



Règlements des jeux de la

 Loterie électronique

Astro

Bingo

Le Magot

MÉGALO

PODIUM

Solo

SUPER
Océano

TRIBOLO

Vertigo

YAPOTO

SOMMAIRE

1	ASTRO	pages	3 - 4
2	BINGO		5 - 6
3	LE MAGOT		7 - 8
4	MEGALO		9 - 10
5	PODIUM		11 - 12
6	SOLO		13 - 14
7	SUPER OCÉANO		15 - 17
8	TRIBOLO		18
9	VERTIGO		19 - 20
10	YAPAFOTO		21 - 22

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu ASTRO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu ASTRO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu ASTRO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1. Les billets du jeu ASTRO incluent deux zones de jeux.

3.2. La première zone comprend six cases fermées, signalées par des lunes et disposées en cercle.

3.3. La seconde zone comprend cinq cases signalées par des planètes et disposées en arc de cercle autour d'une case appelée «GAIN», toutes fermées.

ARTICLE 4

4.1. Dans la première zone, le but du jeu est de dévoiler trois fois

la même inscription, après avoir ouvert les six cases par grattage tactile (art. 19 RG).

4.2. Les inscriptions recouvertes sont des valeurs exprimées en francs suisses.

ARTICLE 5

Si, dans la première zone, la même valeur apparaît dans trois cases, le participant la gagne une fois.

ARTICLE 6

6.1. Dans la seconde zone, le but du jeu est de dévoiler deux mêmes symboles en ouvrant les cinq cases « planètes », pour obtenir un gain dont la valeur est à découvrir en ouvrant la case «GAIN». L'ouverture des cases s'effectue par grattage tactile (art. 19 RG).

6.2. La valeur recouverte est exprimée en francs suisses.

ARTICLE 7

Si, dans la deuxième zone, les cases « planètes » révèlent deux mêmes symboles, le participant gagne la valeur découverte dans la case «GAIN».

ARTICLE 8

Le prix d'un billet est de CHF 1.—.

ARTICLE 9

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 5 billets semblables (art. 13 RG).



ARTICLE 10

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:	60'000'000 billets à 1.–	
Valeur d'émission:	60'000'000.–	
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
210	10'000.–	2'100'000.–
240	5'000.–	1'200'000.–
120'000	50.–	6'000'000.–
60'000	25.–	1'500'000.–
360'000	20.–	7'200'000.–
120'000	15.–	1'800'000.–
1'440'000	10.–	14'400'000.–
960'000	5.–	4'800'000.–
2'400'000	2.–	4'800'000.–
9'600'000	1.–	9'600'000.–
15 060 450 billets gagnants		53 400 000.–
25.10%		89.00%

ARTICLE 11

Le présent règlement entre en vigueur le 1^{er} janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu ASTRO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu BINGO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu BINGO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu BINGO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

Les billets du jeu BINGO comprennent une ligne de quatre jetons fermés et, en dessous, un tableau de douze cases dont 5 neutres et 7 portant chacune un numéro différent parmi ceux allant de 01 à 39.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler, en ouvrant les quatre jetons par grattage tactile (art.19 RG), des numéros qui correspondent à l'un de ceux inscrits dans le tableau de douze cases.

4.2. Les numéros recouverts, tous différents les uns des autres, peuvent aller de 01 à 39.

ARTICLE 5

Le gain possible dépend du nombre de numéros concordants:

1 numéro concordant	CHF	1.-
2 numéros concordants	CHF	10.-
3 numéros concordants	CHF	50.-
4 numéros concordants	CHF	5'000.-

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 0.50.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 10 billets semblables (art. 13 RG).

ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:		80'000'000 billets à 0.50
Valeur d'émission:		40'000'000.-
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
920	5'000.-	4'600'000.-
120'000	50.-	6'000'000.-
1'200'000	10.-	12'000'000.-
14'000'000	1.-	14'000'000.-
15 320 920	billets gagnants	36 600 000.-
19.15%		91.50%



ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1^{er} janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu BINGO.

Lausanne, décembre 2018
Société de la Loterie de la Suisse Romande

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu LE MAGOT de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu LE MAGOT de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu LE MAGOT appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1. Les billets du jeu LE MAGOT comprennent trois serrures présentant chacune 5 cases ouvertes et une case fermée et, à droite au-dessus de ces trois serrures, une zone intitulée «Vos codes secrets» contenant 15 cases fermées rangées en 5 lignes et 3 colonnes.

3.2. Dans chaque serrure, les 5 cases ouvertes portent en clair chacune un numéro différent parmi ceux allant de 01 à 99.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler, en ouvrant par grattage tactile (art. 19 RG) les cases fermées de la zone «Vos codes secrets»,

des numéros qui correspondent aux 5 numéros d'une même serrure pour obtenir un gain dont la valeur est à découvrir en ouvrant la case « GAIN » située au milieu de la serrure. L'ouverture de la case « GAIN » s'effectue par grattage tactile (art. 19 RG).

4.2. La valeur recouverte est exprimée en francs suisses.

4.3. Les numéros cachés, tous différents, peuvent aller de 01 à 99.

4.4. Dès qu'un numéro dévoilé correspond à un numéro inscrit sur une serrure, ce numéro se colorie automatiquement dans la serrure.

4.5. Dès que les 5 numéros d'une même serrure sont colorés, la serrure s'ouvre et s'illumine en rouge.

ARTICLE 5

5.1. Si les cinq numéros d'une même serrure figurent parmi les numéros de la zone «Vos codes secrets», le participant gagne la valeur découverte au milieu de la serrure.

5.2. Il est possible de gagner sur une, deux ou trois serrures.

5.3. Le montant indiqué dans la case « GAIN » ne vaut que pour la serrure dans laquelle il est inscrit.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.—.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 5 billets semblables (art. 13 RG).



ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:		16'000'000 billets à 1.–
Valeur d'émission:		16'000'000.–
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
80	10'000.–	800'000.–
320	1'000.–	320'000.–
64'000	50.–	3'200'000.–
256'000	10.–	2'560'000.–
480'000	5.–	2'400'000.–
640'000	3.–	1'920'000.–
800'000	2.–	1'600'000.–
1'600'000	1.–	1'600'000.–
3 840 400	billets gagnants	14 400 000.–
24.00%		90.00%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1^{er} janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu LE MAGOT.

Lausanne, décembre 2018
Société de la Loterie de la Suisse Romande

REGLEMENT DU JEU



ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu MÉGALO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu MÉGALO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu MÉGALO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1. Les billets du jeu MÉGALO comprennent quatre cartes de 25 cases ouvertes chacune, rangée en 5 lignes et 5 colonnes, et en dessus un carré où sur 5 lignes sont disposées 25 cases fermées.

3.2. Dans chaque carte, la case centrale est un JOKER, qui peut remplacer n'importe quel numéro; les autres cases portent en clair chacune un numéro différent parmi ceux allant de 01 à 75.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler, en ouvrant par grattage tactile (art. 19 RG) les cases fermées du carré figurant sur la partie

supérieure du billet, des numéros qui correspondent à des numéros formant dans l'une ou l'autre des cartes les figures suivantes:

- une ligne, une colonne ou une diagonale de 5 numéros; la diagonale et la ligne ou la colonne centrale contiennent le JOKER;
- les 4 coins;
- une croix constituée par les deux diagonales, avec le JOKER au milieu.

4.2. Les numéros cachés, tous différents, peuvent aller de 01 à 75.

4.3. Dès qu'un numéro dévoilé correspond à un numéro inscrit sur une carte, ce numéro se colore automatiquement dans la carte (éventuellement les cartes) en sorte que le participant remarque immédiatement les figures qui se forment.

ARTICLE 5

5.1. Les gains possibles, en francs suisses, dépendent des figures obtenues et des cartes dans lesquelles elles apparaissent:

Figure	1e carte	2e carte	3e carte	4e carte
Ligne, colonne, diagonale	1.—	2.—	5.—	10.—
4 coins	5.—	10.—	20.—	50.—
Croix	1'000.—	2'000.—	5'000.—	10'000.—

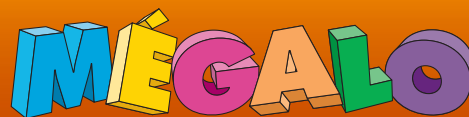
5.2. Lorsque plusieurs figures sont réalisées, les gains se cumulent.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.50.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 3 billets semblables (art. 13 RG).



ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:	12'000'000 billets à 1.50	
Valeur d'émission:	18'000'000.—	
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
70	10'000.—	700'000.—
70	5'000.—	350'000.—
70	2'000.—	140'000.—
70	1'000.—	70'000.—
72'000	50.—	3'600'000.—
12'000	40.—	480'000.—
24'000	30.—	720'000.—
24'000	25.—	600'000.—
60'000	20.—	1'200'000.—
12'000	18.—	216'000.—
12'000	15.—	180'000.—
24'000	12.—	288'000.—
384'000	10.—	3'840'000.—
48'000	8.—	384'000.—
48'000	7.—	336'000.—
360'000	5.—	1'800'000.—
240'000	3.—	720'000.—
108'000	2.—	216'000.—
180'000	1.—	180'000.—
1 608 280 billets gagnants		16 020 000.—
13.40%		89.00%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu MÉGALO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

REGLEMENT DU JEU **PODIUM**

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu PODIUM de la Loterie électronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie électronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu PODIUM de la Loterie électronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de loterie électronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu PODIUM appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1. Les billets du jeu PODIUM comportent une zone de 20 pastilles « GO » fermées. En dessous de cette zone se trouvent 6 lignes numérotées de 1 à 6, comportant chacune 6 cases et une case « Gain ».

3.2. Chacune des 6 lignes représente un concurrent participant à une course auquel est associé un chiffre allant de 1 à 6. Les six cases menant à la case « Gain » correspondent au parcours à effectuer pour atteindre l'arrivée.

3.3. Sous chacune des pastilles « GO » est dissimulé un chiffre de 1 à 6.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de faire avancer les différents concurrents jusqu'à l'arrivée en dévoilant par grattage les différentes pastilles « GO ».

4.2. Pour chaque numéro découvert sous les pastilles « GO », le concurrent portant ce numéro avance d'une case en direction de l'arrivée. Si la case ainsi dévoilée dissimule une flèche, le concurrent avance d'une case supplémentaire en direction de l'arrivée.

ARTICLE 5

5.1. Pour chaque ligne dont les 6 cases ont été dévoilées, le participant gagne le montant indiqué sous la case « Gain » qui y est associée.

5.2. La valeur des gains est exprimée en francs suisses.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.—.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 5 billets semblables (art. 13 RG).

ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:		8'000'000 billets à 1.—
Valeur d'émission:		8'000'000.—
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
16	10'000.—	160'000.—
32	5'000.—	160'000.—
40	2'000.—	80'000.—
48	1'000.—	48'000.—
12'800	50.—	640'000.—
12'800	40.—	512'000.—
12'800	30.—	384'000.—
6'400	25.—	160'000.—
32'000	20.—	640'000.—
8'000	15.—	120'000.—
80'000	10.—	800'000.—
16'000	9.—	144'000.—
16'000	8.—	128'000.—
16'000	7.—	112'000.—
16'000	6.—	96'000.—
96'000	5.—	480'000.—
80'000	4.—	320'000.—
80'000	3.—	240'000.—
560'000	2.—	1'120'000.—
856'000	1.—	856'000.—
1 900 936	billets gagnants	7 200 000.—
23.76%		90.00%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu Podium.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu SOLO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu SOLO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu SOLO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

Les billets du jeu SOLO comprennent douze pastilles fermées, disposées sur 4 lignes à l'intérieur d'un grand cercle; et, à gauche de ce cercle, deux autres pastilles, comportant chacune un numéro gagnant imprimé en clair.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler des numéros correspondant aux numéros gagnants, ainsi que les valeurs attachées à chaque pastille, exprimées en francs suisses, qui représentent les gains potentiels. Ceci s'effectue en ouvrant par grattage tactile (art. 19 RG) les douze pastilles à l'intérieur du grand cercle.

