

ARTICLE 1 OBJET

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

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

ARTICLE 2 NATURE DU JEU

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

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

ARTICLE 3 CONFIGURATION DES BILLETS

3.1 Les billets virtuels HOP ! comportent deux écrans de jeu, le premier correspondant à la zone de lancement (art. 3.2) et le second, à la zone de réception (art. 3.3).

3.2 Sur la zone de lancement figurent un avatar PINGOUIN ainsi qu'une catapulte à glaçons ; le compteur « TIRS RESTANTS » mentionne le nombre de glaçons pouvant être catapultés ; sous « VOS GAINS », le tableau des lots est représenté par sept jus de fruits différents, chacun d'entre eux étant associé à un compteur de trois glaçons et correspondant à un gain potentiel.

3.3 La zone de réception est représentée par une île comportant sept cibles correspondant aux sept jus de fruits figurant dans le tableau des lots (art. 3.2).

ARTICLE 4 BUT ET REGLES DU JEU

4.1 Le but du jeu est de cumuler trois glaçons dans au moins l'un des sept jus de fruits figurant dans la zone de réception, en les catapultant un à un depuis la zone de lancement. Un jus de fruits ne peut contenir plus de trois glaçons.

4.2 Le participant, représenté par son avatar PINGOUIN, dispose initialement de huit tirs. Le nombre de tirs restants figure sur l'écran de la zone de lancement.

4.3 Pour catapulter un glaçon depuis la zone de lancement, le participant clique/appuie sur son avatar PINGOUIN. Un glaçon est alors catapulté dans l'un des sept jus de fruits de la zone de réception.

4.4 Chaque fois que l'un des jus de fruits reçoit un glaçon, le compteur de glaçons qui lui correspond est agrémenté, dans le tableau des lots (art. 3.2), d'un glaçon supplémentaire.

4.5 Le jeu se termine lorsque le participant a catapulté huit glaçons.

ARTICLE 5 GAINS

5.1 Lorsque l'un des jus de fruits cumule trois glaçons, le participant gagne le montant correspondant à ce jus de fruits.

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

5.3 2 gains possibles par billet.

REGLEMENT DU BILLET VIRTUEL A PRETRAGE



ARTICLE 6 PRIX DU BILLET

Le prix d'un billet est de CHF 1.-.

ARTICLE 7 PLAN DES LOTS

Le plan des lots est le suivant :

Tranche de 300 000 billets à 1.- Valeur d'émission: 300 000.-		
Nb. de billets gagnants	Gain billet en CHF	Montant total en CHF
1 X	10 000.- =	10 000.-
15 X	1 000.- =	15 000.-
150 X	100.- =	15 000.-
300 X	15.- =	4 500.-
800 X	10.- =	8 000.-
900 X	6.- =	5 400.-
1 200 X	5.- =	6 000.-
2 000 X	3.- =	6 000.-
35 550 X	2.- =	71 100.-
39 000 X	1.- =	39 000.-
79 916 billets gagnants		180 000.-
26.64%		60.00%

ARTICLE 8 DISPOSITIONS FINALES

Le présent règlement entre en vigueur le 27 août 2019 et s'applique à toutes les émissions de billets virtuels du jeu HOP ! accessibles sur la plateforme de jeu Internet de la Loterie Romande.

Lausanne, août 2019

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE