

## **Règlement des jeux Partouche Images** **(Serveur vocal et Internet)**

Le présent règlement remplace, à compter du 1<sup>er</sup> juin 2010 le précédent règlement Jeux PARTOUCHE IMAGES déposées en l'étude de Maître Krief, huissier de justice à Clichy la Garenne 92 110, le 1<sup>er</sup> avril 2010.

La société PARTOUCHE IMAGES société anonyme au capital de 130 985,78 Euros dont le siège social est situé 141 bis rue de Saussure, 75017 Paris, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B 449 148 428 organise des jeux :

- sur la chaîne de télévision CashTV et son site [www.CashTV.com](http://www.CashTV.com) ;
- sur la chaîne IDF1 au cours de l'émission IDCASINO et sur le site de l'émission [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) ;
- sur les chaînes LCM (la chaîne Marseille), TLM (Télé Lyon Métropole), TV8 Mont Blanc et Lucky Jack au cours de l'émission Jackpot TV et sur le site de l'émission [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ;
- sur le site [www.labouledeluxe.fr](http://www.labouledeluxe.fr) ;

Selon leur support de diffusion, les jeux sont accessibles par internet et/ou service vocal.

Le principe, le déroulement et les dotations de chacun des jeux sont indiqués ci après.

Les participants peuvent demander le remboursement des frais de participation engagés ainsi que le remboursement au tarif lent en vigueur du coût du timbre nécessaire à la demande de remboursement comme indiqué dans nos Conditions générales de participation.

Les participants peuvent également utiliser la voie gratuite du jeu « VGP » (voir jeu n°11). La participation aux Jeux emporte acceptation des conditions par le participant des documents suivant :

1. Règlement général d'utilisation des jetons Partouche Images
2. Conditions générales de participation aux jeux Partouche Images

Le présent règlement est valable jusqu'au 31 mai 2011. Toute modification du présent règlement fera l'objet d'un avenant.

## SOMMAIRE

1.	REGLEMENT DU JEU LA BOULE / BOULE DELUXE .....	4
1.1	PRINCIPE DU JEU.....	4
1.2	DEROULEMENT D'UNE PARTIE.....	4
1.3	PRIX DU JEU «LA BOULE».....	4
1.4	CERTIFICATION DES TICKETS.....	5
2.	REGLEMENT DU VIRTUAL POKER	
2.1	PRINCIPE DU JEU.....	7
2.2	DEROULEMENT D'UNE PARTIE.....	7
2.3	PRIX DU JEU «VIRTUAL POKER».....	9
2.4	CERTIFICATION DES TICKETS.....	9
3.	REGLEMENT DU JEU « 3D » .....	11
3.1	PRINCIPE DU JEU.....	11
3.2	DEROULEMENT D'UNE PARTIE.....	11
3.3	PRIX DU JEU «3D» .....	11
3.4	CERTIFICATION DES TICKETS.....	13
4.	REGLEMENT DU JEU GOLD SALOON.....	15
4.1	PRINCIPE DU JEU.....	15
4.2	PRIX DU JEU «GOLD SALOON».....	15
4.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	16
5.	REGLEMENT DU JEU « MAXI ROULETTE ».....	17
5.1	PRINCIPE DU JEU.....	17
5.2	DEROULEMENT D'UNE PARTIE.....	18
5.3	PRIX DU JEU «MAXI ROULETTE».....	18
5.4	CERTIFICATION DES TICKETS.....	19
6.	REGLEMENT DU JEU FRUIT SALAD .....	20
6.1	PRINCIPE DU JEU.....	20
6.2	PRIX DU JEU FRUIT SALAD .....	20
6.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	22
7.	REGLEMENT DU JEU SUSHI BAR .....	23
7.1	PRINCIPE DU JEU.....	23
7.2	PRIX DU JEU SUSHI BAR .....	23
7.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	25
8.	REGLEMENT DU JEU HOT 7.....	26
8.1	PRINCIPE DU JEU.....	26
8.2	PRIX DU JEU HOT 7 .....	26
8.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	27

9.	REGLEMENT DU JEU « VIDEO POKER ».....	29
9.1	PRINCIPE DU JEU.....	29
9.2	PRIX DU JEU « VIDEO POKER ».....	29
9.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	31
10.	REGLEMENT DU JEU SUPER CAR .....	32
10.1	PRINCIPE DU JEU.....	32
10.2	PRIX DU JEU «SUPER CAR».....	32
10.3	CERTIFICATION DES TICKETS.....	33
11.	REGLEMENT DU JEU « VGP » .....	34
11.1	PRINCIPE DU JEU.....	34
11.2	PRIX DU JEU « VGP » .....	34
11.1	CERTIFICATION DES TICKETS.....	35

## **1. REGLEMENT DU JEU LA BOULE / BOULE DELUXE**

**Jeux accessible par** : Serveur vocal et/ou Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) , [www.labouledeluxe.com](http://www.labouledeluxe.com)

**Montant des mises** : mise minimale 1 jeton, mise maximale 500 jetons.

Le règlement du jeu détaillé ci après est applicable à l'ensemble des jeux de « Boule » proposés par Partouche Images.

### **1.1 PRINCIPE DU JEU**

Le jeu consiste pour le participant à deviner le numéro de la case ou la couleur de la case sur laquelle la boule va s'arrêter. Le plateau de jeu est constitué de 36 cases toutes numérotées de 1 à 9. Il y a donc 4 cases de chaque numéro. Les cases 1, 3, 6 et 8 sont de couleur noire, les cases 2, 4, 7 et 9 sont rouges. Il est précisé que les participants souhaitant miser sur une couleur ne peuvent miser que sur les couleurs rouge et noire. Les joueurs peuvent poser plusieurs paris pour la même partie.

### **1.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

#### *o Déroulement d'une partie par serveur vocal*

Le participant peut jouer au jeu de la Boule lorsque celui-ci est diffusé à l'antenne.

Il doit alors miser soit sur un numéro, soit sur une couleur : noir ou rouge. La mise minimale est d'un jeton, la mise maximale de 500 jetons. Le serveur vocal indique alors au participant le numéro de la partie à laquelle il est inscrit. La partie commence et la boule est lancée. Si celle-ci s'arrête sur le numéro ou la couleur choisit par le participant celui-ci gagne et remporte des jetons comme indiqué à l'article 1.3 du présent règlement.

#### *o Déroulement d'une partie sur Internet*

Le participant peut participer au jeu de la boule sur les sites, 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24 dans la rubrique « la boule ».

Pour participer le participant doit miser soit sur un numéro, soit sur une couleur : noir ou rouge. La mise minimale est d'un jeton, la mise maximale de 500 jetons. Il peut placer plusieurs mises différentes. Lorsqu'il a fini de placer sa/ses mise(s), il doit cliquer sur « lancer » pour que la partie commence et la boule est lancée. Si celle-ci s'arrête sur le numéro ou la couleur choisit par le participant celui-ci gagne et remporte des jetons comme indiqué ci dessous.

### **1.3 PRIX DU JEU «LA BOULE»**

#### **1.3.1 - Dotations du jeu « La Boule » :**

Si la boule s'arrête sur le numéro choisi par le joueur, celui-ci gagne et remporte sa mise multipliée par 8 (retour de la mise inclus).

Si la boule s'arrête sur la couleur choisie par le joueur, celui-ci gagne et remporte sa mise multipliée par 2 (retour de la mise inclus).

Il est précisé que les gains sont cumulables. Par exemple un joueur a misé 6 jetons sur le 9 et 6 jetons sur la couleur rouge. La boule s'arrête sur le 9. Le joueur gagne donc 8 fois 6 jetons soit 48 pour avoir trouvé le bon numéro plus 2 fois 6 jetons pour la bonne couleur. Il remporte donc un total de 60 jetons.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### ***1.3.2 - Dotations exceptionnelles :***

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

## **1.4 CERTIFICATION DES TICKETS**

### ***1.4.1 – Tickets de La boule / la boule web /la Boule Deluxe web***

A chaque partie un ticket est pris au hasard parmi un ensemble de tickets disponibles sur le serveur de PARTOUCHE IMAGES. On appelle ticket l'ensemble des cartes qui seront attribués au joueur et à la banque. Ces tickets sont préalablement générés par PARTOUCHE IMAGES, une copie des tickets est déposée chez un huissier de justice.

Un ticket composé d'un numéro compris entre 1 et 9 qui correspondant à la case sur laquelle la boule va s'arrêter.

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets sont créés de manière aléatoire et de façon à respecter les probabilités. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### ***1.4.2 – Tickets de La Boule Deluxe TV***

A chaque partie un ticket est créé de façon aléatoire, et de façon à respecter les probabilités du jeu, afin de déterminer le résultat de la partie. Ce ticket, contenant un numéro compris entre 1 et 9 et le numéro de la partie à laquelle il correspond, est ensuite conservé dans la base de

données de Partouche Images et une copie est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

## 2. REGLEMENT DU JEU VIRTUAL POKER

**Jeux accessible par** : Serveur vocal et/ou Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises** : mise minimale 2 jetons, mise maximale 80 jetons. (Mises pour une partie complète)

### 2.1 PRINCIPE DU JEU

Le Jeu «Virtual Poker» est un jeu de vidéo poker opposant le participant à la banque et consistant à réaliser des combinaisons de cinq cartes. Pour cela le joueur dispose, tout comme la banque, de deux cartes. Au milieu sont disposés cinq cartes qu'on appelle Flop. Le flop représente les cinq cartes communes à la banque et au participant qui peuvent tous les deux les utiliser, en partie ou en totalité, pour obtenir la meilleure combinaison possible de cinq cartes. Le joueur dispose donc de sept cartes au total pour obtenir la meilleure combinaison possible de cinq cartes.

Les combinaisons possibles sont, par ordre de force croissant :

- Carte Forte ;
- Paire ;
- Double Paire ;
- Breton ;
- Suite (également appelée Quinte) ;
- Couleur ;
- Full ;
- Carré ;
- Quinte Flush ;
- Quinte Flush Royale.

A chaque partie, un ticket est pris au hasard parmi un ensemble de tickets disponibles sur le serveur de CashTV. Ce ticket indique l'issue de la partie : le participant gagne, la banque gagne ou partie nulle. Ce ticket indique également, si le joueur gagne, quelle combinaison de cartes il obtient.

### 2.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- *Déroulement d'une partie par serveur vocal*

Le participant peut jouer au jeu Virtual Poker lorsque celui-ci est diffusé à l'antenne.

Pour entrer dans une partie, le joueur doit miser entre 1 et 40 jetons sachant qu'il devra rejouer le même nombre de jetons au deuxième tour s'il décide de rester dans la partie. Pour effectuer une partie complète le joueur doit donc disposer au minimum de 2 jetons sur son compte.

Une fois la mise initiale posée, les cartes sont alors distribuées : deux cartes pour le participant, deux cartes pour la banque (non visible par le joueur) et cinq cartes communes

sont déposées au centre de la table face cachée. Le joueur découvre alors ses cartes ainsi que les trois premières cartes communes : le flop.

A ce moment le participant doit décider s'il reste dans la partie ou non, s'il reste dans la partie il doit rejouer le même nombre de jetons qu'initialement, s'il quitte la partie (se couche), il perd les jetons joués en début de partie. S'il ne s'est pas décidé avant un certain laps de temps symbolisé à l'écran par un chronomètre, il sera automatiquement considéré que le joueur s'est couché.

A la séquence suivante, les cartes communes 4 et 5 (appelées respectivement le turn et le river) sont révélées ainsi que les cartes de la banque et l'on découvre qui du joueur ou de la banque a la meilleure combinaison.

Si le joueur gagne, il multiplie le nombre de jetons joués au cours de la partie selon un coefficient qui dépend de la combinaison de cartes qu'il a obtenu.

Si le joueur perd, il perd tous les jetons joués au cours de la partie.

En cas d'égalité, le joueur reprend ses jetons joués au cours de la partie.

#### ○ *Déroulement d'une partie sur Internet*

Le participant peut participer au jeu Virtual Poker sur les sites, 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24.

Le déroulement de la partie est le même que celui indiqué ci-dessus. La seule différence étant qu'une fois la mise initiale posée, le Participant doit cliquer sur le bouton « distribuer » pour commencer la partie.

#### ***Définition des combinaisons :***

- Carte Forte : aucune combinaison, le joueur qui gagne est celui qui a la carte la plus forte ;
- Paire : deux cartes de même valeur (par exemple deux rois) ;
- Double Paire : deux paires (par exemple deux rois et deux 7) ;
- Brelan : trois cartes de la même valeur (par exemple trois as) ;
- Suite (également appelée Quinte) : cinq cartes qui se suivent (par exemple 6, 7, 8, 9, 10)
- Couleur : cinq cartes de la même couleur<sup>1</sup> (par exemple cinq cartes de cœur, cinq carte de trèfle...)
- Full : un brelan et une paire ;
- Carré : quatre cartes de la même valeur ;
- Quinte Flush : une quinte et une couleur (cinq carte de la même couleur qui se suivent).
- Quinte Flush Royale : une quinte se finissant par un as et de la même couleur.

---

<sup>1</sup> Il existe 4 couleurs : trèfle, pique, carreau et cœur.

## **2.3 PRIX DU JEU «VIRTUAL POKER»**

### **2.3.1 - Dotations du jeu « Virtual Poker » :**

Si le participant remporte la partie, c'est-à-dire s'il obtient une combinaison plus forte que la banque, il multipliera le nombre de jetons qu'il a joué au cours de ladite partie selon la combinaison de 5 cartes obtenues. En fonction de la combinaison, le coefficient multiplicateur est de :

- Egalité entre le joueur et la banque : jetons joués multipliés par 1 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une carte forte : jetons joués multipliés par 1 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une paire : jetons joués multipliés par 1 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une double paire : jetons joués multipliés par 2 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec un brelan : jetons joués multipliés par 3 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une suite : jetons joués multipliés par 4 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une couleur : jetons joués multipliés par 5 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec un full : jetons joués multipliés par 5 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec un carré : jetons joués multipliés par 10 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une quinte flush : jetons joués multipliés par 20 (retour de la mise inclus) ;
- Victoire avec une quinte flush royale : jetons joués multipliés par 100 (retour de la mise inclus).

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **2.3.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

## **2.4 CERTIFICATION DES TICKETS**

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des lots est faite telle qu'indiquée dans le tableau ci-dessous :

Rang du ticket	Combinaison	Gain	Nombre de tickets
1	Quinte flush royale	mise x100	4
2	Quinte flush	mise x20	31
3	Carré	misex10	153
4	Full	misex5	1 796
5	Couleur	misex5	2 026
6	Suite	misex4	2 714
7	Brelan	misex3	2 828
8	Double paire	misex2	11 925
9	Paire	misex1	14 524
10	Carte haute	misex1	2 179
11	Egalité	misex1	2 500
12	La Banque gagne	la mise est perdu	59 320

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **3. REGLEMENT DU JEU « 3D »**

**Jeux accessible par** : Serveur vocal et/ou Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises** : mise minimale 1 jeton, mise maximale 200 jetons.

#### **3.1 PRINCIPE DU JEU**

Le jeu consiste pour le participant à deviner le résultat d'un lancer de dés. A chaque partie, 3 dés classiques à 6 faces sont lancés. Le joueur peut parier sur la somme des 3 dés (par exemple un lancer dont le résultat est 5, 3, 1 correspond à la somme 9), sur un brelan, c'est-à-dire un lancer où les 3 dés indiquent le même résultat (par exemple 3 dés indiquant un 4), ou sur une couleur, rouge ou noir, chaque case du tapis correspondant à la couleur rouge, noir ou sans couleur.

#### **3.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

##### *o Déroulement d'une partie par serveur vocal*

Il doit alors miser soit sur un numéro, soit sur un brelan, soit sur une couleur : noir ou rouge. Le serveur vocal indique au participant le numéro de la partie à laquelle va participer. La mise minimale est de 1 jeton, la mise maximale de 200 jetons. Le joueur choisit son pari. Le joueur peut poser plusieurs paris pour la même partie. A la fin du temps accordé pour parier, les dés sont lancés.

##### *o Déroulement d'une partie sur le Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr)*

Pour participer le participant doit miser soit sur un numéro, soit sur un brelan, soit sur une couleur : noir ou rouge. La mise minimale est de 1 jeton, la mise maximale de 200 jetons. Il peut placer plusieurs mises différentes. Lorsqu'il a fini de placer sa/ses mise(s), il doit cliquer sur « lancer » pour que la partie commence et les dés sont lancés. Si le résultat correspond à un pari du participant, celui-ci gagne et remporte des jetons comme indiqué à l'article suivant.

#### **3.3 PRIX DU JEU «3D»**

##### **3.3.1 - Dotations du jeu « 3D » :**

Les dotations du jeu sont indiquées sur le tapis.



PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### 3.3.2 - Dotations exceptionnelles :

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

## 3.4 CERTIFICATION DES TICKETS

A chaque partie un ticket est pris au hasard parmi un ensemble de tickets disponibles sur le serveur de PARTOUCHE IMAGES. On appelle ticket l'ensemble des cartes qui seront attribués au joueur et à la banque. Ces tickets sont préalablement générés par PARTOUCHE IMAGES, une copie des tickets est déposée chez un huissier de justice.