4.2. Lorsqu'une correspondance est réalisée, le numéro découvert est signalé à l'écran et la valeur qui lui est associée est gagnée.

4.3. Les numéros recouverts peuvent aller de 01 à 39; le même numéro peut apparaître plusieurs fois.

ARTICLE 5

Le participant obtient autant de fois la valeur du ou des numéros gagnants qu'il a découvert dans le grand cercle de numéros leur correspondant.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.—.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 5 billets semblables (art. 13 RG).



ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:	75'000'000 billets à 1.–	
Valeur d'émission:	75'000'000.–	
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
150	10'000.–	1'500'000.–
300	5'000.–	1'500'000.–
450	2'000.–	900'000.–
450	1'000.–	450'000.–
120'000	50.–	6'000'000.–
120'000	40.–	4'800'000.–
120'000	30.–	3'600'000.–
60'000	25.–	1'500'000.–
300'000	20.–	6'000'000.–
90'000	15.–	1'350'000.–
75'000	12.–	900'000.–
900'000	10.–	9'000'000.–
750'000	7.–	5'250'000.–
1'500'000	5.–	7'500'000.–
2'250'000	4.–	9'000'000.–
3'750'000	2.–	7'500'000.–
10 036 350 billets gagnants		66 750 000.–
13.38%		89.00%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu SOLO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

REGLEMENT DU JEU



ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu SUPER OCEANO de la Loterie électronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie électronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu SUPER OCEANO de la Loterie électronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de loterie électronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu, commercialisé pour la première fois sous le même nom et ensuite sous des noms différents, que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu SUPER OCEANO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1. Les billets du jeu SUPER OCEANO comprennent une zone intitulée « Vos 20 symboles » comportant 20 cases fermées, ainsi que trois grilles de jeu. L'une de ces grilles de jeu présente 25 cases ouvertes et les deux autres grilles de jeu présentent 16 cases ouvertes.

3.2. Dans chaque grille de jeu, les cases ouvertes portent en clair différents symboles. Un même symbole peut figurer sur plusieurs grilles de jeu et plusieurs fois sur une même grille de jeu.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler, en ouvrant les cases fermées de la zone « Vos 20 symboles », des symboles qui correspondent aux symboles imprimés sur les grilles de jeu afin de former, dans chaque grille de jeu, des lignes horizontales, verticales ou diagonales.

4.2. Dès qu'un symbole dévoilé correspond à un symbole inscrit dans l'une ou l'autre des grilles de jeu, ce symbole est gratté automatiquement dans les grilles de jeu.

4.3. Le jeu se termine lorsque toutes les cases de la zone « Vos 20 symboles » ont été ouvertes.

4.4. A la fin du jeu, lorsque tous les symboles d'une même ligne sont grattés, la ligne est marquée d'une flèche rouge et le montant de gain qui y est associé est dévoilé.

4.5. La valeur des gains associés à chaque ligne est exprimée en francs suisses.

ARTICLE 5

Lorsque, dans une même grille, tous les symboles d'une même ligne horizontale, verticale ou diagonale correspondent à des symboles révélés par le grattage, le participant gagne le montant correspondant à cette ligne selon le tableau en page suivante.

