
Goooal

Règles du jeu et conditions de participation
Valables à compter du 27 juin 2022

Sommaire

A.	DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	2
Art. 1	Organisation.....	2
B.	NATURE DE GOOOAL	2
Art. 2	Nature	2
C.	PARTICIPATION	2
Art. 3	Possibilités de participer.....	2
Art. 4	Conclusion du contrat	3
Art. 5	Validation du pronostic et enjeu	3
D.	TIRAGE ET COMMUNICATION DU RÉSULTAT DU TIRAGE.....	4
Art. 6	Tirage.....	4
Art. 7	Communication du résultat du tirage	4
E.	GAINS	5
Art. 8	Droit au gain.....	5
Art. 9	Calcul des gains.....	5
F.	DISPOSITIONS FINALES	5
Art. 10	Validité	5
Art. 11	Droit de propriété	6
Art. 12	Disponibilités.....	6

A. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Art. 1 Organisation

1.1 L'émission et l'exploitation de Gooool sont régies par la Loi fédérale sur les jeux d'argent du 29 septembre 2017, par son ordonnance d'exécution du 7 novembre 2018 et les dispositions intercantionales et cantonales sur les jeux d'argent qui s'y rapportent.

1.2 Swisslos, coopérative dont le siège se trouve à Bâle, exploite Gooool dans le territoire de la Suisse alémanique, du Tessin et de la principauté du Liechtenstein (formant ensemble le "territoire contractuel de Swisslos") conformément aux présentes conditions générales de participation à Gooool.

1.3 La participation à Gooool conformément aux présentes règles du jeu et conditions de participation s'effectue sur www.swisslos.ch, la plateforme de jeu internet (ISP) mise à disposition par Swisslos.

1.4 Swisslos adopte les présentes règles du jeu et conditions de participation ainsi que les «Conditions à la participation en ligne» qui règlent en détail la participation aux tirages de Gooool via internet, sous réserve de toute modification.

B. NATURE DE GOOOL

Art. 2 Nature

2.1 Gooool désigne un produit de loterie dans le cadre duquel des tirages de loterie différés sont organisés toutes les quatre minutes. Les participants au jeu émettent des pronostics sur l'issue d'un, de deux ou de trois tirages aléatoires à suivre et dont les résultats détermineront les gains.

2.2 Le résultat des tirages aléatoires est annoncé aux participants sous la forme d'une séquence vidéo d'un match de football virtuel d'une durée d'environ trois minutes. On y voit l'équipe marquant le premier but (tirage aléatoire 1), celle marquant le dernier but (tirage aléatoire 2) et le résultat final du match de football concerné (tirage aléatoire 3).

2.3 Tous les pronostics possibles et les cotes indispensables à la validation des paris sont indiqués aux participants. La valeur des cotes dépend des différents degrés de force des deux équipes en lice dans ce match resp. le tirage. Ces cotes reflètent les probabilités de gain des différents pronostics: les pronostics des équipes fortes affichent des cotes plus faibles lors du tirage aléatoire, mais possèdent une probabilité plus élevée.

C. PARTICIPATION

Art. 3 Possibilités de participer

3.1 Les participants parient, entre deux équipes de football, sur celle qui marquera le premier et/ou le dernier but au cours du prochain tour, et/ou quel sera le résultat final de la séquence vidéo de matches de football virtuels, retenu comme résultat du tirage.

3.2 Les participants disposent de trois jeux possibles par tour: les pronostics simples sur les trois tirages décrits à l'art. 3.1, les pronostics doubles qui couvrent deux des trois résultats du tour et les pronostics triples qui couvrent tous les résultats du tour. Les

pronostics combinés ne sont possibles que sur plusieurs résultats d'un même tour. Le tableau ci-après récapitule les différents jeux et pronostics possibles:

Jeux possibles	Variantes		Nombre pronostics possibles
Pronostic simple	Résultat		9
	Premier but		2
	Dernier but		2
Pronostic double	Résultat + premier but		18
	Résultat + dernier but		18
	Premier but + dernier but		4
Pronostic triple	Résultat + premier but + dernier but		36
Total des jeux possibles	7		
Type de pronostics	Résultat	Premier but	Dernier but
Pronostics possibles	2 : 2	Première équipe nommée	Première équipe nommée
	3 : 2		
	2 : 3	Seconde équipe nommée	Seconde équipe nommée
	3 : 3		
	4 : 2		
	4 : 3		
	2 : 4		
	3 : 4		
4 : 4			
Total pronostics possibles	9	2	2

3.3 Une cote est attribuée à chaque pronostic. Dans le cas de pronostics doubles et triples, la cote de gain est le produit des cotes respectives des pronostics simples inclus dans la combinaison.

Art. 4 Conclusion du contrat

Est autorisée à participer à Gooool conformément aux présentes règles du jeu et conditions de participation, toute personne ayant conclu un contrat de jeu avec Swisslos.

Par la conclusion d'un contrat avec Swisslos, le participant reconnaît et accepte sans réserve les présentes règles du jeu et conditions de participation, le cas échéant les annexes et les «Conditions à la participation en ligne» de Swisslos.

Art. 5 Validation du pronostic et enjeu

5.1 Les participants valident leurs pronostics et leurs enjeux dans les masques de saisie ouverts dans leur périphérique et achètent donc les participations dans les tours concernés. Les masques de saisies présentent également les cotes de gain et les montants en francs suisse obtenus en cas de gain. Dans le cas de participations par pronostics combinés, tous les pronostics composant le combiné doivent être exacts pour remporter le gain possible correspondant.

5.2 L'enjeu versé resp. le montant de l'achat est déduit du compte ISP du participant. Si le solde du compte est inférieur au montant de l'achat, la participation est impossible; un message sur le périphérique indiquera au participant que le solde est insuffisant.

5.3 Un maximum de trois participations avec des pronostics simples, doubles ou triples peuvent être placés par tour, dont la durée est de 4 minutes. L'enjeu minimum par participation est de CHF 1.- et l'enjeu maximum de CHF 150.-. Cinq tours de jeu maximum sont affichés et ouverts à la participation.

5.4 Une heure limite de participation est appliquée à chaque tour de jeu. Le délai de validation de la participation avant le prochain tour est indiqué dans le masque de saisie.

5.5 La navigation sur la page de jeu permet non seulement de participer au prochain tour mais également aux quatre tours successifs suivants. Leur tirage a lieu donc respectivement 4, 8, 12 ou 16 minutes après le prochain tirage.

5.6 Lorsque le participant est connecté, les pronostics resp. les participations sont affichés dans le masque de saisie au cours du jeu. Ces mêmes informations sont visibles dans le compte-joueur des participants pendant et après le jeu.

5.7 Il est impossible au participant d'annuler une participation.

D. TIRAGE ET COMMUNICATION DU RÉSULTAT DU TIRAGE

Art. 6 Tirage

6.1 La sauvegarde de toutes les participations validées effectuée resp. l'heure limite de participation atteinte, a lieu un tirage aléatoire électronique à l'aide d'un générateur de hasard certifié. Le résultat du tirage d'un tour se compose de trois tirages: 1.) résultat du match (1 sur 9 résultats possibles), 2.) l'équipe marquant le premier but (1 sur 2 possibilités), et 3.) l'équipe marquant le dernier but (1 sur 2 possibilités).

6.2 Il s'agit d'un tirage au sort pondéré qui, à l'instar des cotes proposées, tient compte de la force des deux équipes de football en lice. Si par exemple, l'équipe A est plus forte que l'équipe B, il est plus probable que le résultat final soit en faveur de l'équipe A, et que l'équipe A soit la première ou la dernière à marquer. Les cotes proposées resp. indiquées pour les différents pronostics sont calculées proportionnellement à leur pondération.

6.3 Si des problèmes techniques empêchent qu'un ou plusieurs tirages d'un même tour puissent avoir lieu, les enjeux des trois tirages sont remboursés aux joueurs participants.

Art. 7 Communication du résultat du tirage

7.1 Le résultat du tirage (ex. 2 : 2; équipe A et équipe B) détermine le déroulement de la séquence vidéo du match de football qui indique sur les périphériques des participants, le résultat directement après le tirage. Elle comprend des scènes de 3 minutes au cours desquelles les deux équipes du présent match marquent chacune deux buts, l'équipe A signant le premier et l'équipe B le dernier.

7.2 Le résultat de la ou des participations du participant s'affiche pendant 20 secondes après la projection de la séquence vidéo du match de football lorsque ce dernier est connecté. Ce résultat (y compris les pronostics validés) sera ensuite visible dans l'archive des reçus de son compte de jeu. Hors connexion, resp. lorsqu'il n'y a pas

de participation, les pronostics exacts s'affichent après la séquence vidéo du match de football.

7.3 Les résultats des tirages des deux derniers jours sont consultables en ligne sur l'ISP de Swisslos.

7.4 La publication officielle des résultats des tirages et des gains a exclusivement lieu sur www.swisslos.ch sous la forme de l'annonce de résultat correspondante par le biais de la séquence vidéo du match de football, puis sous la forme de l'information de tirage et de gain. En cas de perturbations dans la retransmission de l'annonce du résultat, il peut arriver que seules les informations de tirage et de gain puissent être indiquées. Tirage et dépouillement sont valables dès que les tirages et le dépouillement correspondant d'un tour ont été effectués conformément au protocole.

7.5 La date de tirage indiquée sur le reçu de jeu du participant vaut comme jour de publication officielle et détermine l'établissement du délai de validité.

E. GAINS

Art. 8 Droit au gain

8.1 Une participation a droit à un gain lorsque tous les pronostics qui la composent sont exacts.

8.2 Dans l'évaluation du droit au gain conformément aux présentes règles du jeu et conditions de participation, sont uniquement pris en compte les participations et les pronostics sauvegardés par le système de jeu Gooool de Swisslos et intégralement transmis à Swisslos.

Art. 9 Calcul des gains

9.1 Le montant potentiel de gain d'une participation est le produit entre l'enjeu et les cotes respectives des différents pronostics.

9.2 Lorsqu'une participation se compose de deux ou trois pronostics, la cote est calculée en multipliant les cotes des différents pronostics. Le calcul est arrondi à deux chiffres après la virgule.

9.3 Le montant de gain calculé pour chaque participation est ensuite arrondi au plus proche montant divisible par Fr. 0.05

F. DISPOSITIONS FINALES

Art. 10 Validité

10.1 Les présentes règles du jeu et conditions de participation entrent en vigueur le 27 juin 2022, sous réserve de modifications apportées par Swisslos.

10.2 Si des divergences devaient exister entre les versions française, anglaise, italienne ou allemande des présentes règles du jeu et conditions de participation, seule ferait foi la version allemande.

Art. 11 Droit de propriété

Les droits de Gooal et des séquences vidéo des matches de football virtuels qui en dépendent, appartiennent à Swisslos et/ou aux fournisseurs du jeu et des vidéos. Il est interdit aux participants de copier ou d'utiliser d'une manière ou d'une autre le jeu et les séquences vidéo des matches de football virtuels, sous peine de violer les droits de propriétés.

Art. 12 Disponibilités

Les présentes règles du jeu et les conditions de participation sont disponibles auprès de Swisslos, case postale, 4002 Bâle ou sur www.swisslos.ch.