



Règlement



15e édition - octobre 2021

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	14
Article 15	15
Article 16	15
Article 17	16
Article 18	16
3 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX POINTS DE VENTE ...	17
ACCÈS AU JEU	17
Article 19	17

SÉLECTIONS DE JEU	17
Bulletins de jeu et méthode de sélection	17
Article 20	17
Article 21	18
Article 22	18
Article 23	19
Quick-Tips.....	20
Article 24	20
Article 25	20
Article 26	21
Multitirages	21
Article 27	21
 ENREGISTREMENT DES SÉLECTIONS	 22
Les bulletins papier	22
Article 28	22
Article 29	22
Article 30	23
Les e-bulletins	23
Article 31	23
Article 32	23
Article 33	23
Délivrance du ou des reçus de gain	24
Article 34	24
Article 35	24
Article 36	24
Article 37	24
Article 38	24

Article 39	25
Article 40	25
Article 41	26
DÉLIVRANCE DES GAINS.....	26
Article 42	26
Article 43	26
Article 44	26
Article 45	27
Article 46	27
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	31
RESPONSABILITÉS.....	31
Article 56	31
Article 57	31
Article 58	32
CONTESTATIONS.....	32
Article 59	32
Article 60	32

4	CONDITIONS DE PARTICIPATION AU TRAVERS DE LA PLATEFORME DE JEU INTERNET	33
	ACCÈS AU JEU	33
	Article 61	33
	SÉLECTIONS DE JEU	33
	Article 62	33
	Article 63	34
	Article 64	34
	Article 65	34
	Article 66	35
	Article 67	35
	ENREGISTREMENT DES SÉLECTIONS	37
	Article 68	37
	Article 69	37
	Article 70	38
	Article 71	40
	Article 72	41
	Article 73	41
	Article 74	41
	Article 75	42
	Article 76	42
	Article 77	42
	DÉLIVRANCE DES GAINS	43
	Article 78	43

Article 79	43
Article 80	43
Article 81	44
Article 82	44
Article 83	44
Article 84	44
RESPONSABILITÉS	45
Article 85	45
Article 86	45
CONTESTATIONS	45
Article 87	45
Article 88	46
5 DISPOSITIONS FINALES	47
Article 89	47
Article 90	47
Article 91	47

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1

Le MAGIC 3, anciennement dénommé TRIO MAGIC, 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 3 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 61 à 88) 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 3 conformément aux modalités définies par le présent règlement participe à ce jeu.

3.2 La participation au jeu MAGIC 3 implique l'adhésion sans limite ni réserve au(x) règlement(s) et à leurs annexes ou avenants éventuels.

2 RÈGLES DU JEU

ARTICLE 4

Le MAGIC 3 est une loterie de type jeu de nombres, au totalisateur.

ARTICLE 5

5.1 Les participants engagent leurs enjeux sur des numéros formés de 3 chiffres (ci-après: numéros), en spécifiant s'ils jouent ces 3 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 3 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 3 chiffres, chacun parmi un ensemble de 10 chiffres, numérotés de 0 à 9.

8.2 Dans le numéro à 3 chiffres résultant du tirage, le premier chiffre tiré correspond à celui des centaines, le deuxième à celui des dizaines et le troisième 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. 55), via les

terminaux des points de vente moyennant demande au responsable, qui peut également les imprimer.

ARTICLE 10

La dotation 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 3 recueillis dans ce tirage.

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 milieu. L'article 11.2 est réservé.

11.2 Dans les tirages où le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques, il n'y a que deux catégories de lots, celle des lots dans l'ordre exact et celle des lots milieu.

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 milieu.

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 milieu si les 3 chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec ceux extraits lors du tirage compte tenu de leur ordre d'extraction, le chiffre des centaines du numéro à trois chiffres de cette combinaison de jeu correspondant au premier chiffre tiré au sort, celui des dizaines au deuxième chiffre tiré au sort et celui des unités au troisième chiffre tiré au sort.

12.2 Une combinaison unitaire simple dans l'ordre exact donne droit exclusivement à un lot milieu si le chiffre du milieu de cette combinaison de jeu concorde avec le deuxième chiffre tiré au sort et qu'un seul, au plus, des deux autres chiffres de cette combinaison de jeu concorde avec l'un des deux 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 milieu si les 3 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 chiffre du milieu de cette combinaison de jeu concorde avec le deuxième 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 3 chiffres de cette combinaison de jeu concordent, quel que soit l'ordre avec ceux extraits lors du tirage, mais que le chiffre du milieu de cette combinaison de jeu ne concorde pas avec le deuxième chiffre tiré au sort.

12.5 Une combinaison unitaire simple dans tous les ordres donne droit exclusivement à un lot milieu si le chiffre du milieu de cette combinaison de jeu concorde avec le deuxième chiffre tiré au sort et qu'un seul, au plus, des deux autres chiffres de cette combinaison de

jeu concorde avec l'un des deux 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 milieu si les 3 chiffres de cette combinaison de jeu concordent avec ceux extraits lors du tirage compte tenu de leur ordre d'extraction, le chiffre des centaines du numéro à trois chiffres de cette combinaison de jeu correspondant au premier chiffre tiré au sort, celui des dizaines au deuxième chiffre tiré au sort et celui des unités au troisième chiffre tiré au sort.

12.7 Une combinaison unitaire double donne droit cumulativement à un lot dans tous les ordres et un lot milieu si les 3 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 chiffre du milieu de cette combinaison de jeu concorde avec le deuxième chiffre tiré au sort.

12.8 Une combinaison unitaire double donne droit exclusivement à un lot dans tous les ordres si les 3 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 chiffre du milieu de cette combinaison de jeu ne concorde pas avec le deuxième chiffre tiré au sort.

12.9 Une combinaison unitaire double donne droit exclusivement à un lot milieu si le chiffre du milieu de cette combinaison de jeu concorde avec le deuxième chiffre tiré au sort et qu'un seul, au plus, des deux autres chiffres de cette combinaison de jeu concorde avec l'un des deux autres chiffres tirés au sort, indépendamment de leur ordre d'extraction.

ARTICLE 13

13.1 La dotation totale (art. 10) est répartie entre trois sous-dotations, chacune dévolue au paiement de l'une des trois catégories de lots (art. 11). Les alinéas 3 et 4 du présent article sont réservés.

13.2 Le partage de la dotation totale entre ces trois sous-dotations varie selon que le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres différents ou de 2 chiffres identiques et d'un chiffre différent et selon le nombre de lots par catégorie de lots. Il résulte des règles posées aux articles 14.1 et 14.2, 15.1 à 15.3 et 16 du présent règlement.

13.3 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques, la dotation totale (art. 10) est répartie en deux sous-dotations (art. 11.2), la première dévolue au paiement des lots dans l'ordre exact et la seconde au paiement des lots milieu.

13.4 Le partage de la dotation totale entre ces deux sous-dotations varie selon le nombre de lots par catégorie de lots. Il résulte des règles posées aux articles 14.3, 15.1 et 15.4 et 16 du présent règlement.

ARTICLE 14

14.1 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres différents, la valeur du lot dans l'ordre exact doit être six fois supérieure à celle du lot dans tous les ordres et cent fois supérieure à celle du lot milieu.

14.2 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 2 chiffres identiques, la valeur du lot dans l'ordre exact doit être trois fois supérieure à celle du lot dans tous les ordres et cent fois supérieure à celle du lot milieu.

14.3 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques, la valeur du lot dans l'ordre exact doit également être cent fois supérieure à celle du lot milieu. Il n'y a pas de catégorie de lots dans tous les ordres (art. 11.2).

ARTICLE 15

15.1 Le rapport entre la valeur des lots dans l'ordre exact, dans tous les ordres et milieu 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 14 du présent règlement. Elle est précisée aux alinéas 2 à 4 du présent article.

15.2 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres différents, le poids de la catégorie de lots dans l'ordre exact est de 1, celui de la catégorie de lots dans tous les ordres de 1/6 et celui de la catégorie de lots milieu de 1/100.