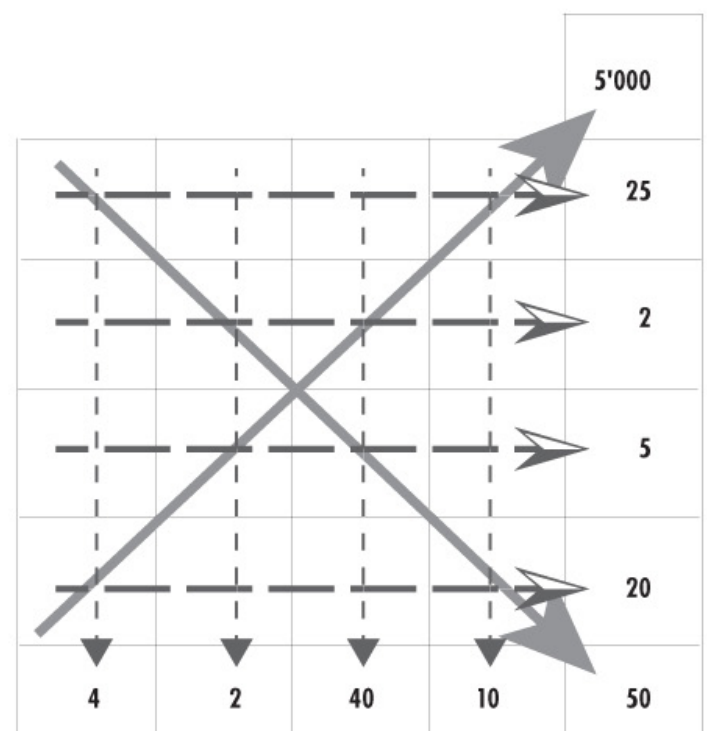
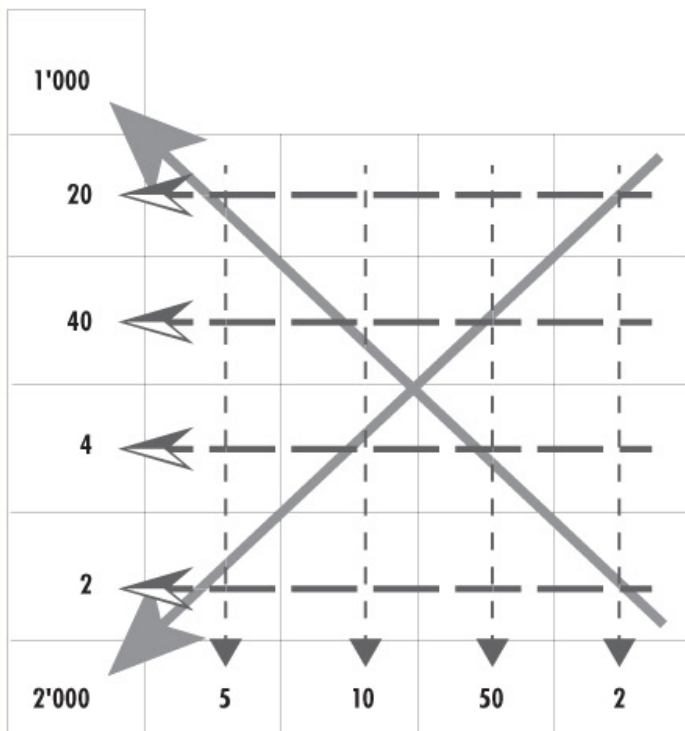
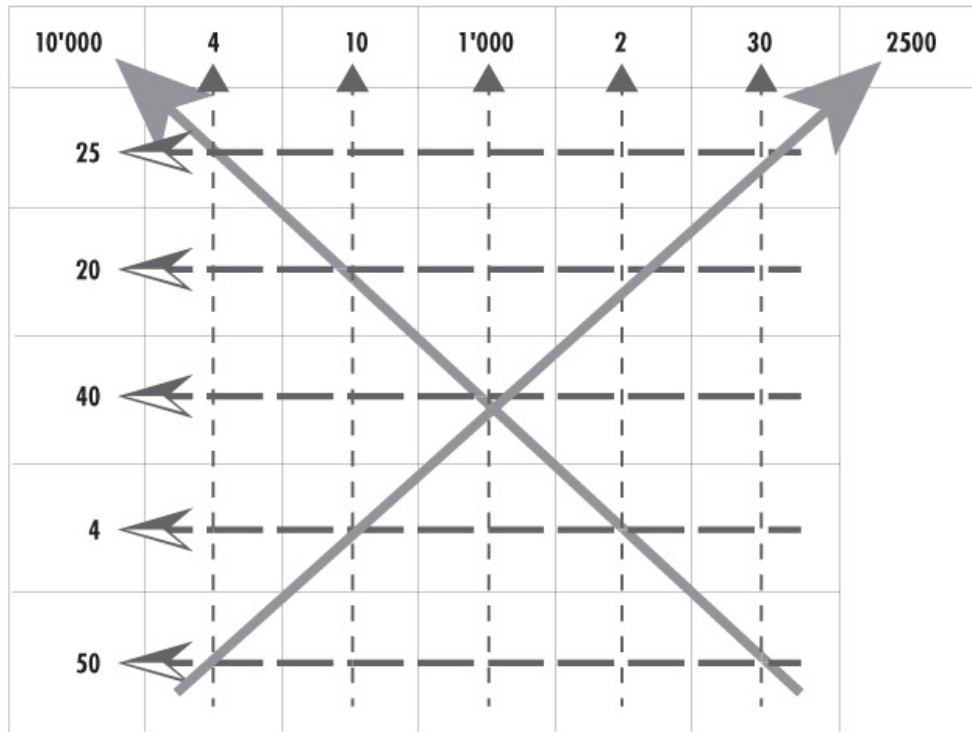
ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.50.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 3 billets semblables (art. 13 RG).

Tableau art. 5





ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant - voir ci contre:

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu SUPER OCEANO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

Nombre total de billets émis:		10'000'000 billets à 1.50
Valeur d'émission:		15'000'000.-
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
20	10'000.-	200'000.-
20	5'000.-	100'000.-
40	2'500.-	100'000.-
120	2'000.-	240'000.-
100	1'000.-	100'000.-
10'000	50.-	500'000.-
20'000	40.-	800'000.-
10'000	33.-	330'000.-
10'500	30.-	315'000.-
10'000	25.-	250'000.-
10'000	24.-	240'000.-
10'000	22.-	220'000.-
90'000	20.-	1'800'000.-
20'000	18.-	360'000.-
20'000	16.-	320'000.-
20'000	14.-	280'000.-
60'000	12.-	720'000.-
25'000	11.-	275'000.-
300'000	10.-	3'000'000.-
50'000	9.-	450'000.-
75'000	8.-	600'000.-
100'000	6.-	600'000.-
100'000	5.-	500'000.-
175'000	4.-	700'000.-
250'000	2.-	500'000.-
1 365 800	billets gagnants	13 500 000.-
13.66%		90.00%

REGLEMENT DU JEU **TRIBOLO**

ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu TRIBOLO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu TRIBOLO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffuse au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu TRIBOLO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

Les billets du jeu TRIBOLO comprennent six cases fermées, disposées sur 3 lignes et 2 colonnes.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de dévoiler trois fois la même inscription après avoir ouvert les six cases par grattage tactile (art. 19 RG).

4.2. Les inscriptions recouvertes sont des valeurs exprimées en francs suisses.

ARTICLE 5

Si la même valeur apparaît dans trois cases, le participant la gagne une fois.

ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 0.50.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 10 billets semblables (art. 13 RG).

ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:		200'000'000 billets à 0.50
Valeur d'émission:		100'000'000.—
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
400	5'000.—	2'000'000.—
250	1'000.—	250'000.—
255'000	50.—	12'750'000.—
1'000'000	20.—	20'000'000.—
1'600'000	10.—	16'000'000.—
2'500'000	5.—	12'500'000.—
5'000'000	2.—	10'000'000.—
16'000'000	1.—	16'000'000.—
26 355 650	billets gagnants	89 500 000.—
13.18%		89.50%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu TRIBOLO.

Lausanne, décembre 2018



ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu VERTIGO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu VERTIGO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffusait au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu VERTIGO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

Les billets du jeu VERTIGO comprennent un tableau de 64 cases, dont 15 sont coloriées, disposées sur 8 lignes et 8 colonnes, et, en-dessous du tableau, six dés.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de progresser dans les 64 cases en fonction des points des dés, en s'arrêtant sur les cases coloriées, qui seules donnent droit à un gain. La progression dans les cases est visualisée par le déplacement automatique d'un jeton coloré.

4.2. Le participant fait rouler les dés en les touchant successivement du premier à gauche jusqu'au dernier à droite. La valeur des points obtenus avec chaque dé va de 1 à 6.

4.3. Le jeton avance lors de la découverte de chaque dé d'un nombre de cases égal à la valeur du point. S'il est amené au pied d'une échelle, il la gravit et s'immobilise sur la case située à son sommet. S'il est amené au haut d'un toboggan, il le descend et s'immobilise sur la case située à sa base.

4.4. A la fin du jeu, toutes les cases où le jeton s'est immobilisé sont signalées.

ARTICLE 5

5.1. Quand le jeton s'immobilise sur une case coloriée, le participant gagne la valeur attribuée à la couleur. Si cette situation advient plusieurs fois, les gains se cumulent.

5.2. Les couleurs ont les valeurs suivantes, en francs suisses:

Couleur	Valeur du gain
orange	2.—
rose pâle	4.—
vert pâle	8.—
vert foncé	10.—
rose foncé	50.—
bleu	1'000.—
violet	5'000.—
rouge	10'000.—

Ce tableau est reproduit sur la droite de l'écran, et la couleur concernée est signalée lors de l'obtention d'un gain.



ARTICLE 6

Le prix d'un billet est de CHF 1.—.

ARTICLE 7

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 5 billets semblables (art. 13 RG).

ARTICLE 8

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis:		5'000'000 billets à 1.—
Valeur d'émission:		5'000'000.—
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
15	10'000.—	150'000.—
30	5'000.—	150'000.—
30	1'000.—	30'000.—
10'000	50.—	500'000.—
30'000	12.—	360'000.—
55'000	10.—	550'000.—
65'000	8.—	520'000.—
40'000	6.—	240'000.—
325'000	4.—	1'300'000.—
400'000	2.—	800'000.—
925 075 billets gagnants		4 600 000.—
18.50%		92.00%

ARTICLE 9

Le présent règlement entre en vigueur le 1er janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu VERTIGO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

REGLEMENT DU JEU



ARTICLE 1

1.1. Le règlement du jeu YAPAFOTO de la Loterie Electronique a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2. Pour le surplus, le Règlement général de la Loterie Electronique (RG) s'applique.

ARTICLE 2

2.1. Le jeu YAPAFOTO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile.

2.2. Il est semblable au jeu du même nom que la Loterie Romande diffusait au moyen de billets en papier. Les billets achetés sur l'écran tactile sont l'équivalent électronique de billets en papier (art. 10 et 11 RG).

2.3. Le jeu YAPAFOTO appartient exclusivement à la Loterie Romande.

ARTICLE 3

Les billets du jeu YAPAFOTO comprennent un tableau de 5 lignes de 3 cases.

ARTICLE 4

4.1. Le but du jeu est de réaliser, dans chacune des lignes, un score supérieur au score à battre. Grattée, la première case d'une ligne dévoile le score du participant, la seconde le score à battre et la troisième le montant qu'il gagne si son score dépasse le score à battre.

4.2. Il est possible de gagner dans plusieurs lignes.

ARTICLE 5

Le prix d'un billet est de CHF 0.50.

ARTICLE 6

Le participant peut acheter simultanément jusqu'à 10 billets semblables (art. 13 RG).

ARTICLE 7

Le plan des lots (art. 12 RG) est le suivant:

Nombre total de billets émis: 100'000'000 billets à 0.50		
Valeur d'émission: 50'000'000.—		
Nombre de billets gagnants	Gain(s) par billet en CHF	Montant total en CHF
500	5'000.—	2'500'000.—
1'250	1'000.—	1'250'000.—
125'000	50.—	6'250'000.—
125'000	30.—	3'750'000.—
500'000	10.—	5'000'000.—
1'000'000	5.—	5'000'000.—
1'500'000	4.—	6'000'000.—
1'750'000	3.—	5'250'000.—
2'000'000	2.—	4'000'000.—
6'000'000	1.—	6'000'000.—
13 001 750	billets gagnants	45 000 000.—
13.00%		90.00%



ARTICLE 8

Le présent règlement entre en vigueur le 1^{er} janvier 2019 et remplace dès cette date le précédent règlement du jeu YAPAFOTO.

Lausanne, décembre 2018

Société de la Loterie de la Suisse Romande

Société de la Loterie de la Suisse Romande

Case postale 6744 • 1002 Lausanne

Tél. +41 21 348 13 13 • www.loro.ch