peut préparer sa prise de jeu avant de se rendre en point de vente pour enregistrer celle-ci.

Le joueur peut préparer sa prise de jeu selon les mêmes possibilités de jeux que celles offertes par le bulletin Amigo. Les Combinaisons ainsi préparées peuvent également être générées aléatoirement par Système Flash®.

Le joueur peut ensuite générer à partir de la prise de jeu ainsi préparée, un code, puis se rendre dans un point de vente équipé d'un terminal adapté permettant au joueur de scanner ce code et ainsi d'enregistrer sa prise de jeu conformément aux dispositions de l'article 6 du présent règlement.

Le code généré n'est aucunement une prise de jeu et à ce titre ne peut servir ni de preuve de prise de jeu, ni de preuve de gain.

Le reçu de jeu sera exigé pour le paiement des gains conformément aux dispositions des articles 10 et 11 du présent règlement.

Article 4 Reçu de jeu

4.1. Un reçu de jeu édité sur support papier par le terminal informatique du point de vente Amigo agréé de La Française des Jeux est remis au joueur après enregistrement de ses données de jeux par le système informatique central de La Française des Jeux, conformément à l'article 6 du présent règlement et versement du montant de la mise par le joueur.

4.2. Sur le reçu Amigo, sont indiqués notamment :
- la date d'enregistrement du jeu (date correspondant à celle du point de vente local),
- le numéro correspondant au point d'enregistrement,
- le numéro séquentiel,
- le logo Amigo ou le nom de ce jeu,
- la date du jour du ou des tirage(s) auquel le reçu participe (date correspondant à celle de la France métropolitaine),
- le(s) numéro(s) du ou des tirage(s) auxquels il participe,
- une mention indiquant « date de tirage(s) métropolitaine »,
- les numéros joués compris entre 1 et 28,
- la mise par tirage,
- le nombre de tirages auxquels le reçu participe,
- le montant total à payer.

4.3. Tout reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code 2D, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.

4.4. Dès la remise du reçu par le responsable du point de vente Amigo, le joueur doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le reçu sont conformes à la combinaison choisie, au montant de la mise par tirage et au nombre de tirages correspondants à son choix. Toute réclamation à ce sujet doit être immédiatement formulée auprès du responsable du point de vente Amigo ayant délivré le reçu ; aucune réclamation à cet égard ne sera acceptée après le premier tirage auquel a participé le reçu.

4.5. Tout reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement ne sera pas valable, sans préjudice des poursuites prévues à l'article 14 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

Par Mise Unitaire, il est entendu, dans le présent règlement, une mise de deux (2) Euros pour une Combinaison (ou 200 F CFP pour les mises enregistrées en Polynésie française). Ainsi, une mise de 8 € pour une Combinaison correspond à 4 Mises Unitaires pour cette Combinaison.

Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin, Système Flash®, préparation à la prise de jeu), la mise par tirage est, au choix du joueur, de 2€, 4€, 6€ ou 8€.Le joueur utilisant un bulletin doit confirmer son choix en traçant une croix à l'intérieur de la case correspondante située dans la deuxième zone du bulletin. Le joueur utilisant le Système Flash® doit notifier son choix au responsable du point de vente. Pour la préparation à la prise de jeu décrite au sous-article 3.3, le joueur choisit le montant de la mise en sélectionnant la case correspondante. Le montant à payer par le joueur correspond à la mise choisie multipliée par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer.

Conformément aux dispositions du Code monétaire et financier, pour les prises de jeux dont la mise totale est supérieure ou égale à 2 000 €, le joueur 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, la copie de la pièce d'identité ainsi que le montant des sommes misées et de conserver ces données pendant cinq ans.
Le cas échéant, en application des dispositions du Code monétaire et financier, ces données peuvent être communiquées aux services et organismes habilités mentionnés dans ces dispositions.

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. Une journée de tirages est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus, et est comprise entre 00 heure 00 et 23 heures 55, selon l'horaire métropolitain. Une période d'interruption des prises de jeu est instituée au sein d'une journée de tirage pour une période d'environ 3 heures entre 1H00 et 4H00 inclus selon l'horaire d'hiver et entre 2H00 et 5H00 inclus selon l'horaire d'été.
Les tirages disponibles et les heures effectives d'enregistrement de prises de jeu sont différents selon les territoires d'enregistrement des prises de jeux (différence de fuseau horaire) et sont détaillés au sous-article 7.2. Un joueur ne peut participer qu'aux tirages Amigo dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement.
Néanmoins, quel que soit le lieu d'enregistrement des prises de jeux, celles-ci ne peuvent être enregistrées qu'à l'intérieur d'une même journée de tirage.
De même, dans les territoires de la Métropole, de la Principauté de Monaco, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélémy, les prises de jeux ne peuvent être enregistrées qu'à l'intérieur du créneau horaire compris entre 6h00 et 21h00, selon l'horaire local propre à chacun de ces territoires.
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 Combinaisons jouées ne participent au(x) tirage(s) Amigo 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 prise de jeu participe au(x) tirage(s) Amigo pour le(s)quel(s) elle a été enregistrée et scellée informatiquement, le(s) numéro(s) du tirage et le 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. De convention expresse entre le joueur et La Française des Jeux, en cas de contestation entre les parties portant sur une divergence entre les informations portées sur un reçu de jeu et celles enregistrées et scellées par le système informatique de La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi ; sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de La Française des Jeux

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 10.1.2, 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

6.3.1. L'annulation d'une prise de jeu Amigo est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu avant le 1er tirage auquel le reçu participe et ce, dans la limite des heures d'ouverture du point de vente. Ensuite, aucune annulation n'est possible. Le reçu annulé est conservé et remboursé par le responsable du point de vente. Aucun autre processus d'annulation n'est admis.

6.3.2. Les prises de jeu effectuées dans un point de vente qui ont fait l'objet d'une opération d'annulation, et dont les informations d'annulation ont été enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux avant le 1er tirage auquel le reçu aurait participé ne participent pas au(x) tirage(s) concerné(s).

6.4. Comptage et plafonnement en temps réel des Mises unitaires jouées pour une Combinaison

Un compteur est associé à chaque Combinaison pour chaque tirage auquel le reçu participe. Le compteur s'incrémente en fonction du nombre de Mises unitaires jouées pour un tirage donné. Le nombre de Mises unitaires est fonction du montant total de la

mise par Combinaison jouée. Ainsi, pour une Combinaison avec une mise de 6 €, le compteur s'incrémente de 3 pour chaque tirage auquel le reçu participe.
Le nombre total de Mises unitaires correspondant à une même Combinaison ne peut être supérieur à 50 par tirage Amigo. En conséquence, pour chaque tirage Amigo, le système informatique de La Française des Jeux calcule le cumul de Mises unitaires jouées. A chaque tentative de validation de prise de jeu, le système informatique calcule pour chaque Mise unitaire la nouvelle valeur du compteur. Si, pour une Combinaison jouée sur un tirage donné, la valeur du compteur dépasse 50, la prise de jeu est intégralement rejetée et aucun reçu n'est délivré au joueur. Ce plafond est commun pour les territoires dans lesquels le jeu est proposé.

6.5 Rejet partiel des prises de jeu avec Abonnement

L'enregistrement d'une prise de jeu avec Abonnement est partiellement accepté lorsque le premier tirage de la prise de jeu précède l'intervalle de 15 minutes telle que défini au sous-article 7.3. Dans ce cas, la prise de jeu n'est acceptée que pour le premier tirage et le second tirage est rejeté.
Par exemple, si un joueur souhaite enregistrer une prise de jeu participant à deux tirages en France métropolitaine et que le premier tirage de participation est le tirage n°44 alors la prise de jeu du joueur n'est enregistrée que pour le tirage n°44 et est refusée pour le tirage n°45. Ce second tirage n°45 n'est en effet pas disponible sur ce territoire en raison de l'intervalle de 15 minutes entre deux tirages effectivement accessibles en métropole conformément au sous-article 7.2.

Article 7 Tirages

7.1. Chaque journée de tirage est constituée de 250 tirages, numérotés de 001 à 250 inclus.

7.2. Les tirages du jeu Amigo sont en tout ou partie communs à la Métropole, à la Principauté de Monaco, aux départements d'Outre-Mer et collectivités d'Outre-Mer visés à l'article 1.1. et à la Polynésie française. Les tirages disponibles et les heures effectives de prises de jeu sont différents selon les lieux. Les prises de jeu sont autorisées selon les modalités suivantes :

En heures d'hiver, l'enregistrement d'une prise de jeu n'est autorisé que	
°pendant la période d'enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 011	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin, en Guyane et en Polynésie française
012 à 020	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
021 à 022	uniquement en Polynésie française
023 à 032	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
033 à 034	uniquement en Polynésie française
035	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
036 à 044	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française

045 à 046	uniquement en Polynésie française
047 à 056	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
057 à 058	uniquement en Polynésie française
059 à 068	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
069 à 070	uniquement en Polynésie française
071 à 080	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, et en Polynésie française
081 à 082	uniquement en Polynésie française
083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
084 à 092	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
093 à 094	uniquement en Polynésie française
095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
96 à 104	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
105 à 106	uniquement à la Réunion
107 à 116	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
117 à 118	uniquement à la Réunion
119 à 128	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
129 à 130	uniquement à la Réunion
131 à 140	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
141 à 142	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
143 à 152	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
153 à 154	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
155	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
156 à 164	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
165 à 166	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
167 à 176	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
177 à 178	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
179	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
180 à 188	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
189 à 190	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, en Guyane et en Polynésie française
191 à 215	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
216 à 250	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française.

En heures d'été, l'enregistrement d'une prise de jeu n'est autorisé que	
pendant la période d'enregistrement des tirages suivants	dans les zones suivantes :
001 à 023	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint-Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française
024 à 032	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
033 à 034	Uniquement en Polynésie française
035	Uniquement à la Réunion et en Polynésie française
036 à 044	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
045 à 046	uniquement en Polynésie française
047 à 056	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
057 à 058	uniquement en Polynésie française
059 à 068	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
069 à 070	uniquement en Polynésie française
071 à 080	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, et en Polynésie française
081 à 082	uniquement en Polynésie française
083 à 092	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
093 à 094	uniquement en Polynésie française
095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
96 à 104	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
105 à 106	uniquement en Polynésie française
107	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
108 à 116	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
117 à 118	uniquement à la Réunion
119 à 128	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
129 à 130	uniquement à la Réunion
131 à 140	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
141 à 142	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
143 à 152	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
153 à 154	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
155 à 164	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane
165 à 166	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco et à la Réunion
167	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin et en Guyane

168 à 176	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
177 à 178	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
179 à 188	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
189 à 190	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
191	sur l'ensemble des points de vente AMIGO
192 à 200	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
201 à 202	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, en Guyane et en Polynésie française
203 à 215	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française
216 à 250	uniquement à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélémy, à Saint Martin, en Guyane et en Polynésie française

7.3. Sur les territoires de la Métropole, de la Principauté de Monaco, de Guadeloupe, de Martinique, de Guyane, de la Réunion, de Saint Martin, de Saint Barthélémy, entre 6h00 et 14h00, selon l'horaire local de chacun de ces territoires, un intervalle de 15 minutes par heure est instauré entre deux tirages effectivement accessibles sur le territoire d'enregistrement de la prise de jeu pendant le dernier quart d'heure de chaque heure.

7.4. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s).

7.5. Les tirages Amigo sont effectués par moyen informatique, par désignation au hasard de 12 numéros parmi 28 compris entre 1 et 28 selon les modalités suivantes :

i) dans un premier temps, 7 numéros BLEUS
ii) dans un second temps, 5 numéros JAUNES.

7.6. Les 250 tirages ont lieu tous les jours de la semaine et toutes les 5 minutes pendant la journée de tirages définie au sous-article 6.1.1, en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 7.7 et 7.8 ci-dessous.

7.7. 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 immédiatement réalisé pour les prises de jeu considérées.

Si cette annulation provoque un retard par rapport à l'horaire des tirages, il est fait application du sous-article 7.8 ci-dessous.

7.8. Si, exceptionnellement, un ou plusieurs tirages pour lesquels des prises de jeu sont enregistrées ne peuvent être effectués à la minute prévue, ils seront effectués, dès que possible dans l'ordre prévu. Pour les tirages pour lesquels aucune prise de jeux n'est enregistrée, La Française Des Jeux se réserve la possibilité de ne pas effectuer le(s) tirage(s) concerné(s).

Article 8 Lots

8.1. Tableaux de lots

Une Combinaison est déclarée gagnante au jeu Amigo pour un montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau de lots Amigo ci-dessous :

Total bons N°	N° bleus gagnants	N° jaunes gagnants	1 chance sur	Gains pour une mise par tirage de :			
				2 €	*4 €*	*6 €*	*8 €*
7	7	0	1 184 040,00	25 000 €	50 000 €	75 000 €	100 000 €
	6	1	33 829,71	500 €	1 000 €	1 500 €	2 000 €
	5	2	5 638,29	120 €	240 €	360 €	480 €
	4	3	3 382,97	100 €	200 €	300 €	400 €
	3	4	6 765,94	100 €	200 €	300 €	400 €
	2	5	56 382,86	100 €	200 €	300 €	400 €
6	6	0	10 571,79	250 €	500 €	750 €	1 000 €
	5	1	704,79	55 €	110 €	165 €	220 €
	4	2	211,44	20 €	40 €	60 €	80 €
	3	3	211,44	15 €	30 €	45 €	60 €
	2	4	704,79	15 €	30 €	45 €	60 €
	1	5	10 571,79	15 €	30 €	45 €	60 €
5	5	0	469,86	50 €	100 €	150 €	200 €
	4	1	56,38	8 €	16 €	24 €	32 €
	3	2	28,19	3 €	6 €	9 €	12 €
	2	3	46,99	3 €	6 €	9 €	12 €
	1	4	281,91	3 €	6 €	9 €	12 €
	0	5	9 867,00	3 €	6 €	9 €	12 €
4	4	0	60,41	5 €	10 €	15 €	20 €
	3	1	12,08	2 €	4 €	6 €	8 €
	2	2	10,07	2 €	4 €	6 €	8 €
	1	3	30,21	2 €	4 €	6 €	8 €
	0	4	422,87	2 €	4 €	6 €	8 €

Les différents lots mentionnés dans le tableau figurant au sous-article 8.1 ne se cumulent pas au titre d'un tirage pour une même Combinaison. Une Combinaison ne pouvant bénéficier que d'un seul lot, une Combinaison n'est gagnante que pour le lot ayant la valeur la plus élevée.

8.2. Plafonnement du total des gains au titre d'un tirage

En application de l'article D322-14 du Code de la sécurité intérieure, les gains effectivement versés aux gagnants au titre d'un tirage du jeu Amigo sont plafonnés à 100 000 000 € (cent millions d'euros). Le total des gains dus est calculé selon les lots mentionnés au sous-article 8.1.

Si ce total excède 100 000 000 €, le montant de chacun des lots sera réduit à due proportion, de telle sorte que le total des lots n'excède pas ledit plafond.

La réduction du montant de chacun des lots s'effectuera par application du calcul ci-après : le montant dû de chacun des lots sera égal au montant du lot mentionné sur le tableau de lots multiplié par le montant du plafond divisé par le montant total des lots, exprimés en euros, qui ont été obtenus lors du tirage considéré, en application du tableau de lots. Il sera ensuite procédé à un arrondissement du montant obtenu au dixième de centime d'euro inférieur sauf pour les lots d'une valeur égale ou inférieure à dix centimes d'euro pour lesquels il sera procédé à un arrondissement du montant obtenu au centime d'euro inférieur.

Ces plafonds sont communs pour les territoires cités au sous-article 1.1, y compris la Polynésie française.

8.3. Animations commerciales

8.3.1. Des animations commerciales portant sur le jeu Amigo peuvent être organisées temporairement dans les conditions et selon les mécaniques décrites ci-dessous.

8.3.2. Un avis relatif à chaque animation commerciale (ci-après désignée l'« Animation ») est publié sur le site www.fdj.fr et précise la mécanique conformément au sous-article 8.3.3, les territoires et dates locales de l'Animation ainsi que les numéros de tirage concernés sur chacun des territoires de l'Animation.

8.3.3. Pour une Animation, l'une des mécaniques décrites ci-dessous peut être proposée :

8.3.3.1. « Gagnez avec 0 bon numéro » : un nouveau rang de gains est ajouté aux tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Animation. Pendant la période de l'Animation et pour les prises de jeu réalisées pour les tirages concernés, les joueurs n'ayant aucun bon numéro à un tirage gagnent le montant de la mise liée à cette combinaison pour ce tirage multiplié par 10. Les probabilités d'obtenir ce nouveau rang de gain sont de 1 chance sur 103,5. Durant la période de l'Animation et pour les tirages concernés, les probabilités d'obtention d'un gain tous rangs de gains confondus sont de 1 chance sur 2,97.

8.3.3.2. « Gagnez dès 3 bons numéros bleus » : un nouveau rang de gains est ajouté aux tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Animation. Pendant la période de l'Animation et pour les prises de jeux réalisées pour les tirages concernés, les joueurs ayant 3 bons numéros BLEUS gagnants et 0 bon numéro JAUNE à un tirage gagnent le montant de leur mise liée à cette combinaison pour ce tirage. Les probabilités d'obtenir ce nouveau rang de gain sont de 1 chance sur 18,59. Durant la période de l'Animation et pour les tirages concernés, les probabilités d'obtention d'un gain tous rangs de gains confondus sont de 1 chance sur 2,62.

8.3.3.3. « Rang 1 X 2 » : pour les tirages quotidiens Amigo précisés dans l'avis de l'Animation, le montant du premier rang de gains correspondant à 7 numéros BLEUS gagnants est multiplié par deux. Par dérogation au sous-article 8.1, la valeur de ce rang de gains dépend de la mise par tirage figurant dans le tableau ci-dessous :

Total bons N°	**N° BLEUS gagnants**	**N° JAUNES gagnants**	**Probabilité 1 chance sur**	**Gains pour une mise de :**			
				2 €	**4 €**	**6 €**	**8 €**
7	7	0	1 184 040	50 000 €	100 000 €	150 000 €	200 000 €

8.3.4. L'Animation ne s'applique pas aux prises de jeux réalisées durant la période de l'Animation pour les tirages autres que ceux identifiés dans l'avis de l'Animation.

8.3.5. Une Animation peut être arrêtée prématurément par La Française des Jeux, en cas d'incident technique rendant impossible sa poursuite dans le respect des présentes dispositions.

Article 9 Résultats

Seuls font foi les résultats des tirages scellés et horodatés informatiquement sur le système informatique de La Française des Jeux, dans les conditions prévues au sous-article 6.2.2.

Le résultat des tirages et le montant des lots par rang peuvent être communiqués dans tous les points de vente Amigo agréés par La Française des Jeux, sont accessibles sur le site internet www.fdj.fr rubrique « résultats Amigo » avant l'expiration du délai mentionné au sous article 10.1.2 et sont disponibles sur simple demande auprès de Service Clients FDJ, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.

Article 10 Paiement des lots

10.1. Dispositions générales

10.1.1. Chaque joueur doit faire constater que son reçu, en tant que support de jeu, est gagnant au titre d'un tirage, dans un point de vente Amigo agréé ou dans un centre de paiement de La Française des Jeux. Les mineurs, même émancipés, ne pouvant prendre part à des jeux d'argent et de hasard, un mineur ne peut être gagnant au jeu Amigo proposé par la Française des Jeux. Les gains ne sont remis qu'à des personnes physiques majeures.

10.1.2. En application de l'article 13 du décret n°2019-1061 du 17 octobre 2019, le présent règlement fixe le délai de forclusion relatif au paiement des gains du jeu Amigo à 60 jours à compter de la date du dernier tirage auquel le reçu participe, dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Amigo ou des centres de paiement. Ainsi, le joueur doit réclamer son gain et faire la preuve de sa qualité de gagnant avant l'expiration de ce délai.
L'expiration de ce délai entraîne de plein droit la forclusion conventionnelle du droit au paiement du gain pour le joueur ; en conséquence, celui-ci sera privé de tout droit afférent au paiement du gain du reçu sans mise en demeure préalable ni notification préalable.
Durant ce délai, le joueur peut obtenir le paiement de son gain exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier et non déchiré, exempt de toute modification, après vérification de l'enregistrement des données de jeux qu'il comporte conformément à l'article 6 et après contrôle de son authenticité, de son absence d'annulation et vérification, au moyen des informations enregistrées sur le système

informatique central de La Française des Jeux qui seules font foi en matière de paiement des gains dans les conditions prévues au sous-article 6.2.2.
Toutefois, un reçu détérioré mais dont les éléments d'identification subsisteraient pourra être envoyé par le joueur à Service Clients FDJ, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9, avant l'expiration du délai mentionné au présent article. Le Service Clients FDJ est seul habilité, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

La remise du reçu tel que défini au présent article constitue le seul mode de preuve admis de la qualité de gagnant.

Cependant, dans l'hypothèse où, au cours du délai de 60 jours, un joueur invoque la perte ou le vol du reçu, et que le reçu n'a pas été présenté au paiement à l'expiration du délai de 60 jours, il pourra apporter à La Française des Jeux les preuves permettant d'attester de sa qualité de gagnant par tout autre moyen.
La Française des Jeux procédera à la vérification de la cohérence de ces preuves avec les informations figurant dans son système informatique central.

Si un tiers invoque la perte, le vol du reçu ou plus généralement la mauvaise foi du détenteur du reçu ayant réclamé le paiement du gain, un mode de preuve autre que la présentation du reçu ne pourra être admis qu'en l'absence de paiement préalable effectué par La Française des Jeux.

Au regard des éléments de preuve apportés par le tiers, La Française des Jeux pourra :
- si ces éléments de preuve sont crédibles et correspondent aux informations enregistrées dans son système informatique central, être amenée à suspendre le paiement du gain au détenteur du reçu conformément aux dispositions du sous-article 11.3 ;
- si les éléments de preuve apportés par le tiers ne sont pas crédibles et/ou ne correspondent pas aux informations enregistrées dans le système informatique central de La Française des Jeux, procéder au paiement du gain du détenteur du reçu.

Les gains ne sont payables qu'une seule fois par La Française des Jeux et le premier paiement est libératoire.

10.1.3 Les modalités de paiement des lots varient selon le montant des lots afférents à un même reçu. Ce montant peut être constitué d'un (ou plusieurs) gain(s)à un (ou plusieurs) tirage(s).

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

10.1.5 Depuis l'application de la Française des jeux, le joueur peut obtenir des informations liées aux gains d'une prise de jeu effectuée en point de vente.
Ces informations sont fournies à titre indicatif et ne peuvent servir ni de preuve de prise de jeu, ni de preuve de gain.
Le reçu de jeu sera exigé pour le paiement des gains conformément au sous-article 10.1.2.

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

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est inférieur ou égal à 300 € sont payables en espèces dans tous les points de vente Amigo agréés.

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

Les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 300 euros et inférieur à 1 000 000 euros sont payables par virement bancaire selon les modalités détaillées ci-après.

Les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur ou égal à 1 000 000 euros sont payables au choix de La Française des jeux par virement bancaire ou par chèque selon les modalités définies ci-après.

10.3.1. Paiement par virement bancaire

Le paiement par virement bancaire pour les lots afférents à un même reçu dont le montant est supérieur à 300 € peut être effectué :

- dans les points de vente proposant le jeu « Amigo » jusqu'à 30 000 € inclus
- et dans tous les centres de paiement.

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

10.3.2. Paiement par chèque

Le paiement par chèque n'est proposé que pour les lots supérieurs ou égaux à 1 000 000 euros et sera effectué par le Service Grands Gagnants de La Française des Jeux.
En cas de paiement par chèque, le gagnant doit indiquer à La Française des Jeux l'ordre auquel le chèque doit être établi.
A cet effet, le gagnant indiquera son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance.

10.3.3. Conformément aux dispositions du Code monétaire et financier, pour le paiement des lots dont la somme est supérieure ou égale à 2 000 €, le gagnant doit justifier de son identité par la présentation d'un document écrit probant. La Française des Jeux est tenue d'enregistrer les coordonnées de ces joueurs ainsi que le montant des sommes qu'ils ont gagnées et de conserver ces données pendant 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.

10.4. Dispositions applicables en cas de pluralité de gagnants

En cas de pluralité de gagnants, les lots inférieurs à 1 000 000 euros sont payables par virement bancaire :

- dans les points de vente proposant le jeu « Amigo » pour les lots d'un montant inférieur ou égal à 30 000 € ;
- et dans tous les centres de paiement.

Pour les lots supérieurs ou égaux à 1 000 000 €, en cas de pluralité de gagnants, le paiement des lots s'effectue soit par chèque, soit par virement bancaire selon les modalités définies ci-après. Un seul moyen de paiement peut être utilisé pour l'ensemble des co-gagnants. Le moyen de paiement peut dépendre du nombre de co-gagnants.
Dans tous les cas, la personne présentant le 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, leur date et lieu de naissance et leur quote-part du lot.
Lorsque le montant total du lot est supérieur ou égal à 2 000 €, conformément au sous article 10.3.3, la personne présentant le reçu doit justifier de son identité et de celles des divers co-gagnants par la présentation d'un document d'identité écrit probant pour chaque gagnant.

