

RÈGLEMENT DU JEU DE LA FRANÇAISE DES JEUX DENOMME AMIGO PROPOSE EN POLYNESIE FRANÇAISE

Article 1er Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs ayant joué au jeu de loterie dénommé Amigo sur le territoire de la Polynésie française à compter du tirage n° 156 de la journée du 28 avril 2014.

Un règlement particulier s'applique aux joueurs ayant joué sur les territoires de la France métropolitaine, de Guadeloupe, de Guyane, de Martinique et de La Réunion, de Saint-Barthélemy, de Saint-Martin, ainsi que de la Principauté de Monaco.

Le présent règlement est 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, et par l'article 48 de la loi n°94-1163 du 29 décembre 1994 et de l'arrêté du 30 avril 2012 relatif au programme commercial de La Française des Jeux, ainsi que :

- de l'article 43 de la loi n° 89-935 du 29 décembre 1989,
- du décret n° 90-1155 du 20 décembre 1990
- et de la convention signée entre la Polynésie française et La Française des Jeux, le 27 décembre 2016.

1.2. Conformément à l'article 5 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée, 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.

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 validation Amigo agréés de La Pacifique des Jeux, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de Combinaisons dit Système Flash disponible dans les points de validation Amigo agréés de La Pacifique des Jeux.

3.1. Prise de jeu par bulletin

- 3.1.1. Il est mis à la disposition des joueurs dans les points de validation Amigo agréés de La Pacifique 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 validation Amigo agréé de La Pacifique 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 Pacifique des Jeux ou 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 (200 F.CFP, 400 F.CFP, 600 F.CFP, 800 F.CFP, 1 000 F.CFP ou 2 000 F.CFP).
- 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, 2, 3 ou 4 prochains tirages (ci-après dénommé Abonnement) à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie à l'article 6.1.1.

- 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 sous-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 validation Amigo agréé de La Pacifique 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 validation 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 (200 F.CFP, 400 F.CFP, 600 F.CFP, 800 F.CFP, 1 000 F.CFP ou 2 000 F.CFP) et son choix de participer à 1, 2, 3 ou 4 tirage(s) consécutifs à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie à l'article 6.1.1.

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 Pacifique 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 validation 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 barres, un numéro d'identification et un numéro de contrôle.
- 4.4. 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.
- 4.5. Les reçus qui sont remis aux joueurs après enregistrement restent la propriété de La Pacifique des Jeux. Ils ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent règlement, sauf accord donné expressément par La Pacifique des Jeux ou par La Française des Jeux.

Article 5

Mises

Par Mise Unitaire, il est entendu, dans le présent règlement, une mise de deux cents (200) Francs CFP pour une Combinaison (ou de 2 Euros pour les mises enregistrées en Euros sur les autres territoires d'exploitation du jeu). Ainsi, une mise de 800 F.CFP pour une Combinaison correspond à 4 Mises Unitaires pour cette Combinaison.

Quel que soit le mode de prise de jeu (bulletin, Système Flash), la mise par tirage est, au choix du joueur, de 200 F.CFP, 400 F.CFP, 600 F.CFP, 800 F.CFP, 1 000 F.CFP ou 2 000 F.CFP. 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. Le montant à payer par le joueur correspond à la mise choisie multipliée par le nombre de tirages auxquels le joueur souhaite participer.

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. Les tirages disponibles et les heures effectives de prises de jeu sont différents selon les lieux. Un joueur ne peut participer qu'aux tirages Amigo dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement. Les heures effectives auxquelles l'enregistrement d'une prise de jeu est autorisé sont différentes en fonction du fuseau horaire du lieu d'enregistrement et sont détaillées au sous-article 7.2. 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 comprise entre 00 heures 00 et 23 heures 55,

selon l'horaire métropolitain avec une période d'interruption des prises de jeu 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. 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. 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

- 6.3.1 L'annulation d'une prise de jeu Amigo est possible dans le point de vente ayant délivré le reçu avant le 1^{er} 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 validation 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 1^{er} 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 600 F.CFP, 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 lequel le jeu est proposé.

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 Polynésie française, à la Métropole, aux départements d'Outre-Mer et collectivités d'Outre-Mer visés à l'article 1.1. et à la Principauté de Monaco. 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 023	uniquement à la Réunion et en Polynésie française
024 à 071	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
072	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
073 à 083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane et en Polynésie française
084 à 94	sur l'ensemble des points de validation AMIGO,
95 à 155	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
156 à 209	sur l'ensemble des points de validation AMIGO

210 à 250	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, 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 083	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Polynésie française
084	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion et en Guyane
085 à 095	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, en Guyane, et en Polynésie française
096 à 106	sur l'ensemble des points de validation AMIGO
107 à 167	Uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Réunion, à la Martinique, en Guadeloupe, à Saint Barthélemy, à Saint Martin et en Guyane
168 à 221	sur l'ensemble des points de validation AMIGO
222 à 250	uniquement en métropole, en Principauté de Monaco, à la Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à Saint Barthélemy, à Saint-Martin et en Polynésie française

Si le joueur enregistre une prise de jeux avec Abonnement pendant les périodes d'enregistrement des prises de jeux décrites ci-dessus et à l'intérieur d'une même journée de prises de jeux telle que définie à l'article 6.1.1, sa prise de jeux participera à l'ensemble des tirages consécutifs selon son choix d'Abonnement, sans tenir compte des zones géographiques mentionnées ci-dessus. Ainsi par exemple, si un joueur enregistre en horaire d'été, en Polynésie française, une prise de jeux avec un Abonnement de 4 tirages consécutifs à compter du tirage n°105, sa prise de jeux participera aux tirages 105, 106, 107, 108.

- 7.3. Avec chaque reçu, le joueur participe à un ou plusieurs tirage(s).
- 7.4. 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 BONUS.
- 7.5. 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 7.6 et 7.7 ci-dessous.
- 7.6. 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 7.7 ci-dessous.

- 7.7. 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 Bon numéros	N° BLEUS gagnants	N° BONUS gagnants	Probabilité : 1 chance sur	Gains (en Francs CFP) pour une mise par tirage de :					
					200 F.CFP	400 F.CFP	600 F.CFP	800 F.CFP	1000 F.CFP	2000 F.CFP
7	7	0	0	1 184 040,00	2 500 000	5 000 000	7 500 000	10 000 000	12 500 000	25 000 000
	6	1	0	33 829,71	60 000	120 000	180 000	240 000	300 000	600 000
	5	2	0	5 638,29	14 000	28 000	42 000	56 000	70 000	140 000
	4	3	0	3 382,97	10 500	21 000	31 500	42 000	52 500	105 000
	3	4	0	6 765,94	10 000	20 000	30 000	40 000	50 000	100 000
6	2	5	0	56 382,86	10 000	20 000	30 000	40 000	50 000	100 000
	6	0	0	10 571,79	50 000	100 000	150 000	200 000	250 000	500 000
	5	1	0	704,79	5 500	11 000	16 500	22 000	27 500	55 000
	4	2	0	211,44	2 000	4 000	6 000	8 000	10 000	20 000
	3	3	0	211,44	1 500	3 000	4 500	6 000	7 500	15 000
5	2	4	0	704,79	1 500	3 000	4 500	6 000	7 500	15 000
	1	5	0	10 571,79	1 500	3 000	4 500	6 000	7 500	15 000
	5	0	0	469,86	4 000	8 000	12 000	16 000	20 000	40 000
	4	1	0	56,38	800	1 600	2 400	3 200	4 000	8 000
	3	2	0	28,19	300	600	900	1 200	1 500	3 000
4	2	3	0	46,99	300	600	900	1 200	1 500	3 000
	1	4	0	281,91	300	600	900	1 200	1 500	3 000
	0	5	0	9 867,00	300	600	900	1 200	1 500	3 000
	4	0	0	60,41	500	1 000	1 500	2 000	2 500	5 000
	3	1	0	12,08	200	400	600	800	1 000	2 000
	2	2	0	10,07	200	400	600	800	1 000	2 000
	1	3	0	30,21	200	400	600	800	1 000	2 000
	0	4	0	422,87	200	400	600	800	1 000	2 000
				1 chance sur	3,05	de gagner				

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. 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 Amigo sont plafonnés à 9.096.062.052 F.CFP.

8.3. Prélèvement sur le Fonds de Réserve du jeu

Les lots non perçus par les joueurs dans les délais prévus aux sous articles 11.1, 11.2 et 11.3 sont versés dans le Fonds de Réserve institué sur le fondement de l'article 13 du décret n°78-1067 du 9 novembre 1978 modifié.

Sur ce Fonds peuvent être prélevées des sommes nécessaires au versement de lots 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 Polynésie française.

Article 9 Résultats

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

Le résultat des tirages et le montant des lots par rang peuvent être communiqués dans tous les points de validation Amigo agréés par La Pacifique des Jeux avant l'expiration du délai de forclusion mentionné au sous article 11.1 et sont disponibles sur simple demande en écrivant au siège social de La Pacifique des Jeux, 1 rue du Père Colette, BP 20730, 98713 Papeete, Tahiti.

Article 10 Paiement des lots

10.1. Dispositions générales

10.1.1. Chaque joueur, ayant joué en Polynésie française, peut faire constater que son reçu est gagnant au titre d'un tirage, dans un point de vente Amigo agréé de La Pacifique des Jeux ou dans le centre de paiement de La Pacifique des Jeux à Papeete. Les mineurs, même émancipés, ne pouvant prendre part à des jeux d'argent et de hasard, il ne saurait y avoir de gagnant mineur. Les lots ne sont remis qu'à des personnes physiques majeures.

10.1.2. Le paiement des lots ne peut être effectué qu'en Francs CFP. Les gains sont payables exclusivement contre remise du reçu intact, c'est-à-dire entier, 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 sa non-forclusion, 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, 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 Pacifique des Jeux, 1 rue du Père Colette, BP 20730, 98713 Papeete, Tahiti avant l'expiration du délai de forclusion mentionné à l'article 11. La Pacifique des Jeux est seule habilitée, après contrôle et vérification, à décider si ce reçu peut être payé ou non.

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.

10.2. Dispositions applicables aux lots dont le montant est inférieur ou égal à 35 799 F.CFP

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est inférieur ou égal à 35 799 F.CFP sont payables en espèce dans tous les points de vente Amigo agréés de La Pacifique des Jeux.

10.3. Dispositions applicables aux lots dont le montant est supérieur à 35 799 F.CFP

Les lots afférents à un même reçu dont le montant total est strictement supérieur à 35 799 F.CFP sont payables, au choix de La Pacifique des Jeux, par virement bancaire ou par chèque selon les modalités détaillées ci-après.

10.3.1. Paiement par chèque

Le paiement par chèque n'est effectué qu'au centre de paiement de la Pacifique des Jeux. En cas de paiement par chèque, le porteur du reçu doit indiquer à La Pacifique des Jeux l'ordre auquel le chèque doit être établi. A cet effet, le gagnant indiquera au responsable du centre de paiement son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance.

10.3.2 Paiement par virement bancaire

Le paiement par virement bancaire pour ces lots peut être effectué dans les points de vente jusqu'à 3.579.952 F.CFP inclus, et dans le centre de paiement de la Pacifique des Jeux.

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 en Polynésie française.

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 Pacifique des Jeux transmet à sa banque l'ordre de virement au profit du joueur bénéficiaire.

10.3.3 Pour le paiement des lots dont la somme est supérieure à 238.663 F.CFP, le gagnant doit justifier de son identité par la présentation d'un document écrit probant ; La Française des Jeux est tenue d'enregistrer les noms et adresses de ces joueurs, ainsi que le montant des sommes qu'ils ont gagnées et de conserver ces données pendant cinq ans.

Le cas échéant, en application 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, le paiement des lots s'effectue au centre de paiement de la Pacifique des Jeux soit par chèque, soit par virement bancaire. 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.

Le porteur du reçu doit remplir le formulaire de paiement d'un gros lot collectif mis à sa disposition par La Pacifique 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 à 238.663 F.CFP, conformément au sous article 10.3.3, le porteur du 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.

10.4.1. Paiement par chèque

La Pacifique des Jeux établit les chèques au nom des personnes indiquées sur le formulaire de paiement d'un gros lot collectif. Les chèques seront remis au porteur du reçu, personne majeure.

10.4.2. Paiement par virement bancaire

La Pacifique 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 35 799 F.CFP par co-gagnant.

A cet effet, le porteur du reçu indiquera sur le formulaire les nom, prénom, date et lieu de naissance, et un moyen pour le contacter. Le porteur 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 en Polynésie française.

