

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Autorité nationale des jeux

DÉCISION N° 2022-PR-167 DU 20 OCTOBRE 2022 PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE DÉNOMMÉ « CASSE - CASH »

La présidente de l'Autorité nationale des jeux,

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment le Titre II de son Livre III ;

Vu la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, notamment le VI de son article 34 ;

Vu le décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 modifié relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de LA FRANÇAISE DES JEUX et du PARI MUTUEL URBAIN, notamment son article 9 ;

Vu la décision du collège de l'Autorité nationale des jeux n° 2021-235 du 25 novembre 2021 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Casse-Cash* » déposée le 15 septembre 2022 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2022-142-CasseCash-Ligne ;

Vu les autres pièces du dossier,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Casse-Cash* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2022-142-CasseCash-Ligne.

Article 2 : Le règlement des jeux tel qu'homologué est annexé à la présente décision.

Article 3 : Le règlement des jeux tel qu'homologué sera publié sur le site Internet de l'Autorité. Il appartiendra la société LA FRANÇAISE DES JEUX de le publier sur son site Internet et de le tenir à la disposition des joueurs dans chaque poste d'enregistrement des jeux de loterie.

Article 4 : Le directeur général de l'Autorité nationale des jeux est chargé de l'exécution de la présente décision qui sera notifiée à la société LA FRANÇAISE DES JEUX.

Fait à Paris, le 20 octobre 2022.

La Présidente de l'Autorité nationale des jeux



Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 26 octobre 2022

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « CASSE-CASH »**

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « CASSE-CASH » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

Article 3 - Description du jeu

Le jeu « CASSE-CASH » est composé de deux étapes de jeu :





- Une première dénommée « Jeu Principal », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une seconde dénommée « Jeu Bonus », telle que décrite au sous-article 3.2 et accessible dès lors que le joueur a collecté au « Jeu Principal » 5 symboles « ETOILE » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu. Un compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu indique au joueur le nombre de symboles « ETOILE » déjà collectés.







3.1 Première étape de jeu dénommée « Jeu Principal »

3.1.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu Principal » est composée de deux phases.

3.1.1.1 La première phase du « Jeu Principal » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » conformément à l'article 2, parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor	

Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	
Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.1.1.2 La seconde phase du « Jeu Principal » est représentée à l'écran par 16 géodes et une jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Cette seconde phase consiste à casser les 16 géodes apparaissant à l'écran de jeu en cliquant dessus, pour découvrir le ou les symboles(s) caché(s) à l'intérieur.

Ce ou ces symboles(s) peuvent être :

- Un ou des symboles « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.1.1.1 ;
- Un ou des symboles « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, qui peuvent être collectés et cumulés sur plusieurs prises de jeu ;
- Un ou des symboles parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Principal ».

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.1.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « ETOILE » et le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur (et le montant du gain monétaire éventuel) au cours du « Jeu Principal » :

Tirage du nombre de symboles « ETOILE »	
Nombre de symboles « ETOILE » découverts	Probabilités de découvrir un(des) symbole(s) (1 chance sur-----) *
1	3,33
2	13,33
3	40,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir un symbole « ETOILE » au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 2,50 (arrondi arithmétique au centième près).

Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »		
Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *
4	1 €	10,00
6	2 €	6,90
8	4 €	80,00
10	10 €	200,00
12	500 €	50 000,00
14	10 000 €	1 000 000,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un gain monétaire au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 3,81 (arrondi arithmétique au centième près).

3.1.2 Détermination de l'issue du « Jeu Principal »

3.1.2.1 Le joueur clique sur chacune des géodes pour découvrir le ou les symboles cachés, conformément à l'article 3.1.1.2.

À tout moment de la seconde phase du « Jeu Principal », le joueur peut également cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation du ou des symbole(s) caché(s) dans les géodes.

3.1.2.2 Si le joueur découvre un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur découvre au moins 4 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur découvre de « SYMBOLE FAVORI » dans les géodes, plus le gain qu'il peut remporter est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.1.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

Le « Jeu Principal » est perdant dans tous les autres cas.

3.1.2.3 Si le joueur découvre un symbole « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, celui-ci vient incrémenter le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu.

Chaque symbole « ETOILE » collecté au cours des différentes prises de jeu est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait rempli le compteur avec 5 symboles « ETOILE ». Le cas échéant, le joueur accède automatiquement à la seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » après le « Jeu Principal », telle que détaillée à l'article 3.2.

Avant d'accéder au « Jeu Bonus », le compteur est réinitialisé. Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « ETOILE » que le nombre requis pour accéder au « Jeu Bonus », le compteur est incrémenté du nombre de symboles « ETOILE » supplémentaires collectés et ils sont automatiquement sauvegardés pour les prochaines prises de jeu.

Chaque symbole « ETOILE » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « ETOILE » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.1.3 Le « Jeu Principal » prend fin lorsque l'ensemble des symboles ont été découverts.











3.2 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus »

Lorsque le joueur a collecté, au fur et à mesure de ses prises de jeu, 5 symboles « ETOILE » lui permettant de remplir le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu, il accède au « Jeu Bonus ».

3.2.1 La seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est composée de deux phases.

3.2.1.1 La première phase du « Jeu Bonus » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles affichés chacun sur une tuile apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort à la fin du « Jeu Principal », lorsque le joueur accède au « Jeu Bonus », parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor ouvert contenant des pièces	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	
Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse taille brillant rond	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse ouverte contenant des pièces	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.2.1.2 La seconde phase du « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par :









LA FRANCAISE DES JEUX

- une pile de 40 tuiles sur lesquelles sont affichés des symboles ;
- une jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Cette seconde phase consiste à chercher le ou les symboles « SYMBOLE FAVORI » parmi les 40 tuiles apparaissant sur l'écran de jeu en cliquant sur chacune d'entre elles. Pour cliquer sur une tuile, il faut qu'elle soit entièrement dégagée. Le joueur peut retourner les tuiles face cachée en cliquant dessus.

Les symboles apparaissant sur les tuiles peuvent être :

- Un symbole « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.2.1.1 ;
- Un symbole parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Bonus » ;
- Un symbole leurre parmi les symboles suivants :

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur et le montant du gain monétaire remporté au cours du « Jeu Bonus » :

Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »		
Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *
6	1 €	1,87
8	3 €	2,20
10	10 €	100,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Le « Jeu Bonus » est une étape de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.

3.2.2 Détermination de l'issue du « Jeu Bonus »

3.2.2.1 Le joueur clique sur chacune des tuiles pour retrouver son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.2.

À tout moment de la seconde phase du « Jeu Bonus », le joueur peut également cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la recherche du ou des symboles « SYMBOLE FAVORI » dans la pile de tuiles.

3.2.2.2 Si le joueur retrouve dans la pile de tuiles un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur retrouve au moins 6 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur retrouve de « SYMBOLE FAVORI » dans la pile de tuiles, plus le gain qu'il remporte est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.2.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

3.2.3 Le « Jeu Bonus » prend fin lorsque le joueur a retourné l'ensemble des tuiles et découvert les symboles ainsi que son gain.

3.3 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 8 septembre 2022,

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

C. LANTIERI