

# 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.

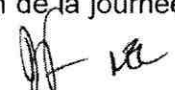
4.2. Pour un numéro dans la grille B, la mise est, au choix du participant, de 2,50 , 5, 10, 15 ou 25 dirhams.

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 : Reçu 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 :

*Handwritten signature*



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

*[Signature]*

- 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 : Salme MEZOUAR

La Marocaine des Jeux et des Sports

L'Administrateur Directeur Général

Fadel DRISSI

