Règlement Général

des billets virtuels à prétirage

11e édition – mai 2026

SOMMAIRE PAGES

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES 4
Article 1 Champ d'application 4
Article 2 Définitions 4
Article 3 Organisation et exploitation 4
Article 4 Règlements applicables 5
Article 5 Adhésion aux règlements 5
Article 6 Conditions de participation 5

2 BILLETS VIRTUELS ET PLANS DES LOTS 7
Article 7 Généralités 7
Article 8 Plan des lots 7

3 PARTICIPATION AUX JEUX 9
Article 9 Accès aux jeux 9
Article 10 Achat d'un billet 9
Article 11 Déroulement du jeu 10
Article 12 Options 11
Article 13 Visualisation du jeu 11
Article 14 Code d'identification 11
Article 15 Reçu de jeu 11

4 PAIEMENT DES GAINS 12
Article 16 Généralités 12
Article 17 Imposition des gains 12
Article 18 Droit au gain 13
Article 19 Défaut de conformité 13

Article 20 Libération de paiement 14
Article 21 Contestation avant paiement 14
Article 22 Intérêt moratoire 14

5 CONTESTATIONS 15
Article 23 Contestation à la Loterie Romande 15

6 DISPOSITIONS FINALES 16
Article 24 Droit applicable et for 16
Article 25 Entrée en vigueur 16

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1 CHAMP D'APPLICATION

1.1 Le présent règlement s'applique à tous les jeux à prétirage de la Société de la Loterie de la Suisse Romande (ci-après : Loterie Romande) auxquels le public participe en acquérant des billets virtuels, tels que définis à l'article 7 du présent règlement (ci-après : jeux à prétirage avec billets virtuels ou jeux à prétirage), sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande accessible à l'adresse www.loro.ch ou au travers de l'application LoRo Online (ci-après : la plateforme de jeu Internet).

1.2 Sont réservées les dispositions différentes ou complémentaires contenues dans les règlements particuliers à ces jeux.

ARTICLE 2 DÉFINITIONS

2.1 Les jeux à prétirage sont des jeux de loterie dont le tirage au sort a lieu avant la mise en vente des billets.

2.2 Les numéros, symboles ou autres inscriptions qui déterminent si un billet est gagnant (spécificateurs de chance) sont cachés du joueur et ne peuvent être découverts qu'après l'achat du billet.

2.3 Ne sont des spécificateurs de chance que les inscriptions cachées au sens défini ci-dessus (art. 2.2), à l'exclusion de toute autre inscription directement visible sur les billets.

ARTICLE 3 ORGANISATION ET EXPLOITATION

Les jeux à prétirage soumis au présent règlement sont exploités exclusivement par la Loterie Romande, en application des autorisations officielles qui lui ont été conférées.

ARTICLE 4 RÈGLEMENTS APPLICABLES

4.1 Les conditions de la participation du public aux jeux à prétirage avec billets virtuels sont régies par le Règlement Général des jeux de la Loterie Romande accessibles au travers de sa plateforme de jeu Internet (ci-après : RGI), le présent Règlement Général des billets virtuels à prétirage (ci-après : le Règlement Général des billets virtuels) et les règlements particuliers des différents jeux à prétirage à disposition sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande (ci-après : les règlements particuliers).

4.2 La Loterie Romande édicte le présent Règlement Général, les règlements particuliers, ainsi que leurs annexes et peut, en tout temps, en modifier les dispositions au moyen d'avenants, sous réserve de l'approbation de l'autorité intercantonale de surveillance et d'exécution.

4.3 Ces textes peuvent être consultés sur le site Internet de la Loterie Romande (www.loro.ch) ainsi que sur l'application LoRo Online, ou être obtenus sur demande auprès du siège de la Loterie Romande (CP 1013, 1001 Lausanne).

ARTICLE 5 ADHÉSION AUX RÈGLEMENTS

5.1 Participe à l'un des jeux à prétirage avec billets virtuels de la Loterie Romande, quiconque en acquiert un billet.

5.2 La participation à l'un des jeux à prétirage avec billets virtuels de la Loterie Romande entraîne l'adhésion sans limite ni réserve aux règlements applicables, à leurs annexes ou avenants éventuels.

ARTICLE 6 CONDITIONS DE PARTICIPATION

6.1 La participation aux jeux à prétirage avec billets virtuels n'est ouverte qu'aux personnes physiques autorisées en application du RGI

et après enregistrement du joueur conformément aux conditions définies par ledit règlement.

