

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Autorité nationale des jeux

**DÉCISION N° 2024-PR-072 DU 30 MAI 2024
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « *CHERCHEUR D'OR* »**

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° 2023-206 du 19 octobre 2023 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Chercheur d'Or* » déposée 6 mai 2024 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2024-217-ChercheurOr-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 « *Chercheur d'Or* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2024-217-ChercheurOr-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 Issy-les-Moulineaux, le 30 mai 2024.

La Présidente de l'Autorité nationale des jeux

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 6 juin 2024

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux
accessible par internet dénommé « CHERCHEUR D'OR »**

**Article 1er
Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « Super Jackpot », dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

**Article 2
Participation aux jeux « CHERCHEUR D'OR » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « CHERCHEUR D'OR » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement.

Les jeux « CHERCHEUR D'OR » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 1€, 2€ ou 3€ (au choix du joueur) et se décompose comme suit :

- Pour une mise de 1€ :
 - 0,97€ pour le jeu « CHERCHEUR D'OR »
 - 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

- Pour une mise de 2€ :
 - 1,94€ pour le jeu « CHERCHEUR D'OR »
 - 0,06€ pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

- Pour une mise de 3€ :
 - 2,91€ pour le jeu « CHERCHEUR D'OR »
 - 0,09€ pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

En jouant à « CHERCHEUR D'OR », le joueur dispose selon la mise qu'il a choisie, de trois, de six ou de neuf participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de chaque participation étant de 0,01€.

**Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « CHERCHEUR D'OR »**

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 3 000 000 unités de jeu.

Le prix de vente de l'unité de jeu dépend de la mise choisie par le joueur. Le joueur choisit sa mise entre 1€, 2€ ou 3€. S'il choisit une mise d'un euro (1€), le prix de vente est fixé à 0,97€. S'il choisit une mise de deux euros (2€), le prix de vente est fixé à 1,94€. S'il choisit une mise de trois euros (3€), le prix de vente est fixé à 2,91€.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1€ » ou « JOUEZ 2€ » ou « JOUEZ 3€ », dépendant de la mise sélectionnée par le joueur.

Article 4
Lots du jeu « CHERCHEUR D'OR »

4.1 Lots du jeu « CHERCHEUR D'OR » pour une mise d'un euro (1€)

Pour chaque bloc d'unités de jeu, et pour une mise de 1€, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 006 €	10 006 €
1 lot de	10 002 €	10 002 €
2 lots de	10 001 €	20 002 €
2 lots de	10 000 €	20 000 €
5 lots de	1 006 €	5 030 €
5 lots de	1 004 €	5 020 €
15 lots de	1 002 €	15 030 €
15 lots de	1 001 €	15 015 €
20 lots de	1 000 €	20 000 €
50 lots de	106 €	5 300 €
50 lots de	104 €	5 200 €
50 lots de	102 €	5 100 €
80 lots de	101 €	8 080 €
80 lots de	100 €	8 000 €
300 lots de	26 €	7 800 €
300 lots de	24 €	7 200 €
300 lots de	23 €	6 900 €
500 lots de	22 €	11 000 €
1000 lots de	21 €	21 000 €
1 000 lots de	20 €	20 000 €
3 000 lots de	11 €	33 000 €
3 000 lots de	10 €	30 000 €
3 000 lots de	9 €	27 000 €
4 000 lots de	8 €	32 000 €
8 000 lots de	7 €	56 000 €
10 000 lots de	6 €	60 000 €
10 000 lots de	5 €	50 000 €
75 000 lots de	4 €	300 000 €
80 000 lots de	3 €	240 000 €
271 208 lots de	2 €	542 416 €
470 000 lots de	1 €	470 000 €
940 984 lots formant un total de		2 066 101 €

Le montant des lots indiqués dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

4.2 Lots du jeu « CHERCHEUR D'OR » pour une mise de deux euros (2€)

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 012 €	20 012 €
1 lot de	20 004 €	20 004 €
2 lots de	20 002 €	40 004 €
2 lots de	20 000 €	40 000 €
5 lots de	2 012 €	10 060 €
5 lots de	2 008 €	10 040 €
15 lots de	2 004 €	30 060 €
15 lots de	2 002 €	30 030 €
20 lots de	2 000 €	40 000 €
50 lots de	212 €	10 600 €
50 lots de	208 €	10 400 €
50 lots de	204 €	10 200 €
80 lots de	202 €	16 160 €
80 lots de	200 €	16 000 €
300 lots de	52 €	15 600 €
300 lots de	48 €	14 400 €
300 lots de	46 €	13 800 €
500 lots de	44 €	22 000 €
1 000 lots de	42 €	42 000 €
1 000 lots de	40 €	40 000 €
3 000 lots de	22 €	66 000 €
3 000 lots de	20 €	60 000 €
3 000 lots de	18 €	54 000 €
4 000 lots de	16 €	64 000 €
8 000 lots de	14 €	112 000 €
10 000 lots de	12 €	120 000 €
10 000 lots de	10 €	100 000 €
75 000 lots de	8 €	600 000 €
80 000 lots de	6 €	480 000 €
271 208 lots de	4 €	1 084 832 €
470 000 lots de	2 €	940 000 €
940 984 lots formant un total de		4 132 202 €

Le montant des lots indiqués dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

4.3 Lots du jeu « CHERCHEUR D'OR » pour une mise de trois euros (3€)

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	45 018,00 €	45 018 €
1 lot de	45 006,00 €	45 006 €
1 lot de	45 003,00 €	45 003 €
1 lot de	45 000,00 €	45 000 €
5 lots de	3 018,00 €	15 090 €
5 lots de	3 012,00 €	15 060 €
15 lots de	3 006,00 €	45 090 €
15 lots de	3 003,00 €	45 045 €
20 lots de	3 000,00 €	60 000 €
50 lots de	318,00 €	15 900 €
50 lots de	312,00 €	15 600 €
50 lots de	306,00 €	15 300 €
80 lots de	303,00 €	24 240 €
80 lots de	300,00 €	24 000 €
300 lots de	78,00 €	23 400 €
300 lots de	72,00 €	21 600 €
300 lots de	69,00 €	20 700 €
500 lots de	66,00 €	33 000 €
1 000 lots de	63,00 €	63 000 €
1 000 lots de	60,00 €	60 000 €
3 000 lots de	33,00 €	99 000 €
3 000 lots de	30,00 €	90 000 €
3 000 lots de	27,00 €	81 000 €
4 000 lots de	24,00 €	96 000 €
8 000 lots de	21,00 €	168 000 €
10 000 lots de	18,00 €	180 000 €
10 000 lots de	15,00 €	150 000 €
75 000 lots de	12,00 €	900 000 €
80 000 lots de	9,00 €	720 000 €
271 208 lots de	6,00 €	1 627 248 €
470 000 lots de	3,00 €	1 410 000 €
940 982 lots formant un total de		6 198 300 €

Le montant des lots indiqués dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

Article 5
Description du jeu « CHERCHEUR D'OR »

5.1 L'unité de jeu est composé d'un jeu principal et éventuellement d'un jeu Bonus.

5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu Principal »

5.2.1 L'unité de jeu est représentée à l'écran par les éléments suivants :

- un personnage situé à gauche de l'écran de jeu, sous lequel figure le nombre de coups restants et un bouton « AUTO » ;
- une grille située au centre de l'écran de jeu, composée de 42 cases comportant chacune un symbole ;
- un tableau de lots du « Jeu Principal » situé en haut à droite de l'écran de jeu comportant des symboles et des jauges associées et un tableau de lots du « Jeu Bonus » situé en bas à droite de l'écran de jeu et comportant des symboles et des jauges associées.

5.2.2 Le joueur dispose de 12 lancers, dénommés « coups » sur l'écran de jeu.

5.2.3 A chaque lancer, le joueur déplace un symbole de la grille afin d'aligner au minimum trois symboles identiques horizontalement ou verticalement. Si le déplacement réalisé par le joueur ne lui permet pas d'aligner minimum trois symboles identiques lors d'un coup, son déplacement n'est pas réalisé et il doit alors déplacer un autre symbole. Si aucun coup n'est possible, c'est-à-dire si aucun alignement de minimum 3 symboles identiques n'est réalisable, alors de nouveaux symboles sont générés aléatoirement dans la grille de symboles.

5.2.4 Si lors d'un lancer le joueur parvient à aligner au minimum trois symboles identiques horizontalement ou verticalement, ces derniers sont comptabilisés dans la jauge correspondante sur l'écran de jeu. Chaque jauge indique le nombre de symboles restant à collecter grâce aux alignements de minimum 3 symboles identiques pour qu'elle soit complète.

Les cases vides laissées par les symboles collectés sont comblées par les symboles situés au-dessus de ces derniers et de nouveaux symboles apparaissent en haut de la grille.

5.2.5 Le joueur peut également cliquer à tout moment sur le bouton « Auto » afin que le système procède au déplacement automatique de symboles. Le joueur a la possibilité de mettre le mode « Auto » en pause en cliquant de nouveau sur le bouton « Auto ».

5.2.6 Les symboles présents dans la grille peuvent être les suivants : « lingot d'or », « chariot rempli d'or », « seau rempli d'or », « sac rempli d'or », « pépite d'or », « cristaux ».

5.2.7 Le joueur peut également découvrir plusieurs symboles spéciaux dans la grille :

5.2.7.1 Le joueur peut découvrir des symboles « Dynamite », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu : si le joueur aligne trois symboles « Dynamite » ou plus, le joueur collecte, dans les jauges de symboles correspondantes, les symboles adjacents à ces symboles « Dynamite » alignés, à l'exception des symboles « Lanterne ». Un

symbole adjacent est un symbole en contact (symboles mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale) avec un symbole « Dynamite ».

5.2.7.2 Le joueur peut découvrir des symboles « Rocher », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu : si le joueur aligne 3 symboles « Rocher » ou plus, ces symboles « Rocher » sont remplacés par de nouveaux symboles.

5.2.7.3 Le joueur peut découvrir des symboles « Lanterne », tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu : ces symboles peuvent donner accès au jeu Bonus décrit au sous-article 5.3, si le joueur obtient au moins 9 points grâce à l'alignement des symboles « Lanternes ». Les points sont attribués comme suit :

- Si le joueur obtient une suite continue de 3 symboles « Lanterne » alignés horizontalement ou verticalement, il obtient 3 points ;
- Si le joueur obtient une suite continue de 4 symboles « Lanterne » alignés horizontalement ou verticalement, il obtient 6 points ;
- Si le joueur obtient une suite continue de 5 symboles « Lanterne » alignés horizontalement ou verticalement, il obtient 9 points.

En fonction du nombre de points obtenus grâce à l'alignement de symboles « Lanterne », le joueur peut accéder plusieurs fois au jeu Bonus.

5.2.8 Si le joueur complète une ou plusieurs jauges entières de symboles grâce à ses déplacements de symboles, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé à la jauge entièrement complétée indiqué sur l'écran de jeu et dans les tableaux ci-dessous :

Pour une mise de 1€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles suivants :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Lingot d'or	20€
Chariot rempli d'or	6€
Seau rempli d'or	4€
Sac rempli d'or	2€
Pépite d'or	1€
Cristaux	1€

Pour une mise de 2€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Lingot d'or	40€
Chariot rempli d'or	12€
Seau rempli d'or	8€
Sac rempli d'or	4€
Pépite d'or	2€
Cristaux	2€

Pour une mise de 3€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles suivants :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Lingot d'or	60€
Chariot rempli d'or	18€
Seau rempli d'or	12€
Sac rempli d'or	6€
Pépite d'or	3€
Cristaux	3€

5.3 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus ».

- 5.3.1 Le « Jeu Bonus » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur.
- 5.3.2 Le « Jeu Bonus » est accessible immédiatement si le joueur obtient 9 points grâce à l'alignement de symboles « Lanterne », conformément au sous-article 5.2.7.3.
- 5.3.4 Le « Jeu Bonus » est représenté à l'écran par les éléments suivants :
- un personnage situé à gauche de l'écran de jeu, sous lequel figure le nombre de coups restants et un bouton « AUTO » ;
 - une grille située au centre de l'écran de jeu, composée de 35 cases comportant chacune un symbole ;
 - un tableau de lot du « Jeu Principal » situé en haut à droite de l'écran de jeu comportant des symboles et des jauges associées et un tableau de lot du « Jeu Bonus » situé en bas à droite de l'écran de jeu et comportant des symboles et des jauges associées.
- 5.3.5 Le joueur dispose de 5 lancers, dénommés « coups » sur l'écran de jeu.
- 5.3.6 A chaque lancer, le joueur déplace un symbole de la grille afin d'aligner au minimum trois symboles identiques horizontalement ou verticalement. Si le déplacement réalisé par le joueur ne lui permet pas d'aligner minimum trois symboles identiques lors d'un coup, son déplacement n'est pas réalisé et il doit alors déplacer un autre symbole. Si aucun coup n'est possible, c'est-à-dire si aucun alignement de minimum trois symboles identiques n'est réalisable, alors de nouveaux symboles sont générés aléatoirement dans la grille de symboles.
- 5.3.7 Les symboles présents dans la grille peuvent être :
- des symboles identiques à ceux présents dans la grille du Jeu Principal tels que décrits au sous-articles 5.2.6 ;
 - des symboles spéciaux « Dynamite » tels que décrits au sous-article 5.2.7.1 ;
 - des symboles propres au Jeu Bonus : « diamant rose », « diamant bleu », « trèfle à quatre feuilles ».
- 5.3.8 Si lors d'un lancer le joueur parvient à aligner au minimum trois symboles identiques horizontalement ou verticalement, ces derniers sont comptabilisés dans la jauge correspondante sur l'écran de jeu. Chaque jauge indique le nombre de symboles restant

à collecter grâce aux alignements de minimum 3 symboles identiques pour qu'elle soit complète.

Les cases vides laissées par les symboles collectés sont comblées par les symboles situés au-dessus de ces derniers et de nouveaux symboles apparaissent en haut de la grille.

5.3.9 Le joueur peut également cliquer à tout moment sur le bouton « Auto » afin que le système procède au déplacement automatique de symboles durant le Jeu Bonus. Le joueur a la possibilité de mettre le mode « Auto » en pause en cliquant de nouveau sur le bouton « Auto ».

5.3.10 Si le joueur complète une ou plusieurs jauges entières de symboles grâce à ses déplacements de symboles, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé à la jauge entièrement complétée indiqué sur l'écran de jeu et dans les tableaux mentionnés au sous-article 5.2.8 et ci-dessous pour les symboles du Jeu Bonus :

Pour une mise de 1€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles suivants :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Diamant rose	10 000€
Diamant bleu	1 000€
Trèfle à quatre feuilles	100€

Pour une mise de 2€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles suivants :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Diamant rose	20 000€
Diamant bleu	2 000€
Trèfle à quatre feuilles	200€

Pour une mise de 3€ :

Si le joueur complète une jauge entière de symboles suivants :	Le joueur remporte la somme en euros de :
Diamant rose	45 000€
Diamant bleu	3 000€
Trèfle à quatre feuilles	300€

5.3.11 Si le joueur accède, au cours d'une prise de jeu, plusieurs fois au jeu Bonus, les symboles « diamant rose », « diamant bleu », « trèfles à quatre feuilles » collectés dans les jauges correspondantes grâce à l'alignement de minimum 3 symboles identiques sont conservés entre chaque jeu Bonus d'une même prise de jeu.

5.3.12 Le « Jeu Bonus » prend fin après le dernier lancer du joueur. Si le joueur dispose encore de lancers au Jeu Principal, il poursuit sa prise de jeu au Jeu Principal après la fin du Jeu Bonus. Les symboles de la grille du Jeu Principal sont alors régénérés.

5.4 Le Jeu Principal prend fin lorsque le joueur a utilisé tous ses lancers.

- 5.5 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique et indivisible.
- 5.6 L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Article 6
Spécificités du jeu « CHERCHEUR D'OR »

Par dérogation aux dispositions de l'article 7.5 des Conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, le joueur dispose d'un délai de 4 heures pour voir le déroulement de son unité de jeu une fois qu'il a cliqué sur le bouton « Jouez ».

Si le joueur quitte son unité de jeu avant la fin du déroulement de cette dernière puis la réouvre avant l'expiration d'un délai de 4h, le déroulement de son unité de jeu reprendra là où il s'était arrêté, avec la génération de nouveaux symboles dans la grille de jeu.

Dans ce cas, si l'une de ses participations au jeu Super Jackpot est gagnante, le joueur sera informé de ce caractère gagnant ainsi que du montant remporté au jeu Super Jackpot au moment où il reprend son unité de jeu, par dérogation aux dispositions de l'article 3.2.4 du règlement du jeu accessible par internet dénommé « Super Jackpot ».

Si le joueur ne reprend pas son unité de jeu pendant le délai mentionné ci-avant, il pourra, à l'issue de ce dernier, consulter son historique de jeu afin de connaître le caractère gagnant ou perdant de sa prise de jeu.

Fait le 24 avril 2024,

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

C. LANTIERI