Un ticket composé de 3 chiffres compris entre 1 et 6 correspondant aux résultats de chacun des dés.

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des lots est faite telle qu'indiquée dans le tableau ci-dessous :

Résultat du lancer	Gain (mise multipliée par	Nombre de tickets
4	60	1 389
5	30	2 778
6	18	4 167
7	12	6 944
8	8	9 722
9	7	11 111
10	6	12 500
11	6	12 500
12	7	11 111
13	8	9 722
14	12	6 944
15	18	4 167
16	30	2 778
17	60	1 389
Brelan de 1	180	463
Brelan de 2	180	463
Brelan de 3	180	463
Brelan de 4	180	463
Brelan de 5	180	463
Brelan de 6	180	463

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

#### 4. REGLEMENT DU JEU GOLD SALOON

Jeux accessible par : Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

Montant des mises : mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

##### 4.1 PRINCIPE DU JEU

Le Jeu « GOLD SALOON » est un jeu de machine à sous à trois rouleaux. Chacun des trois rouleaux comporte 8 symboles. Pour participer, le joueur doit miser entre 1 et 10 jetons. Une fois sa mise effectuée, le joueur lance le défilement des rouleaux en cliquant sur le bouton « LANCER ». Si les rouleaux s'arrêtent sur une combinaison de symbole indiquée à l'article ci après, le participant remporte le gain correspondant.

##### 4.2 PRIX DU JEU «GOLD SALOON»

###### 4.2.1 - Dotations du jeu « Gold Saloon » :

Le jeu GOLD SALOON est doté des prix suivants :

Combinaison de symboles	Gain	Nombre de tickets pour 102 400 tickets créés
Autres combinaisons	<b>Perdu</b>	67 200
2 symboles "BOTTE" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	25 200
2 symboles "REVOLVER" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "ETOILE" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "ELIXIR" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "CLOCHE" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "CARRE D'AS" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "FER A CHEVAL" sur la même ligne	<b>mise x 2*</b>	8 400
2 symboles "BAR" sur la même ligne	<b>mise x 2*</b>	
3 symboles "BOTTE"	<b>mise x 10*</b>	600
3 symboles "REVOLVER"	<b>mise x 10*</b>	
3 symboles "ETOILE"	<b>mise x 10*</b>	
3 symboles "ELIXIR"	<b>mise x 20*</b>	600
3 symboles "CLOCHE"	<b>mise x 20*</b>	
3 symboles "CARRE D'AS"	<b>mise x 20*</b>	
3 symboles "FER A CHEVAL"	<b>mise x 50*</b>	200
3 symboles "BAR"	<b>mise x100*</b>	200

\*retour de la mise inclus

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

#### ***4.2.2 - Dotations exceptionnelles :***

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### **4.3 CERTIFICATION DES TICKETS**

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

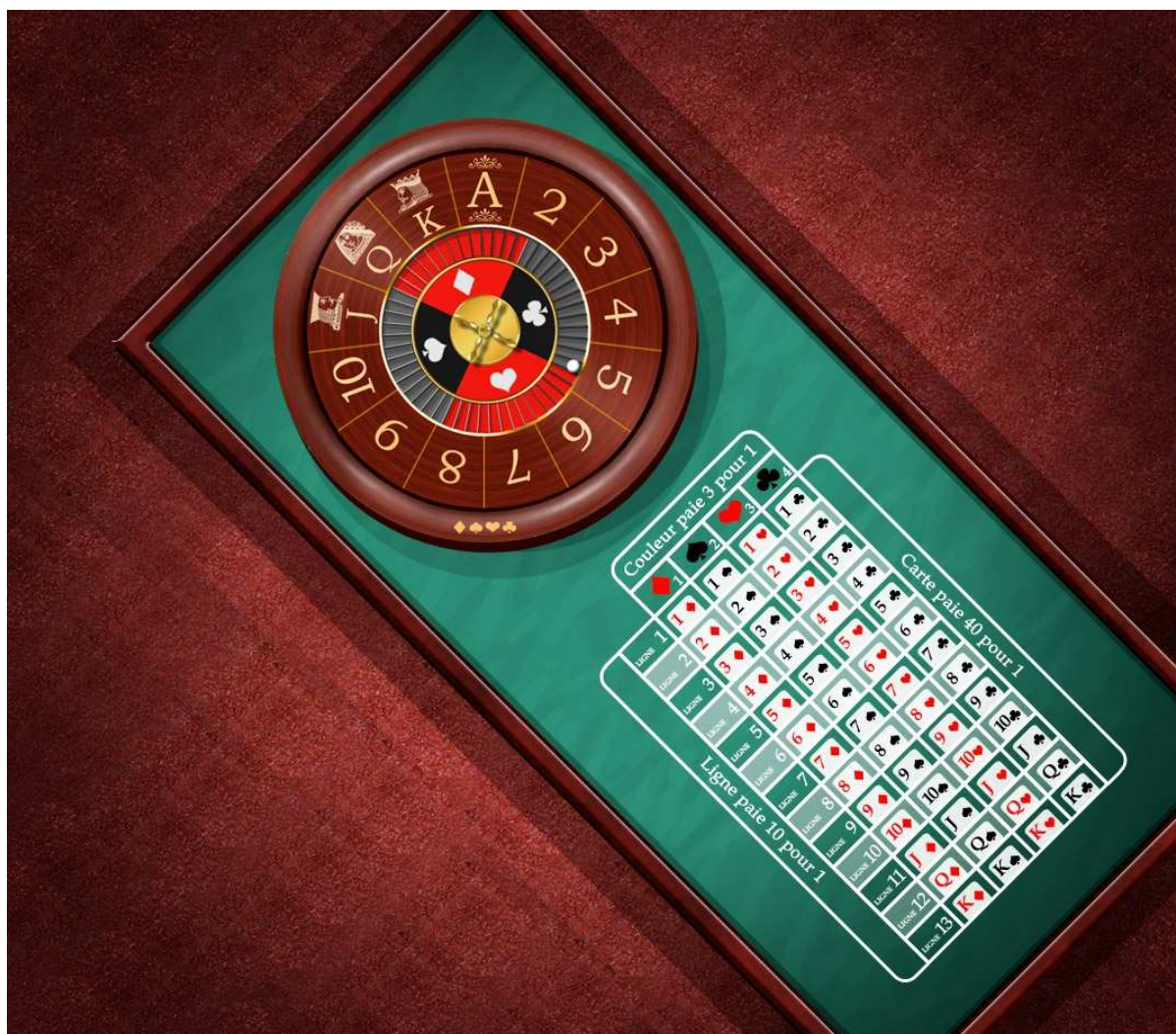
## 5. REGLEMENT DU JEU « MAXI ROULETTE »

**Jeux accessible par :** Serveur vocal et/ou Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises :** mise minimale 1 jeton, mise maximale 500 jetons.

### 5.1 PRINCIPE DU JEU

Le jeu Maxi Roulette est un jeu inspiré d'un jeu de roulette. Dans Maxi Roulette, les cases du tapis de mise sont représentées par des cartes. Il y a 52 cases réparties en 4 colonnes correspondant chacune à une couleur de carte : pique, cœur, carreau et trèfle. Pour chaque colonne, il y a 13 cases : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack (valet), Queen (dame) et King (Roi) comme représenté sur l'image ci-dessous.



Le cylindre de jeu est constitué de deux plateaux circulaires concentriques, celui du centre est mobile et comporte 52 cases celui de l'extérieur est fixe. Le plateau intérieur est divisé en quatre parties égales correspondant chacune à une couleur : pique, cœur, carreau et trèfle.

Pour chacune des couleurs, il y a 13 cases. Le second plateau est divisé en 13 parties : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q et K. Une bille est lancée dans le cylindre, la bille tourne dans un sens et le plateau, la bille va alors s'arrêter dans une des cases du plateau intérieur. A son tour, ce dernier s'arrêtera. Le résultat de la partie correspond donc la couleur de la case sur laquelle la bille s'est arrêtée et à la case en face de laquelle la case avec la bille s'arrête. Par exemple la bille s'arrête dans une case trèfle et la case trèfle comportant la bille s'arrête en face du 7, le résultat est donc le 7 de trèfle.

Pour jouer, le participant peut parier : sur « une carte », une couleur (pique, cœur, carreau ou trèfle) qui correspond à une colonne du tapis ou sur une valeur de carte c'est-à-dire la valeur d'une carte sans tenir compte de sa couleur. Dans ce dernier cas, il parie sur une ligne du tapis.

## **5.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

### *o Déroulement d'une partie par serveur vocal*

Il doit alors miser soit sur une carte, soit sur une couleur, soit sur une valeur. Le serveur vocal indique au participant le numéro de la partie à laquelle va participer. La mise minimale est de 1 jeton, la mise maximale de 500 jetons par pari. Le joueur choisit son pari. Le joueur peut poser plusieurs paris pour la même partie. A la fin du temps accordé pour parier, la bille est lancée dans le cylindre.

### *o Déroulement d'une partie sur le Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr)*

Pour participer le participant doit miser soit sur une carte, soit sur une couleur, soit sur une valeur. La mise minimale est de 1 jeton, la mise maximale de 500 jetons par pari. Il peut placer plusieurs mises différentes. Lorsqu'il a fini de placer sa/ses mise(s), il doit cliquer sur « lancer » pour que la partie commence et la bille est alors lancée. Si le résultat correspond à un pari du participant, celui-ci gagne et remporte des jetons comme indiqué à l'article suivant.

## **5.3 PRIX DU JEU «Maxi Roulette»**

### **5.3.1 - Dotations du jeu « Maxi Roulette » :**

La bonne carte rapporte 40 fois la mise (retour de la mise inclus) ;  
La bonne couleur rapporte 3 fois la mise (retour de la mise inclus) ;  
La bonne valeur rapporte 10 fois la mise (retour de la mise inclus).

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **5.3.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra

donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

#### **5.4 CERTIFICATION DES TICKETS**

A chaque partie un ticket est pris au hasard parmi un ensemble de tickets disponibles sur le serveur de PARTOUCHE IMAGES. On appelle ticket l'ensemble des cartes qui seront attribués au joueur et à la banque. Ces tickets sont préalablement générés par PARTOUCHE IMAGES, une copie des tickets est déposée chez un huissier de justice.

Chaque ticket correspond à une carte d'un jeu classique de 52 cartes. Les tickets sont créés de manière aléatoire et de façon à respecter les probabilités.

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

## **6. REGLEMENT DU JEU FRUIT SALAD**

**Jeux accessible par :** Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises :** mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

### **6.1 PRINCIPE DU JEU**

Le jeu Fruit Salad est une machine à sous composée de 5 rouleaux. Pour effectuer une Participation, le joueur doit miser des jetons (1 minimum). Une fois la mise choisie, le participant clique sur l'icône « lancer ». La partie commence et les rouleaux sont lancés.

Le premier bloc de 5 symboles s'affiche alors à l'écran et le joueur doit choisir les symboles qu'il souhaite conserver (5 symboles, 4, 3, 2, 1 ou 0).

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

Les symboles du deuxième bloc ne sont pas visibles. Seuls ceux choisis le cas échéant par le Participant deviennent visibles lors de ce choix.

Le cas échéant, le Participant gagne le lot correspondant à la combinaison de symboles affichée à l'écran à la fin de la partie.

### **6.2 PRIX DU JEU FRUIT SALAD**

#### ***6.2.1 - Dotations du jeu Fruit Salad :***

Le jeu Fruit Salad utilise 8 symboles : un symbole ayant une valeur plus forte que les autres qui est le symbole « POIRE » et 7 autres symboles dont la valeur est identique (ci après le(s) « symboles normaux »).

Le jeu Fruit Salad est doté des prix suivants :

Rang	Combinaison de Symboles	Prix
1	5 « symboles POIRE »	Mise x 1 000*
2	5 « symboles normaux » identiques	Mise x 100*
3	4 « symboles POIRE »	Mise x 20*
4	4 autres symboles identiques	Mise x 4*
5	3 « symboles POIRE »	Mise x 2*
6	3 autres symboles identiques	Mise x 1*
7	Autre combinaison	Mise x 0

\*retour de la mise inclus

Ces prix ne sont pas cumulables pour une même combinaison. En conséquence, seul le prix le plus élevé est attribué à une même combinaison gagnante. Par exemple, un gagnant ayant 5 « symboles POIRE » ne peut prétendre à toucher les prix correspondant aux 5 « symboles normaux » identiques ou à 4 « symboles POIRE » en plus de son prix.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **6.2.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### 6.3 CERTIFICATION DES TICKETS

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des tickets est la suivante :

Rang	Nombre de tickets(pour 100 000 tickets créés)
1	1
2	50
3	400
4	1600
5	21000
6	38000
7	38949

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de tickets et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Il est précisé que :

- tous les tickets ne sont pas potentiellement gagnants (certains tickets sont gagnants, d'autres pas).
- parmi les tickets potentiellement gagnants, tous n'ont pas le même gain maximum.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Chaque ticket est constitué de 2 blocs de 5 symboles :

Le premier bloc de 5 symboles est affiché à l'écran et le joueur choisit, au début du jeu, les symboles qu'il souhaite conserver.

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

## **7. REGLEMENT DU JEU SUSHI BAR**

**Jeux accessible par** : Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises** : mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

### **7.1 PRINCIPE DU JEU**

Le jeu Sushi Bar est une machine à sous composée de 5 rouleaux. Pour effectuer une Participation, le joueur doit miser des jetons (1 minimum). Une fois la mise choisie, le participant clique sur l'icône « lancer ». La partie commence et les rouleaux sont lancés.

Le premier bloc de 5 symboles s'affiche alors à l'écran et le joueur doit choisir les symboles qu'il souhaite conserver (5 symboles, 4, 3, 2, 1 ou 0).

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

Les symboles du deuxième bloc ne sont pas visibles. Seuls ceux choisis le cas échéant par le Participant deviennent visibles lors de ce choix.

Le cas échéant, le Participant gagne le lot correspondant à la combinaison de symboles affichée à l'écran à la fin de la partie.

### **7.2 PRIX DU JEU SUSHI BAR**

#### ***7.2.1 - Dotations du jeu Sushi Bar :***

Le jeu Sushi Bar utilise 8 symboles : un symbole ayant une valeur plus forte que les autres qui est le symbole MANEKINEKO (chat porte bonheur) et 7 autres symboles dont la valeur est identique (ci après les « symboles normaux »).

Le jeu Sushi Bar est doté des prix suivants :

Rang	Combinaison de Symboles	Prix
1	5 « symboles MANEKINEKO »	Mise x 1 000*
2	5 « symboles normaux » identiques	Mise x 100*
3	4 « symboles MANEKINEKO »	Mise x 20*
4	4 autres symboles identiques	Mise x 4*
5	3 « symboles MANEKINEKO »	Mise x 2*
6	3 autres symboles identiques	Mise x 1*
7	Autre combinaison	Mise x 0

\*retour de la mise inclus

Ces prix ne sont pas cumulables pour une même combinaison. En conséquence, seul le prix le plus élevé est attribué à une même combinaison gagnante. Par exemple, un gagnant ayant 5 « symboles MANEKINEKO » ne peut prétendre à toucher les prix correspondant aux 5 « symboles normaux » identiques ou à 4 « symboles MANEKINEKO » en plus de son prix.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **7.2.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### 7.3 CERTIFICATION DES TICKETS

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des tickets est la suivante :

Rang	Nombre de tickets(pour 100 000 tickets créés)
1	1
2	70
3	500
4	2000
5	20000
6	40000
7	37429

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de tickets et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Il est précisé que :

- tous les tickets ne sont pas potentiellement gagnants (certains tickets sont gagnants, d'autres pas).
- parmi les tickets potentiellement gagnants, tous n'ont pas le même gain maximum.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Chaque ticket est constitué de 2 blocs de 5 symboles :

Le premier bloc de 5 symboles est affiché à l'écran et le joueur choisit, au début du jeu, les symboles qu'il souhaite conserver.

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

## **8. REGLEMENT DU JEU HOT 7**

**Jeux accessible par** : Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises** : mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

### **8.1 PRINCIPE DU JEU**

Le Jeu est une machine à sous composée de 5 rouleaux. Pour effectuer une Participation le joueur doit miser des jetons (1 minimum). Une fois la mise choisie, le participant clique sur l'icône « lancer ». La partie commence et les rouleaux sont lancés.

Le premier bloc de 5 symboles s'affiche alors à l'écran et le joueur doit choisir les symboles qu'il souhaite conserver (5 symboles, 4, 3, 2, 1 ou 0).

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

Les symboles du deuxième bloc ne sont pas visibles. Seuls ceux choisis le cas échéant par le Participant deviennent visibles lors de ce choix.

Le cas échéant, le Participant gagne le lot correspondant à la combinaison de symboles affichée à l'écran à la fin de la partie.

### **8.2 PRIX DU JEU HOT 7**

#### **8.2.1 - Dotations du jeu HOT :**

Le Jeu HOT 7 utilise 8 symboles : un symbole ayant une valeur plus forte que les qui est le symbole « 7 en feu » et 7 autres symboles dont la valeur est identique (ci après les « symboles normaux »).

