

ARTICLE 1 OBJET

1.1 Le règlement du billet virtuel à pré tirage COUP DOUBLE de la Loterie Romande a pour objet de définir ce jeu et spécifier ses conditions et modalités de participation.

1.2 Pour le surplus, le Règlement Général des billets virtuels à pré tirage et le Règlement Général des jeux de la Loterie Romande accessibles au travers de sa plateforme de jeu Internet s'appliquent.

ARTICLE 2 NATURE DU JEU

2.1 Le billet virtuel COUP DOUBLE de la Loterie Romande est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

2.2 Il s'agit d'un jeu de hasard dans lequel ni l'adresse du joueur, ni ses décisions, ni l'animation graphique n'ont d'incidence sur l'issue du jeu.

ARTICLE 3 CONFIGURATION DES BILLETS

Les billets virtuels COUP DOUBLE comprennent

- une roue formée de 16 cases fermées portant la mention « GAIN » ; sous chacune d'elles se cache un montant de gain, un symbole représentant un billet de banque ou un symbole représentant un diamant ;
- au centre de la roue, un carré décomposé en 9 cases surmontées d'un point d'interrogation (ci-après : case « ? »), sous chacune desquelles se cache un symbole ;

- une mention « GAIN EN COURS » affichant le montant total du ou des gain(s) remporté(s) par le participant au fur et à mesure du déroulement de la partie.

ARTICLE 4 BUT ET REGLES DU JEU

4.1 Chaque billet virtuel COUP DOUBLE comporte 2 jeux dénommés ci-après « Jeu 1 » et « Jeu 2 ».

4.2 *Jeu 1*

1. Le participant gratte dans un ordre aléatoire les 9 cases « ? » du carré central afin de révéler les 9 symboles cachés.
2. Lorsque le participant découvre 3 symboles identiques sur une même ligne horizontale, verticale ou diagonale, il gratte également les 2 cases « GAIN » situées aux extrémités de cette ligne afin de remporter les 2 gains ainsi découverts.

4.3 *Jeu 2*

1. Le participant gratte toutes les cases « GAIN » de la roue afin de découvrir les montants et symboles cachés.
2. S'il découvre :
 - un symbole représentant un billet de banque, il gagne un montant de CHF 4.- ;
 - un symbole représentant un diamant, il gagne un montant de CHF 40.-.

4.4 Le jeu se termine lorsque tous les symboles et les montants de gain ont été révélés.

ARTICLE 5 GAINS

5.1 Si le participant remporte plusieurs gains au cours de la partie, ceux-ci sont cumulés au fur et à mesure de son déroulement ; le montant total des gains est indiqué sous « GAIN EN COURS ».

5.2 Le montant du ou des gain(s) est exprimé en francs suisses.

5.3 16 gains possibles par billet.

ARTICLE 6 PRIX DU BILLET

Le prix d'un billet est de CHF 4.-.

ARTICLE 7 PLAN DES LOTS

Le plan des lots est le suivant :

Tranche de 200 000 billets à 4.-		
Valeur d'émission: 800 000.-		
Nb. de billets gagnants		
	Gain billet en CHF	Montant total en CHF
1 X	40 000.-	40 000.-
1 X	8 000.-	8 000.-
5 X	800.-	4 000.-
40 X	400.-	16 000.-
1 000 X	80.-	80 000.-
1 000 X	40.-	40 000.-
2 000 X	16.-	32 000.-
3 000 X	12.-	36 000.-
16 750 X	8.-	134 000.-
26 500 X	4.-	106 000.-
50 297 billets gagnants		496 000.-
25.15%		62.00%

ARTICLE 8 DISPOSITIONS FINALES

Le présent règlement entre en vigueur le 22 juillet 2024 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels COUP DOUBLE accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, juillet 2024

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE