LOTERIE ROMANDE

Règlement



13e édition - août 2026

Sommaire ..... PAGES

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES 7
Article 1 7
Article 2 7
Article 3 8

2 RÈGLES DU JEU 9
Article 4 9
Article 5 9
Article 6 9
Article 7 10
Article 8 10
Article 9 10
Article 10 11
Article 11 11
Article 12 12
Article 13 14
Article 14 15
Article 15 16
Article 16 16
Article 17 17
Article 18 18
Article 19 18
Article 20 18

3 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX POINTS DE VENTE ... 20

ACCÈS AU JEU ... 20

Article 21 ... 20

SÉLECTIONS DE JEU ... 20

Bulletins de jeu et méthode de sélection ... 20
Article 22 ... 20
Article 23 ... 21
Article 24 ... 21
Article 25 ... 22
Quick-Tips ... 23
Article 26 ... 23
Article 27 ... 23
Article 28 ... 24
Multitirages ... 24
Article 29 ... 24

ENREGISTREMENT DES SÉLECTIONS ... 25

Les bulletins papier ... 25
Article 30 ... 25
Article 31 ... 25
Article 32 ... 26
Les e-bulletins ... 26
Article 33 ... 26
Article 34 ... 26
Article 35 ... 26
Délivrance du ou des reçus de jeu ... 26

Article 36 26
Article 37 27
Article 38 27
Article 39 27
Article 40 27
Article 41 28
Article 42 28
Article 43 28

DÉLIVRANCE DES GAINS 29

Article 44 29
Article 45 29
Article 46 29
Article 47 30
Article 48 30
Article 49 31
Article 50 32
Article 51 32
Article 52 32
Article 53 33
Article 54 33
Article 55 33
Article 56 33
Article 57 34

RESPONSABILITÉS..... 34

Article 58 34
Article 59 34

Article 60 35

CONTESTATIONS 35

Article 61 35
Article 62 35

4 CONDITIONS DE PARTICIPATION AU TRAVERS DE LA PLATEFORME DE JEU INTERNET 36

ACCÈS AU JEU 36

Article 63 36

SÉLECTIONS DE JEU 36

Article 64 36
Article 65 37
Article 66 37
Article 67 37
Article 68 38
Article 69 39

ENREGISTREMENT DES SÉLECTIONS 40

Article 70 40
Article 71 40
Article 72 41
Article 73 43
Article 74 43
Article 75 44
Article 76 44
Article 77 44

Article 78 45

DÉLIVRANCE DES GAINS 45

Article 79 45
Article 80 45
Article 81 45
Article 82 46
Article 83 46
Article 84 46
Article 85 47

RESPONSABILITÉS 47

Article 86 47
Article 87 47

CONTESTATIONS 48

Article 88 48
Article 89 48

5 DISPOSITIONS FINALES 49
Article 90 49
Article 91 49
Article 92 49

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1

Le MAGIC 4 est une loterie de type jeu de nombres, organisée sur l'ensemble des cantons romands (Fribourg, Vaud, Valais, Neuchâtel, Genève et Jura) par la Société de la Loterie de la Suisse Romande (Loterie Romande), en application des autorisations officielles qui lui ont été conférées.

ARTICLE 2

2.1 Les conditions de la participation du public au jeu MAGIC 4 dans les points de vente de la Loterie Romande sont entièrement régies par le présent règlement.

2.2 Les conditions de la participation du public à ce jeu au travers de la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande sont régies par le présent règlement (chapitre 4, articles 63 à 89) et le Règlement Général des jeux de la Loterie Romande accessibles au travers de sa plateforme de jeu Internet (ci-après : RGI).

2.3 La Loterie Romande édicte le présent règlement, avec faculté de le modifier, l'approbation de l'autorité intercantonale de surveillance et d'exécution étant réservée.

2.4 Le présent règlement, complété de ses annexes ou avenants éventuels, peut être consulté sur le site Internet de la Loterie Romande (www.loro.ch) ainsi que sur ses applications mobiles (ci-après : les applications LoRo) ou obtenu sur demande auprès du siège central de la Loterie Romande.

ARTICLE 3

3.1 Quiconque engage un enjeu au MAGIC 4 conformément aux modalités définies par le présent règlement participe à ce jeu.

3.2 La participation au jeu MAGIC 4 implique l'adhésion sans limite ni réserve au règlement et à ses annexes ou avenants éventuels.

2 RÈGLES DU JEU

ARTICLE 4

Le MAGIC 4 est une loterie de type jeu de nombres, au totalisateur.

ARTICLE 5

5.1 Les participants engagent leurs enjeux sur des numéros formés de 4 chiffres (ci-après : numéros) en spécifiant s'ils jouent ces 4 chiffres dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément.

5.2 Les participants qui engagent leurs enjeux sur des numéros formés de 4 chiffres identiques ne peuvent les jouer que dans l'ordre exact.

5.3 La Loterie Romande se réserve la faculté de bloquer la possibilité de jouer dans un tirage un numéro particulier, avec ses spécifications dans l'ordre exact et dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément, dès que le volume des enjeux engagés sur ce numéro dépasse fortement la moyenne de ceux engagés sur les autres numéros dans le même tirage.

ARTICLE 6

6.1 Chaque numéro avec sa spécification dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément constitue une combinaison de jeu unitaire.

6.2 Une combinaison de jeu unitaire qui ne comporte qu'une seule spécification est dite simple. Si cette spécification est celle dans l'ordre exact, cette combinaison de jeu constitue une combinaison unitaire simple dans l'ordre exact. Si cette spécification est celle dans tous les

ordres, cette combinaison de jeu constitue une combinaison unitaire simple dans tous les ordres.

6.3 Une combinaison de jeu unitaire qui comporte la spécification dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément est dite double.

ARTICLE 7

7.1 L'enjeu unitaire pour une combinaison unitaire simple est de CHF 2.-.

7.2 L'enjeu unitaire pour une combinaison unitaire double est de CHF 3.-.

ARTICLE 8

8.1 Les lots sont répartis entre les participants selon le résultat d'un tirage au sort qui consiste en l'extraction aléatoire de 4 chiffres, chacun parmi un ensemble de 10 chiffres, numérotés de 0 à 9.

8.2 Dans le numéro à 4 chiffres résultant du tirage, le premier chiffre tiré correspond à celui des milliers, le deuxième à celui des centaines, le troisième à celui des dizaines et le quatrième à celui des unités.

ARTICLE 9

9.1 Il y a normalement six tirages hebdomadaires, effectués chaque soir du lundi au samedi, sous le contrôle d'un officier public.

9.2 Le résultat d'un tirage est définitif dès qu'il est attesté par l'officier public.

9.3 Les résultats des tirages sont disponibles sur le site Internet de la Loterie Romande (www.loro.ch) ainsi que sur les applications LoRo dans l'heure qui suit leur réalisation ; en outre, ils sont accessibles dès

le lendemain et pendant tout le délai de caducité (art. 57), via les terminaux des points de vente moyennant demande au responsable, qui peut également les imprimer.

ARTICLE 10

10.1 La dotation ordinaire totale, soit la part des enjeux qui est destinée au financement des lots, s'élève, pour chaque tirage, à 60 % de la masse totale des enjeux MAGIC 4 recueillis dans ce tirage.

10.2 La constitution et l'utilisation du Fonds de réserve sont réservées (art.14.1, 14.2, 14.6 et 17).

10.3 Une dotation additionnelle exceptionnelle de 30 % de la masse totale des enjeux recueillis dans certains tirages peut être ajoutée à la dotation ordinaire totale mentionnée à l'article 10.1. Les conditions et modalités d'application de cette dotation additionnelle exceptionnelle sont précisées aux articles 14.3 et 14.4.

ARTICLE 11

11.1 Il y a trois catégories de lots : les lots dans l'ordre exact, les lots dans tous les ordres et les lots « 1er chiffre ». L'article 11.2 est réservé.

11.2 Dans les tirages où le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres identiques, il n'y a que deux catégories de lots, celle des lots dans l'ordre exact et celle des lots « 1er chiffre ».

11.3 Dans un même tirage, tous les lots d'une même catégorie ont la même valeur.

11.4 Seules les combinaisons unitaires simples dans l'ordre exact et les combinaisons unitaires doubles peuvent donner droit à un lot dans l'ordre exact.

11.5 Seules les combinaisons unitaires simples dans tous les ordres et les combinaisons unitaires doubles peuvent donner droit à un lot dans tous les ordres.

11.6 Toutes les combinaisons unitaires (simples et doubles) peuvent donner droit à un lot « 1er chiffre ».

11.7 Cas échéant, les lots auxquels une combinaison de jeu unitaire donne droit se cumulent.

ARTICLE 12

12.1 Une combinaison unitaire simple dans l'ordre exact donne droit cumulativement à un lot dans l'ordre exact et un lot « 1er chiffre » si les 4 chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec ceux extraits lors du tirage compte tenu de leur ordre d'extraction, le chiffre des milliers du numéro à quatre chiffres de cette combinaison de jeu correspondant au premier chiffre tiré au sort, celui des centaines au deuxième chiffre tiré au sort, celui des dizaines au troisième chiffre tiré au sort et celui des unités au quatrième chiffre tiré au sort.

12.2 Une combinaison unitaire simple dans l'ordre exact donne droit exclusivement à un lot « 1er chiffre » si le premier chiffre de cette combinaison de jeu concorde avec le premier chiffre tiré au sort et qu'au plus deux des trois autres chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec deux des trois autres chiffres tirés au sort, compte tenu de leur ordre d'extraction.

12.3 Une combinaison unitaire simple dans tous les ordres donne droit cumulativement à un lot dans tous les ordres et un lot « 1er chiffre »" si les 4 chiffres de cette combinaison de jeu concordent, quel que soit l'ordre, y compris l'ordre exact, avec ceux extraits lors du tirage et que le premier chiffre de cette combinaison de jeu concorde avec le premier chiffre tiré au sort.

12.4 Une combinaison unitaire simple dans tous les ordres donne droit exclusivement à un lot dans tous les ordres si les 4 chiffres de

cette combinaison de jeu concordent, quel que soit l'ordre, avec ceux extraits lors du tirage, mais que le premier chiffre de cette combinaison de jeu ne concorde pas avec le premier chiffre tiré au sort.

12.5 Une combinaison unitaire simple dans tous les ordres donne droit exclusivement à un lot « 1er chiffre » si le premier chiffre de cette combinaison de jeu concorde avec le premier chiffre tiré au sort et qu'au plus deux des trois autres chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec deux des trois autres chiffres tirés au sort, indépendamment de leur ordre d'extraction.

12.6 Une combinaison unitaire double donne droit cumulativement à un lot dans l'ordre exact, un lot dans tous les ordres et un lot « 1er chiffre » si les 4 chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec ceux extraits lors du tirage compte tenu de leur ordre d'extraction, le chiffre des milliers du numéro à quatre chiffres de cette combinaison de jeu correspondant au premier chiffre tiré au sort, celui des centaines au deuxième chiffre tiré au sort, celui des dizaines au troisième chiffre tiré au sort et celui des unités au quatrième chiffre tiré au sort.

12.7 Une combinaison unitaire double donne droit cumulativement à un lot dans tous les ordres et un lot « 1er chiffre » si les 4 chiffres de cette combinaison de jeu concordent, quel que soit l'ordre, excepté l'ordre exact, avec ceux extraits lors du tirage et que le premier chiffre de cette combinaison de jeu concorde avec le premier chiffre tiré au sort.

12.8 Une combinaison unitaire double donne droit exclusivement à un lot dans tous les ordres si les 4 chiffres de cette combinaison de jeu concordent, quel que soit l'ordre, excepté l'ordre exact, avec ceux extraits lors du tirage, mais que le premier chiffre de cette combinaison de jeu ne concorde pas avec le premier chiffre tiré au sort.

12.9 Une combinaison unitaire double donne droit exclusivement à un lot « 1er chiffre » si le premier chiffre de cette combinaison de jeu concorde avec le premier chiffre tiré au sort et qu'au plus deux des trois autres chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec deux des trois autres chiffres tirés au sort, indépendamment de leur ordre d'extraction.

ARTICLE 13

13.1 La dotation ordinaire totale (art. 10) est répartie entre deux sous-dotations, la première dévolue au paiement des lots dans l'ordre exact et la seconde au paiement des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » (art. 11).

13.2 La sous-dotation des lots dans l'ordre exact est égale au 60 % du montant résultant de l'addition de la moitié des enjeux engagés sur les combinaisons simples jouées dans l'ordre exact et du tiers des enjeux engagés sur les combinaisons doubles.

13.3 La sous-dotation globale des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » est égale au solde de la dotation ordinaire totale calculée conformément à l'article 10.1 une fois déduite la sous-dotation des lots dans l'ordre exact, calculée conformément à l'article 13.2. L'apport complémentaire résultant du dépassement de la valeur limite maximale du Fonds de réserve est réservé (art.14.6).

13.4 Le partage de la sous-dotation globale des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » entre ces deux catégories de lots varie selon que le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres différents, de 2 chiffres identiques et 2 chiffres différents, de 3 chiffres identiques et 1 chiffre différent ou de deux fois 2 chiffres identiques, ainsi que selon le nombre de lots par catégorie de lots. Il résulte des règles posées aux articles 15, 16 et 18.2 à 18.5 du présent règlement.

ARTICLE 14

14.1 La dotation additionnelle exceptionnelle mentionnée à l'article 10.3 du présent règlement est attribuée à un Fonds de réserve destiné à compléter la sous-dotation des lots dans l'ordre exact.

14.2 Outre la dotation additionnelle exceptionnelle, le Fonds de réserve est également alimenté par la sous-dotation des lots dans l'ordre exact calculée conformément à l'article 13.2.

14.3 La dotation additionnelle exceptionnelle est appliquée dès le premier tirage du jeu MAGIC 4 et se perpétue de tirage en tirage jusqu'à ce que le montant disponible dans le Fonds de réserve à l'issue du tirage précédent (art.14.5) ait atteint CHF 65'000.- (soixante-cinq mille francs) au moins.

14.4 Par la suite, la dotation additionnelle exceptionnelle est à nouveau appliquée dès que le montant disponible dans le Fonds de réserve à l'issue du tirage précédent est inférieur à CHF 35'000.- (trente-cinq mille francs) et se perpétue de tirage en tirage jusqu'à ce que le montant disponible dans le Fonds de réserve à l'issue du tirage précédent ait à nouveau atteint CHF 65'000.- (soixante-cinq mille francs) au moins.

14.5 Par montant disponible dans le Fonds de réserve à l'issue du tirage précédent, on entend le montant du Fonds de réserve à l'issue des opérations d'attribution(s) à ce fonds selon les articles 14.1 et 14.2 du présent règlement et de prélèvement(s) de ce fonds selon les articles 14.6, 17.2 et 17.3 du présent règlement lors du tirage précédent.

14.6 Une valeur limite maximale de CHF 120'000.- (cent vingt mille francs) est assignée au Fonds de réserve. Si, dans un tirage, les sommes attribuées au Fonds de réserve (art. 14.1 et 14.2) entraînent un dépassement de cette limite, le montant excédentaire est employé à augmenter la sous-dotation globale des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » de ce même tirage (art. 13.3).

ARTICLE 15

15.1 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres différents, la valeur du lot dans tous les ordres doit être mille divisé par vingt-quatre fois supérieure à celle du lot « 1er chiffre ».

15.2 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 2 chiffres identiques et 2 chiffres différents, la valeur du lot dans tous les ordres doit être mille divisé par douze fois supérieure à celle du lot « 1er chiffre ».

15.3 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques et 1 chiffre différent, la valeur du lot dans tous les ordres doit être mille divisé par quatre fois supérieure à celle du lot « 1er chiffre ».

15.4 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de deux fois 2 chiffres identiques, la valeur du lot dans tous les ordres doit être mille divisé par six fois supérieure à celle du lot « 1er chiffre ».

15.5 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres identiques, il n'y a pas de catégorie de lots dans tous les ordres (art. 11.2).

ARTICLE 16

16.1 Le rapport entre la valeur des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » est prédéterminé. Il résulte de l'attribution d'un poids propre à chacune de ces catégories de lots. La valeur de ce poids découle des principes posés à l'article 15 du présent règlement. Elle est précisée aux articles 16.2 à 16.6.

16.2 Sous réserve de l'article 16.7, le poids de la catégorie de lots dans tous les ordres est de 1 quelle que soit la composition du numéro tiré au sort.

16.3 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres différents, le poids de la catégorie de lots « 1er chiffre » est de 24/1000.

16.4 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 2 chiffres identiques et de 2 chiffres différents, le poids de la catégorie de lots « 1er chiffre » est de 12/1000.

16.5 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques et de 1 chiffre différent, le poids de la catégorie de lots « 1er chiffre » est de 4/1000.

16.6 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de deux fois 2 chiffres identiques, le poids de la catégorie de lots « 1er chiffre » est de 6/1000.

16.7 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 4 chiffres identiques, il n'y a pas de catégorie de lots dans tous les ordres (art. 11.2).

ARTICLE 17

17.1 La Loterie Romande fixe une valeur cible pour la sous-dotation des lots dans l'ordre exact.

17.2 Si le montant disponible dans le Fonds de réserve après l'apport de la sous-dotation des lots dans l'ordre exact issue du tirage en cours (art. 13.2 et 14.2) est suffisant, la sous-dotation des lots dans l'ordre exact est élevée à la valeur cible mentionnée à l'article 17.1.

17.3 Si tel n'est pas le cas, l'entièreté du montant à disposition dans le Fonds de réserve, après l'apport de la sous-dotation des lots dans l'ordre exact issue du tirage en cours (art. 13.2 et 14.2), constitue la sous-dotation des lots dans l'ordre exact.

ARTICLE 18

18.1 La valeur des lots dans l'ordre exact résulte de la division de la sous-dotation des lots dans l'ordre exact (art. 17.2 et 17.3) par le nombre de gagnants de cette catégorie de lots.

18.2 La valeur des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » est déterminée selon les règles posées aux articles 18.3 à 18.5.

18.3 Le nombre de lots des catégories de lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » est d'abord multiplié par le poids attribué à cette catégorie de lots ; ensuite, les nombres ainsi obtenus sont additionnés.

18.4 La valeur du lot dans tous les ordres résulte de la division de la sous-dotation globale des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » (art. 13.3), auquel s'ajoute éventuellement l'apport complémentaire issu de dépassement de la valeur limite maximale du Fonds de réserve (art. 14.6), par le nombre correspondant au résultat de l'addition mentionnée à l'article 18.3 du présent règlement.

18.5 La valeur du lot « 1er chiffre » résulte de la multiplication de la valeur du lot dans tous les ordres par le poids assigné à la catégorie de lots « 1er chiffre », conformément à l'article 16 du présent règlement.

ARTICLE 19

Les valeurs des lots de chacune des catégories de lots calculées conformément à l'article 18 sont arrondies aux 10 centimes les plus proches.

ARTICLE 20

Si, lors d'un tirage, aucune combinaison de jeu MAGIC 4 n'est gagnante, la sous-dotation des lots dans tous les ordres et « 1er

chiffre » de ce tirage est reportée sur la sous-dotation des lots dans tous les ordres et « 1er chiffre » du tirage suivant.

3 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX POINTS DE VENTE

Accès au jeu

ARTICLE 21

21.1 Le public a accès au jeu dans les cantons romands uniquement dans les points de vente de la Loterie Romande dotés d'un ou plusieurs de ses terminaux de prise d'enjeux MAGIC 4.

21.2 La participation n'est ouverte qu'aux personnes physiques âgées de 18 ans révolus.

21.3 Les personnes qui engagent des enjeux en violation des restrictions d'accès résultant des deux alinéas ci-dessus sont déchues du droit de réclamer un lot ou la restitution de leurs enjeux.

Sélections de jeu

Bulletins de jeu et méthode de sélection

ARTICLE 22

22.1 Dans les points de vente, les participants peuvent opérer leurs sélections de jeu via les bulletins de jeu mis à leur disposition par la Loterie Romande (ci-après : bulletin papier) et via les bulletins dynamiques de l'application de la Loterie Romande spécifique aux jeux en points de vente (ci-après : application LoRo QR disponibles sur les terminaux mobiles qui le permettent (ci-après : e-bulletin).

22.2 Ils peuvent aussi se faire attribuer des combinaisons de jeu MAGIC 4 par un générateur aléatoire (Quick-Tips, art. 25) ou en

transmettant directement leurs sélections de jeu au responsable du point de vente (art. 28).

ARTICLE 23

23.1 Sur les bulletins papier, les participants inscrivent la ou les combinaisons de jeu MAGIC 4 (art. 5 et 6) qu'ils sélectionnent en vue d'un ou plusieurs tirages, en cochant les cases correspondant à leur sélection et en se conformant aux prescriptions suivantes :

- le cochage d'une case consiste en la marque d'une croix, bien centrée dans cette case ;
- pour des raisons techniques, la croix doit être inscrite en noir ou bleu foncé, à l'exclusion de toute autre couleur ;
- les ratures, surcharges ou corrections ne sont pas admises (art. 31.3).

23.2 Les bulletins papier MAGIC 4 à disposition dans les points de vente de la Loterie Romande sont des bulletins comportant plusieurs grilles de jeu.

23.3 Les participants peuvent également jouer au MAGIC 4 au moyen des bulletins papier « découverte », dont les spécificités figurent dans l'Annexe « Bulletin découverte » faisant partie intégrante du présent règlement.

ARTICLE 24

24.1 Les participants procèdent à leurs sélections de jeu en se conformant aux instructions inscrites sur les bulletins papier MAGIC 4.

24.2 Les participants cochent un numéro à 4 chiffres dont le chiffre des milliers correspond à celui coché dans la première colonne, le chiffre des centaines à celui coché dans la deuxième colonne, le chiffre des dizaines à celui coché dans la troisième colonne et le chiffre des unités à celui coché dans la colonne de droite.

24.3 Ensuite, les participants spécifient la manière dont ils entendent jouer le numéro sélectionné, à savoir dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément.

24.4 En cochant exclusivement l'une des deux cases « ordre exact » ou « tous les ordres » d'une même grille de jeu, le participant joue une combinaison unitaire simple, soit dans l'ordre exact, soit dans tous les ordres (art. 6.2). En cochant simultanément les cases « ordre exact » et « tous les ordres » d'une même grille de jeu, le participant joue une combinaison unitaire double (art. 6.3).

ARTICLE 25

25.1 Les participants peuvent également déterminer leurs sélections de jeu au travers de l'application LoRo QR en opérant celles-ci directement sur leurs terminaux mobiles.

25.2 Pour ce faire, les participants doivent au préalable télécharger gratuitement sur leurs terminaux mobiles l'application LoRo QR disponible sur les plateformes de téléchargement. Après avoir téléchargé et ouvert l'application LoRo QR, les participants se conforment aux instructions de jeu figurant sur celle-ci.

25.3 Le e-bulletin a la même configuration et comporte les mêmes sélections de jeu que le bulletin Internet mis à disposition des participants à l'adresse www.loro.ch (art. 65 à 68), sous réserve de la possibilité de souscrire un abonnement.

25.4 Les participants procèdent à leurs sélections de jeu de la manière indiquée et selon les instructions fournies étape par étape sur l'application LoRo QR.

25.5 Une fois leurs sélections de jeu opérées conformément aux alinéas précédents, les participants sélectionnent l'option leur permettant de générer automatiquement un code-barres et créer un e-bulletin ; les participants peuvent créer autant d'e-bulletins qu'ils le souhaitent en répétant l'opération.

25.6 Si le e-bulletin n'est pas rempli conformément au présent règlement, aucun code-barres n'est généré.

25.7 Une fois le code-barres généré, le e-bulletin récapitulant les sélections de jeu et le montant total d'enjeu MAGIC 4 peut être en tout temps visualisé et supprimé dans la rubrique correspondante.

Quick-Tips

ARTICLE 26

26.1 Au lieu d'inscrire manuellement le numéro de sa combinaison de jeu unitaire, le participant peut laisser l'ordinateur le déterminer aléatoirement, en recourant au service « Quick-Tip ».

26.2 Les « Quick-Tips » sont des numéros déterminés par un générateur aléatoire, totalement ou partiellement. Si le participant ne sélectionne aucun chiffre dans les 4 colonnes d'une même grille de jeu, le système choisira aléatoirement les 4 chiffres du numéro. Si le participant sélectionne 1 chiffre dans 1, 2 ou 3 des 4 colonnes d'une même grille de jeu, le système informatique complétera aléatoirement le numéro.

ARTICLE 27

Les participants qui laissent l'ordinateur déterminer, totalement ou partiellement, les 4 chiffres de leur numéro, doivent spécifier eux-mêmes s'ils désirent le jouer dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément en sélectionnant la ou les cases correspondantes. A défaut, le système informatique sélectionne automatiquement l'option « tous les ordres ».

ARTICLE 28

28.1 Au lieu d'inscrire leurs sélections de jeu sur des bulletins papier ou des e-bulletins MAGIC 4, les participants peuvent transmettre celles-ci directement au responsable du point de vente, qui les introduit alors manuellement dans le terminal.

28.2 Pour ce faire, les participants communiquent le numéro de leur choix au responsable du point de vente, en précisant s'ils le jouent dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément. A défaut, le système informatique sélectionne automatiquement l'option « tous les ordres ».

28.3 Les participants peuvent aussi obtenir des « Quick-Tips » en demandant au responsable du point de vente de transmettre directement cette instruction au terminal (« Quick-Tip » direct).

28.4 Les participants qui recourent à l'option « Quick-Tip » direct ne peuvent obtenir que des « Quick-Tips » complets, où les 4 chiffres de leur numéro sont tous déterminés par l'ordinateur de manière aléatoire. En revanche, ils doivent spécifier eux-mêmes s'ils désirent jouer ce numéro dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément. A défaut, le système informatique sélectionne automatiquement l'option « tous les ordres ».

Multitirages

ARTICLE 29

29.1 Sous réserve de l'article 29.2, les participants peuvent soumettre leur(s) combinaison(s) de jeu unitaire(s) à plusieurs tirages consécutifs. En l'absence de sélection, la ou les combinaison(s) de jeu unitaire(s) du bulletin ne participe(nt) qu'à un seul tirage. Le montant total d'enjeu dû pour la ou les combinaisons de jeu unitaires jouées est multiplié autant de fois qu'il y a de tirages consécutifs sélectionnés.

29.2 La Loterie Romande se réserve la faculté de bloquer temporairement l'option multitirages décrite ci-dessus ou réduire temporairement le nombre de tirages consécutifs que le joueur peut sélectionner, en particulier lors de la modification des règles du jeu.

Enregistrement des sélections

Les bulletins papier

ARTICLE 30

Les participants remettent leurs bulletins remplis au responsable des enregistrements de l'un quelconque des points de vente de la Loterie Romande équipés d'un terminal de prise d'enjeux qui en permet la lecture (art. 21).

ARTICLE 31

31.1 Le responsable introduit le bulletin dans le terminal qui le lit, affiche l'enjeu total dû, imprime un reçu et transmet en temps réel le contenu du reçu (art. 40) au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu MAGIC 4.

31.2 L'enjeu total dû est fonction du nombre et du type (simple ou double) de combinaisons de jeu unitaires (art. 6) jouées, éventuellement multiplié par le nombre de tirages successifs sélectionné (art. 29).

31.3 Si le bulletin est mal rempli, le terminal ne l'accepte pas. Pour autant que les erreurs ne soient pas nombreuses, le responsable du point de vente peut les corriger selon les précisions fournies par le participant.

ARTICLE 32

Le joueur peut reprendre son bulletin qui n'a en soi aucune valeur et ne constitue aucune preuve de participation au jeu.

Les e-bulletins

ARTICLE 33

Une fois le code-barres généré conformément à l'article 25.5, les participants se rendent dans l'un quelconque des points de vente MAGIC 4 de la Loterie Romande afin de scanner le code-barres.

ARTICLE 34

34.1 Le responsable du point de vente scanne le code-barres via le terminal qui le lit, affiche l'enjeu total dû, imprime le reçu de jeu et transmet en temps réel le contenu du reçu (art. 40) au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu.

34.2 L'enjeu total dû correspondant à un e-bulletin se calcule conformément à l'article 31.2.

ARTICLE 35

Le code-barres généré au travers de l'application LoRo QR n'a en soi aucune valeur et ne constitue aucune preuve de participation au jeu.

Délivrance du ou des reçus de jeu

ARTICLE 36

36.1 Le responsable ne délivre le reçu au joueur qu'après que celui-ci s'est acquitté de l'enjeu affiché.

36.2 Le reçu servira de justificatif du droit à d'éventuels gains (art. 43).

ARTICLE 37

Si le joueur ne paie pas l'enjeu total dû, l'enregistrement de ses sélections MAGIC 4 est annulé.

ARTICLE 38

38.1 Le reçu correspondant à un bulletin qui participe à un seul tirage est dit simple.

38.2 Les autres sont des reçus continus (art. 29).

ARTICLE 39

39.1 L'heure limite pour l'enregistrement des enjeux dans le prochain tirage est fixée par la Loterie Romande. Elle est affichée dans les points de vente ou disponible sur demande adressée au responsable du point de vente.

39.2 Les enjeux enregistrés au-delà de cette heure participeront ou commenceront à participer à partir du tirage subséquent.

ARTICLE 40

Au recto du reçu sont inscrits :

- les sélections du participant telles qu'elles ont été enregistrées ;
- pour les reçus simples, la date du tirage auquel ils participent ; pour les reçus continus, les dates du premier et du dernier tirage, et leur nombre ;
- la confirmation du paiement des enjeux ;
- le jour et l'heure de l'enregistrement ;
- le numéro du terminal ;

- un code d'identification.

ARTICLE 41

Au verso du reçu figure un texte renvoyant au présent règlement et rappelant le délai de caducité des reçus (art. 57), ainsi que l'adresse de la Loterie Romande.

ARTICLE 42

42.1 Il appartient au joueur de vérifier sur l'instant que les mentions du reçu coïncident avec les sélections de son bulletin ou les instructions qu'il a données directement au responsable du point de vente conformément à l'article 28 et que le code d'identification est bien lisible (art. 43.2).

42.2 Pour autant qu'une divergence ou défaillance soit constatée immédiatement, le joueur peut demander au responsable de corriger l'enregistrement.

42.3 Cette correction déclenche un nouvel enregistrement, avec délivrance d'un nouveau reçu. L'enregistrement contesté est annulé dans le système informatique concerné et le reçu lui correspondant est restitué au responsable.

42.4 Le responsable peut refuser les corrections demandées après que le participant a quitté le point de vente. Il ne procède à aucune correction plus d'une heure après l'enregistrement contesté, ni plus de 5 minutes après l'heure limite des enregistrements (art. 39).

ARTICLE 43

43.1 Le joueur est tenu de conserver le reçu en vue d'attester sa participation au jeu ; la présentation du reçu est une condition nécessaire au paiement des lots (art. 51).

43.2 Seuls les reçus dont le code d'identification est clairement lisible constituent une preuve de participation au jeu.

Délivrance des gains

ARTICLE 44

Les reçus ne donnant droit à aucun gain sont restitués au participant par le responsable du point de vente. Sur le reçu restitué, la mention « pas de gain » est imprimée ; si, pour une quelconque raison, une telle mention ne peut être imprimée sur le reçu, le participant reçoit un avis imprimé par le terminal confirmant que le reçu est non gagnant.

ARTICLE 45

Les reçus simples gagnants sont payables dès le jour ouvrable suivant le tirage.

ARTICLE 46

46.1 Les reçus simples qui donnent droit à un total de gains ne dépassant pas CHF 200.– peuvent être encaissés dans n'importe quel point de vente MAGIC 4 de la Loterie Romande (art. 21.1). S'ils disposent des liquidités nécessaires, les points de vente peuvent payer les reçus donnant droit à un total de gains de CHF 5'000.– au maximum, pour autant que ces reçus ne comportent aucun gain unitaire (art. 6.1) de plus de CHF 2'000.–.

46.2 Le responsable du point de vente introduit le reçu dans le terminal, qui signale si les conditions de l'alinéa précédent sont réalisées.

46.3 Si le reçu donne exclusivement droit à des gains dont le total n'excède pas les limites de l'article 46.1, le total des gains est payé.

Le responsable du point de vente restitue le reçu au joueur et lui remet en outre une quittance qui est imprimée par le terminal.

46.4 Pour autant que le total de ces gains dépasse CHF 200.–, le responsable peut refuser le paiement s'il ne dispose plus de liquidités suffisantes. Aucun paiement n'est alors effectué et le responsable restitue le reçu au joueur avec une confirmation de gain, imprimée par le terminal, qui confirme que le reçu est gagnant. Le joueur pourra faire valoir son reçu (et non la confirmation de gain) auprès d'un autre point de vente ou du siège de la Loterie Romande.

46.5 Si les conditions de l'alinéa 1 ne sont pas réunies, aucun paiement n'est opéré. Le responsable restitue au joueur son reçu et lui remet, en outre, un avis de gain qui confirme que le reçu est gagnant. Pour l'obtention de ses gains le joueur fera valoir le reçu (et non l'avis de gain) auprès du siège de la Loterie Romande (art. 49).

ARTICLE 47

47.1 Les reçus continus gagnants sont payables intégralement dès le jour ouvrable suivant le dernier tirage (art. 38 et 40).

47.2 Ceux dont le total des gains n'excède pas les limites de l'article 46.1 peuvent être encaissés dans n'importe quel point de vente aux mêmes conditions que les reçus simples (art. 46).

ARTICLE 48

48.1 Les gains intermédiaires des reçus continus peuvent être payés avant le dernier tirage.

48.2 Si leur total n'excède pas les limites de l'article 46.1, ils sont payables par n'importe quel point de vente, à des conditions analogues à celles des reçus simples, compte tenu des règles particulières des articles 48.3 à 48.5 ci-après.

48.3 S'il paie les gains intermédiaires, le responsable du point de vente restitue le reçu original au joueur et lui remet en outre, en plus de la quittance du versement, un reçu de remplacement qui vaudra pour d'éventuels gains ultérieurs.

48.4 Si les gains intermédiaires ne peuvent être payés par insuffisance de liquidités, le joueur reçoit une confirmation de gain et reprend son reçu qu'il pourra faire valoir auprès d'un autre point de vente ou du siège de la Loterie Romande.

48.5 Si les conditions de l'article 46.1 ne sont pas réunies, le joueur reçoit un reçu de remplacement en plus de l'avis de gain, et reprend son reçu ; il pourra demander le paiement des gains intermédiaires au siège de la Loterie Romande (art. 49) en y envoyant le reçu, tout en conservant le reçu de remplacement.

ARTICLE 49

49.1 Les gains qui ne sont pas payés par un point de vente de la Loterie Romande le sont par son siège.

49.2 Les joueurs font parvenir par poste leur reçu, cas échéant le reçu de remplacement (art. 48.3 et 48.5), au siège de la Loterie Romande, Case Postale 1013, 1001 Lausanne, avec indication écrite de leur nom, prénom et adresse exacte, et les coordonnées d'un compte bancaire ou postal à créditer, dont ils sont titulaires. Il leur est conseillé d'effectuer cet envoi par courrier « recommandé », ainsi que de conserver une photocopie de leur reçu et/ou d'en noter le code d'identification.

49.3 La Loterie Romande délivre les gains par virement sur le compte correspondant au numéro IBAN communiqué par les joueurs et dont ils sont titulaires.

49.4 Il est rappelé que, sur demande de la Loterie Romande, les joueurs sont tenus de fournir les informations requises par la loi fédérale du 10 octobre 1997 concernant la lutte contre le blanchiment

d'argent (LBA) et l'ordonnance du DFJP du 7 novembre 2018 concernant les obligations de diligence des exploitants de jeux et le financement du terrorisme (OBA-DFJP). Celles-ci concernent notamment l'identité du joueur et/ou de l'ayant-droit économique et/ou l'arrière-plan économique d'une relation d'affaires ou d'une transaction. Il est également rappelé que la Loterie Romande a l'obligation, dans certaines circonstances, de communiquer ces informations aux autorités fédérales compétentes.

ARTICLE 50

Les frais des opérations de délivrance des gains sont à charge des bénéficiaires.

ARTICLE 51

51.1 La présentation du reçu est une condition indispensable à la délivrance des gains.

51.2 Toutefois c'est l'enregistrement des sélections du joueur au centre du système de gestion informatique qui est déterminant pour la preuve du droit aux gains.

ARTICLE 52

52.1 La sécurité des jeux et la protection de l'ensemble des joueurs empêchent que puissent être payés des gains pour des reçus dont l'une quelconque des inscriptions (art. 40) ne coïncide pas avec celles enregistrées sous le même code d'identification au centre du système de gestion informatisée du jeu.

52.2 Dans de tels cas, le porteur du reçu divergent n'a droit qu'au remboursement de l'enjeu qui a été refusé au tirage.

52.3 Toutefois, les gains des reçus divergents peuvent être payés à titre exceptionnel conformément aux données enregistrées au centre

d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu de la Loterie Romande pour autant que la divergence soit indubitablement due à une erreur d'impression du reçu.

ARTICLE 53

Ne sont pas payés les reçus dont le code d'identification (art. 40) est illisible par le système de gestion informatique, quelle que soit la cause de l'illisibilité. Toutefois, si les autres inscriptions figurant sur le reçu permettent d'identifier de manière certaine, dans le centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu de la Loterie Romande, les sélections de jeu correspondant à ce reçu, celui-ci peut être payé à titre exceptionnel.

ARTICLE 54

La Loterie Romande est libérée de l'obligation de verser un gain dès qu'il a été payé au porteur du reçu.

ARTICLE 55

55.1 Dans le cas où, avant le paiement, la Loterie Romande serait avisée d'une contestation sur la propriété du reçu, 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.

55.2 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 56

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

ARTICLE 57

Les reçus qui n'ont pas été présentés pour paiement dans un délai de six mois à compter du lendemain du tirage correspondant (art. 8 et 9) sont caducs, et les gains restent acquis à la Loterie Romande, qui les utilise conformément à son but d'utilité publique. Pour les reçus continus (art. 38.2), le délai court dès le lendemain du dernier tirage.

Responsabilités

ARTICLE 58

58.1 Les joueurs sont seuls responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur le reçu (art. 42).

58.2 Si les responsables de points de vente ou d'autres représentants ou auxiliaires de la Loterie Romande aident des joueurs à l'occasion de l'établissement ou de l'enregistrement de leurs bulletins, ils le font à bien-plaire et ils n'encourent de ce fait, non plus que la Loterie Romande, aucune responsabilité à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 59

59.1 Les joueurs supportent les risques de l'acheminement des reçus qu'ils envoient au siège de la Loterie Romande en vue du paiement d'un lot (art. 49). Aucun gain n'est versé pour un reçu qui n'y est pas arrivé.

59.2 Si un joueur prétend avoir envoyé un reçu gagnant non parvenu au siège de la Loterie Romande, et détient une confirmation de gain ou un avis de gain lui correspondant selon l'article 46 ou l'article 48, cet avis sera considéré comme justificatif de substitution (art. 36) et sera payé après l'échéance du délai de caducité (art. 57), pour autant que le reçu ne soit pas autrement réapparu.

ARTICLE 60

60.1 Si un reçu gagnant, dûment validé et dont il est incontestable que l'enjeu a été payé, cas échéant une confirmation de gain ou un avis de gain (art. 59.2), est refusé au paiement (voir notamment art. 53) à la suite d'une faute d'un responsable d'un point de vente ou d'un représentant de la Loterie Romande, celle-ci remboursera au titulaire le montant de l'enjeu, à l'exclusion de toute autre indemnité à sa charge ou à celle du responsable du point de vente ou du représentant.

60.2 Le cas de la non-conformité entre le reçu et l'enregistrement central est traité à l'article 52.

Contestations

ARTICLE 61

61.1 Toute contestation quant au déroulement du jeu ou à la délivrance des gains doit être formulée par écrit et envoyée sous lettre recommandée au siège central de la Loterie Romande, Case Postale 1013, 1001 Lausanne ; 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, en particulier du reçu invoqué.

61.2 Les contestations doivent être expédiées avant l'échéance du délai de caducité des reçus (art. 57).

ARTICLE 62

Si l'une quelconque des conditions de l'article 61 n'est pas remplie, la réclamation n'est pas prise en considération.

4 CONDITIONS DE PARTICIPATION AU TRAVERS DE LA PLATEFORME DE JEU INTERNET

Accès au jeu

ARTICLE 63

63.1 Le public a également accès au jeu MAGIC 4 via Internet par l'intermédiaire de la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande (ci-après : plateforme de jeu Internet) accessible à l'adresse www.loro.ch ou au travers de l'application LoRo spécifique aux jeux en ligne (ci-après : application LoRo Online), aux conditions définies par le RGI et le présent règlement (art. 2 du présent règlement).

63.2 La participation au jeu MAGIC 4 par l'intermédiaire de la plateforme de jeu Internet n'est ouverte qu'aux personnes autorisées en application du RGI et après enregistrement du joueur conformément aux conditions définies par ledit règlement.

63.3 Le RGI définit les sanctions attachées à la violation des restrictions d'accès résultat de l'article 63.2 ci-dessus.

63.4 En outre, pour participer au jeu MAGIC 4 au travers de l'application LoRo Online, le participant doit au préalable télécharger gratuitement cette application sur son terminal mobile.

Sélections de jeu

ARTICLE 64

64.1 La participation au jeu MAGIC 4 par l'intermédiaire de la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande s'opère uniquement via les bulletins Internet dynamiques mis à disposition des joueurs à

l'adresse www.loro.ch et sur l'application LoRo Online (ci-après : les bulletins Internet).

64.2 Les bulletins Internet 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.

ARTICLE 65

65.1 Les bulletins Internet comportent les mêmes possibilités de sélections de jeu que les bulletins à disposition des joueurs dans les points de vente de la Loterie Romande (art. 23).

65.2 Ils offrent en outre une option supplémentaire, qui permet la souscription d'abonnement (art. 69).

ARTICLE 66

66.1 Les bulletins Internet indiquent étape par étape aux joueurs comment opérer leurs sélections de jeu. Les joueurs se conforment aux instructions qui leur sont données à l'adresse www.loro.ch ou sur l'application LoRo Online pour opérer leurs sélections de jeu.

66.2 Ces sélections concernent la ou les combinaison(s) de jeu MAGIC 4 (choix du numéro et de la spécification dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément), la participation sous forme de Quick-Tips, la sélection du nombre de tirages et la souscription d'abonnement.

ARTICLE 67

67.1 Sur le bulletin Internet, le participant inscrit le numéro de son choix en sélectionnant un chiffre pour chacune des quatre pastilles qui s'offrent à lui au moyen de flèches déroulantes ou en sélectionnant l'option « Quick-Tip » (art. 68). Il en résulte un numéro à quatre

chiffres dont le chiffre des milliers correspond à celui indiqué dans la pastille de gauche, le chiffre des centaines à celui indiqué dans la deuxième pastille, le chiffre des dizaines à celui indiqué dans la troisième pastille et le chiffre des unités à celui indiqué dans la pastille de droite.

67.2 Ensuite, le participant spécifie la manière dont il entend jouer le numéro sélectionné, à savoir dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément.

67.3 Le participant peut ainsi sélectionner plusieurs combinaisons de jeu unitaires MAGIC 4 par bulletin de jeu, que ce soit par sélection individuelle ou détermination aléatoire, totale ou partielle, des chiffres du numéro (art. 68). L'ensemble des sélections de jeu opérées et le montant total d'enjeu MAGIC 4 leur correspondant sont affichés en permanence près du bulletin Internet.

ARTICLE 68

68.1 Au lieu de sélectionner manuellement les chiffres de son numéro, le participant peut laisser l'ordinateur les déterminer aléatoirement, totalement ou partiellement, en recourant à l'option « Quick-Tip », telle que définie à l'article 26 du présent règlement.

68.2 Si le participant ne sélectionne aucun chiffre dans les quatre pastilles correspondantes, le système choisira aléatoirement les 4 chiffres du numéro. Si le participant sélectionne 1 chiffre dans 1, 2 ou 3 des 4 pastilles, le système informatique complétera aléatoirement le numéro.

68.3 Le participant qui recourt à l'option « Quick-Tip » doit spécifier lui-même s'il désire jouer ce numéro dans l'ordre exact, dans tous les ordres ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément.

ARTICLE 69

69.1 Une fois les sélections de jeu mentionnées aux articles 67 et 68 opérées par le participant, celui-ci est invité à préciser s'il entend engager la ou les combinaison(s) de jeu unitaire(s) de son bulletin dans plusieurs tirages consécutifs ou souscrire un abonnement.

69.2 Le participant qui souhaite engager la ou les combinaison(s) de jeu unitaire(s) de son bulletin dans plusieurs tirages consécutifs sélectionne le nombre de tirages désiré parmi ceux proposés. En l'absence d'une telle sélection, la ou les combinaison(s) de jeu unitaire(s) de son bulletin ne participe(nt) qu'à un seul tirage. Le montant total d'enjeu MAGIC 4 correspondant aux sélections de jeu du participant selon l'article 67.3 du présent règlement est multiplié autant de fois qu'il y a de tirages consécutifs sélectionnés. La Loterie Romande se réserve la faculté de bloquer temporairement l'option multitirages décrite au présent article ou réduire temporairement le nombre de tirages consécutifs que le joueur peut sélectionner, en particulier lors de la modification des règles du jeu.

69.3 Le participant qui souhaite souscrire un abonnement pour les sélections de jeu de son bulletin sélectionne l'option correspondante.

69.4 Le participant peut également souscrire un abonnement directement depuis son compte joueur ou, cas échéant, via les raccourcis mis à sa disposition, en se conformant aux instructions qui lui sont données. Dans ces cas, l'option de souscription d'un abonnement est pré-cochée sur le bulletin Internet.

69.5 Les sélections de jeu du bulletin participent à tous les tirages suivant la souscription de l'abonnement, pour autant, s'agissant du premier tirage MAGIC 4 concerné, que ces sélections de jeu puissent être enregistrées avant l'heure limite d'enregistrement des enjeux (art. 75.1) dans ce tirage ; à défaut, elles commenceront à participer à partir du tirage MAGIC 4 suivant ; il est toutefois rappelé que, selon l'article 72.1 du présent règlement, lorsque le solde du portefeuille électronique du participant (ci-après : « le portefeuille ») ne suffit pas

au débit de l'entier du montant d'enjeu total dû par participation au moment de la création de l'abonnement, celui-ci n'est tout simplement pas souscrit. Sous réserve de la mise en pause, de l'échec de placement et/ou de la suppression de l'abonnement conformément au RGI, cette participation perdure tant que le montant à disposition sur le portefeuille suffit au prélèvement de l'entier de l'enjeu dû par participation (art. 70.2).

69.6 Pour supprimer un abonnement, le participant clique sur la rubrique correspondante de l'attestation d'abonnement (art. 74). La suppression d'un abonnement prend effet immédiatement, sous réserve de l'enregistrement des sélections (art. 72.3 et 72.4) pour le prochain tirage antérieurement à la suppression de l'abonnement.

Enregistrement des sélections

ARTICLE 70

70.1 Sous réserve de la participation par abonnement, l'enjeu total dû est fonction du nombre et du type (simple ou double) de combinaisons de jeu unitaires jouées, éventuellement multiplié par le nombre de tirages successifs sélectionné.

70.2 En cas de participation par abonnement, le montant de l'enjeu total correspond à l'enjeu total dû pour chaque tirage MAGIC 4.

ARTICLE 71

71.1 Une fois ses sélections de jeu opérées conformément aux articles 64 à 69 du présent règlement, le participant qui n'entend plus procéder à aucune modification de ses sélections de jeu et souhaite les jouer telles qu'elles sont récapitulées sur cette page effectue son achat en cliquant sur le bouton correspondant.

71.2 Une fois cette opération effectuée, une nouvelle page s'affiche, qui indique si l'enregistrement des sélections de jeu du participant

s’est effectué correctement ou non. Dans l’affirmative, les sélections de jeu du participant sont récapitulées sur cette page. En outre, en cas de participation à un seul tirage ou à plusieurs tirages consécutifs selon l’article 69.2, les sélections de jeu du participant sont transmises en temps réel au centre d’enregistrement du système de gestion informatisée du jeu qui les enregistre. Un reçu Internet (art. 76) est alors disponible dans le compte joueur du participant conformément au RGI. Une fois les sélections du participant enregistrées, aucune annulation, ni remboursement d’enjeu n’est possible. Si l’enregistrement des sélections de jeu du participant ne peut s’effectuer correctement, un message d’erreur apparaît, invitant le participant à réessayer un peu plus tard.

71.3 Le montant de l’enjeu total dû (art. 70) est porté au débit du portefeuille du participant. Si le solde du portefeuille est insuffisant, les sélections de jeu du participant ne sont pas enregistrées.

ARTICLE 72

72.1 Lorsque le participant choisit de souscrire un abonnement, son contenu est transmis en temps réel au centre d’enregistrement du système de gestion informatisée du jeu qui l’enregistre, pour autant que le solde du portefeuille du participant suffise au débit de l'entier du montant d'enjeu total dû par participation (art. 70.2). Dans le cas contraire, aucun abonnement n'est souscrit. Lorsque l’abonnement est souscrit, une attestation d’abonnement (art. 74) est disponible dans le compte joueur du participant.

72.2 Si l’enregistrement de l’abonnement ne peut s’effectuer correctement, un message d’erreur apparaît, invitant le participant à réessayer un peu plus tard.

72.3 Une fois l'attestation d'abonnement enregistrée (art. 72.1), les sélections de jeu de l’abonnement sont transmises en temps réel au centre d’enregistrement du système de gestion informatisée du jeu

qui les enregistre. Un reçu Internet (art. 76) est alors disponible dans le compte joueur du participant conformément au RGI.

72.4 Pour chacun des tirages MAGIC 4 subséquents, le placement des abonnements a lieu une seule fois le lendemain de chaque tirage MAGIC 4. Le processus de placement des abonnements débute à 00h20. Un reçu Internet correspondant est disponible dans le compte joueur du participant conformément au RGI. La confirmation du placement de l'abonnement est envoyée automatiquement par e-mail au participant. Une fois les sélections de jeu du participant enregistrées, aucune annulation de ce reçu Internet, ni remboursement d'enjeu n'est plus possible. Les attestations d'abonnement peuvent être supprimées aux conditions de l'article 69.6 ou du RGI.

72.5 Le montant de l'enjeu total dû par participation (art. 70.2) est porté au débit du portefeuille du participant, conformément au RGI. Il est rappelé que, en application du RGI, le participant est seul responsable de s'assurer que le solde de son portefeuille est suffisant pour couvrir le débit de l'entier du montant d'enjeu total dû par participation au moment où débute le processus de placement des abonnements (art. 72.4).

72.6 Si, au moment du placement des abonnements (art. 72.4), l'abonnement du participant est en pause, en échec de placement et/ou supprimé conformément au RGI ou au présent règlement, les sélections de jeu de l'abonnement ne sont pas enregistrées et ne participent pas au tirage concerné. Le participant est rendu attentif au fait que, pour des raisons techniques, lorsque l'abonnement est placé à nouveau conformément au RGI, ce placement n'intervient pas immédiatement mais uniquement au moment au moment où débute le processus de placement des abonnements tel qu'indiqué à l'article 72.4.

72.7 Si un numéro joué dans l'ordre exact ou dans l'ordre exact et dans tous les ordres simultanément fait partie des sélections de jeu d'un abonnement et que la possibilité de jouer ce numéro est bloquée

en application de l'article 5.3 du présent règlement au moment où le système informatique tente de placer cet abonnement pour ledit tirage (art. 72.3), le système informatique n'enregistre pas la ou les combinaison(s) unitaire(s) MAGIC 4 (art. 6) correspondantes et celle(s)-ci ne participe(nt) pas au tirage en cause. Si l'abonnement concerné a également été souscrit pour d'autres combinaisons de jeu unitaires, celles-ci ne sont pas placées ni enregistrées normalement. Le participant est dans tous les cas informé par e-mail du non-placement de son abonnement.

ARTICLE 73

73.1 Les reçus Internet disponibles dans le compte joueur du participant servent de preuve de la participation au jeu, aux conditions définies par le présent règlement.

73.2 A l'instar des reçus délivrés dans les points de vente, les reçus Internet sont de deux sortes, les reçus simples et les reçus continus ; la définition de l'article 38 du présent règlement leur est entièrement applicable.

73.3 Les reçus Internet disponibles dans le compte joueur à la suite du placement des abonnements sont toujours des reçus simples, qui ne participent qu'à un seul tirage.

73.4 Les reçus Internet sont disponibles dans le compte joueur du participant conformément au RGI.

ARTICLE 74

74.1 Les attestations d'abonnement sont propres à la participation au jeu MAGIC 4 au travers de la plateforme de jeu Internet et ne sont que d'une seule sorte.

74.2 Les attestations d'abonnement sont conservées dans le compte joueur du participant.

ARTICLE 75

75.1 L'heure limite pour l'enregistrement des enjeux dans le prochain tirage est identique à celle valable pour les points de vente (art. 39.1). Elle figure sur le site Internet à l'adresse www.loro.ch ainsi que sur l'application LoRo Online. Il est toutefois rappelé que lorsque l'abonnement est placé à nouveau selon l'article 72.6, le placement de celui-ci n'intervient pas immédiatement mais uniquement au moment au moment où débute le processus de placement des abonnements tel qu'indiqué à l'article 72.4.

75.2 Les enjeux enregistrés au-delà de cette heure participeront ou commenceront à participer à partir du tirage subséquent (art. 39.2).

ARTICLE 76

Sur les reçus Internet sont notamment inscrits :

- les sélections du participant telles qu'elles ont été enregistrées ;
- le nombre de tirages ;
- pour les reçus simples, la date du tirage auquel ils participent ; pour les reçus continus, les dates des tirages auxquels ils participent ;
- la confirmation du paiement des enjeux ;
- le jour et l'heure de l'enregistrement ;
- un code d'identification (ou « No de référence externe ») ;
- un code d'enregistrement interne (ou « No de référence interne »).

ARTICLE 77

Sur les attestations d'abonnement figurent notamment les indications suivantes :

- les sélections de jeu du participant telles qu'elles ont été enregistrées ;
- le numéro de l'abonnement ;

- le montant de l'enjeu dû par participation.

ARTICLE 78

78.1 Le participant est responsable de s'assurer qu'un reçu Internet est bien disponible dans son compte joueur et que les mentions du reçu Internet (art. 76) coïncident avec les sélections de son bulletin.

78.2 le participant est également responsable de s'assurer qu'une attestation d'abonnement est bien disponible dans son compte joueur et que les mentions de l'attestation d'abonnement (art. 77) coïncident avec les sélections de son bulletin.

Délivrance des gains

ARTICLE 79

Le paiement des gains attachés aux reçus Internet est régi par le RGI.

ARTICLE 80

80.1 Les reçus Internet servent de preuve de participation au jeu.

80.2 Toutefois c'est l'enregistrement des sélections du joueur au centre du système de gestion informatique qui est déterminant pour la preuve du droit aux gains.

80.3 Les attestations d'abonnement (art. 77) ne constituent aucune preuve de participation au jeu. Seuls les reçus Internet ont une telle valeur.

ARTICLE 81

81.1 La sécurité des jeux et la protection de l'ensemble des joueurs empêchent que puissent être payés des gains pour des reçus Internet dont l'une quelconque des inscriptions (art. 76) ne coïncide pas avec

celles enregistrées sous le même code d'identification au centre du système de gestion informatisée du jeu (art. 71.2).

81.2 Dans un tel cas, le participant n'a droit qu'au remboursement de son enjeu.

81.3 Toutefois, les gains des reçus Internet divergents peuvent être payés à titre exceptionnel conformément aux données enregistrées au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu de la Loterie Romande pour autant que la divergence soit indubitablement due à une erreur d'inscription sur le reçu Internet.

ARTICLE 82

Ne sont pas payés les reçus Internet dont le code d'identification n'est pas reconnu par le système de gestion informatisée du jeu, quelle qu'en soit la cause. Toutefois, si les autres inscriptions figurant sur le reçu Internet permettent d'identifier de manière certaine, dans le centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu de la Loterie Romande, les sélections de jeu correspondant à ce reçu, celui-ci peut être payé à titre exceptionnel.

ARTICLE 83

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

83.2 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 Internet est issu.

ARTICLE 84

84.1 Dans le cas où, avant le paiement, la Loterie Romande serait avisée d'une contestation sur la propriété du reçu Internet, 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.

84.2 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 85

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

Responsabilités

ARTICLE 86

86.1 Les joueurs sont seuls responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur le reçu Internet (art. 78.1).

86.2 Les joueurs sont également responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur l'attestation d'abonnement (art. 78.2).

86.3 Si les représentants ou auxiliaires de la Loterie Romande aident les joueurs à l'occasion de l'établissement ou de l'enregistrement de leurs bulletins Internet, ils le font à bien plaire et ils n'encourent de ce fait, non plus que la Loterie Romande, aucune responsabilité à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 87

87.1 Si un reçu Internet gagnant, dûment validé et dont il est incontestable que l'enjeu a été payé est refusé au paiement (voir notamment art. 82) à la suite d'une faute d'un représentant ou auxiliaire de la Loterie Romande, celle-ci remboursera au titulaire le

montant de l'enjeu, à l'exclusion de toute autre indemnité à sa charge ou à celle de son représentant ou auxiliaire.

87.2 Le cas de la non-conformité entre le reçu Internet et l'enregistrement central est traité à l'article 81.

Contestations

ARTICLE 88

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

88.2 Les contestations doivent être expédiées avant l'échéance du délai de caducité des reçus Internet (art. 57).

ARTICLE 89

Si l'une quelconque des conditions de l'article 88 n'est pas remplie, la réclamation n'est pas prise en considération.

5 DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 90

Conformément à l'article 2.4 du présent règlement, la Loterie Romande se réserve le droit de modifier le présent règlement, sous réserve de l'approbation de l'autorité intercantonale de surveillance et d'exécution.

ARTICLE 91

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 92

Le présent règlement entre en vigueur le 17 août 2026 et remplace dès cette date tout autre règlement antérieur, avec ses annexes et/ou avenants éventuels, concernant le même objet.

Lausanne, août 2026

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE

- Annexe « Bulletin Pack découverte » ; 1ère édition – octobre 2021