Le Jeu HOT 7 est doté des prix suivants :

<b>Rang</b>	<b>Combinaison de Symboles</b>	<b>Prix</b>
1	5 « symboles 7 en feu »	mise x 1 000 + Jackpot*
2	5 « symboles normaux » identiques	mise x 100*
3	4 « symboles 7 en feu »	mixe x 10*
4	4 autres symboles identiques	mixe x 5*
5	3 « symboles 7 en feu »	mixe x 2*
6	3 autres symboles identiques	mixe x 1*
7	Autre combinaison	Mise x 0*

\*retour de la mise inclus

Le montant du jackpot est fixé à 5 000 € minimum. Partouche Images pourra faire évoluer à la hausse le montant du jackpot. Si un participant remporte le jackpot, ce dernier redémarre à 5 000 €. Le montant du jackpot en cours est indiqué sur la page du jeu.

Ces prix ne sont pas cumulables pour une même combinaison. En conséquence, seul le prix le plus élevé est attribué à une même combinaison gagnante. Par exemple, un gagnant ayant 5 « symboles forts » ne peut prétendre à toucher les prix correspondant aux 5 « symboles normaux » identiques ou à 4 « symboles forts » en plus de son prix.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **8.2.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### **8.3 CERTIFICATION DES TICKETS**

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édité par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des tickets est la suivante :

Rang	Nombre de tickets(pour 100 000 tickets créés)
1	1
2	50
3	200
4	5000
5	25000
6	25000
7	44749

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de tickets et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Il est précisé que :

- tous les tickets ne sont pas potentiellement gagnants (certains tickets sont gagnants, d'autres pas).
- parmi les tickets potentiellement gagnants, tous n'ont pas le même gain maximum.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Chaque ticket est constitué de 2 blocs de 5 symboles :

Le premier bloc de 5 symboles est affiché à l'écran et le joueur choisit, au début du jeu, les symboles qu'il souhaite conserver.

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

## **9. REGLEMENT DU JEU « VIDEO POKER »**

**Jeux accessible par** : Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises** : mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

### **9.1 PRINCIPE DU JEU**

Le Jeu est jeu de poker, le but est donc d'effectuer des combinaisons de cartes (voir tableau des gains). Pour effectuer une Participation (et donc commander un ticket) le joueur doit miser des jetons (1 minimum). Une fois la mise saisie, le participant clique sur l'icône « DEAL », les cartes sont distribuées et la partie commence.

Le premier bloc de 5 symboles s'affiche alors à l'écran et le joueur doit choisir les symboles qu'il souhaite conserver (5 symboles, 4, 3, 2, 1 ou 0) afin d'avoir la plus forte combinaison possible.

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

Les symboles du 2ème bloc ne sont pas visibles. Seuls ceux choisis le cas échéant par le Participant deviennent visibles lors de ce choix.

Le cas échéant, le Participant gagne le lot correspondant à la combinaison de symboles affichée à l'écran à la fin de la partie.

### **9.2 PRIX DU JEU « VIDEO POKER »**

#### **9.2.1 - Dotations du jeu « VIDEO POKER » :**

Le Jeu « Vidéo Poker » est doté des prix suivants :

Rang	Combinaison de Cartes	Prix
1	Quinte Flush Royale (5 cartes de la même couleur qui se suivent et dont la dernière carte est l'as)	Mise x 4 000*
2	Quinte Flush (5 cartes de la même couleur et qui se suivent)	Mise x 40*
3	Carré (4 cartes de même valeur)	Mise x 20*
4	Full (un brelan et une paire) [voir ci-dessous]	Mise x 5*
5	Couleur (5 cartes de la même couleur)	Mise x 4*
6	Suite (5 cartes qui se suivent)	Mise x 4*
7	Brelan (3 cartes de la même valeur)	Mise x 3*
8	Double paire	Mise x 2*
9	Paire de valets ou mieux (Paire = 2 cartes de la même valeur)	Mise x 1*
10	Autres combinaisons	perdu

\*retour de la mise inclus

Ces prix ne sont pas cumulables pour une même combinaison. En conséquence, seul le prix le plus élevé est attribué à une même combinaison gagnante. Par exemple, un gagnant ayant une quinte flush royale ne peut prétendre à toucher le prix correspondant à la quinte flush en plus de son prix.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **9.2.2 - Dotations exceptionnelles :**

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### 9.3 CERTIFICATION DES TICKETS

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Pour 100 000 tickets créés, la répartition des tickets est la suivante :

Rang	Tickets potentiellement gagnants avec	Nombre de tickets (pour 100 000 tickets créés)
1	Quinte Flush Royale	1
2	Quinte flush	8
3	Carré	237
4	Full	1 160
5	Couleur	1 120
6	Suite	1 053
7	Brelan	7 442
8	Double paire	12 821
9	Paire de valets ou mieux	22 523
10	Tickets perdants	53 635

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de tickets et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Il est précisé que :

- tous les tickets ne sont pas potentiellement gagnants (certains tickets sont gagnants, d'autres pas).
- parmi les tickets potentiellement gagnants, tous n'ont pas le même gain maximum.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

Chaque ticket est constitué de 2 blocs de 5 symboles :

Le premier bloc de 5 symboles est affiché à l'écran et le joueur choisit, au début du jeu, les symboles qu'il souhaite conserver.

Les symboles qu'il ne souhaite pas conserver sont remplacés par des symboles provenant du 2<sup>ème</sup> bloc de symboles.

## 10. REGLEMENT DU JEU SUPER CAR

**Jeux accessible par :** Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises :** mise minimale 1 jeton, mise maximale 10 jetons.

### 10.1 PRINCIPE DU JEU

Le Jeu « SUPER CAR » est un jeu de machine à sous à trois rouleaux. Chacun des trois rouleaux comporte 8 symboles. Pour participer, le joueur doit miser entre 1 et 10 jetons. Une fois sa mise effectuée, le joueur lance le défilement des rouleaux en cliquant sur le bouton « LANCER ». Si les rouleaux s'arrêtent sur une combinaison de symbole indiquée à l'article ci après, le participant remporte le gain correspondant.

### 10.2 PRIX DU JEU «SUPER CAR»

#### 10.2.1 - Dotations du jeu « Super car » :

Le jeu SUPER CAR est doté des prix suivants :

Combinaison de symboles	Gain	Nombre de tickets pour 102 400 tickets créés
Autres combinaisons	<b>Perdu</b>	67 200
2 symboles "FEMME" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	25 200
2 symboles "LAURIER" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "COMPTEUR" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "ROUE" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "VOLANT" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "CASQUE" sur la même ligne	<b>mise x 1*</b>	
2 symboles "DRAPEAU" sur la même ligne	<b>mise x 2*</b>	8 400
2 symboles "POMPE A ESSENCE" sur la même ligne	<b>mise x 2*</b>	
3 symboles "FEMME"	<b>mise x 5*</b>	600
3 symboles "LAURIER"	<b>mise x 5*</b>	
3 symboles "COMPTEUR"	<b>mise x 5*</b>	
3 symboles "ROUE"	<b>mise x 10*</b>	600
3 symboles "VOLANT"	<b>mise x 10*</b>	
3 symboles "CASQUE"	<b>mise x 10*</b>	
3 symboles "DRAPEAU"	<b>mise x 50*</b>	200
3 symboles "POMPE A ESSENCE"	<b>mise x plein d'essence*</b>	200

\*retour de la mise inclus

Il est considéré que la valeur du plein d'essence est de 70 € TTC soit 140 jetons.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### ***10.2.2 - Dotations exceptionnelles :***

Dans le cadre d'animations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES pourra doter le jeu de prix exceptionnels. En aucun cas, PARTOUCHE IMAGES ne pourra proposer des dotations inférieures à celles indiquées dans le tableau ci-dessus.

Pour ces opérations ponctuelles, PARTOUCHE IMAGES devra indiquer à l'écran la période de validité de l'opération (dates et heures). En cas de litige, le numéro de ticket fera foi pour déterminer la date et l'heure à laquelle un joueur a effectué une partie, ce ticket permettra donc de savoir si la partie litigieuse a été effectuée dans le cadre de « l'animation ponctuelle ».

### **10.3 CERTIFICATION DES TICKETS**

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

## **11. REGLEMENT DU JEU « VGP »**

**Jeu accessible par :** Internet [www.cashtv.fr](http://www.cashtv.fr) , [www.idcasino.fr](http://www.idcasino.fr) , [www.jackpottv.fr](http://www.jackpottv.fr) ,

**Montant des mises :** aucune

Par dérogation aux Conditions générales de participation aux jeux PARTOUCHE IMAGES, il n'est pas nécessaire de posséder un compte PARTOUCHE IMAGES pour participer au jeu VGP

### **11.1 PRINCIPE DU JEU**

Toute personne aura la possibilité de participer à VGP en visitant le(s) site(s) internet de PARTOUCHE IMAGES. Pour participer à VGP, le participant doit compléter un bulletin électronique de participation en saisissant aux endroits indiqués :

- son Nom ;
- son Prénom ;
- Sa date de naissance ;
- Son adresse postale ;
- Son adresse email ;
- Son numéro de téléphone (portable ou fixe) ;
- Coordonnées bancaires (RIB ou RIP) ;
- Le numéro figurant sur le bulletin de participation,

puis valider sa participation en cliquant sur le bouton « validation ». Seuls les bulletins dûment complétés seront pris en compte dans VGP. La validation définitive de la participation sera matérialisée par un certificat de participation qui sera donné au participant par retour de sa validation. Ce certificat devra être conservé par la participant et présenté le cas échéant, au moment de la récupération des gains. Un ticket virtuel comportant toutes les informations est donné au participant par internet. Ce ticket est peut-être gagnant. Un tirage au sort aura lieu le 15 décembre 2009 pour déterminer la liste des tickets gagnants. A chaque ticket gagnant est associé un lot en numéraire.

Le nombre de tickets gagnants et le montant des lots en numéraire associé à chaque ticket gagnant sont déterminés pour, que de manière statistique, une personne qui joue à VGP ait autant de chance de gagner un lot équivalent qu'un joueur qui jouerait aux autres Jeux.

Il est précisé qu'un participant à VGP pourra jouer « x » fois à VGP. « x » sera déterminé en fonction de la moyenne du nombre de participations des joueurs participant aux autres Jeux sur une période équivalente.

### **11.2 PRIX DU JEU « VGP »**

Les lots sont déterminés de façon statistique afin qu'une personne qui joue à VGP ait autant de chance de gagner un lot équivalent qu'une personne qui jouerait aux autres Jeux. Pour cela, PARTOUCHE IMAGES analysera :

- Le nombre de participants aux autres Jeux sur les six mois précédents,

- Le nombre de participations aux autres Jeux sur les six mois précédents,
- Les dotations gagnées sur les six mois précédents.

Il est précisé que :

- tous les tickets ne sont pas potentiellement gagnants (certains tickets sont gagnants, d'autres pas).
- parmi les tickets potentiellement gagnants, tous n'ont pas le même gain.

PARTOUCHE IMAGES se réserve le droit de modifier les Prix, sans effet rétroactif. Dans ce cas, les montants et/ou la définition des nouveaux Prix seront indiqués sur le Jeu et feront l'objet d'une modification du présent Règlement par avenant qui sera déposé auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

### **11.1 CERTIFICATION DES TICKETS**

Les tickets sont créés par PARTOUCHE IMAGES. Les tickets de l'ensemble des jeux web sont stockés dans une base unique et servent à l'ensemble des sites édités par PARTOUCHE IMAGES et proposant ce jeu.

Une copie de chaque ticket est déposée auprès de la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.

En cas de contestation, les commandes de ticket et les validations de tickets gagnants sont vérifiées par la SCP Krief & Beddouk, huissier de justice à Clichy.