

Exemple des règles du jeu de loto

Exemple de règles du jeu 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'un 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.

Exemple de règles du jeu 2

- Tous les cartons vendus sur place ou à l'extérieur peuvent être gagnants.
- Un système informatique joue les cartons vendus à l'extérieur.
- Seuls les cartons portant le cachet de l'école peuvent être gagnants (vérifier vos cartons avant le jeu SVP.)
- Les cartons de la partie gratuite enfants portent une marque spécifique et ne sont pas valables pour les autres jeux.
- Les ex-aequo seront départagés par tirage au sort : le numéro le plus grand emporte le lot, le numéro suivant le lot suivant et ainsi de suite.
- Aucun lot ne peut être échangé contre de l'argent ni contre un autre lot.
- Tous les objets offerts au cours de la soirée sont considérés comme des lots ; chaque quine est constituée de d'un ou plusieurs lots.

Exemple de règles du jeu 3

- 1 lot pour une ligne ; 1 lot pour 2 lignes ; 1 lot pour 3 lignes (le carton complet)
- 1 Seul gagnant par partie (Ex æquo possible). 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 cartes ne correspondant pas à la série dont l'identification sera précisée en début de jeu, seront considérées comme nulles.
- Toutes les cartes sont " PROPRIETE " des associations 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.

Exemple de règles du jeu 4

- L'association " ..." organise un Loto dans la salle le ... à partir de L'entrée est libre. Il est interdit de fumer dans la salle. Au cas où le nombre de places assises ne serait pas suffisant, la priorité serait donnée aux joueurs.
- Des cartes à usage unique de couleurs différentes dont le nombre ne peut excéder 300 seront vendues pour chacune des parties. Une pré-vente d'une partie des cartes de la première et de la dernière partie (partie du " gros lot ") sera effectuée auprès des familles dans la semaine précédant le Loto. Les autres cartes seront vendues avant chaque partie. La vente s'effectuera jusqu'à épuisement du lot de cartes proposées ou arrivée au terme de la période de vente. Aucune vente (carte, gâteaux ou boisson) ne pourra s'effectuer une fois le premier tirage de la partie concernée réalisé.
- Lors du tirage, le silence sera demandé dans la salle afin de ne pas perturber les joueurs. Toute personne ayant un comportement susceptible de déranger le bon déroulement de la partie pourrait se voir invitée à quitter la salle. Les parents seront responsables de leurs enfants.
- Les numéros seront annoncés deux fois et marqués sur un tableau placé sur la scène.
- La première personne ayant terminé une rangée se verra proposer de venir retirer un lot de son choix dans la catégorie correspondante. Les personnes suivantes ayant terminé une rangée viendront à leur tour en retirant un dans la même catégorie jusqu'à épuisement des lots de cette dernière.
- Le même principe sera adopté pour les personnes ayant rempli deux rangées d'une même carte ainsi que pour le remplissage de la totalité de la carte. Dans ce dernier cas, la première personne ayant rempli la totalité de sa carte aura le choix d'emporter le gros lot de la partie.
- En cas d'ex-aequo lors de l'attribution d'un lot quelconque, un tirage par dés départagera les candidats, le vainqueur étant celui qui réussira le score le plus important.