Le responsable du centre de paiement imprimera un récapitulatif des informations fournies par le porteur du reçu qui doivent être validées par celui-ci. Une fois ce récapitulatif validé, le responsable remettra une attestation par co-gagnant au porteur du reçu. Le premier jour ouvré suivant la demande du porteur du reçu, La Pacifique des Jeux transmet aux banques des co-gagnants l'ordre de virement au profit des co-gagnants bénéficiaires.

Article 11

Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés

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 validation Amigo ou du centre de paiement de La Pacifique des Jeux) suivant la journée de tirages auquel le reçu participe, et jusqu'au soixantième jour (date métropolitaine) suivant la date de la journée de(s) tirage(s) au(x)quel(s) le reçu participe, à peine de forclusion :

- 7 n° BLEUS gagnants et 0 n° BONUS gagnant,
- 6 n° BLEUS gagnants et 1 n° BONUS gagnant,
- 6 n° BLEUS gagnants et 0 n° BONUS 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 (date métropolitaine) suivant la date de ce tirage, à peine de forclusion. 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. .

11.3. Pour les lots payables au centre de paiement de la Pacifique des Jeux, le délai de paiement 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^{er} du décret n° 78-1067 du 9 novembre 1978.

- 11.4. Les lots non perçus dans le délai fixé aux sous-articles 11.1 et 11.2 sont versés dans le Fonds de Réserve du jeu institué conformément aux dispositions de l'article 13 du décret n° 78-1067 du 9 novembre 1978 modifié.

Article 12

Données à caractère personnel

- 12.1. La communication par les gagnants des données à caractère personnel visées à l'article 10 « Paiement des lots » et à l'article 11 « Délais de paiement – Forclusion – Lots non réclamés » 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 sont utilisées par La Française des Jeux aux fins de remise du gain et à des fins de statistiques internes et peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de remise du gain.

- 12.2. 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. Ces données peuvent être transmises à des partenaires de La Française des Jeux à des fins de suivi et d'accompagnement des gagnants.

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.

- 12.3. Les gagnants disposent d'un droit d'accès à leurs données personnelles, ainsi que du droit de faire rectifier ou mettre à jour les données inexactes ou obsolètes, ou encore de s'opposer, sous réserve de justifier d'un motif légitime, à ce que leurs données personnelles fassent l'objet d'un traitement.

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

- soit en écrivant au siège social de La Pacifique des Jeux, 1 rue du Père Colette, BP 20730, 98713 Papeete, Tahiti

- soit en écrivant directement à Service Clients FDJ®, TSA 36 707, 95 905 CERGY PONTOISE cedex 9.

Article 13

Responsabilité - Réclamations

- 13.1. La Française des Jeux ou la Pacifique des Jeux ne peuvent 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.

- 13.2. Toutes les réclamations, notamment celles relatives aux prises de jeu, aux reçus, à l'enregistrement des jeux, aux tirages, aux résultats ou au paiement des lots, sont à adresser par écrit au siège social de La Pacifique des Jeux, 1 rue du Père Colette, BP 20730, 98713 Papeete, Tahiti.. 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 14 **Cas de fraude**

Toute fraude ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un gain ou de participer de façon irrégulière aux tirages, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions des articles 313-1 et suivants du Code Pénal.

Article 15 **Adhésion au règlement**

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

Article 16 **Publication, modification et abrogation du règlement**

- 16.1. Le présent règlement sera publié au Journal officiel de la Polynésie française.
- 16.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications ou d'une abrogation également publiées au Journal officiel de la Polynésie française.
- 16.3. Dans le cas où les conditions et délais de publication au Journal Officiel de la Polynésie Française ne permettent pas d'assurer la publicité des modifications ou abrogation mentionnées au sous-article 16.2. avant l'intervention de celles-ci, leur publication est précédée d'un affichage dans tout point de vente agréé par la Pacifique des Jeux.

Fait à Boulogne Billancourt, le 8 avril 2014 et modifié le 27 janvier 2015, le 24 août 2015, le 3 février 2016, le 13 juillet 2016, le 20 juin 2017 et le 7 juillet 2017.

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

C. LANTIERI

Le Président-directeur général
de La Pacifique des Jeux,

T. GABARRET