



CONDITIONS DE JEU DE LOTERIE PROPS

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

1. Règles

- 1.1. Le jeu de loterie PROPS (« **PROPS** ») est régi par : (i) les présentes *Conditions de jeu de loterie PROPS* (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. PROPS 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 parrainé ni autorisé par eux.
- 1.5. Le jeu de loterie PROPS sera mené séparément et comporte des *Conditions de jeu* distinctes de tous les autres jeux de loterie, offres et promotions administrés 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 PROPS.
- 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 PROPS; et/ou (ii) à ce que le jeu de loterie PROPS 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* :

« **Carte PROPS** » Carte portant un numéro individuel sur laquelle il est possible de Miser, comprenant une liste de jusqu'à seize (16) Événements comprenant des Participants/équipes qui participeront à un Match ou à une série de Matches dans un Sport déterminé et offerte en ligne sur proline.ca et sur les terminaux de loterie des détaillants participants;

« **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);

« **Date et heure de clôture** » Heure assignée à une Carte PROPS par la Société, à sa seule discrétion, après laquelle aucune autre mise ne peut être effectuée pour cette Carte PROPS;

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

« **Liste PROPS** » Programme périodique listant les Cartes PROPS classé par ordre numérique et publié par la Société pour Miser au jeu PROPS.

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

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

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

« **Nombre Over/Under** » Nombre, déterminé par la Société, représentant les Points d'une équipe ou d'un Participant ou le total combiné des Points de chaque équipe pour un Match complété (s'exprimant par un nombre finissant par « .0 » ou par « .5 ») pour chaque Événement de la carte PROPS;

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

« **Numéro de la Carte PROPS** » Numéro identifiant la Carte PROPS qui est actuellement en vente ou qui l'était;

« **Numéro de la Liste PROPS** » Numéro utilisé pour identifier la Liste PROPS offrant actuellement des Cartes PROPS pour Miser au jeu PROPS;

« **Occurrence / Mesure de performance pertinente** » Description selon chaque Sport auquel elle s'applique aux paragraphes 3.6 à 3.8;

« **Over** » Nombre total de Points pour l'Événement supérieur au Nombre Over/Under;

« **Participant** » Athlète participant à un Événement;

« **Période de jeu** » Date ou série de dates pendant lesquelles les Matches figurant sur une Carte PROPS se dérouleront, telle qu'elle apparaît sur les Cartes PROPS offertes en ligne sur proline.ca et sur les terminaux de loterie des détaillants participants;

« **Point** » Unité de mesure : (i) attribuée par la Société, selon les règles et règlements de la ligue ou de l'organisation régissant un Match, à chaque équipe ou Participant en fonction de l'équipe ou du Participant obtenant l'Occurrence/Mesure de performance applicable pendant un 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 final des points de l'Événement complété correspond exactement au Nombre Over/Under.;

« **Sport** » Épreuve sportive (c'est-à-dire le football, le baseball, le hockey) décrite sur la Carte PROPS;

« **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 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** » Nombre total de Points pour l'Événement inférieur au Nombre Over/Under;

3. Participation au jeu

3.1. À sa seule discrétion, la Société rendra disponible au public une Liste PROPS listant les Cartes PROPS comprenant les Événements sur lesquels il est possible de Miser ainsi que les renseignements suivants :

- 3.1.1. le Sport;
- 3.1.2. le Match sur lequel le ou les Événements sont fondés;
- 3.1.3. la date à laquelle le Match est prévu;
- 3.1.4. la ou les équipes et/ou le ou les Participants;
- 3.1.5. le ou les Événements;
- 3.1.6. le Nombre Over/Under de chaque Événement;
- 3.1.7. les Cotes de chaque Événement;
- 3.1.8. tout autre renseignement pertinent, selon ce qui est déterminé par la Société.

3.2. Un Joueur remplit une Fiche de sélection au moyen de la Carte PROPS applicable à laquelle ce dernier veut jouer en indiquant les renseignements suivants aux endroits prévus sur la Fiche de sélection :

- 3.2.1. le Numéro de la Carte PROPS;
- 3.2.2. le nombre d'Événements (3, 4, 5 ou 6 Événements – ou tout autre nombre minimum ou maximum d'Événements indiqué par la Société de temps à autre) sur lequel le Joueur veut effectuer une Mise;
- 3.2.3. « Over » ou « Under » (« O » ou « U ») pour chaque Événement sur lequel le Joueur veut effectuer une Mise;
- 3.2.4. 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. le Numéro de l'Événement, le résultat sélectionné par le Joueur (Over ou Under) et les Cotes associées à chaque 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 maximum possible selon les Événements et les résultats sélectionnés par le Joueur;
- 3.3.7. les numéros de la Liste PROPS et de la Carte PROPS;
- 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 ce qui précède, la Société se réserve le droit, à sa seule discrétion et afin de veiller à l'intégrité du jeu PROPS, 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. Dans un Événement de football :

3.6.1. Mettant en jeu une ou des équipes :

- 3.6.1.1. Un Événement est considéré complété lorsque le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.6.1.2. Une équipe obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.6.1.3. La Mesure de performance pertinente au football consiste en un nombre de verges, un nombre de points ou un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre d'échappés non recouverts), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.
- 3.6.1.4. Tous les Événements incluant la deuxième demie dans un Match doivent être considérés comme incluant les Prolongations, le cas échéant.

3.6.2. Mettant en jeu un ou des Participants :

- 3.6.2.1. Un Événement est considéré complété lorsque : (i) le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant); et (ii) le Participant prend part à au moins un (1) jeu lors du Match, en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant), pour l'équipe à laquelle il est associé, selon ce qui est indiqué sur la Carte PROPS.
- 3.6.2.2. Un Participant obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.6.2.3. La Mesure de performance pertinente au football consiste en un nombre de verges, un nombre de points ou un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de bottés de placement), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.6.2.4. Tous les Événements incluant la deuxième demie dans un Match doivent être considérés comme incluant les Prolongations, le cas échéant.

3.7. Dans un événement de baseball :

3.7.1. Mettant en jeu une ou des équipes :

- 3.7.1.1. Un Événement est considéré complété lorsque le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.7.1.2. Une équipe obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.7.1.3. La Mesure de performance pertinente au baseball consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de retraits sur ballon), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.7.2. Mettant en jeu un ou des Participants :

- 3.7.2.1. Un Événement est considéré complété lorsque : (i) le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant); et (ii) le Participant a une présence au marbre ou au monticule complétée en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant) pour l'équipe à laquelle il est associé, selon ce qui est indiqué sur la Carte PROPS. Une présence au marbre complétée dans le Match est une présence qui se solde soit par le retrait du Participant comme frappeur ou par le fait que le Participant ait atteint, de n'importe laquelle des différentes façons possibles conformément aux règles du baseball, au moins le premier but sans être retiré. Une présence au monticule complétée dans le Match est une présence qui se solde par au moins une balle ou une prise par ce Participant conformément aux règles du baseball.
- 3.7.2.2. Un Participant obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.7.2.3. La Mesure de performance pertinente au baseball consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de buts volés), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.8. Dans un événement de hockey :

3.8.1. Mettant en jeu une ou des équipes :

- 3.8.1.1. Un Événement est considéré complété lorsque le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation ou en Fusillade, le cas échéant).
- 3.8.1.2. Une équipe obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant) – elle n'obtiendra cependant aucun Point pour toute Occurrence / Mesure de performance pertinente en Fusillade.
- 3.8.1.3. La Mesure de performance pertinente au hockey consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de mises en échec), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.8.2. Mettant en jeu un ou des Participants :

- 3.8.2.1. Un Événement est considéré complété lorsque : (i) le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation ou en Fusillade, le cas échéant); et (ii) le Participant a au moins une (1) présence au cours du Match en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant, mais à l'exclusion de la Fusillade) pour l'équipe à laquelle il est associé, selon ce qui est indiqué sur la Carte PROPS.
- 3.8.2.2. Un Participant obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant) – il n'obtiendra cependant aucun Point pour toute Occurrence / Mesure de performance pertinente en Fusillade.
- 3.8.2.3. La Mesure de performance pertinente au hockey consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de minutes de pénalité), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.9. Dans un événement de basketball :

3.9.1. Mettant en jeu une ou des équipes :

- 3.9.1.1. Un Événement est considéré complété lorsque le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.9.1.2. Une équipe obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.9.1.3. La Mesure de performance pertinente au basketball consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre d'interceptions), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.9.2. Mettant en jeu un ou des Participants :

- 3.9.2.1. Un Événement est considéré complété lorsque : (i) le Match auquel l'Événement est associé se termine en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant); et (ii) le Participant enregistre un temps de jeu d'au moins une (1) seconde au cours du Match en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant) pour l'équipe à laquelle il est associé, selon ce qui est indiqué sur la Carte PROPS.
- 3.9.2.2. Un Participant obtiendra un (1) Point pour chaque Occurrence / Mesure de performance pertinente en Temps réglementaire (ou en Prolongation, le cas échéant).
- 3.9.2.3. La Mesure de performance pertinente au basketball consiste en un nombre d'occurrences d'un accomplissement déterminé (tel qu'un nombre de points), selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

3.10. Un événement est considéré incomplet lorsqu'au moins un (1) des critères suivants est satisfait :

- 3.10.1. 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;
- 3.10.2. Le Match commence avant la Date et heure de clôture ou avant que la Société n'ait cessé d'accepter les Mises;
- 3.10.3. La ou les équipes ou le ou les Participants listés pour l'Événement sur la Carte PROPS n'ont pas participé au Match à la date à laquelle il était initialement prévu;
- 3.10.4. Le ou les Participants listés pour l'Événement sur la Carte PROPS n'ont pas participé pour la ou les équipes auxquelles ils étaient associés, selon ce qui est indiqué sur la Carte PROPS.

3.11. Sans limiter le paragraphe 3.9, lorsque deux (2) Matches entre les 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 comprenant l'Événement initialement prévu à cette date, et l'Événement initialement prévu sera considéré incomplet.

3.12. Lorsqu'un Événement sélectionné par un Joueur est considéré incomplet (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.

3.13. Lorsqu'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.

3.14. Lorsqu'un Événement renvoie à un « match » ou un « total », il s'agit du nombre combiné de Points des deux équipes ayant participé au Match.

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 d'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 ou à leur plus proche multiple. 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 PROPS.

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 PROPS.

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 Misé.

5.3. La Société peut, à tout moment et à sa seule discrétion, limiter l'engagement pour les lots à 1 000 000 \$ plus deux fois les ventes de tous les Billets valides pour chaque Carte PROPS.

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} octobre 2015 (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} octobre 2016.

Pour toute question concernant PROPS, 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.