

CONDITIONS DE JEU DE LOTERIE PRO•LINE

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

1. Règles

- 1.1. Le jeu de loterie PRO•LINE (« **PRO•LINE** ») est régi par : (i) les présentes *Conditions de jeu de loterie PRO•LINE* (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. PRO•LINE 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 PRO•LINE 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 PRO•LINE.
- 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 PRO•LINE; et/ou (ii) à ce que le jeu de loterie PRO•LINE 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* :

« **Cotes** » Cotes prévues d'un Résultat donné et distribution prévue des Mises selon ce Résultat, telles qu'établies et publiées par la Société conformément aux présentes *Conditions de jeu*, et exprimées sous forme numérique par l'expression x contre un (1);

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

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

« **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;

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

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

« **Match nul** » Résultat de l'Événement où le nombre de Points séparant les Receveurs et les Visiteurs se trouve dans la fourchette constituant un Match nul, selon ce qui est déterminé par la Société, pour le Sport applicable, selon ce qui est indiqué au paragraphe 3.12;

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

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

« **Nombre Over/Under** » Nombre, déterminé par la Société, représentant le pointage total combiné projeté des Receveurs et des Visiteurs pour un Match complété, s'exprimant par un nombre finissant par « .0 » ou par « .5 ») et servant pour Miser;

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

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

« **Over** » Résultat de l'Événement où le pointage combiné des Receveurs et des Visiteurs pour un Match complété est supérieur au Nombre Over/Under;

« **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;

« **Égalité** » (« **Push** ») Résultat où le Joueur ne gagne ni ne perd. Cela se produit lorsque le total combiné des Points des Receveurs et des Visiteurs lors d'un Événement complété correspond exactement au Nombre Over/Under;

« **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, selon ce qui est décrit aux paragraphes 3.12 (Victoire des Visiteurs+, Victoire des Visiteurs, Match nul, Victoire des Receveurs ou Victoire des Receveurs+) et 3.13 (Over ou Under);

« **Sport** » Épreuve sportive (comme le football, le baseball, le hockey et le soccer) décrite sur la Liste PRO•LINE;

« **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;

« **Total des Cotes** » Produit des Cotes, selon ce qui est déterminé et publié par la Société, associé à chaque Événement sélectionné par un Joueur pour Miser;

« **Under** » Résultat de l'Événement où le pointage combiné des Receveurs et des Visiteurs pour un Match complété est inférieur au Nombre Over/Under;

« **Victoire des Receveurs** » Résultat de l'Événement où les Receveurs d'un Match gagnent d'au moins le nombre de Points indiqué au paragraphe 3.12, pour le Sport applicable;

« **Victoire des Receveurs+** » Résultat de l'Événement où les Receveurs d'un Match gagnent d'au moins le nombre de Points indiqué au paragraphe 3.12, pour le Sport applicable;

« **Victoire des Visiteurs** » Résultat de l'Événement où les Visiteurs d'un Match gagnent d'au moins le nombre de Points indiqué au paragraphe 3.12, pour le Sport applicable;

« **Victoire des Visiteurs+** » Résultat de l'Événement où les Visiteurs d'un Match gagnent d'au moins le nombre de Points indiqué au paragraphe 3.12, pour le Sport applicable;

« **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 PRO•LINE 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 PRO•LINE et les Numéros des Événements;
- 3.1.3. les Matches sur lesquels les Événements sont fondés;
- 3.1.4. la date à laquelle un Match est prévu;
- 3.1.5. la désignation « Visiteurs » et « Receveurs », selon ce que détermine la Société, pour le Match;
- 3.1.6. le Nombre OVER/UNDER, si disponible;
- 3.1.7. les Cotes associées à chaque Résultat de l'Événement possible;
- 3.1.8. tout autre renseignement pertinent, tel que déterminé par la Société.

3.2. Un Joueur remplit une Fiche de sélection au moyen de la Liste PRO•LINE applicable à laquelle ce dernier veut jouer en indiquant les renseignements suivants aux endroits y prévus :

- 3.2.1. les Numéros de l'Événement de trois à six Événements (ou tout autre nombre minimum ou maximum d'Événements indiqué par la Société de temps à autre), sur lesquels le Joueur veut effectuer une Mise;
- 3.2.2. (si offert sur la Liste PRO•LINE applicable) Victoire des Visiteurs, Victoire des Receveurs, Match nul, Victoire des Visiteurs+ ou Victoire des Receveurs+ pour chaque Événement sur lequel le Joueur veut effectuer une Mise (pas plus de quatre (4) Matches nuls par Fiche de sélection);
- 3.2.3. (si offert sur la Liste PRO•LINE applicable) « Over » ou « Under » (« O » ou « U ») pour chaque Événement sur lequel le Joueur veut effectuer une Mise;
- 3.2.4. le montant de la Mise.

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. les Numéros des Événements, les Résultats des Événements sélectionnés par le Joueur et les Cotes associées à chaque Résultat de l'Événement;
- 3.3.2. la date prévue de chaque Match sur lequel un Événement est fondé;
- 3.3.3. la Mise;
- 3.3.4. le nombre total d'Événements sélectionnés;
- 3.3.5. le Total des Cotes se rapportant à tous les Événements sélectionnés;
- 3.3.6. le paiement des lots possible selon les Événements et les Résultats des Événements sélectionnés par le Joueur;
- 3.3.7. le Numéro de la Liste PRO•LINE;
- 3.3.8. le numéro d'identification unique du Billet;
- 3.3.9. 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. 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 PRO•LINE, 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.

3.6. Au baseball :

- 3.6.1. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match auquel l'Événement est associé est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations, le cas échéant).
- 3.6.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs lorsque le Match est terminé (y compris les Prolongations, le cas échéant).

3.7. Au hockey :

- 3.7.1. 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).
- 3.7.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs lorsque le Match est terminé (y compris les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant).
- 3.7.2.1 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 obtient un (1) Point supplémentaire, sans égard au nombre réel de buts marqués pendant la Fusillade.
- 3.8. Au football et au football collégial :
- 3.8.1. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match associé à l'Événement est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations, le cas échéant).
- 3.8.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs lorsque le Match est terminé (y compris les Prolongations, le cas échéant).
- 3.9. Au soccer :
- 3.9.1. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match associé à l'Événement est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant).
- 3.9.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs à la fin du Temps réglementaire (c'est-à-dire qu'aucun Point ne sera attribué pour les buts marqués pendant les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant).
- 3.9.3. Le Temps réglementaire comprend le rattrapage du temps perdu pendant les demies (par exemple pour les substitutions, l'évaluation des blessures des joueurs, le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu, les pertes de temps et toute autre raison), selon ce qui est déterminé par les arbitres sur le terrain, à leur seule discrétion, à la fin de chaque demie.
- 3.10. Au basketball et au basketball collégial :
- 3.10.1. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match associé à l'Événement est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations, le cas échéant).
- 3.10.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs lorsque le Match est terminé (y compris les Prolongations, le cas échéant).
- 3.11. Au cricket :
- 3.11.1. Les Événements sont considérés complétés lorsque le Match associé à l'Événement est terminé en Temps réglementaire (ou après les Prolongations, le cas échéant).
- 3.11.2. Les Points sont fondés sur les pointages finaux des Receveurs et des Visiteurs lorsque le Match est terminé (y compris les Prolongations, le cas échéant).
- 3.11.3. Si, au terme du Temps réglementaire et des Prolongations, le cas échéant, les Receveurs et les Visiteurs ont obtenu le même nombre de Points, les résultats exacts seront Victoire des Receveurs et Victoire des Visiteurs et les Cotes de l'Événement deviendront 1,00.
- 3.12. Les Résultats des Événements possibles pour un Événement fondés sur le Résultat d'un Match sont les suivants :

	Victoire des Visiteurs+ (Nombre de Points que les Visiteurs doivent obtenir de plus sur les Receveurs pour gagner lorsque le Match est terminé)	Victoire des Visiteurs (Nombre de Points que les Visiteurs doivent obtenir de plus sur les Receveurs pour gagner lorsque le Match est terminé)	Match nul (Nombre de Points obtenus par les Receveurs et les Visiteurs qui se trouvent dans la fourchette préétablie lorsque le Match est terminé)	Victoire des Receveurs (Nombre de Points que les Receveurs doivent obtenir de plus sur les Visiteurs pour gagner lorsque le Match est terminé)	Victoire des Receveurs+ (Nombre de Points que les Receveurs doivent obtenir de plus sur les Visiteurs pour gagner lorsque le Match est terminé)
Baseball (à l'exception des Matches nuls, les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations, le cas échéant)	2 ou plus	1 ou plus	1 (avant toute Prolongation)	1 ou plus	2 ou plus
Hockey (à l'exception des Matches nuls, les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant)	2 ou plus	1 ou plus	0 (avant toute Fusillade)	1 ou plus	2 ou plus
Éliminatoires de hockey (à l'exception des Matches nuls, les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations, le cas échéant)	2 ou plus	1 ou plus	Sans objet	1 ou plus	2 ou plus
Football et football collégial (à l'exception des Matches nuls, les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations, le cas échéant)	8 ou plus	4 ou plus	3 ou moins (avant toute Prolongation)	4 ou plus	8 ou plus
Soccer (les Résultats finaux <u>ne comprennent pas</u> les Prolongations et la Fusillade, le cas échéant)	Sans objet	1 ou plus	0	1 ou plus	Sans objet
Basketball et basketball collégial (à l'exception des Matches nuls, les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations, le cas échéant)	11 ou plus	6 ou plus	5 ou moins (avant toute Prolongation)	6 ou plus	11 ou plus
Cricket (les Résultats finaux <u>comprennent</u> les Prolongations, le cas échéant)	Sans objet	1 ou plus	Sans objet	1 ou plus	Sans objet

3.13. Les Résultats des Événements possibles pour les Événements associés à un Nombre Over/Under sont les suivants :

- 3.13.1. Over;
- 3.13.2. Under.

- 3.14. Lorsque le Résultat d'un Événement sélectionné par un Joueur est considéré comme une égalité (Push) (selon ce qui est déterminé par la Société à sa seule discrétion), les Résultats exacts seront Over et Under et les Cotes de l'Événement deviendront 1,00.
- 3.15. 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 :
- 3.15.1. 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;
- 3.15.2. le Match commence avant l'Heure limite pour miser ou avant que la Société n'ait cessé d'accepter les Mises;
- 3.15.3. les équipes listées pour l'Événement sur la Liste PRO•LINE n'ont pas participé au Match à la date à laquelle il était initialement prévu.
- 3.16. Sans limiter le paragraphe 3.15, 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.
- 3.17. Lorsqu'un Événement sélectionné par un Joueur est considéré incomplet (selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion), les Résultats des Événements pour cet Événement (Victoire des Visiteurs, Victoire des Receveurs, Victoire des Visiteurs+, Victoire des Receveurs+, Match nul, Over et Under) auront des Cotes de 1,00 et seront considérés comme exacts.

4. Lots et structure des lots

- 4.1. Le lot potentiel d'un Billet gagnant est déterminé par la multiplication des Cotes de chaque Résultat de l'Événement exact entre elles afin d'obtenir le Total des Cotes, puis par la multiplication du Total des Cotes avec la Mise applicable. Les lots seront arrondis aux dix (10) cents près. Les chiffres sont arrondis tout au long du calcul (par exemple, lorsque le nombre de cents est de moins de cinq (5), le chiffre est arrondi à la baisse, et lorsque le nombre de cents est de cinq (5) ou plus, le chiffre est arrondi à la hausse). La Société peut arrondir à différents moments lors du calcul afin d'assurer l'intégrité du jeu PRO•LINE. Le calcul par la Société du montant des lots est final, définitif et sans droit d'appel.
- 4.2. 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 PRO•LINE. 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.

5. Limite de l'engagement

- 5.1. Dans tous les cas, le montant du lot qui pourra être gagné avec n'importe quel Billet sera d'un maximum de 600 000 \$ et la Société refusera d'accepter toute Fiche de sélection qui pourrait entraîner un Billet gagnant de plus de 600 000 \$.
- 5.2. 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.
- 5.3. 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 PRO•LINE valides de la journée.

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 4 mars 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 4 mars 2016

Pour toute question concernant PRO•LINE, 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.