15.3 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 2 chiffres identiques, le poids de la catégorie de lots dans l'ordre exact est de 1, celui de la catégorie de lots dans tous les ordres de 1/3 et celui de la catégorie de lots milieu de 1/100.

15.4 Lorsque le numéro tiré au sort est composé de 3 chiffres identiques, le poids de la catégorie de lots dans l'ordre exact est de 1 et celui de la catégorie de lots milieu de 1/100. Il n'y a pas de catégorie de lots dans tous les ordres (art. 11.2).

ARTICLE 16

16.1 La valeur des lots dans l'ordre exact, dans tous les ordres et milieu est déterminée selon les règles posées aux alinéas 2 à 5 du présent article.

16.2 Le nombre de lots de chacune des catégories de lots est d'abord multiplié par le poids attribué à cette catégorie de lots ; ensuite, les nombres ainsi obtenus sont additionnés.

16.3 La valeur du lot dans l'ordre exact résulte de la division de la dotation totale par le nombre correspondant au résultat de l'addition mentionnée à l'article 16.2 du présent règlement.

16.4 La valeur du lot dans tous les ordres résulte de la multiplication de la valeur du lot dans l'ordre exact par le poids assigné à la catégorie des lots dans tous les ordres, conformément à l'article 15.2, respectivement 15.3 du présent règlement.

16.5 La valeur du lot milieu résulte de la multiplication de la valeur du lot dans l'ordre exact par le poids assigné à la catégorie des lots milieu, conformément à l'article 15 du présent règlement.

ARTICLE 17

Les valeurs des lots de chacune des catégories de lots calculées conformément à l'article 16 sont arrondies aux 10 centimes les plus proches.

ARTICLE 18

Si, lors d'un tirage, aucune combinaison de jeu MAGIC 3 n'est gagnante, la dotation totale de ce tirage est reportée sur la dotation totale du tirage suivant.

3 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX POINTS DE VENTE

Accès au jeu

ARTICLE 19

19.1 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 3.

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

19.3 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 20

20.1 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).

20.2 Ils peuvent aussi se faire attribuer des combinaisons de jeu MAGIC 3 par un générateur aléatoire (Quick-Tips, art. 24) ou en

transmettant directement leurs sélections de jeu au responsable du point de vente (art. 26).

ARTICLE 21

21.1 Sur les bulletins papier, les participants inscrivent la ou les combinaisons de jeu MAGIC 3 (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. 29.3).

21.2 Les bulletins papier MAGIC 3 à disposition dans les points de vente de la Loterie Romande sont des bulletins comportant plusieurs grilles de jeu.

21.3 Les participants peuvent également jouer au MAGIC 3 au moyen des bulletins papier « découverte », dont les spécificités figurent dans l'Annexe « Bulletin découverte » faisant partie intégrante du présent règlement.

ARTICLE 22

22.1 Les participants procèdent à leurs sélections de jeu en se conformant aux instructions inscrites sur les bulletins papier MAGIC 3.

22.2 Les participants cochent un numéro à trois chiffres dont le chiffre des centaines correspond à celui coché dans la colonne de gauche, le chiffre des dizaines à celui coché dans la colonne du milieu et le chiffre des unités à celui coché dans la colonne de droite.

22.3 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.

22.4 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 23

23.1 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.

23.2 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.

23.3 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. 63 à 66), sous réserve de la possibilité de souscrire un abonnement.

23.4 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.

23.5 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.

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

23.7 Une fois le code-barres généré, le e-bulletin récapitulant les sélections de jeu et le montant total d'enjeu MAGIC 3 peut être en tout temps visualisé et supprimé dans la rubrique correspondante.

Quick-Tips

ARTICLE 24

24.1 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 ».

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

ARTICLE 25

Les participants qui laissent l'ordinateur déterminer, totalement ou partiellement, les 3 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 26

26.1 Au lieu d'inscrire leurs sélections de jeu sur des bulletins papier ou des e-bulletins MAGIC 3, les participants peuvent transmettre celles-ci directement au responsable du point de vente, qui les introduit alors manuellement dans le terminal.

26.2 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 ».

26.3 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).

26.4 Les participants qui recourent à l'option « Quick-Tip » direct ne peuvent obtenir que des « Quick-Tips » complets, où les 3 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 27

27.1 Sous réserve de l'article 27.2, 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.

27.2 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

Les bulletins papier

ARTICLE 28

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. 19).

ARTICLE 29

29.1 Le responsable introduit le bulletin dans le terminal qui le lit, affiche l'enjeu total dû, imprime un reçu (ci-après : reçu) et transmet en temps réel le contenu du reçu (art. 38) au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu MAGIC 3.

29.2 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. 27).

29.3 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 30

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 31

31.1 Une fois le code-barres généré conformément à l'article 23.5, les participants se rendent dans l'un quelconque des points de vente MAGIC 3 de la Loterie Romande afin de scanner le code-barres.

31.2 Les participants peuvent également imprimer le code-barres préalablement généré sur leur terminal mobile et faire scanner ce code imprimé.

ARTICLE 32

32.1 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 son contenu (art. 38) au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu.

32.2 L'enjeu total dû correspondant à un e-bulletin se calcule conformément à l'article 29.2.

ARTICLE 33

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 gain

ARTICLE 34

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

34.2 Le reçu servira de justificatif du droit à d'éventuels gains (art. 41).

ARTICLE 35

Si le joueur ne paie pas l'enjeu total dû, l'enregistrement de ses sélections MAGIC 3 est annulé.

ARTICLE 36

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

36.2 Les autres sont des reçus continus (art. 27).

ARTICLE 37

37.1 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.

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

ARTICLE 38

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 39

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 40

40.1 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 26 et que le code d'identification est bien lisible (art. 41.2).

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

40.3 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.

40.4 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. 37).

ARTICLE 41

41.1 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).

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

Délivrance des gains

ARTICLE 42

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 43

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

ARTICLE 44

44.1 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 3 de la Loterie Romande (art. 19.1). 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 aucune gain unitaire (art. 6.1) de plus de CHF 2'000.-.

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

44.3 Si le reçu donne exclusivement droit à des gains dont le total n'excède pas les limites de l'article 44.1, 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.

44.4 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.

44.5 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. 47).

ARTICLE 45

45.1 Les reçus continus gagnants sont payables intégralement dès le jour ouvrable suivant le dernier tirage (art. 36 et 38).

45.2 Ceux dont le total des gains n'excède pas les limites de l'article 44.1 peuvent être encaissés dans n'importe quel point de vente aux mêmes conditions que les reçus simples (art. 44).

ARTICLE 46

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

46.2 Si leur total n'excède pas les limites de l'article 44.1, 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 46.3 à 46.5 ci-après.

46.3 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.

46.4 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.

46.5 Si les conditions de l'article 44.1 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. 47) en y envoyant le reçu, tout en conservant le reçu de remplacement.

ARTICLE 47

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

47.2 Les joueurs font parvenir par poste leur reçu, cas échéant le reçu de remplacement (art. 46.3 et 46.5), 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.

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

47.4 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 48

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

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. 38) 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. 38) 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. 36.2), 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. 40).

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. 47). 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 44 ou l'article 46, cet avis sera considéré comme justificatif de substitution (art. 34) 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 CONDITIONS DE PARTICIPATION AU TRAVERS DE LA PLATEFORME DE JEU INTERNET

Accès au jeu

ARTICLE 61

61.1 Le public a également accès au jeu MAGIC 3 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).

61.2 La participation au jeu MAGIC 3 par l'intermédiaire de la plateforme de jeu Internet n'est ouverte qu'aux personnes autorisées en application de l'article 6 RGI et après enregistrement du joueur conformément aux conditions définies par ledit règlement.

61.3 Le RGI définit les sanctions attachées à la violation des restrictions d'accès résultat de l'article 61.2 ci-dessus.

61.4 En outre, pour participer au jeu MAGIC 3 au travers de l'application LoRo Online, le participant doit au préalable télécharger gratuitement cette application sur son terminal mobile.

Sélections de jeu

ARTICLE 62

62.1 La participation au jeu MAGIC 3 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).

62.2 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 63

63.1 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. 21).

63.2 Ils offrent en outre une option supplémentaire, qui permet la souscription d'abonnement (art. 67).

ARTICLE 64

64.1 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.

64.2 Ces sélections concernent la ou les combinaison(s) de jeu MAGIC 3 (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 65

65.1 Sur le bulletin Internet, le participant inscrit le numéro de son choix en sélectionnant un chiffre pour chacune des trois pastilles qui s'offrent à lui au moyen de flèches déroulantes ou en sélectionnant l'option « Quick-Tip » (art. 66). Il en résulte un numéro à trois chiffres

dont le chiffre des centaines correspond à celui indiqué dans la pastille de gauche, le chiffre des dizaines à celui indiqué dans la pastille du milieu et le chiffre des unités à celui indiqué dans celle de droite.

65.2 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.

65.3 Le participant peut ainsi sélectionner plusieurs combinaisons de jeu unitaires MAGIC 3 par bulletin de jeu, que ce soit par sélection individuelle ou détermination aléatoire, totale ou partielle, des chiffres du numéro (art. 66). L'ensemble des sélections de jeu opérées et le montant total d'enjeu MAGIC 3 leur correspondant sont affichés en permanence près du bulletin Internet.

ARTICLE 66

66.1 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 24 du présent règlement.

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

66.3 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 67

67.1 Une fois les sélections de jeu mentionnées aux articles 65 et 66 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.

67.2 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 3 correspondant aux sélections de jeu du participant selon l'article 65.3 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 multitirage décrite au présent alinéa, en particulier lors de la modification des règles du jeu.

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

67.4 Le participant peut également souscrire un abonnement directement depuis son compte joueur, en se conformant aux instructions qui lui sont données.

67.5 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 3 concerné, que ces sélections de jeu puissent être enregistrées et un reçu de jeu Internet (ci-après: reçu Internet) correspondant émis avant l'heure limite d'enregistrement des enjeux dans ce tirage ; à défaut, elles commenceront à participer à partir du tirage MAGIC 3 suivant ; il est toutefois rappelé que, selon l'article 70.1 du présent règlement, lorsque le solde du portefeuille du participant 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 d'une suppression de l'abonnement, cette participation perdue tant que le montant à disposition sur le portefeuille électronique du participant (art. 24 à 26 RGI, ci-après : « le portefeuille ») suffit au prélèvement de l'entier de l'enjeu dû par participation (art. 68.2).

67.6 Pour supprimer un abonnement, le participant clique sur la rubrique correspondante de l'attestation d'abonnement (art. 72). La suppression d'un abonnement prend effet immédiatement, sous réserve de l'émission éventuelle d'un reçu Internet pour le prochain tirage antérieurement à la suppression de l'abonnement.

Enregistrement des sélections

ARTICLE 68

68.1 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.

68.2 En cas de participation par abonnement, le montant de l'enjeu total correspond à l'enjeu total dû pour chaque tirage MAGIC 3.

ARTICLE 69

69.1 Une fois ses sélections de jeu opérées conformément aux articles 62 à 67 du présent règlement, le participant est invité à continuer. Une page spécifique récapitule les sélections de jeu du participant en précisant la ou les combinaison(s) de jeu unitaire(s) MAGIC 3 jouée(s), cas échéant le nombre de tirages successifs sélectionné ou la souscription d'un abonnement ; la date du tirage ou les dates des premier et dernier tirages au(x)quel(s) les sélections de jeu participent et le montant de l'enjeu total dû au sens défini à l'art. 68 du présent règlement.

69.2 Une fois que le participant n'entend plus procéder à aucune modification de ses sélections de jeu et souhaite les jouer telles qu'elles sont récapitulées sur cette page, il clique sur le bouton « Acheter ».

69.3 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 67.2, le système informatique de la Loterie Romande émet un reçu Internet, dont le contenu est transmis en temps réel au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu et qui est conservé dans le compte joueur du participant (art. 12 à 23 RGI). Une fois le reçu Internet émis, 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.

69.4 Conformément à l'article 28 RGI, le montant de l'enjeu total dû (art. 68) 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 70

70.1 Lorsque le participant choisit de souscrire un abonnement, le système informatique de la Loterie Romande émet une attestation d'abonnement (art. 72) dont le contenu est transmis en temps réel au centre d'enregistrement du système de gestion informatisée du jeu pour autant que le solde du portefeuille du participant suffise au débit de l'entier du montant d'enjeu total dû par participation (art. 68.2). Dans le cas contraire, aucun abonnement n'est souscrit et aucune attestation d'abonnement correspondante n'est émise.

70.2 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.

70.3 Une fois émise, l'attestation d'abonnement est conservée dans le compte joueur du participant. Le système informatique de la Loterie Romande émet alors immédiatement un reçu Internet (correspondant aux sélections de jeu de l'abonnement) valable pour le premier tirage concerné par l'abonnement (art. 67.5) ; par la suite, le système informatique émettra un reçu Internet pour chacun des tirages MAGIC 3 subséquents. Le placement des abonnements et l'émission des reçus Internet correspondants ont lieu le lendemain de chaque tirage MAGIC 3 à 5h00 du matin, ainsi que le jour de chaque tirage MAGIC 3 trois heures avant l'heure limite d'enregistrement des enjeux. La confirmation de l'émission de chaque reçu Internet est envoyée automatiquement par e-mail au participant. Une fois le reçu Internet émis, 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 67.6.

70.4 Lorsqu'un reçu Internet est émis conformément à l'article 70.3 du présent règlement, le montant de l'enjeu total dû par participation (art. 68.2) est porté au débit du portefeuille du participant, conformément à l'article 28 RGI.

70.5 Si, au moment du placement de l'abonnement selon l'article 70.3, le solde du portefeuille du participant ne suffit pas à la couverture et au débit de l'entier du montant d'enjeu total dû par participation, aucun reçu Internet n'est émis et les sélections de jeu de l'abonnement ne sont pas enregistrées pour le prochain tirage et ne participent pas à ce dernier. En pareil cas, la Loterie Romande engage ses meilleurs efforts pour informer le participant par e-mail de l'échec du placement de son abonnement en raison d'un solde insuffisant de son portefeuille. Cette information par e-mail est répétée une seconde fois uniquement et cesse ainsi après deux échecs successifs de placement de l'abonnement. La Loterie Romande ne peut en aucun cas être tenue pour responsable du fait que le participant ne reçoit pas cette information par e-mail, notamment en cas de panne technique ou de dysfonctionnement de la plateforme

Internet ou des réseaux de communication ou de tout fait hors de son contrôle, sauf faute grave de sa part.

70.6 Lorsque le participant procède à un versement sur son portefeuille conformément à l'article 24 RGI, l'abonnement est réactivé et à nouveau placé pour autant que le solde disponible sur le portefeuille du participant égale au moins l'enjeu total dû par participation au sens de l'article 68.2. Le participant est rendu attentif au fait que, pour des raisons techniques, la réactivation et le placement de l'abonnement n'interviennent pas immédiatement après le versement sur le portefeuille du participant, mais uniquement aux moments indiqués à l'article 70.3

70.7 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. 70.3), le système informatique n'émet aucun reçu Internet pour la ou les combinaison(s) unitaire(s) MAGIC 3 (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.

70.8 En outre, l'abonnement est également en attente d'être placé conformément au RGI.

ARTICLE 71

71.1 Seul le reçu Internet émis par le système informatique de la Loterie Romande (art. 69.3 et 70.3) sert de preuve de la participation au jeu, aux conditions définies par le présent règlement.

71.2 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 36 du présent règlement leur est entièrement applicable.

71.3 Les reçus Internet émis conformément aux conditions des abonnements sont toujours des reçus simples, qui ne participent qu'à un seul tirage.

71.4 Les reçus Internet sont conservés dans le compte joueur du participant conformément à l'article 29 RGI.

ARTICLE 72

72.1 Les attestations d'abonnement sont propres à la participation au jeu MAGIC 3 au travers de la plateforme de jeu Internet et ne sont que d'une seule sorte.

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

ARTICLE 73

73.1 L'heure limite pour l'enregistrement des enjeux dans le prochain tirage est identique à celle valable pour les points de vente (art. 37.1). Elle figure sur le site Internet à l'adresse www.loro.ch ainsi que sur l'application LoRo Online. Il est toutefois rappelé qu'en cas de réactivation d'un abonnement selon l'article 70.6, le placement de celui-ci n'intervient pas immédiatement après le versement sur le portefeuille du participant, mais uniquement aux moments indiqués à l'article 70.3.

73.2 Les enjeux enregistrés au-delà de cette heure participeront ou commenceront à participer à partir du tirage subséquent (art. 37.2).

ARTICLE 74

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 du premier et du dernier tirage, et leur nombre ;
- la confirmation du paiement des enjeux ;
- le jour et l'heure de l'enregistrement ;
- un code d'identification (ou « N° de référence »).

ARTICLE 75

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 76

76.1 Il appartient au joueur de vérifier que les mentions du reçu Internet (art. 74) coïncident avec les sélections de son bulletin et que le code d'identification du reçu Internet est bien lisible (art. 79).

76.2 Il lui appartient également de vérifier que les mentions de l'attestation d'abonnement (art. 75) coïncident avec les sélections de son bulletin.

ARTICLE 77

77.1 La présentation du reçu Internet n'est pas une condition nécessaire au paiement des lots, contrairement aux reçus délivrés dans les points de vente ; toutefois, le reçu Internet servant de preuve de participation au jeu (art. 71.1), il est fortement conseillé aux joueurs d'imprimer le reçu Internet et de le conserver en lieu sûr.

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

Délivrance des gains

ARTICLE 78

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

ARTICLE 79

79.1 Les reçus Internet servent de preuve de participation au jeu, pour autant que leur code d'identification soit clairement lisible (art. 74, 76.1 et 77.2).

79.2 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.

79.3 Les attestations d'abonnement (art. 75) ne constituent aucune preuve de participation au jeu. Seuls les reçus Internet émis conformément aux conditions des abonnements ont une telle valeur.

ARTICLE 80

80.1 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. 74) ne coïncide pas avec celles enregistrées sous le même code d'identification au centre du système de gestion informatisée du jeu (art. 69.3).

80.2 Dans un tel cas, le porteur du reçu Internet divergent n'a droit qu'au remboursement de son enjeu.

ARTICLE 81

Ne sont pas payés les reçus Internet dont le code d'identification est illisible par le système de gestion informatisée du jeu, quelle que soit la cause de l'illisibilité.

ARTICLE 82

82.1 Conformément à l'article 30 RGI, les gains sont payés uniquement au participant titulaire du compte joueur.

82.2 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 83

83.1 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.

83.2 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 84

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

Responsabilités

ARTICLE 85

85.1 Les joueurs sont seuls responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur le reçu Internet (art. 76.1).

85.2 Les joueurs sont également responsables de leurs sélections et de leur transcription correcte sur l'attestation d'abonnement (art. 76.2).

85.3 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 plaisir et ils n'encourent de ce fait, non plus que la Loterie Romande, aucune responsabilité à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 86

86.1 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. 81) 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.

86.2 Le cas de la non-conformité entre le reçu Internet et l'enregistrement central est traité à l'article 80.

Contestations

ARTICLE 87

87.1 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 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 Internet invoqué.

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

ARTICLE 88

Si l'une quelconque des conditions de l'article 87 n'est pas remplie, la réclamation n'est pas prise en considération.

5 DISPOSITIONS FINALES

ARTICLE 89

Conformément à l'article 2.3 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 90

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 91

Le présent règlement entre en vigueur le 25 octobre 2021. Il s'applique ainsi à tous les enjeux engagés dans les tirages MAGIC 3 postérieurs à cette date et remplace dès celle-ci tout autre règlement antérieur avec ses annexes et/ou avenants éventuels, concernant le même objet.

Lausanne, octobre 2021

SOCIÉTÉ DE LA LOTERIE DE LA SUISSE ROMANDE

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