Lorsque le nombre de co-gagnants est supérieur à 12 pour les paiements par chèque et à 7 pour les paiements par virement les délais de paiement prévus à l'article 10.1.2 seront prorogés de quelques jours.

10.4.1. Paiement par chèque

La Française des Jeux établit les chèques au nom des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif. Les chèques seront remis à la personne majeure présentant le reçu.
La Française des Jeux effectue un paiement par chèque à chacune des personnes indiquées sur le formulaire de paiement collectif dès lors que le lot remporté par l'ensemble des co-gagnants est supérieur ou égal à 1 000 000 euros.

10.4.2. Paiement par virement bancaire

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

A cet effet, la personne présentant le reçu indiquera sur le formulaire les nom, prénom, date et lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Elle précisera également le numéro d'identification du compte (RIB/IBAN) sur lequel les virements des divers co-gagnants doivent être effectués et domicilié dans un établissement bancaire établi soit dans l'un des Etats membres de l'Union européenne, soit dans les pays membres de l'Association européenne de libre-échange, soit à Monaco.
Le responsable du centre de paiement imprimera un récapitulatif des informations fournies par la personne présentant le reçu qui doivent être validées par celle-ci. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable remettra à cette même personne une attestation pour chaque co-gagnant. Le premier jour ouvré suivant la présentation du

reçu, La Française des Jeux transmet aux banques des co-gagnants l'ordre de virement au profit des co-gagnants bénéficiaires.

Article 11 Délais de paiement

11.1. Les lots Amigo résultant des Combinaisons gagnantes suivantes, relatifs à un reçu de jeu, sont normalement mis en paiement dès le lendemain matin selon l'horaire métropolitain (dans la limite des heures d'ouverture des points de vente Amigo, ou des centres de paiement de La Française des Jeux) suivant la journée de tirages auquel le reçu participe, et jusqu'au soixantième jour suivant la date de la journée de(s) tirage(s) au(x)quel(s) le reçu participe :

- 7 n° BLEUS gagnants et 0 n° JAUNE gagnant,
- 6 n° BLEUS gagnants et 1 n° JAUNE gagnant,
- 6 n° BLEUS gagnants et 0 n° JAUNE gagnant.

11.2. Les lots Amigo résultant des autres Combinaisons gagnantes (telles que détaillées à l'article 8.1.1.) sont payables dans les minutes suivant le dernier tirage auquel le reçu de jeu a participé et jusqu'au soixantième jour suivant la date de ce tirage. Lorsqu'un même reçu de jeu comporte des lots payables suivant des délais différents, les délais de l'article 11.1 s'appliquent pour la totalité des lots afférents à ce reçu de jeu. En cas d'application de l'article 8.2, le paiement s'effectuera dès que possible, la date définie ci-dessus restant inchangée.

11.3. Ce délai de paiement peut toutefois être porté à 10 jours ouvrés pour des raisons techniques, voire prorogé à titre exceptionnel, notamment en cas de doute sur la qualité de gagnant du détenteur du reçu lié à une déclaration de perte ou de vol du reçu effectué par un tiers et portée à la connaissance de La Française des jeux ou à toute autre raison et afin de permettre à la Française des jeux de respecter ses obligations mentionnées dans le Code monétaire et financier et aux articles L. 320-3, L.320-4 et L.320-8 du Code de la sécurité intérieure.

A ce titre, La Française des jeux pourra procéder à la vérification des déclarations du détenteur du reçu, notamment en comparant celles-ci aux données enregistrées dans son système informatique central.

Article 12 Données à caractère personnel

En application de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés ainsi que du Règlement 2016/679 du Parlement Européen et du Conseil du 27 avril 2016 (« RGPD »), le joueur est informé de ce qui suit :

La communication par les gagnants des données à caractère personnel visées aux articles 10 et 11 est obligatoire et conditionne la prise en compte de la demande de paiement des gains. Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre au joueur d'obtenir le paiement de ses gains.

Ces données peuvent être utilisées par La Française des Jeux pour adresser, au numéro de téléphone fixe ou au numéro de téléphone mobile du joueur, sur son adresse électronique, ou son adresse postale, des messages liés à la gestion du versement de son

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

Dans le cadre de l'accueil et du suivi personnalisé des gagnants d'un lot d'un montant exceptionnel, La Française des Jeux pourra être amenée à recueillir auprès des gagnants des données à caractère personnel supplémentaires aux fins de suivi et d'accompagnement des gagnants et à des fins de statistiques internes. La communication de ces données est facultative. Le défaut de communication de ces données a pour conséquence de ne pas permettre aux gagnants de bénéficier des mesures de suivi et d'accompagnement personnalisé proposées par La Française des Jeux.

En application des dispositions légales et réglementaires applicables en matière de lutte contre la fraude, le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme, La Française des Jeux est susceptible de procéder à différents contrôles sur les données personnelles communiquées par les joueurs, en particulier en ce qui concerne les obligations au titre du Code monétaire et financier telles que précisées aux articles 5 et 10.

Les opérations effectuées par les joueurs auprès du Service Clients FDJ font l'objet d'un traitement nécessaire à la gestion de la relation clients et prospects. Les communications téléphoniques avec le Service Clients FDJ sont susceptibles d'être enregistrées à des fins d'amélioration de la qualité de service.

Les données des gagnants sont conservées par La Française des Jeux pendant cinq ans à compter de la collecte.

Les données à caractère personnel des joueurs sont traitées par La Française des Jeux, étant précisé qu'elles peuvent être transmises aux autorités légalement habilitées dans le cadre de leur mission, ainsi qu'aux sous-traitants de La Française des Jeux à des fins de traitement interne pour le compte de La Française des Jeux.

La Française des Jeux veille à mettre en œuvre des mesures de contrôle techniques, physiques et organisationnelles appropriées pour assurer la sécurité et la confidentialité des données, notamment afin de les protéger contre toute perte, destruction accidentelle, altération, et accès non autorisés.

Conformément aux dispositions légales et règlementaires applicables en matière de données à caractère personnel, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification ou d'effacement des données le concernant. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire de contact dédié dans la rubrique « Besoin d'aide/Contactez-nous » : Comment exercer mes droits informatique et libertés ? sur les site et application de La Française des jeux.

Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationales de l'Informatique et des Libertés : www.cnil.fr.

Article 13 Responsabilité - Réclamations

13.1. La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable de tout dommage résultant d'une panne technique ou d'une atteinte au système de traitement automatisé de données, de difficultés provenant du réseau de transmission de données, d'une interruption temporaire ou d'un arrêt définitif du jeu, dont l'origine serait imputable à un tiers ou à un événement de force majeure, d'un virus, d'un bogue ou de tout fait hors de son contrôle ou de tout événement revêtant les caractéristiques de la force majeure ou du fait d'un tiers.

13.2. Sous réserve du sous-article 4.4, les réclamations sont à adresser par écrit à La Française des Jeux, au Service Clients FDJ (n° de téléphone 0 969 36 60 60, du lundi au samedi de 9 heures à 21 heures et les jours fériés de 14 heures à 18 heures, appel non surtaxé) TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9. Le reçu doit être joint à la lettre de réclamation.

13.3. Sous réserve d'avoir préalablement sollicité le Service Clients FDJ et dans le cas où le joueur ne serait pas pleinement satisfait de la réponse apportée par celui-ci, le joueur peut saisir gratuitement le médiateur de l'Autorité nationale des jeux – Autorité nationale des jeux – 99-101 rue Leblanc – 75015 Paris – France (www.mediateurdesjeux.fr) dans l'année qui suit sa demande écrite auprès de La Française des Jeux.

Article 14 Cas de fraude

Toute fraude ou tentative de fraude et plus généralement toute infraction, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions pénales en vigueur.

Article 15 Mentions légales

La Française des Jeux est une société anonyme au capital de 76 400 000 euros dont le siège social est situé 3-7 Quai du Point du Jour CS 10177 92643 Boulogne-Billancourt Cedex. La Française des Jeux est inscrite au RCS de Nanterre sous le numéro 315 065 292. Son représentant légal est Madame Stéphane Pallez, Présidente-Directrice Générale. Le numéro de téléphone est le 0 969 36 60 60 (appel non surtaxé). Le numéro de TVA est FR 49 315 065 292.

Article 16 Adhésion au règlement

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

Article 17 Publication, modification et résiliation du règlement

Le présent règlement sera publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

Le présent règlement pourra faire l'objet d'une résiliation par un avis publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

Fait le 10 octobre 2011, dont la dernière modification a eu lieu le 16 mars 2023,

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

C. LANTIERI