

# Règlement général du jeu de loterie sportive dénommé « PRESTO »

## Article 1er : Cadre juridique et définitions

- 1.1. Le présent Règlement général pris en application de l'Arrêté du Directeur Général du Cabinet Royal n° 582/70 du 28 juillet 1970 et de la Convention conclue le 18 juin 1997 entre le Ministère des Finances, le Ministère de la Jeunesse et des Sports et La Marocaine des Jeux et des Sports s'applique à tous les jeux de loterie sportive organisés par La Marocaine des Jeux et des Sports.
- 1.2. Dans le présent Règlement général, les termes « PRESTO », « Tirage », « Reçu », « Bulletin » et « Symbole » ont les définitions suivantes :
- **PRESTO** signifie un jeu permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude des résultats des Tirages, régi par les règles définies dans le présent Règlement ;
  - **Tirage** signifie un choix effectué par un moyen informatique, permettant la désignation, au hasard, de numéros différents parmi les numéros possibles et/ou des Symboles représentant des pictogrammes des disciplines olympiques ;
  - **Reçu** signifie un reçu édité par le terminal informatique de jeu après enregistrement et versement du montant de la mise correspondante à une prise de jeu. Ce Reçu est remis au participant et constitue la seule preuve de sa participation à un Tirage ;
  - **Bulletin** signifie Bulletin de prise de jeu destiné à la lecture d'un jeu sur un terminal informatique de jeu. Il ne constitue en aucun cas un Reçu de jeu ;
  - **Symbole** signifie Pictogramme représentant une discipline olympique ;
  - **Système Flash** signifie la génération aléatoire par le système informatique central d'une ou plusieurs combinaison(s) de jeu Presto (numéros et symboles).

## Article 2 : Conditions de participation

- 2.1. Un participant peut prendre part à un ou plusieurs Tirages PRESTO tels que définis à l'article 5 ci-dessous, soit en utilisant un Bulletin de prise de jeu, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de combinaisons dit « Système Flash ».

Si le participant choisit la prise de jeu par Bulletin, seuls les Bulletins de participation édités par La Marocaine des Jeux et des Sports peuvent être utilisés.

- 2.2. Les Bulletins de prise de jeu sont mis à la disposition des participants chez les détaillants agréés, seuls habilités, par La Marocaine des Jeux et des Sports, à commercialiser PRESTO. Ces Bulletins sont uniquement destinés à la lecture d'un jeu sur un terminal informatique de jeu de La Marocaine des Jeux et des Sports.

Les informations figurant sur ces Bulletins ne sont données qu'à titre indicatif et ne peuvent avoir de valeur contractuelle.

Les Bulletins présentés pour un enregistrement ne doivent être ni maculés, ni froissés, ni déchirés, ni raturés.

### Article 3 : Prise de jeu par Bulletin

- 3.1. Pour enregistrer un jeu participant à PRESTO, il existe un seul type de Bulletin qui comporte deux grilles réunies dans une cartouche et trois zones à renseigner situées sous cette cartouche.
- 3.2. La grille supérieure de la cartouche (grille A) comporte 20 cases numérotées de 1 à 20. Le participant choisit 8 numéros dans la grille A, en traçant un trait à l'intérieur de 8 des 20 cases de cette grille.
- 3.3. La grille inférieure de la cartouche (grille B) comporte quatre Symboles ou pictogrammes de disciplines olympiques. Le participant choisit un (01) symbole dans la grille B en traçant une croix à l'intérieur de l'une des 4 cases de cette grille. Il peut également choisir 2, 3 ou 4 Symboles dans la grille B en traçant 2, 3 ou 4 traits à l'intérieur des 4 cases de cette grille.
- 3.4. Pour un Symbole coché dans la grille B, la mise par Tirage est, au choix du participant, de 5 dirhams, 10 dirhams, 15 dirhams, 25 dirhams ou 50 dirhams par Bulletin rempli. Le participant doit préciser son choix en traçant un trait à l'intérieur de la case correspondante de la zone à renseigner. Celle-ci comporte 5 cases situées en bas et à droite du Bulletin.
- 3.5. Si le participant a choisi de cocher 2, 3 ou 4 Symboles dans la grille B, les montants de mise par Tirage, mentionnés au sous-article 3.4. ci-dessus, sont à multiplier par :
- Deux (2) pour un Bulletin rempli avec deux Symboles dans la grille B ;
  - Trois (3) pour un Bulletin rempli avec trois Symboles dans la grille B ;
  - Quatre (4) pour un Bulletin rempli avec quatre Symboles dans la grille B.
- 3.6. Le participant coche ensuite le nombre de Tirages successifs auxquels il souhaite participer, en traçant un trait dans la case de son choix de la zone à renseigner comportant 12 cases situées en bas et à droite du Bulletin.

Il peut participer, à son choix aux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20 ou 50 prochains Tirages appelés « Tirages de la 1ère chance » tels qu'ils sont définis au sous-article 5.2., à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie à l'article 5.1.





Au cas où le participant cocherait une case correspondant à un nombre de Tirages de la 1ère chance supérieur à celui restant à effectuer jusqu'à la fin de la journée de prise de jeu en cours au moment où il fait enregistrer son Bulletin, le nombre de Tirages de la 1ère chance auxquels il pourra participer sera réduit au nombre de Tirages de la 1ère chance restant à effectuer jusqu'à la fin de la dite journée de prise de jeu.

La mise telle que définie aux articles 3.4. et 3.5. est à multiplier par le nombre de Tirages de la 1ère chance auxquels le joueur souhaite participer, soit : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20 ou 50 Tirages.

- 3.7. Pour chaque Tirage de la 1ère chance, le participant a la faculté de prendre part à un « Tirage de la 2ème chance » tel que défini au sous-article 5.3. Dans ce cas, il doit payer le double de sa mise telle que définie aux sous-articles 3.4., 3.5. et 3.6., en traçant un trait dans la case dénommée « OUI » située en bas et à droite du Bulletin de participation.
- 3.8. Les traits tracés à l'intérieur des cases, à l'exclusion de tout autre signe, doivent être marqués de façon indélébile en noir ou en bleu.

## Article 4 : Prise de jeu par le système Flash

- 4.1. Le système de génération aléatoire de combinaisons sur demande du participant, dit Système Flash, est mis à disposition des participants dans les seuls points de validation PRESTO agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports.

Le participant peut choisir de participer :

- Soit avec 1 Symbole dans la grille B ;
- Soit avec 2, 3 ou 4 Symboles dans la grille B.

- 4.2. Pour un Symbole dans la grille B, la mise est, au choix du participant, de 5 dirhams, 10 dirhams, 15 dirhams, 25 dirhams ou 50 dirhams.

Si le participant a choisi de participer avec 2, 3 ou 4 Symboles dans la grille B, les montants de mise par Tirage mentionnés ci-dessus sont à multiplier par :

- Deux (2) pour deux Symboles dans la grille B ;
- Trois (3) pour trois Symboles dans la grille B ;
- Quatre (4) pour quatre Symboles dans la grille B.

- 4.3. Un participant peut participer à son choix, grâce au Système Flash, aux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20 ou 50 prochains Tirages de la 1ère chance (ainsi qu'aux Tirages de la 2ème chance correspondants, moyennant le doublement de sa mise telle que définie au sous-article 3.7.), à condition qu'ils interviennent à l'intérieur d'une même journée de prise de jeu telle que définie au sous-article 5.1.

Le participant ne pourra donc prendre part, grâce au Système Flash, à un nombre de Tirages supérieur à celui restant à effectuer jusqu'à la fin de la journée de prise de jeu en cours au moment où il se fait délivrer un Reçu de jeu.

## Article 5 : Enregistrement et transcription

- 5.1. Les prises de jeu sont enregistrées à l'intérieur d'une journée de Tirages, comprise dans la tranche horaire d'ouverture du système de prise des jeux.
- 5.2. Chaque journée de Tirages est constituée de 60 séquences consécutives numérotées de 001 à 60 inclus, indépendantes les unes des autres et d'une durée comprise entre cinq et soixante minutes chacune. Chaque séquence comporte une période de prise de jeu et se termine par un Tirage de la 1ère chance, suivi immédiatement d'un autre Tirage, appelé Tirage de la 2ème chance, tel que défini au sous-article 5.3.
- 5.3. Chaque Tirage de la 2ème chance est réservé aux seuls participants prenant part au Tirage de la 1ère chance correspondant, qui ont fait le choix de participer au Tirage de la 2<sup>ème</sup> chance. Les participants prennent part à ce Tirage avec les mêmes numéros que ceux du Tirage de la 1ère chance. Ce Tirage est effectué selon les modalités définies au sous article 7.1.
- 5.4. Les Bulletins de participation doivent être présentés pour enregistrement auprès d'un détaillant agréé par La Marocaine des Jeux et des Sports.
- 5.5. L'enregistrement et la transcription des informations ne peuvent être effectués au-delà des dates et heures prévues par La Marocaine des Jeux et des Sports.
- 5.6. Les grilles de Tirage participent au PRESTO dès lors qu'elles ont été enregistrées dans les conditions prévues au présent Règlement et que les informations les concernant ont été transcrites sur support sécurisé contrôlé par la Commission de Contrôle composée de :
  - Deux agents représentant le Ministère des Finances ;
  - Un représentant de La Marocaine des Jeux et des Sports;
  - Et ce, en présence du Secrétaire Greffier du Tribunal de Première Instance, qui assiste les membres de la commission, constate les opérations de mise sous scellés et en dresse procès-verbal.
- 5.7. Chaque grille participe aux tirages de PRESTO pour lesquels elle a été enregistrée, la date de la transcription des informations faisant foi.
- 5.8. La possession d'un Reçu conforme à l'article 6 ainsi que l'enregistrement et la transcription des informations sur un support sécurisé des informations mentionnées sur le Reçu de jeu sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le participant et La Marocaine des Jeux et des Sports.

En cas de contestation entre un participant et La Marocaine des Jeux et des Sports portant sur une divergence entre les informations figurant sur



un Reçu de jeu et celles transcrites sur un support sécurisé contrôlé en présence de la Commission de Contrôle, seules ces dernières informations font foi.

Ne participent pas au jeu et sont intégralement remboursés, sur remise du Reçu de jeu, dans les délais prévus à l'article 11 ci-après, les Reçus délivrés dont les informations n'ont pas été transcrites par La Marocaine des Jeux et des Sports conformément au présent article 5, quelle qu'en soit la raison sans que le participant puisse prétendre à quelque autre dédommagement.

Ne participent pas au jeu, les prises de jeu ayant fait l'objet d'une opération d'annulation auprès d'un détaillant agréé par La Marocaine des Jeux et des Sports et dont les informations d'annulation ont été transcrites par La Marocaine des Jeux et des Sports avant le début du Tirage concerné par les prises de jeu.

## Article 6 : Reçus de jeu

6.1. Après enregistrement et versement du montant de la mise, un Reçu édité par le terminal informatique de jeu de La Marocaine des Jeux et des Sports est remis au participant.

6.2. Sur le Reçu sont indiqués notamment :

- La date et l'heure d'enregistrement du jeu ;
- Le numéro séquentiel ;
- Le logo PRESTO ;
- La date de Tirage ;
- Le ou les numéros des Tirages de la 1ère chance auxquels participe le Reçu ;
- Les 8 numéros compris entre 1 et 20 joués sur la grille A et le ou les Symboles compris entre 1 et 4 joués sur la grille B ;
- La mise par Tirage de la 1ère chance ;
- Le nombre de Tirages de la 1ère chance auxquels le Reçu participe ;
- La mention de participation ou de non-participation aux Tirages de la 2ème chance ;
- Le montant total de la mise.

Ce Reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code barres, un numéro d'identification de l'agent agréé et un numéro de terminal.

Pour le Reçu de jeu obtenu par le Système Flash uniquement, la mention Système Flash figure en plus sur le Reçu.

- 6.3. Dès la remise du Reçu par le détaillant agréé, le participant doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le Reçu sont conformes aux numéros choisis, au montant de la mise, au nombre de Tirages de la 1ère chance choisis et le cas échéant à sa décision de participer aux Tirages de la 2<sup>ème</sup> chance.

Pour les Reçus obtenus par le Système Flash, le participant doit s'assurer immédiatement que les informations portées sur le Reçu sont conformes au montant de la mise, au nombre de Tirages de la 1ère chance choisi et le cas échéant à sa décision de participer aux Tirages de la 2ème chance.

- 6.4. Tout Reçu ayant fait l'objet d'une quelconque modification après enregistrement sera considéré comme nul, sans préjudice des poursuites prévues par les dispositions légales.
- 6.5. Les Reçus qui sont remis aux participants après enregistrement restent la propriété de La Marocaine des Jeux et des Sports. Ils ne peuvent servir à d'autres usages que ceux prévus par le présent Règlement.

## Article 7 : Tirages du jeu PRESTO

- 7.1. Les Tirages de PRESTO sont effectués par un moyen informatique, par désignation au hasard de 8 numéros différents parmi 20 numéros possibles de 1 à 20 (grille A) et de 1 Symbole parmi 4 Symboles possibles numérotés de 1 à 4 (grille B).
- 7.2. Les Tirages de la 1ère chance ont lieu tous les jours de la semaine et toutes les 05 à 60 minutes pendant la journée de Tirages définie au sous-article 5.1, en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 7.3 et 7.4 ci-dessous. Chacun de ces Tirages est suivi immédiatement par un Tirage de la 2ème chance.
- 7.3. Si un Tirage est interrompu en cours d'exécution pour des raisons indépendantes de la volonté de La Marocaine des Jeux et des Sports, 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 7.4. ci-dessous.
- 7.4. Si, exceptionnellement, un ou plusieurs Tirages ne peuvent être effectués à la minute prévue, il est effectué, dès que possible et, le cas échéant, après la fin de la journée de Tirages définie au sous-article 5.1. ci-dessus, autant de Tirages successifs qu'il est nécessaire afin d'effectuer les Tirages de la 1ère chance précités suivis des Tirages de la 2ème chance correspondants. Dans tous les cas, les opérations de prise de jeu restent désignées par l'ordre numérique et les Tirages ont lieu dans l'ordre des opérations de prise de jeu.





## Article 8 : Résultats

Seuls les résultats des Tirages publiés par La Marocaine des Jeux et des Sports sont réputés exacts et servent à déterminer les gagnants.

Seuls font foi les résultats des Tirages transcrits sur support sécurisé par La Marocaine des Jeux et des Sports et archivés sous contrôle de la Commission de Contrôle.

Le résultat des Tirages et le montant des gains unitaires par rang peuvent être communiqués dans tous les points de validation PRESTO agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports.

## Article 9 : Tableau de lots PRESTO

9.1. PRESTO est un jeu de contrepartie.

9.2. Les rangs de lots gagnants sont définis comme suit, pour une mise de 5 Dh :

	Nombre de numéros trouvés dans la grille A	Nombre de symboles trouvés dans la grille B	Lots par rang pour une mise par Tirage de 5 dh
1 <sup>er</sup> rang	8	1	50.000,00 Dh
2 <sup>ème</sup> rang	8	0	5.000,00 Dh
3 <sup>ème</sup> rang	7	1	750,00 Dh
4 <sup>ème</sup> rang	7	0	250,00 Dh
5 <sup>ème</sup> rang	6	1	150,00 Dh
6 <sup>ème</sup> rang	6	0	50,00 Dh
7 <sup>ème</sup> rang	5	1	30,00 Dh
8 <sup>ème</sup> rang	5	0	10,00 Dh
9 <sup>ème</sup> rang	4	1	5,00 Dh

9.3. Un jeu est déclaré gagnant à un Tirage PRESTO qu'il s'agisse d'un Tirage de la 1<sup>ère</sup> chance ou d'un Tirage de la 2<sup>ème</sup> chance, pour un montant déterminé, conformément au tableau de lots suivant :



Si les numéros du participant sortis au Tirage sont		Pour une mise de 5 dh correspondant à 1 numéro coché dans la grille B,				Pour une mise de 10 dh correspondant à 2 Symboles cochés dans la grille B,				Pour une mise de 15 dh correspondant à 3 Symboles cochés dans la grille B,				Pour une mise de 20 dh correspondant à 4 Symboles cochés dans la grille B,			
Sur la grille A, au nombre de :	Et sur la grille B, au nombre de :	Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :			
8	1	50.000 dh au 1 <sup>er</sup> rang				50.000 dh au 1 <sup>er</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang				50.000 dh au 1 <sup>er</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang				50.000 dh au 1 <sup>er</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang			
8	0	5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang				5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang				5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 5.000 dh au 2 <sup>ème</sup> rang							
7	1	750,00 Dh				1.000,00 Dh				1.250,00 Dh				1.500,00 Dh			
7	0	250,00 Dh				500,00 Dh				750,00 Dh							
6	1	150,00 Dh				200,00 Dh				250,00 Dh				300,00 Dh			
6	0	50,00 Dh				100,00 Dh				150,00 Dh							
5	1	30,00 Dh				40,00 Dh				50,00 Dh				60,00 Dh			
5	0	10,00 Dh				20,00 Dh				30,00 Dh							
4	1	5,00 Dh				5,00 Dh				5,00 Dh				5,00 Dh			
Si la mise par Tirage est de :		10 dh	15 dh	25 dh	50 dh	20 dh	30 dh	50 dh	100 dh	30 dh	45 dh	75 dh	150 dh	40 dh	60 dh	100 dh	200 dh
		Pour 1 numéro coché dans la grille B				Pour 2 Symboles cochés dans la grille B				Pour 3 Symboles cochés dans la grille B				Pour 4 Symboles cochés dans la grille B			
Le montant du lot indiqué sur les lignes ci-dessus est multiplié par :		2	3	5	10	2	3	5	10	2	3	5	10	2	3	5	10



- 9.4. L'ordre dans lequel les numéros figurent est indifférent.
- 9.5. Chaque ensemble de numéros n'est classé que pour le lot le plus élevé atteint.
- 9.6. Le nombre de prises de jeu, pour une mise de 5 dirhams est limité à 200.000 par Tirage de la 1ère chance et Tirage de la 2ème chance correspondant.

Les mises de 10 dirhams, 15 dirhams, 25 dirhams ou 50 dirhams par Tirage, correspondant à un symbole coché dans la grille B, valent respectivement 2, 3, 5 ou 10 mises de 5 dirhams.

Les mises de 10 dirhams, 15 dirhams ou 20 dirhams par Tirage correspondant respectivement à 2, 3 ou 4 Symboles cochés dans la grille B valent 2, 3 ou 4 mises à 5 dirhams différentes.

Si le participant a multiplié sa mise unitaire par 2, 3, 5 ou 10 en cochant les cases 10 dirhams, 15 dirhams, 25 dirhams ou 50 dirhams par Tirage, les mises de 10 dirhams, 15 dirhams ou 20 dirhams par Tirage, correspondant respectivement à 2, 3 ou 4 Symboles cochés dans la grille B et valant 2, 3 ou 4 mises à 5 dirhams différentes, équivalent à un nombre de mises de 5 dirhams qui est 2, 3, 5 ou 10 fois supérieur.

- 9.7. Lorsque le total des lots des 1er et 2ème rangs, au titre d'un Tirage (Tirage de la 1ère chance ou Tirage de la 2ème chance, indépendamment l'un de l'autre) dépasse 1.000.000 de dirhams (un million de dirhams), le montant de chaque lot de 1<sup>er</sup> rang de 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) et de 2ème rang de 5.000 dirhams (cinq mille dirhams) inscrit sur le tableau mentionné à l'article 9.3 est réduit par application du calcul ci-dessous :

- Soit N1 le résultat de l'opération suivante : Nombre de gagnants, calculé sur la base de mises unitaires de 5 dirhams (cinq dirhams), au 1<sup>er</sup> rang du Tirage considéré, multiplié par 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) ;
- Soit N2 le résultat de l'opération suivante : Nombre de gagnants, calculé sur la base de mises unitaires de 5 dirhams (cinq dirhams), au 2ème rang du Tirage considéré, multiplié par 5.000 dirhams (cinq mille dirhams) ;
- Le montant du lot de 1<sup>er</sup> rang [pour une mise unitaire de 5 (cinq) dirhams] est égal à : 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) multipliés par 1.000.000 de dirhams (un million de dirhams), le tout divisé par la somme de N1 et de N2 ; s'il y a lieu, le montant du lot ainsi calculé est arrondi au dirham inférieur ;
- Le montant du lot de 2ème rang (pour une mise unitaire de 5 (cinq) dirhams) est égal à : 5.000 dirhams (cinq mille dirhams) multipliés par 1.000.000 dirhams (un million de dirhams), le tout divisé par la somme



de N1 et de N2 ; s'il y a lieu, le montant du lot ainsi calculé est arrondi au dirham inférieur.

- 9.8. S'il y a lieu, les lots calculés selon les dispositions de l'article 9.7. ci-dessus sont majorés, afin de rester au moins égaux à 200 dirhams (deux cents dirhams) au 1<sup>er</sup> rang et à 100 dirhams (cent dirhams) au 2<sup>ème</sup> rang pour une mise unitaire de 5 dirhams (cinq dirhams).
- 9.9. Les sommes dégagées des opérations d'arrondi au dirham inférieur sont versées au « Fonds de Réserves », tel que défini à l'article 10. Si le gain unitaire de l'une des catégories de grilles gagnantes est inférieur à 3 dirhams (trois dirhams), dès lors qu'il y a au moins un gagnant, les sommes affectées à ce rang ne sont pas payées et sont reversées au « Fonds de réserves » tel que défini à l'article 10.

## Article 10 : Fonds de Réserves

10.1. Il est créé un fonds de réserves alimenté par les sommes provenant :

- Des lots atteints par la prescription, dans les conditions prévues à l'article 11 du présent Règlement ;
- Des mises non réclamées suite à l'annulation d'un Tirage, dans les mêmes délais que le paiement des gains prévus à l'article 11 ;
- De la part des mises dévolue aux gagnants lorsqu'un Tirage de PRESTO ne comporte aucun jeu gagnant à un rang de gain ;
- Des arrondis au dirham inférieur (Cf. notamment article 8.8.).

10.2. Sur ce fonds de réserves peuvent également être prélevées des sommes s'ajoutant éventuellement aux sommes affectées en espèces ou en nature à tout ou partie des jeux gagnants, selon des modalités fixées par le gestionnaire de La Marocaine des Jeux et des Sports.

## Article 11 : Paiement des gains et forclusion

11.1. Chaque participant peut faire constater que son Reçu de jeu est gagnant auprès d'un détaillant ou dans un centre de paiement agréé de La Marocaine des Jeux et des Sports.

Quels que soit leurs montants, les gains sont payables contre remise du Reçu conforme à l'article 6 après authentification et contrôle de validité.

Le moyen de paiement est laissé au choix de La Marocaine des Jeux et des Sports. Pour tout paiement par chèque, le porteur du Reçu de jeu doit indiquer à La Marocaine des Jeux et des Sports l'ordre auquel le chèque doit être établi.

11.2. Les gains sont payables à partir du 1<sup>er</sup> jour ouvrable suivant la date de publication des résultats et rapports du Tirage - à l'exception des gros lots (Cf. article 11.3.) - et jusqu'au soixantième jour suivant cette date, à peine



de forclusion. Si le soixantième jour suivant la date du Tirage tombe un dimanche ou un jour férié, la forclusion est reportée au soir du premier jour ouvrable qui suit.

En cas d'annulation d'un Tirage, les mises sont remboursées dans tous les points de vente agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports contre remise du Reçu conforme à l'article 6 à partir du premier jour ouvrable suivant le jour du Tirage annulé et jusqu'au soixantième jour suivant le jour du Tirage annulé, à peine de forclusion. Si le soixantième jour suivant le jour du Tirage annulé tombe un dimanche ou un jour férié, la forclusion du remboursement est reportée au soir du premier jour ouvrable qui suit.

11.3. Pour les lieux de paiement et dans la limite des 30 jours suivant la publication des résultats d'un Tirage, les gains sont payables par :

- Tous les détaillants agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports pour les gains afférents à un même Reçu de jeu, dont le montant total est égal ou inférieur à 1.000 dirhams (mille dirhams) ;
- Tous les centres de paiement agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports pour les lots dont le montant est égal ou inférieur à 10.000 dirhams (dix mille dirhams).

Les lots dont le montant est supérieur à 10.000 dirhams sont payés exclusivement au siège de La Marocaine des Jeux et des Sports, quarante huit heures francs après la publication des résultats du Tirage.

Quels que soient leurs montants, les gains sont payables uniquement et exclusivement sur remise du Reçu conforme à l'article 6. Ce Reçu ne doit être ni maculé, ni froissé, ni raturé, ni déchiré.

Passé 30 (trente) jours, tous les lots sont payables exclusivement au siège de La Marocaine des Jeux et des Sports, et ce, dans la limite du délai fixé à l'article 11.2.

11.4. Si le participant a choisi de prendre part à plusieurs Tirages, les lots afférents à un Reçu ne sont payables qu'à l'issue du dernier Tirage auquel le Reçu participe, en une seule fois, selon les dispositions des sous-articles 11.2. et 11.3. ci-dessus.

11.5. Les lots gagnés et non réclamés, dans un délai de deux (2) mois après la proclamation des résultats du Tirage concerné, sont versés au fonds de réserves visé à l'article 10.

## Article 12 : Réclamations

Les réclamations concernant l'enregistrement des jeux, les Reçus de jeu ou le paiement des gains du PRESTO sont à adresser, par écrit, à La Marocaine des Jeux et des Sports, au service Relations Participants.

A peine de forclusion, le cachet de la poste faisant foi, les réclamations doivent être adressées au plus tard le soixantième jour suivant la date de publication

des résultats du Tirage auquel le jeu a participé. Si ce soixantième jour tombe un dimanche ou un jour férié, le délai limite d'envoi des réclamations est reporté au soir à minuit du premier jour ouvrable qui suit.

Passé ce délai, les réclamations ne sont plus opposables à La Marocaine des Jeux et des Sports et les documents concernant les opérations d'enregistrement, de transcription, de paiement ou d'édition de Reçus de jeu n'ont plus à être produits.

## Article 13 : Dispositions finales

13.1. La participation aux Tirages implique l'adhésion au Règlement général du jeu PRESTO et des amendements ou modifications qui y auraient été apportés.

13.2. 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 à un Tirage PRESTO fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions du code pénal et de l'arrêté du Directeur Général du Cabinet Royal n° 582/70 du 28 juillet 1970.

Etabli en trois exemplaires originaux

Rabat, le 20 mars 2007

Secteur du Sport

P. Le Premier Ministre et Par Délégation  
Le Directeur des Affaires Administratives  
et Financières

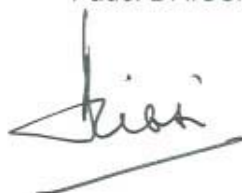
Zine El Abidine BENYOUSSEF

Le Ministre des Finances et de  
la Privatisation

Le Ministre des Finances, et de la  
Privatisation

Signé : FATHALLAH OUALALOU

La Marocaine des Jeux et des Sports  
L'Administrateur Délégué  
Fadel DRISSI





# Amendement au règlement général du jeu de loterie sportive dénommé « PRESTO »

## Article 1er : Cadre juridique et définitions

Le règlement général du jeu de loterie sportive dénommé «PRESTO», émis 20 mars 2007, est modifié comme indiqué ci-dessous. Les présents sous articles annulent et remplacent ceux mentionnés précédemment.

1.2. Dans le présent Amendement, les termes «CHRONO», «Tirage», «Reçu», «Bulletin» et «Système Flash » ont les définitions suivantes :

- **CHRONO** signifie un jeu permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude des résultats des Tirages, régi par les règles définies dans le présent Règlement. Il annule et remplace le terme « PRESTO » utilisé précédemment ;
- **Tirage** signifie un choix effectué par un moyen informatique, permettant la désignation, au hasard, de numéros différents parmi les numéros possibles ;
- **Reçu** signifie un reçu édité par le terminal informatique de jeu après enregistrement et versement du montant de la mise correspondante à une prise de jeu. Ce Reçu est remis au participant et constitue la seule preuve de sa participation à un Tirage ;
- **Bulletin** signifie Bulletin de prise de jeu destiné à la lecture d'un jeu sur un terminal informatique de jeu. Il ne constitue en aucun cas un Reçu de jeu ;
- **Système Flash** signifie la génération aléatoire par le système informatique central d'une ou plusieurs combinaison(s) de jeu Chrono.

## Article 3 : Prise de jeu par Bulletin

3.3. La grille inférieure de la cartouche (grille B) comporte quatre numéros. Le participant choisit un (01) numéro dans la grille B en traçant une croix à l'intérieur de l'une des 4 cases de cette grille. Il peut également choisir 2, 3 ou 4 numéros dans la grille B en traçant 2, 3 ou 4 traits à l'intérieur des 4 cases de cette grille.

3.4. Pour un numéro coché dans la grille B, la mise par Tirage est, au choix du participant, de 2,50 dirhams, 5, 10, 15 ou 25 dirhams par Bulletin rempli. Le participant doit préciser son choix en traçant un trait à l'intérieur de la case correspondante de la zone à renseigner. Celle-ci comporte 5 cases situées en bas du Bulletin.



3.5. Si le participant a choisi de cocher 2, 3 ou 4 numéros dans la grille B, les montants de mise par Tirage, mentionnés au sous-article 3.4. ci-dessus, sont à multiplier par :

- Deux (2) pour un Bulletin rempli avec deux numéros dans la grille B ;
- Trois (3) pour un Bulletin rempli avec trois numéros dans la grille B ;
- Quatre (4) pour un Bulletin rempli avec quatre numéros dans la grille B.

3.6. Le participant coche ensuite le nombre de Tirages successifs auxquels il souhaite participer, en traçant un trait dans la case de son choix de la zone à renseigner comportant 9 cases situées en bas du Bulletin.

Il peut participer, à son choix aux 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 50 ou 100 prochains Tirages tels qu'ils sont définis au sous-article 5.2.

Au cas où le participant cocherait une case correspondant à un nombre de Tirages supérieur à celui restant à effectuer jusqu'à la fin de la journée de prise de jeu en cours au moment où il fait enregistrer son Bulletin, le nombre de Tirages auxquels il pourra participer sera étendu aux Tirages de la journée suivante de prise de jeu.

La mise telle que définie aux articles 3.4. et 3.5. est à multiplier par le nombre de Tirages auxquels le joueur souhaite participer, soit : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 50 ou 100 Tirages.

## Article 4 : Prise de jeu par le système Flash

4.1. Le système de génération aléatoire de combinaisons sur demande du participant, dit Système Flash, est mis à disposition des participants dans les seuls points de validation CHRONO agréés par La Marocaine des Jeux et des Sports.

Le participant peut choisir de participer :

- Soit avec 1 numéro dans la grille B ;
- Soit avec 2, 3 ou 4 numéros dans la grille B.

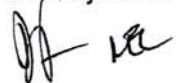
4.2. Pour un numéro dans la grille B, la mise est, au choix du participant, de 2,50 , 5, 10, 15 ou 25 dirhams.

Si le participant a choisi de participer avec 2, 3 ou 4 numéros dans la grille B, les montants de mise par Tirage mentionnés ci-dessus sont à multiplier par :

- Deux (2) pour deux numéros dans la grille B ;
- Trois (3) pour trois numéros dans la grille B ;
- Quatre (4) pour quatre numéros dans la grille B.

4.3. Un participant peut participer à son choix, grâce au Système Flash, aux 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 50 ou 100 prochains Tirages, moyennant le doublement de sa mise telle que définie au sous-article 3.7.

Le participant pourra prendre part, grâce au Système Flash, à un nombre de Tirages supérieur à celui restant à effectuer jusqu'à la fin de la journée





de prise de jeu en cours. Il pourra encaisser ses gains pour les tirages qui ont déjà eu lieu contre remise de son ticket.

## Article 5 : Enregistrement et transcription

5.2. Chaque journée de Tirages peut comporter jusqu'à 180 séquences consécutives numérotées de 001 à 180 inclus, indépendantes les unes des autres et d'une durée de cinq minutes chacune. Chaque séquence comporte une période de prise de jeu et se termine par un Tirage.

## Article 6 : Reçus de jeu

6.2. Sur le Reçu sont indiqués notamment :

- La date et l'heure d'enregistrement du jeu ;
- Le numéro séquentiel ;
- Le logo CHRONO ;
- La date de Tirage ;
- Le ou les numéros des Tirages auxquels participe le Reçu ;
- Les 8 numéros compris entre 1 et 21 joués sur la grille A et le ou les numéros compris entre 1 et 4 joués sur la grille B ;
- La mise par Tirage ;
- Le nombre de Tirages auxquels le Reçu participe ;
- Le montant total de la mise.

Ce Reçu doit comporter dans sa partie inférieure un code barres, un numéro d'identification de l'agent agréé et un numéro de terminal.

Pour le Reçu de jeu obtenu par le Système Flash uniquement, la mention Système Flash figure en plus sur le Reçu.

## Article 7 : Tirages du jeu CHRONO

7.1. Les Tirages de CHRONO sont effectués par un moyen informatique, par désignation au hasard de 8 numéros différents parmi 21 numéros possibles de 1 à 21 (grille A) et de 1 numéro parmi 4 numéros possibles numérotés de 1 à 4 (grille B). Les numéros gagnants seront générés par le générateur FlexDraw qui fournira 8 + 1 numéros aléatoires à chaque requête du système central. Au cas où le système central ne reçoit pas les résultats du générateur FlexDraw, le tirage ne sera pas fermé dans l'intervalle prescrit de 5 minutes et les ventes seront prolongées de 5 minutes, et ainsi de suite.



7.2. Les Tirages ont lieu tous les jours de la semaine et toutes les cinq (05) minutes pendant la journée de Tirages définie au sous-article 5.1, en dehors des hypothèses prévues aux sous-articles 7.3 et 7.4.

## Article 9 : Tableau de lots

9.2. Les rangs de lots gagnants sont définis comme suit, pour une mise de 2,50 dirhams :

	Nombre de numéros trouvés dans la grille A	Nombre de numéros trouvés dans la grille B	Lots par rang pour une mise par Tirage de 2,50 Dh
1 <sup>er</sup> rang	8	1	50.000,00 Dh
2 <sup>ème</sup> rang	8	0	10.000,00 Dh
3 <sup>ème</sup> rang	7	1	500,00 Dh
4 <sup>ème</sup> rang	7	0	250,00 Dh
5 <sup>ème</sup> rang	6	1	75,00 Dh
6 <sup>ème</sup> rang	6	0	25,00 Dh
7 <sup>ème</sup> rang	5	1	15,00 Dh
8 <sup>ème</sup> rang	5	0	5,00 Dh
9 <sup>ème</sup> rang	4	1	2,50 Dh
10 <sup>ème</sup> rang	1	1	10,00 Dh
11 <sup>ème</sup> rang	0	1	50,00 Dh

9.3. Un jeu est déclaré gagnant à un Tirage CHRONO, pour un montant déterminé, conformément au tableau de lots suivant :



Si les numéros du participant sortis au Tirage sont		Pour une mise de 2,50 Dh correspondant à 1 numéro coché dans la grille B				Pour une mise de 5 Dh correspondant à 2 numéros cochés dans la grille B				Pour une mise de 7,50 Dh correspondant à 3 numéros cochés dans la grille B				Pour une mise de 10 Dh correspondant à 4 numéros cochés dans la grille B			
Sur la grille A, au nombre de :	Et sur la grille B, au nombre de :	Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :				Le montant du lot est de :			
8	1	50.000 Dh au 1 <sup>er</sup> rang				50.000 Dh au 1 <sup>er</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang				50.000 Dh au 1 <sup>er</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang				50.000 Dh au 1 <sup>er</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang			
8	0	10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang				10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang				10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang + 10.000 Dh au 2 <sup>ème</sup> rang							
7	1	500,00 Dh				750,00 Dh				1.000,00 Dh				1.250,00 Dh			
7	0	250,00 Dh				500,00 Dh				750,00 Dh							
6	1	75,00 Dh				100,00 Dh				125,00 Dh				150,00 Dh			
6	0	25,00 Dh				50,00 Dh				75,00 Dh							
5	1	15,00 Dh				20,00 Dh				25,00 Dh				30,00 Dh			
5	0	5,00 Dh				10,00 Dh				15,00 Dh							
4	1	2,50 Dh				2,50 Dh				2,50 Dh				2,50 Dh			
1	1	10,00 Dh				10,00 Dh				10,00 Dh				10,00 Dh			
0	1	50,00 Dh				50,00 Dh				50,00 Dh				50,00 Dh			
Si la mise par Tirage est de :		5 Dh	10 Dh	15 Dh	25 Dh	10 Dh	20 Dh	30 Dh	50 Dh	15 Dh	30 Dh	45 Dh	75 Dh	20 Dh	40 Dh	60 Dh	100 Dh
		Pour 1 numéro coché dans la grille B				Pour 2 numéros cochés dans la grille B				Pour 3 numéros cochés dans la grille B				Pour 4 numéros cochés dans la grille B			
Le montant du lot indiqué sur les lignes ci-dessus est multiplié par :		2	4	6	10	2	4	6	10	2	4	6	10	2	4	6	10



- 9.6. Le nombre de prises de jeu, pour une mise de 2,50 dirhams est limité à 200.000 par Tirage.

Les mises de 5, 10, 15 ou 25 dirhams par Tirage, correspondant à un numéro coché dans la grille B, valent respectivement 2, 4, 6 ou 10 mises de 2,50 dirhams.

Les mises de 5, 7,50 ou 10 dirhams par Tirage correspondant respectivement à 2, 3 ou 4 numéros cochés dans la grille B valent 2, 3 ou 4 mises à 2,50 dirhams différentes.

Si le participant a multiplié sa mise unitaire par 2, 4, 6 ou 10 en cochant les cases 5, 10, 15 ou 25 dirhams par Tirage, les mises de 5, 7,50 dirhams ou 10 dirhams par Tirage, correspondant respectivement à 2, 3 ou 4 numéros cochés dans la grille B et valant 2, 3 ou 4 mises à 2,50 dirhams différentes, équivalent à un nombre de mises de 2,50 dirhams qui est 2, 4, 6 ou 10 fois supérieur.

- 9.7. Lorsque le total des lots des 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> rangs, au titre d'un Tirage dépasse 1.500.000 de dirhams (un million cinq cent mille dirhams), le montant de chaque lot de 1<sup>er</sup> rang de 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) et de 2<sup>ème</sup> rang de 10.000 dirhams (dix mille dirhams) inscrit sur le tableau mentionné à l'article 9.3 est réduit par application du calcul ci-dessous :

- Soit N1 le résultat de l'opération suivante : Nombre de gagnants, calculé sur la base de mises unitaires de 2,50 dirhams (deux dirhams cinquante centimes), au 1<sup>er</sup> rang du Tirage considéré, multiplié par 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) ;
- Soit N2 le résultat de l'opération suivante : Nombre de gagnants, calculé sur la base de mises unitaires de 2,50 dirhams (deux dirhams cinquante centimes), au 2<sup>ème</sup> rang du Tirage considéré, multiplié par 10.000 dirhams (dix mille dirhams) ;
- Le montant du lot de 1<sup>er</sup> rang (pour une mise unitaire de 2,50 dirhams) est égal à : 50.000 dirhams (cinquante mille dirhams) multipliés par 1.500.000 de dirhams (un million cinq cent mille dirhams), le tout divisé par la somme de N1 et de N2 ; s'il y a lieu, le montant du lot ainsi calculé est arrondi au dirham inférieur ;
- Le montant du lot de 2<sup>ème</sup> rang (pour une mise unitaire de 2,50 dirhams) est égal à : 10.000 dirhams (dix mille dirhams) multipliés par 1.500.000 dirhams (un million cinq cent mille dirhams), le tout divisé par la somme de N1 et de N2 ; s'il y a lieu, le montant du lot ainsi calculé est arrondi au dirham inférieur.

- 9.8. S'il y a lieu, les lots calculés selon les dispositions de l'article 9.7. ci-dessus sont majorés, afin de rester au moins égaux à 200 dirhams (deux cents dirhams) au 1<sup>er</sup> rang et à 100 dirhams (cent dirhams) au 2<sup>ème</sup> rang





pour une mise unitaire de 2,50 dirhams (deux dirhams cinquante centimes).

## Article 11 : Paiement des gains et forclusion

11.4. Les tickets gagnants d'un tirage seront payables immédiatement après le traitement des résultats du tirage en question par le système central. Si le participant a choisi de prendre part à plusieurs tirages, les lots jusqu'au dernier tirage traité, sont payables et un ticket « échange » pourra être généré par le terminal pour les tirages restants.

## Article 13 : Dispositions finales

13.1. La participation aux Tirages implique l'adhésion au Règlement général du jeu CHRONO et des amendements ou modifications qui y auraient été apportés.

13.2. 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 à un Tirage CHRONO fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions du code pénal et de l'arrêté du Directeur Général du Cabinet Royal n° 582/70 du 28 juillet 1970.

Etabli en trois exemplaires originaux

Rabat, le 22 février 2008

La Ministre de la Jeunesse  
et des Sports

La Ministre de la Jeunesse  
et des Sports

Nawal EL MOUTAWAKEL

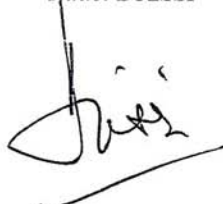
Le Ministre de l'Economie  
et des Finances

Le Ministre de l'Economie et des Finances

Signé: Salma MEZOUAR

La Marocaine des Jeux et des Sports  
L'Administrateur Directeur Général

Fadel DRISSI



# Amendement n°2 au règlement général du jeu de loterie sportive dénommé « CHRONO »

## Article 1

Les articles suivants du règlement général du jeu de loterie sportive dénommé « CHRONO », tel qu'il a été amendé, sont modifiés comme suit :

### Article 3 : Prise de jeu par Bulletin

- 3.1. Pour enregistrer un jeu participant à CHRONO, il existe un seul type de Bulletin qui comporte deux grilles réunies dans une cartouche et trois zones à renseigner situées sous cette cartouche.
- 3.7. Pour chaque Tirage, le participant a la faculté de prendre part au « Multiplicateur ». Dans ce cas, il doit payer le double de sa mise telle que définie aux sous-articles 3.4., 3.5. et 3.6. du règlement, en traçant un trait dans la case dénommée « OUI » située en bas et à droite du Bulletin de participation.

### Article 4 : Prise de jeu par le système Flash

- 4.4. Le participant peut participer à son choix, grâce au Système Flash, au « Multiplicateur ». Dans ce cas, il doit payer le double de sa mise telle que définie aux sous-articles 3.4., 3.5. et 3.6. du règlement, en traçant un trait dans la case dénommée « OUI » située en bas et à droite du Bulletin de participation.

### Article 7 : Tirages du jeu CHRONO

- 7.1. Les Tirages de CHRONO sont effectués par un moyen informatique, par désignation au hasard de 8 numéros différents parmi 21 numéros possibles de 1 à 21 (grille A), de 1 numéro parmi 4 numéros possibles numérotés de 1 à 4 (grille B) et du « Multiplicateur ». Les numéros gagnants seront générés par le générateur FlexDraw qui fournira 8 + 1 + 1 numéros aléatoires à chaque requête du système central. Au cas où le système central ne reçoit pas les résultats du générateur FlexDraw, le tirage ne sera pas fermé dans l'intervalle prescrit de 5 minutes et les ventes seront prolongées de 5 minutes, et ainsi de suite.





## Article 9 : Tableau de lots

9.1. Si le joueur a participé au « Multiplicateur », le montant éventuel de son gain est multiplié par le numéro tiré du « Multiplicateur » selon le tableau suivant :

Equivalent en boule de tirage	Valeur du Multiplicateur « M »
1 (1)	10
2-4 (3)	5
5-7 (3)	4
8-12 (5)	3
13-42 (30)	2
43-70 (28)	1

## Article 2 :

Le reste des articles du règlement général du jeu de loterie sportive dénommé « CHRONO » sans changement.

Etabli en trois exemplaires originaux

Rabat, le 13 mai 2009

La Ministre de la Jeunesse  
et des Sports

La Ministre de la Jeunesse  
et des Sports

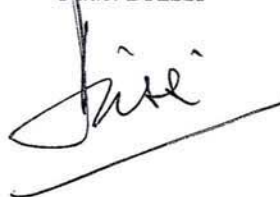
Nawal EL MONTAWAKEL

Le Ministre de l'Economie  
et des Finances



La Marocaine des Jeux et des Sports  
L'Administrateur Directeur Général

Fadel DRISSI



# Amendement n°3 au Règlement général du jeu de loterie sportive dénommé «CHRONO»

## Article 1

Les dispositions des articles et clauses 1.1, 1.2, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.2, 8, 11.6 et 11.7 du Règlement général du jeu de loterie sportive dénommé «CHRONO», tel qu'il a été amendé sont abrogées et remplacées par les dispositions suivantes :

### Article 1 : Cadre juridique et définitions

- 1.1. Le présent règlement général, pris en application de l'arrêté du Directeur Général du Cabinet Royal n° 582/70 du 28 juillet 1970, de la convention conclue le 18 juin 1997 entre le Ministère des Finances et le Ministère de la Jeunesse et des Sports, de la charte relative à la protection des données personnelles des utilisateurs du site Internet des jeux de la MDJS et de ses services, des Conditions générales des jeux accessibles via le Site Internet, tel que ce terme est défini ci-après, s'applique à la loterie sportive dénommée « CHRONO », organisée par la société concessionnaire, la Marocaine des Jeux et des Sports.
- 1.2. Dans le présent règlement, chaque terme utilisé avec une majuscule ci-dessous, qu'il soit employé au singulier ou au pluriel, s'entendra au sens de sa définition, à savoir :
  - « **CHRONO** » désigne le jeu régi par les règles définies dans le présent règlement, permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude des résultats des Tirages ;
  - « **Tirage** » désigne le tirage effectué par un moyen informatique, permettant la désignation, au hasard, de numéros différents parmi les numéros possibles ;
  - « **Détaillant** » désigne un tiers agréé par l'Organisateur à l'effet de commercialiser le jeu CHRONO ;
  - « **Bulletin** » désigne indistinctement (i) le coupon de jeux disponibles chez les Détaillants, ainsi que (ii) les grilles figurant sur le Site Internet, édité par l'Organisateur, permettant au joueur de participer au jeu CHRONO ;
  - « **Système Flash** » désigne la génération aléatoire par le système informatique central d'une ou plusieurs combinaison(s) de jeu CHRONO.



- « **Site Internet** » désigne le site internet de l'Organisateur permettant d'effectuer des paris et dont l'adresse est la suivante : « [www.mdjsjeux.ma](http://www.mdjsjeux.ma) » ou tout autre site internet désigné par l'Organisateur;
- « **Organisateur** » désigne la Marocaine des Jeux et des Sports et/ou tout tiers désigné par l'Organisateur pour l'organisation et l'exploitation des jeux ;
- « **Plate-Forme** » désigne la plate-forme désignée par l'Organisateur permettant à un joueur de participer au CHRONO depuis un terminal mobile via la technologie SMS.

## Article 2 : Conditions de participation

2.1. Un participant peut prendre part à un ou plusieurs Tirages tels que définis à l'article 5 du présent règlement, soit en utilisant les Bulletins disponibles chez les Détaillants, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de combinaisons dit « Système Flash », soit via le Site Internet [www.mdjsjeux.ma](http://www.mdjsjeux.ma), soit via SMS.

Pour prendre part aux Concours, seuls peuvent être utilisés les Bulletins disponibles chez les Détaillants et les Bulletins figurant sur le Site Internet. Pour toute participation via le Site Web, seules font foi les informations enregistrées et scellées informatiquement sur le compte du joueur.

Outre la participation au jeu Chrono selon les modalités définies ci-dessus, un joueur a la possibilité d'effectuer des prises de jeu par le biais d'un terminal mobile (via SMS par exemple), en se connectant sur la Plate-Forme mobile désignée par l'organisateur.

Les possibilités de prises de jeux sont disponibles via la technologie mobile, sous réserve des limitations particulières mentionnées dans les Conditions Générales des jeux de l'organisateur accessibles via la technologie mobile. Lesdites Conditions Générales sont arrêtées par le Directeur Général de la Marocaine des Jeux et des Sports et rendues publiques, par tout moyen que la Marocaine des Jeux et des Sports juge utile.

Les Conditions Générales précitées peuvent être modifiées à tout moment sur décision du Directeur Général de la Marocaine des Jeux et des Sports et rendues publiques, par tout moyen que la Marocaine des Jeux et des Sports juge utile.

La participation au jeu Chrono via la technologie mobile implique l'adhésion au présent règlement du jeu Chrono et aux Conditions Générales des jeux accessibles via la technologie mobile.

7

✓  
KF

### Article 3 : Prise de jeu par Bulletin

- 3.1. Pour enregistrer un jeu participant à CHRONO auprès des Détaillants, il existe un seul type de Bulletin composé de huit (8) zones, chaque zone comporte deux (2) grilles réunies dans une (1) cartouche et trois (3) zones à renseigner situées sous cette cartouche.

Afin de participer au jeu sur Internet, un joueur doit créer un compte sur le Site Internet (i.e, compte participant en ligne) et suivre les instructions en ligne. Les conditions applicables aux jeux via le Site Internet sont décrites dans les Conditions Générales des jeux accessibles via le site Internet [mdjsjeux.ma](http://mdjsjeux.ma)

- 3.2. La grille supérieure de la cartouche (grille A) comporte vingt et une (21) cases numérotées de un (1) à vingt et un (21). Le participant choisit huit (8) numéros dans la grille A, en traçant un trait à l'intérieur de huit (8) des vingt et une (21) cases de cette grille.

La grille inférieure de la cartouche (grille B) comporte quatre (4) cases numérotées de un (1) à quatre (4). Le participant choisit un (1) ou deux (2) ou trois (3) ou quatre (4) numéro dans la grille B, en traçant un trait à l'intérieur cases de cette grille.

### Article 4 : Prise de jeu par le Système Flash

- 4.1. Le système de génération aléatoire de combinaisons sur demande du participant, dit Système Flash, est mis à disposition des participants dans les seuls points de validation CHRONO agréés par l'Organisateur et via le site web [www.mdjsjeux.ma](http://www.mdjsjeux.ma).

Le participant peut choisir de participer :

- Soit avec un (1) numéro dans la grille B ;
- Soit avec deux (2), trois (3) ou quatre (4) numéros dans la grille B.

### Article 5 : Enregistrement et transcription

- 5.2. Chaque journée de Tirages peut comporter jusqu'à deux cent quatre (204) séquences consécutives numérotées de un (1) à deux cent quatre (204) inclus, indépendantes les unes des autres et d'une durée de cinq (5) minutes chacune. Chaque séquence comporte une période de prise de jeu et se termine par un Tirage.



## Article 8 : Résultats

Seuls les résultats des Tirages publiés par l'Organisateur sont réputés exacts et servent à déterminer les gagnants.

Seuls font foi les résultats des Tirages transcrits sur support sécurisé par l'Organisateur et archivés sous contrôle de la Commission de Contrôle.

Le résultat des Tirages et le montant des gains unitaires par rang peuvent être communiqués dans tous les points de validation CHRONO agréés par l'Organisateur et sur le Site Internet.

## Article 11 : Paiement des gains et forclusions

11.6. Pour les participations sur Internet, les gains peuvent être prélevés à tout moment via le Site Internet, conformément aux Conditions Générales des jeux accessibles via ce Site Internet.

11.7 Pour les prises de jeux effectuées via la Plate-Forme, les gains sont payés conformément aux stipulations des Conditions Générales des jeux de la Marocaine des Jeux et des Sports accessibles via la technologie mobile et conformément à la réglementation en vigueur.

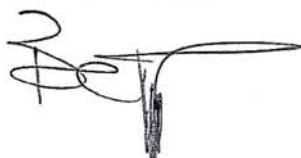
## Article 2 :

Les dispositions du règlement général du jeu de loterie sportive dénommé «CHRONO » qui n'ont pas été abrogées et remplacées par les dispositions du présent amendement restent inchangés.


Etabli en trois exemplaires originaux

Casablanca, le 17 Octobre 2011

Le Ministre de la Jeunesse  
et des Sports



Le Ministre de l'Economie  
et des Finances



Le Ministre de l'Economie et des Finances  
Signé : Salah EL MEZOUAR

La Marocaine des Jeux et des Sports

Le Directeur Général

Younès EL MECHRAFI