6.2 Le RGI définit les sanctions attachées à la violation des restrictions d'accès résultant de l'article 6.1 ci-dessus.

6.3 La participation aux jeux à prétirage avec billets virtuels n'est possible qu'après fixation de limites de pertes obligatoires conformément aux conditions définies dans le RGI.

6.4 En outre, pour participer aux jeux à prétirage avec billets virtuels au travers de l'application LoRo Online, le joueur doit au préalable télécharger gratuitement cette application sur son terminal mobile.

2 BILLETS VIRTUELS ET PLANS DES LOTS

ARTICLE 7 GÉNÉRALITÉS

7.1 Les billets virtuels au sens du présent règlement, dénommés également e-billets, sont des représentations sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande de figures liées à des spécificateurs de chance (art. 2.2 et 2.3).

7.2 Le participant joue aux différents jeux à prétirage avec billets virtuels en suivant les instructions qui lui sont données sur la plateforme de jeu Internet.

7.3 Il joue conformément au règlement particulier du jeu concerné.

ARTICLE 8 PLAN DES LOTS

8.1 Chaque jeu à prétirage avec billets virtuels obéit à un plan qui fixe strictement le nombre des billets émis, leur prix d'achat et les gains auxquels ils donnent droit (ci-après : plan des lots).

8.2 Les billets virtuels regroupés sous une même dénomination de jeu peuvent dans certains cas être fractionnés en plusieurs unités de jeu, chaque unité disposant de son propre plan des lots.

8.3 Les règlements particuliers définissent les plans des lots de chaque jeu à prétirage ou de chaque unité de jeu, le prix des billets virtuels ainsi que leurs règles du jeu.

8.4 L'émission des billets virtuels d'un jeu est centralisée dans le système de gestion informatisée des jeux à prétirage avec billets virtuels de la Loterie Romande (ci-après : système de jeu des billets virtuels). Tous les billets virtuels d'une émission d'un jeu ont la même probabilité d'apparaître sur la plateforme de jeu Internet et leur prix est le même.

8.5 Les billets virtuels achetés sont immédiatement retirés des billets restant à disposition sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

3 PARTICIPATION AUX JEUX

ARTICLE 9 ACCÈS AUX JEUX

9.1 Les billets virtuels à prétirage disponibles sur la plateforme de jeu Internet sont présentés sur la page d'accueil de la rubrique correspondante du site Internet de la Loterie Romande (www.loro.ch) ainsi que de l'application LoRo Online, avec leur prix d'achat.

9.2 Les billets virtuels à disposition des joueurs à l'adresse www.loro.ch et sur l'application LoRo Online ont la même configuration. L'emplacement de certains de leurs éléments peut toutefois varier.

9.3 Une fois sélectionné, chacun des billets virtuels présentés peut être acheté ou testé en optant pour le mode de jeu correspondant (test ou achat).

9.4 Le mode test permet au joueur de se familiariser gratuitement avec la mécanique de jeu des différents billets virtuels disponibles sur la plateforme de jeu Internet. Le déroulement des jeux à prétirage en mode test est identique à celui du mode achat. Les billets virtuels testés en mode test ne donnent lieu à aucun reçu et ne donnent droit à aucun gain.

9.5 Si le joueur n'est pas connecté et identifié sur la plateforme de jeu Internet conformément au RGI, il est invité à le faire, faute de quoi il n'est pas possible de faire apparaître un billet virtuel à l'écran et de jouer, quel que soit le mode de jeu choisi.

ARTICLE 10 ACHAT D'UN BILLET

10.1 Si le billet virtuel sélectionné par le joueur dispose de plusieurs unités de jeu (art. 8.2), le joueur choisit le prix du billet parmi ceux qui lui sont proposés avant de procéder à son achat.

10.2 Si le joueur a choisi le mode achat en cliquant sur le bouton correspondant, un billet du jeu à prétirage choisi apparaît à l'écran.

10.3 L'achat d'un billet virtuel intervient par débit de son prix du portefeuille électronique du joueur conformément et sous réserve des dispositions particulières du RGI.

10.4 Une fois le billet virtuel acheté, aucune annulation ni remboursement du prix d'achat du billet virtuel n'est dès lors plus possible. Les transactions du joueur (achat de billets et, cas échéant, gains attachés à ces billets) sont transmises en temps réel au système de jeu des billets virtuels qui les enregistre. Un reçu de jeu (ou « reçu Internet » ; art. 15) est disponible dans le compte joueur du participant conformément au RGI.

ARTICLE 11 DÉROULEMENT DU JEU

11.1 Une fois son billet virtuel acheté, le joueur en dévoile les spécificateurs de chance conformément aux règles du jeu inscrites dans le règlement particulier du jeu à prétirage concerné, en cliquant sur les endroits du billet virtuel qui les masquent ou en utilisant la possibilité de tout révéler automatiquement. Pour sélectionner cette option, le joueur clique sur le bouton « Auto » situé sur l'écran de jeu.

11.2 Le résultat de jeu se révèle instantanément et une information apparaît à l'écran, indiquant si le billet virtuel est gagnant ou non, ainsi, cas échéant, le montant du gain obtenu.

11.3 Si le résultat de jeu attaché au billet virtuel acheté n'a pas été révélé par le joueur conformément aux alinéas qui précèdent, il sera automatiquement révélé 24 heures suivant l'achat.

11.4 Une fois que les spécificateurs de chance du billet virtuel acheté sont entièrement dévoilés et le résultat de jeu attaché à ce billet connu, l'éventuel gain attaché à ce billet virtuel est payé au joueur conformément aux articles 16 et suivants du présent règlement.

ARTICLE 12 OPTIONS

Pendant toute la durée du jeu, une pastille représentant une roue dentelée apparaît sur l'écran de jeu. Cette pastille permet d'accéder à différentes options, dont une option d'information, sous laquelle figurent les instructions de jeu.

ARTICLE 13 VISUALISATION DU JEU

Une fois connu le résultat de jeu attaché à un billet (art. 11), le joueur a la possibilité de revoir son jeu pendant une durée de 3 mois ; le déroulement du jeu et le résultat de jeu faisant foi sont ceux du billet initial et en aucun cas ceux du billet rejoué.

ARTICLE 14 CODE D'IDENTIFICATION

14.1 Chaque billet virtuel est identifié par un code d'identification unique. Font exception les billets virtuels de test.

14.2 Ce code d'identification unique est généré au moment de l'achat du billet virtuel et figure sur le reçu de jeu disponible dans le compte joueur du participant conformément au RGI.

ARTICLE 15 REÇU DE JEU

15.1 Les reçus de jeu disponibles dans le compte joueur du participant servent de preuve de la participation au jeu.

15.2 Sur le reçu sont notamment inscrits :

- le code d'identification du billet virtuel acheté (ou « No de référence externe ») ;
- le nom du jeu à prétirage avec billets virtuels concerné ;
- la confirmation du paiement du prix d'achat du billet virtuel ;
- le jour et l'heure de l'achat du billet virtuel ;
- le code d'enregistrement interne (ou « No de référence interne »).

4 PAIEMENT DES GAINS

ARTICLE 16 GÉNÉRALITÉS

Le paiement des gains attachés aux billets virtuels et aux reçus de jeu leur correspondant est régi par le RGI.

ARTICLE 17 IMPOSITION DES GAINS

17.1 Le gagnant d'un lot est responsable du respect de ses obligations fiscales au lieu de sa résidence.

17.2 Il est rappelé que dès le 1er janvier 2019, la part des gains unitaires de plus de CHF 1'000'000.- est soumise de par la loi à l'impôt anticipé de 35%, que la Loterie Romande doit retenir et transférer à l'administration fédérale des contributions. Ainsi, les gains consistant en un montant unique payé sous forme de capital sont exonérés d'impôt anticipé jusqu'à concurrence de CHF 1'000'000.- et les gains consistant en des rentes mensuelles sont exonérés d'impôt anticipé jusqu'à ce que la somme des rentes mensuelles versées atteigne CHF 1'000'000.-. Cette franchise légale de CHF 1'000'000.- est susceptible d'être adaptée chaque année, notamment à l'indice suisse des prix à la consommation, et peut donc varier suivant l'année d'obtention du gain.

17.3 La franchise d'impôt anticipé applicable est celle en vigueur lors de l'année d'obtention du gain, qui intervient par la révélation du résultat de jeu attaché au billet virtuel acheté par le joueur.

17.4 Le gagnant peut obtenir le remboursement de l'impôt anticipé en présentant une demande écrite - accompagnée de l'attestation de retenue de l'impôt anticipé que la Loterie Romande adresse spontanément aux destinataires des gains frappés de cet impôt - à l'autorité fiscale dont il relève.

17.5 La Loterie Romande se réserve le droit de communiquer à l'Administration fédérale des contributions l'obtention d'un lot principal versé sous forme de rente, même avant que le cumul des rentes versées n'atteigne CHF 1'000'000.-.

ARTICLE 18 DROIT AU GAIN

18.1 Les reçus de jeu servent de preuve de la participation au jeu (art. 15.1).

18.2 Toutefois, c'est l'enregistrement des transactions du joueur (achat de billets et, cas échéant, gains attachés à ces billets) dans le système de jeu des billets virtuels qui est déterminant pour la preuve du droit aux gains.

18.3 En outre, en cas de divergence entre le résultat de jeu selon les spécificateurs de chance du billet et selon le code d'identification associé à ce billet dans le système de jeu des billets virtuels, le second fait foi.

ARTICLE 19 DÉFAUT DE CONFORMITÉ

19.1 La sécurité des jeux et la protection des intérêts de l'ensemble des joueurs empêchent que puissent être payés des gains pour des reçus de jeu dont les données sont absentes du système de jeu des billets virtuels ou dont l'une des inscriptions (art. 15.2) ne coïncide pas avec celles enregistrées sous le même code d'identification dans le système de jeu des billets virtuels (art. 10.4). En pareil cas, le joueur n'a droit qu'au remboursement du prix de son billet virtuel, à l'exclusion de toute autre indemnité à charge de la Loterie Romande.

19.2 Le chargement, dans le système de jeu des billets virtuels, de billets qui ne sont pas conformes au plan des lots approuvé, entraîne la nullité complète des participations non conformes, quelles que soient les circonstances de ce chargement. En pareil cas, le joueur n'a droit qu'au remboursement des participations non conformes et

nulles, cela afin de le replacer dans la situation qui était la sienne avant les participations non conformes et nulles, à l'exclusion de toute autre indemnité à charge de la Loterie Romande.

19.3 Ne sont pas payés les reçus de jeu dont le code d'identification (art. 14) n'est pas reconnu par le système de jeu des billets virtuels, quelle qu'en soit la cause.

ARTICLE 20 LIBÉRATION DE PAIEMENT

20.1 Conformément au RGI, les gains sont payés uniquement au participant titulaire du compte joueur.

20.2 La Loterie Romande est ainsi libérée de l'obligation de verser un gain dès qu'il a été payé au titulaire du compte joueur dont le reçu est issu.

ARTICLE 21 CONTESTATION AVANT PAIEMENT

21.1 Dans le cas où, avant le paiement, la Loterie Romande serait avisée d'une contestation sur la propriété du reçu de jeu, elle pourra différer le paiement et impartir au contestant un délai pour prouver son meilleur droit ou attester que sa réclamation fait l'objet d'une instance judiciaire.

21.2 La Loterie Romande se prononcera sans appel au vu des pièces produites. Si le contestant a saisi l'autorité judiciaire, la Loterie Romande attendra sa décision définitive.

ARTICLE 22 INTÉRÊT MORATOIRE

Il n'est jamais dû d'intérêt moratoire sur les gains, quelle que soit la cause du retard de leur paiement.

5 CONTESTATIONS

ARTICLE 23 CONTESTATION À LA LOTERIE ROMANDE

23.1 Toute contestation quant au déroulement du jeu ou à la délivrance des gains doit être formulée par écrit et envoyée au siège central de la Loterie Romande, CP 1013, 1001 Lausanne.

23.2 L'écrit contiendra l'indication des nom, prénom et adresse exacts de l'expéditeur, l'exposé clair de l'objet de la contestation, et sera accompagné des pièces justificatives utiles.

23.3 Les contestations doivent être expédiées au plus tard six mois après que le résultat de jeu attaché au billet virtuel en cause a été révélé (art. 11).

23.4 Si l'une quelconque des conditions des articles 23.1 à 23.3 ci-dessus n'est pas remplie, la réclamation n'est pas prise en considération.

6 DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 24 DROIT APPLICABLE ET FOR

Le droit interne suisse est seul applicable. En cas de litige, les tribunaux compétents sont ceux du siège de la Loterie Romande (for à Lausanne).

ARTICLE 25 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le présent règlement entre en vigueur le 4 mai 2026 et remplace dès cette date tout règlement antérieur ayant le même objet.

Lausanne, mai 2026

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE