



Règlement



3e édition - juillet 2018

SOMMAIRE

PAGES

1	DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	6
	Article 1	6
	Article 2	6
	Article 3	6
2	RÈGLES DU JEU	8
	Article 4	8
	Article 5	8
	Article 6	8
	Article 7	9
	Article 8	9
	Article 9	9
	Article 10	10
	Article 11	10
	Article 12	11
	Article 13	13
	Article 14	14
	Article 15	15
	Article 16	15
	Article 17	16
	Article 18	17
	Article 19	17
	Article 20	17

3	CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX POINTS DE VENTE ...	19
	ACCÈS AU JEU	19
	Article 21	19
	SÉLECTIONS DE JEU	19
	Article 22	19
	Article 23	20
	Article 24	20
	Article 25	20
	Article 26	21
	Article 27	21
	Article 28	21
	Article 29	22
	ENREGISTREMENT DES SÉLECTIONS	22
	Article 30	22
	Article 31	23
	Article 32	23
	Article 33	23
	Article 34	24
	Article 35	24
	Article 36	24
	Article 37	24
	Article 38	25
	Article 39	25
	Article 40	25
	DÉLIVRANCE DES GAINS	26

Article 41	26
Article 42	26
Article 43	26
Article 44	27
Article 45	27
Article 46	28
Article 47	28
Article 48	29
Article 49	29
Article 50	29
Article 51	30
Article 52	30
Article 53	30
Article 54	30
Article 55	30
RESPONSABILITÉS.....	31
Article 56	31
Article 57	31
Article 58	31
CONTESTATIONS.....	32
Article 59	32
Article 60	32
4 DISPOSITIONS FINALES	33
Article 61	33
Article 62	33

Article 63 33

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 qui lui ont été conférées conformément à la Convention intercantonale sur la surveillance, l'autorisation et la répartition du bénéfice de loteries et paris exploités sur le plan intercantonal ou sur l'ensemble de la Suisse du 7 janvier 2005 et à la 9ème Convention intercantonale relative à la Loterie Romande.

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 La Loterie Romande édicte le présent règlement, avec faculté de le modifier, l'approbation de la Commission des loteries et paris, autorité d'autorisation et de surveillance, étant réservée.

2.3 Le présent règlement, complété de ses annexes ou avenants éventuels, peut être consulté sur le site Internet de la Loterie Romande (www.loro.ch) 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 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 3.-.

7.2 L'enjeu unitaire pour une combinaison unitaire double est de CHF 4.50.

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) dans l'heure qui suit leur réalisation ; en outre, ils sont accessibles dès le lendemain et pendant

tout le délai de caducité (art. 55), 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 100'000.- (cent 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 50'000.- (cinquante 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 100'000.- (cent 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

20.1 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 ayant dépassé l'âge de 16 ans.

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

ARTICLE 22

22.1 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 correspondantes des bulletins MAGIC 4 mis à leur disposition par la Loterie Romande dans ses points de vente (art. 24 à 27 et 29).

22.2 Ils peuvent aussi se faire attribuer des combinaisons de jeu MAGIC 4 par un générateur aléatoire (Quick-Tips, art. 26) ou en transmettant directement leurs sélections de jeu au responsable du point de vente (art. 28).

ARTICLE 23

23.1 Le cochage d'une case consiste en la marque d'une croix, bien centrée dans cette case.

23.2 Pour des raisons techniques, la croix doit être inscrite en noir ou bleu foncé, à l'exclusion de toute autre couleur.

23.3 Les ratures, surcharges ou corrections ne sont pas admises (art. 31.3).

ARTICLE 24

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

ARTICLE 25

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

25.2 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.

25.3 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.

25.4 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 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 coche aucun chiffre dans les 4 colonnes d'une même grille de jeu, le système choisira aléatoirement les 4 chiffres du numéro. Si le participant coche 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

27.1 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 cochant 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 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 ».

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 coche, 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 multitirage décrite ci-dessus, en particulier lors de la modification des règles du jeu.

Enregistrement des sélections

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. 37) 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.

ARTICLE 33

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

33.2 Le reçu servira de justificatif du droit à d'éventuels gains (art. 40).

ARTICLE 34

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

ARTICLE 35

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

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

ARTICLE 36

36.1 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.

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

ARTICLE 37

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 38

Au verso du reçu figure un texte renvoyant au présent règlement et rappelant le délai de caducité des reçus (art. 55), ainsi que l'adresse de la Loterie Romande.

ARTICLE 39

39.1 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. 40.2).

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

39.3 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.

39.4 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. 36).

ARTICLE 40

40.1 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. 49).

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

Délivrance des gains

ARTICLE 41

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 42

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

ARTICLE 43

43.1 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 un total de gains supérieur à cette limite, mais de CHF 5'000.- au maximum. Toutefois, seuls les gains qui ne sont pas soumis à l'impôt anticipé peuvent être encaissés dans les points de vente MAGIC 4 de la Loterie Romande.

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

43.3 Si le reçu donne exclusivement droit à des gains dont le total n'excède pas les limites de l'article 43.1, 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.

43.4 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.

43.5 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. 46).

ARTICLE 44

44.1 Les reçus continus gagnants sont payables intégralement dès le jour ouvrable suivant le dernier tirage (art. 35 et 37).

44.2 Ceux dont le total des gains n'excède pas les limites de l'article 43.1 peuvent être encaissés dans n'importe quel point de vente aux mêmes conditions que les reçus simples (art. 43).

ARTICLE 45

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

45.2 Si leur total n'excède pas les limites de l'article 43.1, 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 45.3 à 45.5 ci-après.

45.3 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.

45.4 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.

45.5 Si les conditions de l'article 43.1 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. 46) en y envoyant le reçu, tout en conservant le reçu de remplacement.

ARTICLE 46

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

46.2 Les joueurs font parvenir par poste leur reçu, cas échéant le reçu de remplacement (art. 45.3 et 45.5), au siège de la Loterie Romande, Case Postale 6744, 1002 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.

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

ARTICLE 47

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

ARTICLE 48

48.1 Il est rappelé que les gains unitaires de plus de CHF 1'000.- sont soumis de par la loi à l'impôt anticipé de 35 %, que la Loterie Romande doit retenir et transférer à l'Administration fédérale des contributions. Un gain unitaire est celui auquel donne droit une combinaison de jeu unitaire (art. 6). Si une combinaison de jeu unitaire donne droit à plusieurs catégories de lots (art. 11 et 12), c'est le montant cumulé de ces lots qui constitue le gain unitaire correspondant à cette combinaison de jeu unitaire. Les gagnants peuvent se faire rembourser cet impôt en présentant une attestation de retenue à l'autorité fiscale dont ils relèvent.

48.2 Le siège de la Loterie Romande adresse spontanément l'attestation de retenue de l'impôt anticipé aux destinataires concernés de ses versements.

ARTICLE 49

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

49.2 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 50

50.1 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. 37) ne coïncide pas avec celles enregistrées sous le même code d'identification au centre du système de gestion informatisée du jeu.

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

ARTICLE 51

Ne sont pas payés les reçus dont le code d'identification (art. 37) est illisible par le système de gestion informatique, quelle que soit la cause de l'illisibilité.

ARTICLE 52

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

ARTICLE 53

53.1 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.

53.2 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 54

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

ARTICLE 55

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. 35.2), le délai court dès le lendemain du dernier tirage.

Responsabilités

ARTICLE 56

56.1 Les joueurs sont seuls responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur le reçu (art. 39).

56.2 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 57

57.1 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. 46). Aucun gain n'est versé pour un reçu qui n'y est pas arrivé.

57.2 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 43 ou l'article 45, cet avis sera considéré comme justificatif de substitution (art. 33) et sera payé après l'échéance du délai de caducité (art. 55), pour autant que le reçu ne soit pas autrement réapparu.

ARTICLE 58

58.1 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. 57.2), est refusé au paiement (voir notamment art. 51) 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.

58.2 Le cas de la non-conformité entre le reçu et l'enregistrement central est traité à l'article 50.

Contestations

ARTICLE 59

59.1 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 6744, 1002 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.

59.2 Les contestations doivent être expédiées avant l'échéance du délai de caducité des reçus (art. 55).

ARTICLE 60

Si l'une quelconque des conditions de l'article 59 n'est pas remplie, la réclamation n'est pas prise en considération.

4 DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 61

Conformément à l'article 2.2 du présent règlement, la Loterie Romande se réserve le droit de modifier le présent règlement, sous réserve de l'approbation de la Commission des loteries et paris.

ARTICLE 62

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 63

Le présent règlement entre en vigueur le 1er juillet 2018 et remplace dès cette date tout autre règlement antérieur avec ses annexes et/ou avenants éventuels, concernant le même objet.

Lausanne, juillet 2018

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE