

CONDITIONS DE JEU DE LOTERIE POINT SPREAD

Les présentes Conditions de jeu de loterie POINT SPREAD s'appliquent au jeu de loterie POINT SPREAD jusqu'à ce qu'elles soient modifiées ou révisées.

1. Règles

- 1.1. Le jeu de loterie POINT SPREAD (« **POINT SPREAD** ») est régi par : (i) les présentes *Conditions de jeu de loterie POINT SPREAD* (les « **Conditions de jeu** »); et (ii) les *Règles relatives aux jeux de loterie* (les « **Règles des jeux de loterie** ») de la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (la « **Société** »).
- 1.2. Les *Règles des jeux de loterie* sont intégrées par renvoi dans les présentes *Conditions de jeu*.
- 1.3. En cas de conflit entre les présentes *Conditions de jeu* et les *Règles des jeux de loterie*, le conflit doit être résolu conformément à l'ordre de priorité fixé au paragraphe 1.3 des *Règles des jeux de loterie*.
- 1.4. POINT SPREAD n'est associé d'aucune façon à une ligue sportive ou équipe membre, à un joueur ou athlète, à une personnalité ni à un autre affilié, quel qu'il soit, ni n'est parrainé ni autorisé par eux.
- 1.5. Le jeu de loterie POINT SPREAD est un jeu de loterie offert par la Société séparé et distinct des autres jeux et il sera mené séparément et comporte des modalités distinctes de tous les autres jeux offerts par la Société. Sans limiter la généralité de ce qui précède, la Société peut, à sa seule discrétion et de temps à autre, administrer des offres et des promotions associées à POINT SPREAD.
- 1.6. Dans toute la mesure permise par la loi et sans limiter toute autre disposition des présentes *Conditions de jeu*, la Société peut, à sa seule discrétion, à tout moment et selon la situation, prendre toutes les mesures qu'elle juge nécessaires afin de veiller : (i) à l'intégrité du jeu de loterie POINT SPREAD; et/ou (ii) à ce que le jeu de loterie POINT SPREAD soit administré conformément à l'interprétation des présentes *Conditions de jeu* par la Société.

2. Interprétation

- 2.1. Les mots utilisés dans les présentes *Conditions de jeu* qui ne sont pas autrement définis dans les présentes ont le sens qui leur est donné dans les *Règles des jeux de loterie*.
- 2.2. Les intertitres des présentes *Conditions de jeu* servent uniquement à faciliter la consultation et n'ont aucun effet sur leur interprétation.
- 2.3. Dans les présentes *Conditions de jeu* :

« **Heure limite pour miser** » Heure assignée à un Événement par la Société, à sa seule discrétion, après laquelle aucune autre Mise ne peut être effectuée pour cet Événement;

« **Écart** » Nombre négatif déterminé par la Société identifiant le Favori et représentant le nombre de Points à soustraire du pointage du Favori dans un Match afin de déterminer le résultat de l'Événement pour ledit Match. Par exemple, pour que le Favori gagne dans le cadre de POINT SPREAD, le Résultat du Match doit être que le Favori gagne d'un nombre de Points supérieur à l'Écart (si l'Écart d'un Événement est de -1,5, le Favori doit gagner le Match par au moins deux [2] Points). Pour que le Non-favori gagne dans le cadre de POINT SPREAD, le Résultat du Match doit être que le Non-favori : (i) perde d'un nombre inférieur à l'Écart; (ii), soit à égalité avec le Favori; ou (iii) gagne le Match (si l'Écart d'un Événement est de -1,5, le Non-favori doit : (i) perdre le Match par un [1] Point; (ii) être à égalité avec le Favori; ou (iii) gagner le Match);

« **Égalité** » (« **Push** ») Résultat où le Joueur ne gagne ni ne perd. Dans POINT SPREAD, cela se produit lorsque le Favori gagne par un pointage égal à l'Écart (par exemple, si l'écart est de -3,0 et que le Favori gagne par exactement trois [3] Points, le résultat sera un Push);

« **Événement** » Proposition associée aux Résultats d'un Match;

« **Facteur de gain** » Facteur établi au paragraphe 4.1 des présentes *Conditions de jeu*, selon ce qui est déterminé par la Société en fonction du nombre de Résultats de l'Événement exacts sélectionnés par le Joueur par rapport au nombre d'Événements sélectionnés par le Joueur dans le but de Miser sur un Billet, qui est utilisé par la Société afin de calculer le lot potentiel d'un Billet gagnant;

« **Favori** » Équipe désignée par la Société comme étant la favorite pour gagner un Match, selon ce qui est indiqué par l'Écart. Il peut s'agir des Receveurs ou des Visiteurs;

« **Fusillade** » Série de tirs effectués par chaque équipe participante afin de déterminer le Résultat après le Temps réglementaire et la Prolongation, le cas échéant;

« **Liste POINT SPREAD** » Programme périodique listant les Événements, classé par Numéro de l'Événement et publié par la Société pour Miser au jeu POINT SPREAD; offert seulement en ligne sur proline.ca et sur les terminaux de loterie des détaillants participants;

« **Match** » Compétition ou match précis entre deux (2) équipes, prévu à une date et à une heure précises pour un Sport donné;

« **Mise** » Montant monétaire sélectionné par un Joueur pour mettre sur un Billet;

« **Miser** » Acte consistant à effectuer une Mise;

« **Non-favori** » Équipe désignée par la Société comme ayant moins de chances de gagner un Match que le Favori. Il peut s'agir des Receveurs ou des Visiteurs;

« **Numéro de l'Événement** » Numéro assigné à un Événement sur lequel il est possible de Miser;

« **Numéro de la Liste POINT SPREAD** » Numéro utilisé pour identifier la Liste POINT SPREAD offrant actuellement des Événements sur lesquels Miser au jeu POINT SPREAD;

« **Point** » Unité de mesure : (i) attribuée par la Société à chaque équipe participant à un Match, selon les règles et règlements de la ligue ou de l'organisation régissant un Match et les modalités des présentes *Conditions de jeu*, en fonction des points accumulés par chaque équipe lors du Match; et (ii) utilisée par la Société afin de déterminer le Résultat d'un Événement;

« **Prolongation** » Manches, périodes, temps supplémentaires ou toute autre Prolongation pouvant être indiquée par la Société, selon les

règles et règlements de la ligue ou de l'organisation régissant un Match, à l'exclusion des Fusillades, le cas échéant;

« **Receveurs** » Receveurs d'un Match, selon ce qui est déterminé par la Société;

« **Résultat de l'Événement** » Résultat précis d'un Événement fondé sur les Résultats d'un Match (Victoire des Receveurs ou Victoire des Visiteurs, en tenant compte de l'Écart de chaque Événement);

« **Sport** » Épreuve sportive (comme le football, le baseball et le hockey) décrite sur la Liste POINT SPREAD;

« **Temps réglementaire** » Période de jeu dans un Match avant toute Prolongation et Fusillade, qu'elles soient jouées ou non, selon ce qui est déterminé par le règlement de la ligue ou de l'organisme régissant ledit Match;

« **Visiteurs** » Visiteurs d'un Match, selon ce qui est déterminé par la Société.

3. Participation au jeu

- 3.1. À sa seule discrétion, la Société rendra disponible au public une Liste POINT SPREAD listant les Événements sur lesquels il est possible de Miser ainsi que les renseignements suivants :
 - 3.1.1. le Sport;
 - 3.1.2. le Numéro de la Liste POINT SPREAD et les Numéros des Événements;
 - 3.1.3. les Matches sur lesquels les Événements sont fondés;
 - 3.1.4. la date à laquelle chaque Match est prévu;
 - 3.1.5. la désignation « Visiteurs » et « Receveurs », selon ce que détermine la Société, pour chaque Match;
 - 3.1.6. l'Écart de chaque Événement, qui indique le Favori et le Non-favori de l'Événement, selon ce qui est déterminé par la Société;
 - 3.1.7. tout autre renseignement pertinent, tel que déterminé par la Société.
- 3.2. Un Joueur remplit une Fiche de sélection au moyen de la Liste POINT SPREAD applicable à laquelle ce dernier veut jouer en indiquant les renseignements suivants aux endroits y prévus :
 - 3.2.1. le nombre d'Événements sur lesquels le Joueur veut effectuer une Mise;
 - 3.2.2. les Visiteurs ou les Receveurs (« V » ou « H ») pour chacun des deux (2) à douze (12) Événements (ou tout nombre minimum ou maximum d'Événements indiqué par la Société de temps à autre) sur lesquels le Joueur veut effectuer une Mise, en tenant compte de l'Écart de chaque Événement;
 - 3.2.3. le montant de la Mise.

NOTE IMPORTANTE : sauf avis contraire de la Société, toutes les sélections effectuées sur une Fiche de sélection donnée doivent porter sur le même Sport.
- 3.3. Un Joueur remplit une Fiche de sélection et la présente, ainsi que le paiement pour la Mise applicable, au détaillant. Le détaillant doit, de la façon déterminée par la Société, communiquer à la Société les sélections du Joueur, telles qu'indiquées sur la Fiche de sélection. Après avoir reçu ces renseignements, la Société livrera au détaillant un Billet que le détaillant livrera ensuite au Joueur; ce Billet servira de reçu de paiement et de preuve d'enregistrement de la mise. Le Billet indiquera les renseignements suivants :
 - 3.3.1. le Sport;
 - 3.3.2. le Numéro de la Liste POINT SPREAD et les Numéros des Événements;
 - 3.3.3. l'équipe sélectionnée par le Joueur (les Receveurs ou les Visiteurs) pour chaque Événement sélectionné par le Joueur;
 - 3.3.4. l'Écart associé à chaque Événement;
 - 3.3.5. le Facteur de gain;
 - 3.3.6. la date prévue de chaque Match sur lequel un Événement est fondé;
 - 3.3.7. la Mise;
 - 3.3.8. le paiement des lots possible selon les sélections du Joueur;
 - 3.3.9. le numéro d'identification unique du Billet;
 - 3.3.10. tout autre renseignement pertinent, selon ce qui est déterminé par la Société.
- 3.4. Le Billet, et non la Fiche de sélection, est le seul reçu valide, et il n'est valide que pour les Événements qui y sont indiqués. Si le Billet ne comprend pas tous les renseignements ci-dessus ou s'ils ne sont pas exacts, le Billet peut, à la seule discrétion de la Société, être considéré invalide. Le Joueur a l'entière responsabilité de veiller à ce que tous les renseignements requis soient inscrits sur le Billet et à ce qu'ils soient exacts et lisibles. En cas de différend concernant l'exactitude des renseignements inscrits sur un Billet, toutes les décisions de la Société (fondées sur les renseignements compris dans le système informatique de la Société) sont finales, contraignantes et sans droit d'appel.
- 3.5. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match auquel l'Événement est associé est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant).
- 3.6. Au hockey, si, au terme des Prolongations, les deux équipes ont obtenu le même nombre de Points (les deux sont à égalité) et que le Résultat du Match est déterminé par une épreuve de Fusillade, l'équipe qui remporte ladite épreuve (selon ce qui est déterminé par les règles et règlements de la ligue ou de l'organisation régissant un Match) obtient un (1) Point supplémentaire.
- 3.7. Le Résultat de chaque Événement sera déterminé par la Société, à sa seule discrétion. La Société ne reconnaît pas les protêts, les décisions renversées ou les Résultats modifiés. Après que la Société ait entré le Résultat dans son système informatique, le Résultat est final, contraignant et sans droit d'appel. Sans limiter le caractère général de ce qui précède, la Société se réserve le droit, à sa seule discrétion et afin de veiller à l'intégrité du jeu POINT SPREAD, de mettre à jour ou de modifier le Résultat de tout Événement à tout moment, y compris notamment après qu'un Résultat ait été entré dans le système informatique de la Société.
- 3.8. La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion, de considérer un Événement comme incomplet lorsqu'au moins un (1) des critères suivants est satisfait :
 - 3.8.1. le Match n'est pas complété en Temps réglementaire (ou en Prolongation ou en Fusillade, le cas échéant) avant 5 h, heure de l'Est, le jour suivant la date à laquelle il était initialement prévu;
 - 3.8.2. le Match commence avant l'Heure limite pour miser ou avant que la Société n'ait cessé d'accepter les Mises;
 - 3.8.3. les équipes listées pour l'Événement sur la Liste POINT SPREAD n'ont pas participé au Match à la date à laquelle il était initialement prévu.
- 3.9. Sans limiter le paragraphe 3.8, lorsque deux (2) Matches entre deux (2) mêmes équipes sont joués le même jour, en tout ou en partie, aucun de ces Matches (ni le premier ni le deuxième) ne sera considéré comme l'Événement initialement prévu à cette date, et l'Événement initialement prévu sera considéré incomplet.

- 3.10. Lorsqu'un Événement sélectionné par un Joueur est considéré incomplet ou constitue une Égalité (Push), selon ce qui est déterminé par la Société, il sera déclaré nul et le nombre d'Événements initialement sélectionné par le Joueur sera réduit en conséquence afin de déterminer le paiement des lots possible conformément au paragraphe 4.1, comme si le nombre réduit d'Événements avait initialement été sélectionné par le Joueur. À titre d'exemple seulement : si un Joueur a initialement sélectionné six (6) Événements et que deux (2) de ces Événements sont considérés incomplets ou constituent une Égalité (Push), selon ce qui est déterminé par la Société, il sera considéré que le nombre d'Événements sélectionnés par le Joueur est de quatre (4).
- 3.11. Un remboursement du montant misé sera effectué si tous les Événements sélectionnés par le Joueur sont considérés incomplets ou constituent une Égalité (Push), selon ce qui est déterminé par la Société à sa seule discrétion.

4. Lots et structure des lots

- 4.1. Conformément au tableau des gains suivant, le lot potentiel d'un Billet gagnant est calculé : (i) en déterminant le nombre de Résultats de l'Événement exacts sélectionnés par le Joueur par rapport au nombre d'Événements sélectionnés par le Joueur; (ii) en déterminant le Facteur de gain correspondant; et (iii) en multipliant le Facteur de gain applicable par la Mise.

TABLEAU DES GAINS

Nombre de Résultats de l'Événement exacts par rapport au nombre d'Événements sélectionnés	Facteur de gain
1*	1,25
2 sur 2	2
3 sur 3	5
4 sur 4	10
5 sur 5	20
6 sur 6	35
7 sur 7	75
8 sur 8	150
9 sur 9	300
10 sur 10	400
9 sur 10	20
11 sur 11	600
10 sur 11	30
12 sur 12	1000
11 sur 12	50
10 sur 12	10

* Cela est seulement possible si tous les Événements sélectionnés, sauf un (1), sont considérés incomplets ou constituent une égalité (Push), selon ce qui est déterminé par la Société à sa seule discrétion, ne laissant ainsi que un (1) Événement ayant un Résultat de l'Événement exact.

- 4.2. Les lots seront arrondis aux dix (10) cents près. Le calcul par la Société du montant des lots est final, définitif et sans droit d'appel.
- 4.3. La Société peut, à sa seule discrétion, retarder l'entrée des Résultats dans le système informatique de la Société et/ou l'attribution des lots, dans la mesure nécessaire, afin que la Société puisse prendre toutes les mesures nécessaires pour veiller à l'intégrité du jeu POINT SPREAD

5. Limite de l'engagement

- 5.1. La Société peut, à tout moment et à sa seule discrétion, refuser d'émettre des Billets portant une sélection donnée ou limiter le montant total de la Mise.
- 5.2. La Société peut, à tout moment et à sa seule discrétion, limiter l'engagement pour le total des lots quotidiens à 5 000 000 \$ plus deux fois les ventes de tous les Billets POINT SPREAD valides de la journée. Si la Société limite l'engagement pour le total des lots quotidiens conformément à la présente section, les montants des lots des billets gagnants seront calculés au prorata.

6. Divers

- 6.1. La Société peut modifier les présentes *Conditions de jeu* en tout temps, de quelque manière que ce soit et sans préavis.
- 6.2. Les présentes *Conditions de jeu* entrent en vigueur le **1^{er} avril 2016** (ou à toute autre date ultérieure déterminée par la Société) et remplacent toutes les *Conditions de jeu* précédentes.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES ET DES JEUX DE L'ONTARIO
Révisé le **1^{er} avril 2016**

Pour toute question concernant POINT SPREAD, veuillez communiquer avec le Centre de soutien OLG au 1-800-387-0098.
This document is also available in English by calling 1-800-387-0098.