

Règlement Loto

Déroulement et règle de jeu

Principe du jeu

Chaque joueur est muni d'un ou plusieurs carton(s) de loto et de pions. Parmi 90 boules numérotées, un numéro est tiré au sort et le joueur place son pion sur le numéro sorti s'il est mentionné sur son carton. Une fois son carton ou la ligne rempli(e), le joueur gagne le lot mis en jeu.

Les bénévoles

Ouverture des portes ½ heure avant le début du jeu.

L'animateur

- S'installe sur la scène avec le boulier, les boules, le plateau de contrôle, un micro et les lots,
- Il annonce les règles du jeu : quine, double quines, carton plein ; la liste des lots et le tirage des numéros,
- Il contrôle les cartons gagnants, attribue le lot, fait démarquer, départage par tirage au sort 2 gagnants simultanés (le numéro le plus élevé l'emporte).

Deux bénévoles pour le déroulement de l'animation

Les personnes circulent dans la salle pour relever les cartons gagnants, contrôler les numéros et veiller au bon déroulement du loto.

Deux bénévoles pour l'encaissement

Une personne tient la buvette et une autre encaisse les cartons de jeu.

Les joueurs

Une fois les joueurs installés, la partie peut commencer. 1 partie = 1 lot

L'animateur annonce le numéro tiré. Si le joueur possède ce numéro, il le marque d'un pion ou à l'aide d'un marqueur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il atteigne :

- 5 numéros = Jeu à la Ligne - Quine
- 10 numéros = Jeu à la Double Ligne - Double Quine
- 15 numéros = Carton Plein

ARTICLES

ARTICLE 1 : Chaque carton donne droit à participer à toutes les parties

ARTICLE 2 : L'achat de carton pourra se faire pendant toute l'après-midi.

ARTICLE 3 : Le gagnant sera le joueur qui aura le premier les 5 numéros d'une rangée horizontale. A l'énoncé du dernier numéro lui permettant de remplir sa ligne, il devra crier « QUINE » avant que l'animateur n'annonce le numéro suivant. Sept parties se jouent à carton plein, le gagnant sera le joueur qui aura le premier marqué les 15 numéros. A l'énoncé du dernier numéro lui permettant de remplir son carton, il devra crier « CARTON PLEIN » avant que l'animateur n'annonce le numéro suivant. Une partie « Qui perd gagne » ; à chaque numéro tiré, le(s) joueurs(s) rend(ent) le(s) carton(s) où se trouve le numéro. Le joueur possédant le dernier carton restant est le gagnant.

ARTICLE 4 : Le dernier numéro tiré doit impérativement figurer sur la ou les lignes gagnantes du ou des gagnants, sous peine de nullité. Le joueur qui n'a pas ce numéro dans sa quine ou dans son carton plein (bien qu'ayant une quine ou un carton plein) est déclaré perdant et n'a droit à aucun lot. Le carton du joueur qui a fait une fausse annonce est annulé pour la partie en cours.

ARTICLE 5 : Toute « QUINE » ou « CARTON PLEIN » criés après que l'animateur aura annoncé le numéro suivant seront refusés.

ARTICLE 6 : Un carton plein ne pourra être déclaré gagnant qu'après avoir été contrôlé par les membres du Comité d'Organisation – chaque carton doit obligatoirement avoir le logo OCC. Les numéros seront annoncés et marqués sur un tableau placé sur la scène.

ARTICLE 7 : S'il y a plusieurs gagnants, ils seront départagés par tirage au sort : le plus grand numéro tiré sera le gagnant et cela pour toutes les parties, même les gros lots. Un lot de consolation sera prévu pour le(s) perdant(s).

ARTICLE 8 : Les parties comportent 3 lots qui seront distribués dans l'ordre prévu. Ne démarquez pas avant d'y avoir été invité par l'animateur, les réclamations éventuelles ne seront pas recevables

ARTICLE 9 : Les lots sont livrés tels qu'annoncés ; ils ne pourront être remplacés.

ARTICLE 10 : Il est interdit d'écrire sur les cartons qui sont la propriété de l'OCC et qui seront rendus aux organisateurs à la fin du jeu.

ARTICLE 11 : Tous litiges seront réglés par l'OCC (association organisatrice).