

## Règles du jeu de loto

1 • Une quine est constituée de cinq nombres figurant sur la même ligne d'un même carton. • Une double quine est constituée de dix nombres figurant sur deux lignes d'un même carton. • Un carton plein est constitué des quinze nombres figurant sur le même carton. • Pour qu'une quine, une double quine ou un carton plein soit valable, il faut que tous les nombres figurant sur la quine, la double quine ou le carton plein aient été annoncés et que le dernier nombre sorti y figure.

2 • Tous les cartons vendus sur place peuvent être gagnants. • Seuls les cartons portant le cachet de l'ACM peuvent être gagnants (vérifier vos cartons avant le jeu SVP.) • **IMPERATIVEMENT, le gagnant doit signaler dans la seconde qui suit la sortie du dernier numéro, QUI VIENT DE LE FAIRE GAGNER, la main levée et en criant très fort QUINE en direction du podium. IL APPARTIENT AU GAGNANT DE S'ASSURER QU'IL A BIEN ETE ENTENDU DU PODIUM, ET CE, AVANT LA SORTIE D'UN NOUVEAU NUMERO. A DEFAUT, SON TOUR SERAIT PERDU.** • Le dernier numéro tiré doit impérativement figurer sur la ou les lignes gagnantes, du ou des gagnants, sous peine de nullité. • En cas d'ex æquo, le gagnant est désigné par tirage au sort. • Le tirage au sort se fera par le meneur de jeu à l'aide d'un moyen approprié qui sera annoncé en début de partie. Après le tirage au sort, les ex æquo remporteront un lot de consolation. • Les cartons sont valables pour toute la soirée. • L'achat des cartons pourra se faire pendant toute la soirée. • Tous les litiges seront réglés par l'association organisatrice. • Ne démarquez pas avant d'y avoir été invité par l'animateur, les réclamations éventuelles ne seront pas recevables. • Toutes les cartes sont " PROPRIETE " de l'association et devront rester sur les tables à la fin de la soirée, MERCI. • Le fait de participer à cette soirée implique l'acceptation pure et simple de ce règlement.