



## CONDITIONS DE JEU DE PROLINE+

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

- 1.0 Règles
- 1.1 PROLINE+ n'est pas nécessairement 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.
- 1.2 Le jeu PROLINE+ est un jeu 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 PROLINE+.
- 1.3 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 : (a) à l'intégrité du jeu PROLINE+; et/ou (b) à ce que le jeu PROLINE+ soit administré conformément à l'interprétation des présentes Conditions de jeu par la Société.
- 2.0 Interprétation
- 2.1 Les intertitres des présentes Conditions de jeu servent uniquement à faciliter la consultation et n'ont aucun effet sur leur interprétation.
- 2.2 Les termes commençant par une majuscule qui figurent dans les présentes Conditions de jeu et qui ne sont pas définis dans les présentes ont les définitions que leur attribue la Convention du joueur. Le singulier comporte le pluriel.
- 2.3 En cas de conflit entre les renseignements figurant sur le Reçu de mise, la Convention du joueur, les directives, les présentes Conditions de jeu et les Règlements, un tel conflit doit être résolu selon l'ordre de priorité suivant :
  - (a) les Règlements;
  - (b) les présentes Conditions de jeu;
  - (c) les directives, le cas échéant;
  - (d) la Convention du joueur;
  - (e) le Reçu de mise.
- 2.4 Les définitions qui suivent s'appliquent aux présentes Conditions de jeu :

« **Annulation si non-partant** » Règle en matière de Règlement selon laquelle la Sélection de participants Non-partants est Nulle.

« **Convention du joueur** » Convention du joueur Conditions d'utilisation d'OLG.ca, telles qu'elles sont amendées ou modifiées de temps à autre par la Société.

« **Cotes combinées** » Cotes offertes pour une Issue formée d'au moins deux (2) Issues dépendantes.

« **Déterminé sans condition** » Situation selon laquelle un Résultat a déjà été déterminé ou la conclusion naturelle du Type de mise dicterait le Résultat.

« **Écart de points** » Nombre (entier ou demi) établi par la Société qui est ajouté, si l'Écart de points est positif, au pointage final d'une Sélection, ou qu'y en est soustrait, si l'Écart de points est négatif, pour déterminer le Résultat du Type de mise à Écart de points. « Écart » a un sens similaire.

« **Encaissement** » Fonction qui permet au Joueur de demander le Règlement d'une Mise avant que les Résultats de tous les Événements faisant partie de leur Mise soient obtenus. Le montant de l'Encaissement dépend des cotes de la ou des Sélections au moment de l'Encaissement ainsi que des circonstances de l'Événement à ce moment. Le montant de l'Encaissement peut être supérieur ou inférieur au montant de la Mise initiale.

« **Événement** » Match, partie, compétition ou Événement spécial comportant au moins deux (2) participants à une date de début Prévue.

« **Fusillade** » Série de tirs effectués par chaque équipe participante afin de déterminer le Résultat de l'Événement après le Temps réglementaire et le Temps supplémentaire, le cas échéant.

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

« **Issue** » Prédiction particulière faisant partie d'un Type de mise sur lequel les Joueurs peuvent Miser. Il peut s'agir de prédictions quant au nombre exact de buts, d'équipes ou de joueurs gagnants, ou de pointage. Des cotes spécifiques sont associées à ces Résultats.

« **Issues dépendantes** » Mise dont le Résultat de une (1) Sélection contribue en tout ou en partie au Résultat d'une autre Sélection, que ce soit lors d'un même Événement ou de plusieurs Événements distincts.

« **Joueur** » Personne (autre qu'une personne qui est ou devient une personne autoexclue ou une Partie apparentée) qui : (a) est admissible à participer au jeu PROLINE+ conformément à la Loi, à la *Loi de 1992 sur la réglementation des jeux* (Ontario) et aux règlements afférents, aux Règlements, aux présentes Conditions de jeu et à la Convention du joueur; et (b) s'est inscrite avec succès et a un Compte du joueur actif sur OLG.ca qui n'est pas suspendu, désactivé, verrouillé ou fermé.

« **Loi** » *Loi de 1999 sur la Société des loteries et des jeux de l'Ontario* telle qu'amendée, modifiée, reformulée, complétée, élargie, repromulguée, remplacée ou suspendue de temps à autre.

« **Mise** » Mise a le sens qui lui est communément attribué. Le verbe « Miser » a un sens similaire.

« **Mise collective** » Terme collectif désignant certaines séries de Mises préétablies. Un forfait Trixie, par exemple, consiste exactement en quatre (4) Mises portant sur trois (3) Sélections (trois Mises combinées de deux sélections et une Mise combinée de trois sélections).

« **Mise combinée** » Type de Mise comportant au moins deux (2) Sélections, chacune desquelles devant être exactes pour obtenir une Mise gagnante.

« **Mises en direct** » Mises sur un événement en cours.

« **Mise Long terme** » Type de mise à long terme non liée uniquement à un match donné, comme le gagnant d'un championnat d'une ligue.

« **Mise simple** » Type de Mise comptant une (1) Sélection; cette Sélection doit être exacte pour que la Mise soit gagnante.

« **Mi-temps** » Période après la fin de la première demie d'un match et avant le début de la deuxième demie de ce match.

« **Non-partant** » Participant sélectionné qui ne participe pas à un Type de mise, sans perturber le déroulement de l'Événement.

« **Nulle** » Sélection qui n'est ni gagnante ni perdante. Les cotes de la Sélection sont remises à 1,00. Si la Sélection fait partie d'une Mise combinée, le nombre de Sélections dans la Mise combinée est réduit d'une Sélection. S'il s'agit d'une Mise simple, le montant de la Mise sera remboursé au Joueur. Le verbe « Annuler » a un sens similaire.

« **Paiement** » Montant d'argent payé au Joueur pour une Mise gagnante.

« **Plus/moins** » Type de mise où le Joueur doit sélectionner si le nombre total de points/buts sera supérieur (plus) ou inférieur (moins) à la Variable établie par la Société.

« **Prévu** » Date et heure auxquelles l'Événement aura lieu.

« **Qui gagnera?** » Type de mise dont le Résultat d'un match comprend, sauf indication contraire, tout Temps supplémentaire ou toute Fusillade.

« **Reçu de mise** » Enregistrement numérique de la Mise confirmée d'un Joueur pouvant être consulté dans la section des Mises ouvertes et/ou réglées du Joueur de la page PROLINE+ sur OLG.ca.

« **Réduction en cas d'égalité des issues (Dead Heat)** » Fraction appliquée pour réduire la valeur d'une Mise en cas de Règle d'égalité des issues. Cela signifie que la valeur de la Mise est multipliée par la fraction suivante : le nombre de rangs gagnants divisé par le nombre d'Issues gagnantes.

« **Règle d'égalité des issues (Dead Heat)** » Résultat pour lequel au moins deux (2) Issues se trouvent à la même position. Ces Mises sont assujetties à la Réduction en cas d'égalité des issues.

« **Règle d'égalité (Push)** » Résultat avec lequel le Joueur ne gagne ni ne perd sa Mise. Avec un Type de mise « Qui gagnera? », la Règle d'égalité s'applique lorsque le Résultat consiste en une égalité mais que cette option n'était pas offerte. Avec un Type de

mise à Écart de points à deux issues, la Règle d'égalité s'applique lorsque le favori (indiqué par « - ») gagne exactement par l'Écart, ou le Non-favori (indiqué par « + ») perd exactement par l'Écart (par exemple, si l'Écart est de -3,0 et que le favori gagne exactement par trois [3] points). Avec un Type de mise Plus/moins à deux issues, la Règle d'égalité s'applique lorsque le nombre total de points correspond exactement à la Variable Plus/moins. En cas de Règle d'égalité, la Sélection sera Nulle.

« **Règlement** » Traitement des Résultats par la Société pour valider une Mise et verser tout Paiement. Le verbe « Régler » a un sens similaire.

« **Règlements** » Règlements adoptés en vertu de la Loi.

« **Résultat** » Issue gagnante d'un Type de mise aux fins de Règlement, selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.

« **Sélection valide quels que soient les participants** » Type de mise pour lequel le Résultat d'une Sélection reste Valable indépendamment des Non-partants et des Sélections possibles qui ne sont pas offertes, le cas échéant.

« **Sélection** » Issue choisie à partir d'un Type de mise et confirmée par le Joueur avant qu'il ne place une Mise.

« **Société** » Société des loteries et des jeux de l'Ontario.

« **Temps réglementaire** » Période de jeu avant tout Temps supplémentaire ou toute Fusillade, le cas échéant.

« **Temps supplémentaire** » Manches, périodes, Temps supplémentaires ou toute autre prolongation pouvant être indiqués par la Société, selon les règles et règlements de la ligue ou de l'organisation régissant l'Événement, à l'exclusion des Fusillades, le cas échéant.

« **Type de mise Spécialité** » A le sens que lui attribue l'alinéa 9.12.1.

« **Type de mise** » Type ou catégorie de Mise spécifique qui englobe les Issues à partir desquels un Joueur peut effectuer des Sélections.

« **Valable** » Mise valide qui sera Régulée conformément au Résultat de l'Événement ou de la Type de mise.

« **Valide** » Mise Valable.

« **Variable** » Valeur donnée à un Type de mise. Il peut s'agir d'une estimation du nombre total de points/buts pour un Type de mise Plus/moins ou de l'Écart de points attribué à une équipe pour un Type de mise à Écart de points.

### 3.0 Comment participer

3.1 PROLINE+ est offert aux personnes qui ont un Compte du joueur OLG.ca, qui ne sont pas inscrites au programme d'Autoexclusion et qui ne sont pas en Pause (comme défini dans la Politique sur le jeu responsable et la Politique sur l'autoexclusion).

### 3.2 Acceptation des Mises

- 3.2.1 La Société peut, à sa seule discrétion, refuser d'accepter des Mises comportant une Sélection quelconque ou limiter le Paiement de toute Mise ou de toute Mise totale.
- 3.2.2 La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion, de limiter le nombre de sélections d'une Mise combinée aux fins de gestion de responsabilité.
- 3.2.3 Les mises PROLINE+ peuvent seulement être placées jusqu'à l'Heure limite pour miser, avant qu'un résultat soit connu, ou avant le point où le Joueur pourrait avoir une idée du résultat de la Mise; le tout selon ce qui est déterminé par la Société, à sa seule discrétion.
- 3.2.4 La Société peut, à sa seule discrétion et sans préavis, modifier ou retirer des Événements, des Types de mise ou des Issues offerts. Sans limiter la généralité de ce qui précède, les cotes de toute Issue sont dynamiques et peuvent être modifiées sans préavis.
- 3.2.5 Toutes les Mises sont définitives. Un Joueur ne peut annuler sa Mise ni obtenir un remboursement s'il a placé et payé sa Mise. Le Joueur ne peut revendre ou céder ses Mises à autrui.
- 3.2.6 Le contrat entre la Société et le Joueur est attesté par les renseignements enregistrés dans le système informatique central, et non par une Sélection, par le message confirmant la Mise ni par le Reçu de mise. Les renseignements enregistrés dans le système informatique central ont préséance dans l'un ou l'autre des cas suivants : (a) en cas de conflit entre les renseignements enregistrés dans le système informatique central et les renseignements figurant sur OLG.ca, le message confirmant la Mise ou le Reçu de mise; ou (b) si des renseignements enregistrés dans le système informatique central ne figurent pas sur OLG.ca, sur le message confirmant la Mise ou sur le Reçu de mise.
- 3.2.7 Le Joueur est tenu de :
- (a) confirmer ses Sélections avant de placer une Mise;
  - (b) s'assurer qu'il détient un Reçu de mise valide, selon le message confirmant la Mise affiché sur son Compte du joueur;
  - (c) s'assurer que les renseignements affichés sur son Compte du joueur (y compris notamment les confirmations d'achat) sont exhaustifs et exacts.
- 3.2.8 La Société n'est aucunement tenue d'informer le Joueur au sujet de l'affichage ou du non-affichage de la confirmation d'une Mise (exacte, inexacte ou autre) sur son Compte du joueur.
- 3.2.9 La Société n'est pas responsable des conflits, des erreurs ou des omissions dans ou entre la confirmation d'une Mise ou le Reçu de mise et se fonde uniquement sur les renseignements enregistrés dans le système informatique central pour déterminer comment les Paiements seront attribués.
- 3.2.10 Un joueur est réputé détenir une Mise PROLINE+ valide si : (a) la Société a reçu un paiement au moment de la confirmation d'une Mise; (b) la Mise est enregistrée dans le système informatique central; et (c) le Joueur respecte la Loi, les Règlements, les présentes Conditions de jeu, les directives et la Convention du joueur.

- 4.0 Réclamations
- 4.1 Avant de payer une Mise gagnante au Joueur, la Société se réserve le droit de s'assurer que la personne réclamant un Paiement est autorisée à recevoir ce Paiement, qu'elle le restera, et qu'elle est associée au Compte du joueur à partir duquel la Mise gagnante a été placée.
- 4.2 Un gagnant est réputé déclarer et garantir à la Société (au moment où le Paiement est versé au gagnant) qu'il : (a) est associé au Compte du joueur à partir duquel la Mise gagnante a été placée; (b) respecte la Loi, les Règlements, les présentes Conditions de jeu, les directives et la Convention du joueur; et (c) est réputé, sur paiement ou réception du Paiement, indemniser la Société, lui donner quittance et la dégager de toute responsabilité en ce qui concerne les demandes de tout type relatives au Paiement, à son calcul et à son attribution (y compris tout impôt sur le revenu et toute autre pénalité et amende connexes). Ces déclarations et garanties survivent à l'attribution du Paiement, et la Société peut, à sa seule discrétion, opérer compensation sur toute portion du Paiement par l'effet d'une telle indemnisation. La Société peut, sans encourir sa responsabilité, se fier uniquement aux renseignements personnels inscrits dans le Compte du joueur pour déterminer que le Joueur a placé la Mise gagnante et qu'il a droit au Paiement.
- 5.0 Dispositions générales
- 5.1 La Société ne fait aucune représentation de quelque nature que ce soit au sujet d'OLG.ca ou du système informatique central utilisé pour exploiter les jeux de PROLINE+ et ne peut être tenue responsable des pertes ou des dommages qu'une personne peut subir à cause du fonctionnement, du fonctionnement partiel ou d'une panne d'OLG.ca ou du système informatique central, ou à cause du défaut de la Société, de ses fournisseurs de jeu en ligne ou d'un des fournisseurs de services de la Société de traiter ou d'enregistrer un achat, de prélever, de recevoir ou d'enregistrer le paiement d'une Mise, d'afficher une confirmation d'achat exacte sur le Compte du joueur de cette personne ou d'effectuer la transaction de toute autre façon.
- 5.2 La Société peut offrir un ou plusieurs jeux de casino ou de loterie en ligne, y compris les jeux de loterie offerts par la Société de la loterie interprovinciale, dans le cadre d'une promotion. Dans un tel cas, la Société doit communiquer les informations de la manière qu'elle détermine.
- 5.3 Si une disposition des présentes Conditions de jeu, des conditions et des explications figurant sur OLG.ca ou de toute autre condition établie par la Société est déclarée nulle ou inapplicable par un tribunal compétent, cette décision affectera uniquement la disposition concernée et n'aura pas pour effet de rendre nulles ou inapplicables les autres dispositions.
- 5.4 Les présentes Conditions de jeu sont régies par les lois de la Province de l'Ontario et les lois fédérales canadiennes applicables, y sont assujetties et doivent être interprétées en conséquence. Les tribunaux de la Province de l'Ontario ont compétence exclusive pour entendre toute action ou toute autre procédure judiciaire fondée sur les présentes Conditions de jeu.
- 6.0 Détails du jeu
- 6.1 Encaissement
- 6.1.1 L'Encaissement peut être offert pour certains Événements et Types de mise, pour les Mises pré-match et pour les Mises en direct sur les Mises simples et les Mises combinées. La Société ne peut garantir que la fonction d'Encaissement sera offerte pour toutes les Mises. Si l'Encaissement est offert pour les Mises pré-match et que la Société ne couvre pas ou cesse de couvrir les Mises en direct de l'Événement, l'Encaissement ne sera pas offert lorsque l'Événement commencera ou que la couverture des Mises en direct par la Société cessera. L'Encaissement ne sera pas offert si un Type de mise est suspendu.
- 6.1.2 La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion : (a) de retirer la fonction d'Encaissement, en totalité ou en partie, pour tout Joueur ou groupe de Joueurs; et (b) de modifier, de suspendre ou de retirer la fonction d'Encaissement (ou toute partie de cette dernière) à tout moment et pour tout Événement, Type de mise, Joueur ou groupe de Joueurs. La Société ne sera pas responsable de l'indisponibilité, pour quelque raison que ce soit, de la fonction d'Encaissement, et les Mises seront Valables telles qu'elles auront été initialement placées pendant une telle période. Toute Mise placée sur de tels Événements ou Types de mise sera Valable telle qu'elle aura été initialement placée.
- 6.1.3 La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler le Règlement d'un Encaissement si la Mise ou un Type de mise a été Régulé par erreur.
- 6.2 Arrondissement
- 6.2.1 Tous les Paiements sont arrondis au cent près.

- 6.3 Mises en direct
- 6.3.1 À moins d'indication contraire, les règles prévues par les présentes Conditions de jeu s'appliquent aussi aux Mises en direct.
- 6.3.2 La Société peut, à sa seule discrétion, fournir des pointages et d'autres statistiques concernant un Événement en cours. Ces renseignements sont uniquement destinés à servir de ressource aux Joueurs et pourraient faire l'objet de délais. La Société n'est pas responsable de l'exactitude de ces renseignements. Les données sont fournies par des sources tierces; il peut donc y avoir des différences entre les renseignements concernant l'Événement affichés et le Règlement. Les règles en matière de Règlement dans les présentes Conditions de jeu demeureront finales.
- 6.3.3 Les Mises placées pendant un Événement seront assujetties à un délai avant d'être acceptées. La Société se réserve le droit de donner à ce délai toute valeur qu'elle juge raisonnable; celle-ci peut être modifiée par la Société à tout moment et sans préavis. Pendant le traitement d'une Mise : (a) si une Sélection est suspendue complètement, la Mise sera refusée; et (b) si les cotes d'une Sélection changent, la Mise sera refusée, et les cotes seront mises à jour et devront être confirmées de nouveau par le Joueur.
- 6.4 Limites de Mises
- 6.4.1 La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion, à tout moment et sans préavis, d'augmenter ou de diminuer la limite des Mises qui seront acceptées pour toute Sélection ou combinaison de Sélections.
- 6.5 Rétention des paiements
- 6.5.1 La Société se réserve le droit de retenir des paiements et de déclarer Nulles des Mises sur un Événement si elle croit, à sa seule discrétion, que l'intégrité de l'Événement pourrait être remise en question.
- 7.0 Règles générales en matière de Règlement
- 7.1 Résultat
- 7.1.1 Sous réserve de la Convention du joueur, le Résultat de chaque Événement sera déterminé à la seule discrétion de la Société. La Société ne reconnaît pas les protêts, les décisions infirmées ni les Résultats modifiés. Après que le Résultat est entré par la Société dans le système informatique central de la Société, il devient final et contraignant, sans droit d'appel.
- 7.2 Règle d'égalité des issues
- 7.2.1 Si une Règle d'égalité des issues est déclarée comme Résultat officiel entre au moins deux Issues d'un Type de mise, la Mise, à moins d'indication contraire, est assujettie à une Réduction en cas d'égalité des issues. Par exemple, une Mise de 30 \$ qu'un golfeur terminera dans les cinq premiers rangs du tableau des meneurs avec des cotes de 4,00 serait Réglée comme suit, selon le scénario :
- (a) Le golfeur partage le 5<sup>e</sup> rang avec un (1) autre joueur. Dans une telle situation, un (1) rang du tableau des meneurs est partagé par deux (2) Issues gagnantes; la valeur initiale de la Mise est donc réduite de moitié (1/2). Après la Réduction en cas d'égalité des issues, la Mise est de 15 \$ avec des cotes de 4,00.
  - (b) Le golfeur partage le 5<sup>e</sup> rang avec deux (2) autres joueurs. Dans une telle situation, un (1) rang du tableau des meneurs est partagé par trois (3) Issues gagnantes; la valeur initiale de la Mise est donc réduite d'un tiers (1/3). Après la Réduction en cas d'égalité des issues, la Mise est de 10 \$ avec des cotes de 4,00.
  - (c) Le golfeur partage le 4<sup>e</sup> rang avec deux (2) autres joueurs. Dans une telle situation, deux (2) rangs du tableau des meneurs (les quatrième et cinquième rangs) sont partagés par trois (3) Issues gagnantes; la valeur initiale de la Mise est donc réduite de deux tiers (2/3). Après la Réduction en cas d'égalité des issues, la Mise est de 20 \$ avec des cotes de 4,00.
- 7.3 Issues dépendantes
- 7.3.1 Les Mises combinées ne sont pas acceptées sur les Issues dépendantes. Cependant, des Cotes combinées s'appliquant à certaines Mises combinées pourraient être offertes (par exemple, qu'une équipe de soccer remporte un match et que plus de 2,5 buts soient marqués pendant ce match).
- 7.3.2 La Société se réserve le droit de Nullifier toute Mise combinée sur des Issues dépendantes acceptée par erreur.

- 7.4 Changement de lieu
- 7.4.1 Si le lieu change et que les équipes désignées comme étant les receveurs et les visiteurs d'un Événement changent, toutes les Mises placées sur l'Événement initial seront Nulles, sauf indication contraire de la Société.
- 7.4.2 Si le lieu change et que les équipes désignées comme étant les receveurs et les visiteurs d'un Événement ne changent pas, toutes les Mises placées sur l'Événement initial seront Valables, sauf indication contraire de la Société.
- 7.5 Événements reportés/abandonnés/incluant un forfait
- 7.5.1 Si un Événement est reporté avant son heure de début initiale et qu'il ne commence pas dans les 36 heures suivant cette heure, toutes les Mises sur les Types de mise liés à ce match seront Nulles, à moins d'indication contraire dans les règles propres au sport en question se trouvant ci-dessous.
- 7.5.2 Si un Événement est abandonné après avoir commencé et qu'il ne reprend pas dans les 36 heures suivant son heure de début initiale, toutes les Mises sur les Types de mise liés à cet Événement seront Nulles, à moins d'indication contraire dans les règles propres au sport en question se trouvant ci-dessous ou qu'un Résultat officiel ne soit déclaré.
- 7.5.3 Les Mises sur tous les Types de mise qui ont été Déterminés sans condition seront Valables. Par exemple, si les Mises Qui marquera le premier touché? ont déjà été Réglées au moment de l'abandon, ces Mises seront Valables.
- 7.5.4 Si le pointage au moment d'un abandon ou d'un forfait signifie que la conclusion naturelle du Type de mise prédétermine le Résultat, le Type de mise sera Réglé selon ce Résultat prédéterminé. Par exemple, un match de tennis est abandonné avec un pointage de 6-4, dont de 3-3 à la deuxième manche. Puisque le nombre minimal de jeux pour une conclusion naturelle est de 19, les Types de mise Plus/moins pour les matchs ayant une variable de 18,5 ou moins seraient Réglés comme étant « Plus ».
- 8.0 Règles générales en matière de Types de mise
- 8.1 Types de mise Impair/pair
- 8.1.1 Pour les Types de mise « Impair/pair », zéro est considéré comme étant pair.
- 8.2 Types de mise fondés sur le temps
- 8.2.1 Aux fins de Règlement, les Types de mise fondés sur le temps sont estimées en fonction de l'horloge, qui commence à 00 h 00 puis augmente, peu importe le sport et le sens de l'horloge de toute autre source. Cela signifie que la première minute du match dure de la seconde 1 à la seconde 59, que la deuxième minute dure de la minute 1 à 1 minute 59 secondes, et ainsi de suite. Par exemple, si une Mise est placée sur le fait que le premier but sera marqué entre les minutes 1 et 5 d'un match de hockey, et que le premier but est marqué à 5 minutes 03 secondes, la Mise sera perdante puisque le but tombe dans la catégorie 6 à 10 minutes.
- 8.3 Mi-temps/Temps réglementaire
- 8.3.1 Le Règlement des Types de mise « Mi-temps/Temps réglementaire » a lieu lorsque le Résultat prédit à la Mi-temps et à la fin du Temps réglementaire se réalise. Le Résultat après le Temps supplémentaire n'est pas pris en compte. Toute autre description spécifique de ce Type de mise sera expliquée dans les règles propres au sport en question se trouvant ci-dessous.
- 8.4 Double chance
- 8.4.1 Une Mise « Double chance » permet au Joueur de couvrir deux (2) des trois (3) Issues possibles d'un Événement au moyen d'une Sélection. Par exemple, une Mise « Équipe 1 – Nul » est gagnante si l'équipe désignée remporte l'Événement ou s'il y a égalité, une Mise « Équipe 1 – Équipe 2 » est gagnante si l'une ou l'autre des équipes désignées remporte l'Événement, et une Mise « Équipe 2 – Nul » est gagnante si l'équipe désignée remporte l'Événement ou s'il y a égalité.

## 8.5 Annulation en cas d'égalité

8.5.1 L'« Annulation en cas d'égalité » est un Type de mise pour lequel l'égalité ne fait pas partie des options de Mise et où le Joueur doit prédire quelle équipe remportera l'Événement en Temps réglementaire. S'il y a égalité, toutes les Mises seront Nulles.

## 8.6 Annulation en cas de victoire d'une équipe

8.6.1 L'« Annulation en cas de victoire d'une équipe » est un Type de mise pour lequel le Joueur a l'option de sélectionner seulement une (1) des équipes prenant part au match en tant qu'équipe gagnante ou d'indiquer que le match se terminera en match nul. Si l'équipe indiquée dans le nom du Type de mise (l'équipe sur laquelle il n'est pas possible de Miser) gagne, toutes les Mises seront Nulles. Dans un match opposant Liverpool à Chelsea, par exemple, si un Type de mise est intitulé « Annulation en cas de victoire – Liverpool », les Issues offertes comme choix seront « Chelsea » et « Nul ». Si Liverpool gagne le match, toutes les Mises seront Nulles.

## 8.7 Équipe gagnera les deux demies

8.7.1 L'« Équipe gagnera les deux demies » est un Type de mise avec lequel le Joueur Mise que la même équipe gagnera à la fois la première et la seconde demies. Si, par exemple, le pointage d'un match entre Dallas et Buffalo était de 10-0 à la Mi-temps et que le pointage final à la fin du match était de 10-7, une mise sur « Dallas gagnera les deux demies » serait perdante, car Buffalo a gagné la seconde demie 7-0.

## 8.8 Qui arrivera à X en premier?

8.8.1 Avec une Mise « Qui arrivera à X en premier? », le Joueur prédit quelle Issue atteindra la valeur désignée en premier. Par exemple, avec un Type de mise « Qui arrivera à 20 en premier? » au basketball, la première équipe à obtenir 20 points gagnera.

## 8.9 Marge gagnante

8.9.1 Avec un Type de mise « Marge gagnante », le Joueur doit prédire la marge exacte par laquelle sa Sélection l'emportera. Par exemple, si la Sélection est que Los Angeles gagnera par une marge de 6 à 10 points, Los Angeles ne peut gagner que par une marge de 6 à 10 points. Si elle remporte le match par une marge de cinq (5) points ou moins, de 11 points ou plus, perd ou est à égalité avec son adversaire, la Sélection sera perdante.

## 8.10 Handicaps et totaux asiatiques

8.10.1 En ce qui concerne les Types de mise « Handicap asiatique » et « Total asiatique », il est possible, selon la Sélection de la Mise et le Résultat, de gagner ou perdre le total de la Mise ou la moitié de la Mise. La Règle d'égalité peut aussi s'appliquer au complet ou à moitié. Le tableau ci-dessous donne des exemples des types de Variables offertes et de leur Règlement.

| Sélection | Handicap asiatique<br>Buts/points (simples ou demies) | Résultat                           | Paiement               |
|-----------|---|------------------------------------|------------------------|
| Équipe A  | 0   | Gain                               | Gain                   |
|           |   | Égalité                            | Règle d'égalité (Push) |
|           |   | Perte                              | Perte                  |
| Équipe B  | 0   | Gain                               | Gain                   |
|           |   | Égalité                            | Règle d'égalité (Push) |
|           |   | Perte                              | Perte                  |
| Équipe A  | -0,5  | Gain                               | Gain                   |
|           |   | Égalité ou Perte                   | Perte                  |
| Équipe B  | +0,5  | Gain ou Égalité                    | Gain                   |
|           |   | Perte                              | Perte                  |
| Équipe A  | -1  | Gain par au moins<br>2 buts/points | Gain                   |
|           |   | Gain par 1 but/point               | Règle d'égalité (Push) |
|           |   | Égalité ou Perte                   | Perte                  |

|                  |  |                                  |  |
|------------------|--|----------------------------------|--|
| Équipe B         | +1   | Gain ou Égalité                  | Gain   |
|                  |  | Perte par 1 but/point            | Règle d'égalité (Push)                       |
|                  |  | Perte par au moins 2 buts/points | Perte  |
| <b>Sélection</b> | <b>Handicap asiatique<br/>Buts/points (quarts)</b> | <b>Résultat</b>                  | <b>Paiement</b>                              |
| Équipe A         | 0 et -0,5 (-0,25)                                  | Gain                             | Gain   |
|                  |  | Égalité                          | Moitié Perte / moitié Règle d'égalité (Push) |
|                  |  | Perte                            | Perte  |
| Équipe B         | 0 et +0,5 (+0,25)                                  | Gain                             | Gain   |
|                  |  | Égalité                          | Moitié Gain / moitié Règle d'égalité (Push)  |
|                  |  | Perte                            | Perte  |
| Équipe A         | -0,5 et -1 (-0,75)                                 | Gain par au moins 2 buts/points  | Gain   |
|                  |  | Gain par 1 but/point             | Moitié Gain / moitié Règle d'égalité (Push)  |
|                  |  | Égalité ou Perte                 | Perte  |
| Équipe B         | +0,5 et +1 (+0,75)                                 | Gain ou Égalité                  | Gain   |
|                  |  | Perte par 1 but/point            | Moitié Perte / moitié Règle d'égalité (Push) |
|                  |  | Perte par au moins 2 buts/points | Perte  |
| Équipe A         | -1 et -1,5 (-1,25)                                 | Gain par au moins 2 buts/points  | Gain   |
|                  |  | Gain par 1 but/point             | Moitié Perte / moitié Règle d'égalité (Push) |
|                  |  | Égalité ou Perte                 | Perte  |
| Équipe B         | +1 et +1,5 (+1,25)                                 | Gain ou Égalité                  | Gain   |
|                  |  | Perte par 1 but/point            | Moitié Gain / moitié Règle d'égalité (Push)  |
|                  |  | Perte par au moins 2 buts/points | Perte  |

8.11

## 8.12 Types de mise Long terme

- 8.12.1 Les règles suivantes s'appliquant aux « Types de mise Long terme » sont génériques et Valables pour tous les sports, à moins qu'elles soient supplantées par d'autres règles s'appliquant aux « Types de mise Long terme » propres au sport en question se trouvant ci-dessous.
- 8.12.2 Les Mises comprennent les éliminatoires et tout autre jeu décisif officiel, le cas échéant et à moins d'indication contraire.
- 8.12.3 Le Règlement d'Annulation si non-partant s'appliquera aux Non-partants. Si un participant faisant partie d'une Sélection participe de quelque manière que ce soit à l'Événement, la Sélection est Valable.
- 8.12.4 Toutes les Mises sont Valables peu importe si la durée ou le format de la saison, le nom des équipes ou l'emplacement des équipes ont changé, à moins d'indication contraire et tant qu'un Résultat officiel est déclaré.
- 8.12.5 Les « Types de mise Long terme » sur le nombre Plus/moins de matchs remportés en une saison sont Réglés seulement en fonction des matchs de la saison régulière. Les éliminatoires ne comptent pas. Voir les règles propres au sport en question se trouvant ci-dessous pour les exigences en matière de nombre minimal de matchs joués.
- 8.12.6 Toute pénalité touchant les points d'une équipe à tout moment avant la fin de la saison Prévues est incluse aux fins de Règlement, conformément aux règles et règlements de la ligue ou de l'organisme régissant les Événements. Toute autre rétrogradation ou déduction de points subséquente au dernier match de la saison/compétition ne comptera pas, sauf indication contraire de la Société, à sa seule discrétion.

## 9.0 Règles en matière de Règlement par sport

### 9.1 Baseball

- 9.1.1 Si un match de baseball ne commence pas à sa date de début Prévues (heure locale), toutes les Mises liées à ce match seront Nulles.
- 9.1.2 Si un match de baseball est interrompu, le match doit reprendre dans les 72 heures suivant l'heure de l'interruption pour que toutes les Mises soient Valables. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 9.1.3 S'il y a abandon après le début du match, ce qui suit s'applique au Type de mise « Qui gagnera? » : (a) un match doit durer cinq (5) manches complètes (ou quatre (4) manches et demie si l'équipe des receveurs est en voie de gagner et que le match est abandonné en fin de la 5<sup>e</sup> manche) pour que les Mises soient Valables; et (b) si l'abandon a lieu après que cinq (5) manches complètes ont été jouées, toutes les Mises sur le Type de mise « Qui gagnera? » sont réglées en fonction du pointage à la fin de la dernière manche complète jouée, à moins que l'équipe des receveurs soit en voie de gagner; dans un tel cas, le Résultat sera déterminé par le Résultat officiel du match. Tout autre Type de mise indéterminé sera Nul à l'exception des Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 9.1.4 Pour que les Mises sur les Types de mise Plus/moins, à « Écart de points (baseball) » ou sur la performance d'un joueur soient Valables, le match doit durer neuf (9) manches (complètes) (huit [8] manches et demie si l'équipe des receveurs est en voie de gagner). Si un match est abandonné, un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 9.1.5 Le nombre spécifié de manches doivent être jouées au complet pour que les Mises sur les Types de mise déterminant le gagnant des 5 premières manches ou des 7 premières manches soient Valables, à moins que l'équipe des receveurs soit en voie de gagner et que la dernière partie de la manche ne changerait pas le Résultat. Tout autre Type de mise indéterminé sera Nul.
- 9.1.6 Tous les Types de mise sont réglés en tenant compte de toute manche supplémentaire, à l'exception des Types de mise « Les 5 premières manches » et « Les 7 premières manches », et de tout autre Type de mise touchant des manches données.
- 9.1.7 Si le Résultat final consiste en une égalité, lorsque les règles de la ligue le permettent, les Mises sur « Qui gagnera? » seront Nulles. Les Mises sur tous les autres Types de mise liés aux Résultats finaux seront réglées conformément au pointage officiel enregistré par la ligue. Pour ce qui est des Mises sur un Type de mise touchant des manches données, ces manches doivent être jouées au complet pour que les Mises soient Valables, à moins que leur issue ait déjà été déterminée.
- 9.1.8 Pour que les Mises sur un Type de mise Plus/moins touchant le nombre de matchs de la saison régulière remportés par une équipe soient Valables, au moins 97 % des matchs Prévus doivent être joués. Par exemple, si 162 matchs sont prévus, au moins 158 matchs doivent être joués.

- 9.1.9 Pour que les Mises sur un Type de mise sur la performance d'un joueur soient Valables, le joueur doit faire partie de la formation partante. Pour que les Mises sur un Type de mise sur un lanceur soient Valables, le joueur doit aussi lancer au moins une balle. Pour que les Mises sur un Type de mise sur un frappeur soient Valables, le joueur doit également se présenter au moins une fois au bâton. Si un de ces critères applicables n'est pas respecté, toutes les Mises sur le Type de mise applicable seront Nulles.
- 9.1.10 Les Mises sur un Type de mise sur le nombre total de buts sont calculées en additionnant tous les coups sûrs d'un joueur lors d'un Événement selon le pointage suivant : (a) simple = 1 but; (b) double = 2 buts; (c) triple = 3 buts; et (d) coup de circuit = 4 buts.

## 9.2 Basketball

- 9.2.1 Si un match est abandonné alors qu'il reste cinq (5) minutes ou moins au Temps réglementaire, toutes les Mises sur des Types de mise liés aux Résultats du match complet seront Valables et Régérées comme si le pointage actuel au moment de l'abandon était le pointage final. Si un match est abandonné avant ce moment, toutes les Mises seront Nulles. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition. Par exemple, les Mises sur « Qui gagnera le 1<sup>er</sup> quart? » seront Valables si le premier quart a été joué au complet.
- 9.2.2 Le Temps supplémentaire compte pour tous les Types de mise, sauf indication contraire ou si le Type de mise touche un quart ou une demie donné du match.
- 9.2.3 Pour que les Mises placées sur les Types de mise touchant les quarts et les demies soient Valables, la période doit avoir été jouée au complet, à moins que le Résultat soit déjà déterminé. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 9.2.4 Le Résultat des Types de mise touchant le dernier point est établi en fonction de l'équipe qui marque le dernier point du match. Le Temps supplémentaire et les lancers francs comptent.
- 9.2.5 S'il y a égalité à la fin du Temps réglementaire, l'issue « Oui » sera Régérée comme étant gagnante du Type de mise « Y aura-t-il une prolongation? », peu importe s'il y a Temps supplémentaire ou non.
- 9.2.6 Pour que les Mises sur un Type de mise Plus/moins touchant le nombre de matchs de la saison régulière de la NBA remportés par une équipe soient Valables, au moins 97 % des matchs Prévus doivent être joués. Par exemple, si 82 matchs de basketball sont prévus, au moins 80 matchs doivent être joués.
- 9.2.7 Pour que les Mises sur un Type de mise sur la performance d'un joueur soient Valables, le joueur doit faire au moins une apparition officielle sur le terrain durant le match, selon le sommaire, sinon toutes les Mises sur le Type de mise applicable seront Nulles.
- 9.2.8 Dans le cas du Type de mise « double-double », le joueur doit enregistrer au moins dix (10) unités dans deux (2) des catégories statistiques suivantes : (a) points; (b) passes décisives; (c) rebonds; (d) contres; et (e) interceptions. Dans le cas du Type de mise « triple-double », un joueur doit enregistrer au moins dix (10) unités dans trois (3) de ces catégories statistiques.

### 9.3 Boxe

- 9.3.1 Le combat commence officiellement lorsque la cloche sonne pour annoncer le début de la première ronde. Toutes les Mises seront Régérées conformément au Résultat officiel déclaré par l'organisme régissant l'Événement immédiatement après la fin du combat. Toute contestation ou modification subséquente du Résultat ne sera pas prise en compte aux fins de Règlement, sauf indication contraire de la Société, à sa seule discrétion.
- 9.3.2 Si un (1) des concurrents est remplacé par un substitut, les Mises sur le combat initial seront Nulles.
- 9.3.3 Si le nombre Prévu de rondes change, les Mises fondées sur le nombre de rondes ou touchant une ronde donnée seront Nulles, mais toutes les autres Mises seront Valables.
- 9.3.4 Si un combat est arrêté avant que le nombre Prévu de rondes aient eu lieu au complet ou si un boxeur est disqualifié, les Mises seront Régérées en fonction de la ronde pendant laquelle le combat a été arrêté. Si les points décisifs ont été attribués avant que le nombre Prévu de rondes aient eu lieu au complet, les Mises seront Régérées en fonction de la ronde pendant laquelle le combat a été arrêté. Si un boxeur se retire ou est disqualifié entre deux rondes ou si un boxeur ne répond pas au son de la cloche d'une ronde, les Mises seront Régérées en fonction de la ronde précédente. Si un combat est déclaré « sans décision », toutes les Mises seront Nulles, à l'exception des Types de mise dont l'Issue a été Déterminée sans condition.
- 9.3.5 Les Mises sur qui gagnera avec un nombre de points donné seront Régérées comme gagnantes seulement si toutes les rondes Prévuées ont eu lieu au complet.

### 10.0 Cricket

- 10.1.1 Toutes les Mises sur des Types de mise pour un Événement seront Nulles si l'Événement est officiellement déclaré comme n'ayant aucun résultat. Si un Événement est complété et qu'il n'est pas déclaré comme n'ayant aucun résultat (y compris, notamment, dans les situations où le résultat de l'Événement complété est déterminé par la méthode Duckworth-Lewis, où lorsque le nombre prévu de séries d'un match est réduit), les Types de mise liés à cet Événement seront Régérés conformément au règlement officiel de la compétition établi par l'organisme régissant l'Événement.
- 10.1.2 Toutes les Mises sur le Type de mise « Qui gagnera? (3 issues) » seront Nulles si le résultat de l'Événement est déclaré être une égalité conformément au règlement officiel établi par l'organisme régissant l'Événement.
- 10.1.3 Un Résultat lié au Type de mise touchant les points pendant une manche est déterminé par le nombre total de points marqués par une équipe pendant une manche donnée. Dans les matchs à séries limitées, à moins qu'un Résultat ait été Déterminé sans condition, les Mises liées au Type de mise touchant les points pendant une manche seront Nulles si le nombre de séries du match initialement prévu est réduit. Dans les matchs de test, les mises sur les points pendant une manche seront Valables peu importe la durée des manches.

### 10.2 Jeu de fléchettes

- 10.2.1 Si aucune fléchette n'est lancée dans un match, toutes les Mises liées à ce match seront Nulles.
- 10.2.2 Si au moins une fléchette est lancée dans un match, mais que le match n'est pas terminé, le joueur passant à la ronde suivante de la compétition (ou le gagnant d'un tournoi dans le cas d'une finale) sera considéré comme étant le gagnant du match aux fins de Règlement de tous les Types de mise sur le gagnant du match, et les Mises sur tous les autres Types de mise liés au match seront Nulles.
- 10.2.3 Si le format d'un match est modifié (par exemple, si le nombre de manches ou de jeux est modifié), toutes les Mises liées à ce match seront alors Nulles.

### 10.3 Football

- 10.3.1 Tous les Types de mise tiennent compte du Temps supplémentaire, sauf indication contraire ou s'ils touchent un quart ou une demie donné du match.
- 10.3.2 Si un match est abandonné alors qu'il reste cinq (5) minutes ou moins au Temps réglementaire, toutes les Mises sur des Types de mise liés aux Résultats du match complet seront Valables et Régliées comme si le pointage actuel était le pointage final. Si un match est abandonné avant ce moment, toutes les Mises seront Nulles. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition. Par exemple, les Mises sur « Qui marquera le premier touché » seront Valables si un touché a été marqué.
- 10.3.3 Pour que les Mises placées sur les Types de mise touchant les quarts et les demies soient Valables, la période doit avoir été jouée au complet, à moins que le Résultat soit déjà déterminé. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 10.3.4 Pour les Mises placées sur les Types de mise « Marqueur du touché », si un touché est marqué par une unité spéciale ou une formation de défense d'une équipe, le Résultat sera « Touché par une unité spéciale ou par la défense », peu importe si le joueur qui marque se trouve ou non dans la liste des Issues. Si un touché est marqué par une formation d'attaque d'une équipe et que le joueur ayant marqué se trouve dans la liste des Issues, ce joueur sera le Résultat. Si le joueur ayant marqué ne se trouve pas dans la liste des Issues, le Résultat sera « Marqué par tout autre attaquant ».
- 10.3.5 Les Types de mise « Issue de l'offensive » comporte quatre options : touché, placement, touché de sûreté et pointage vierge. Les touchés défensifs, c'est-à-dire lorsque le ballon est transféré par l'équipe offensive et retourné à l'équipe défensive pour un touché dans le même jeu, seront Régliés comme étant un pointage vierge.
- 10.3.6 Pour que les Mises sur un Type de mise Plus/moins touchant le nombre de matchs de la saison régulière remportés par une équipe soient Valables, tous les matchs prévus doivent être joués.
- 10.3.7 Pour que les Mises sur un Type de mise sur la performance d'un joueur (y compris le Type de mise « Marqueur du touché ») soient Valables, le joueur doit effectuer au moins une (1) remise, sinon les Mises sur ce Type de marché seront Nulles.

## 10.4 Golf

- 10.4.1 Les Mises sur le Type de mise sur le gagnant du tournoi seront Réglées selon le joueur déclaré gagnant par l'organisme régissant le tournoi. Toute éliminatoire jouée compte. Toute disqualification ou modification du Résultat subséquente à la déclaration du gagnant ne sera pas prise en compte aux fins de Règlement.
- 10.4.2 Toutes les Mises seront Réglées selon le Résultat officiel, peu importe si le nombre de rondes jouées est réduit, par exemple si moins de rondes sont jouées en raison du mauvais temps.
- 10.4.3 Si un tournoi est abandonné et qu'aucun Résultat officiel n'est déclaré, toutes les Mises seront Nulles.
- 10.4.4 Si une ronde est abandonnée puis recommencée avec les pointages remis à zéro, toutes les Mises placées avant le début de cette ronde abandonnée seront Valables une fois la ronde recommencée. Toutes les Mises placées pendant que la ronde est abandonnée seront Nulles, à l'exception des Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition. Si un joueur se retire avant d'avoir frappé le coup de départ lors d'un tournoi, ce joueur sera Non-partant, et les Mises sur ce joueur seront Nulles. Si un joueur se retire à tout moment après avoir frappé le coup de départ lors d'un tournoi, toutes les Mises sur ce joueur seront Valables.
- 10.4.5 Si un joueur visé par un Type de mise sur un jumelage lors d'un tournoi, sur un match à deux ou sur un match à trois ne frappe pas le coup de départ, toutes les Mises sur ce Type de mise seront Nulles. Une fois qu'un joueur a frappé un coup dans une partie, il sera considéré comme ayant participé à cette partie ou à ce tournoi, et toutes les Mises sur le Type de mise applicable seront Valables.
- 10.4.6 Pour les Types de mise sur un jumelage lors d'un tournoi, en ce qui a trait aux jumelages de deux joueurs pour un même tournoi :
- (a) si les deux joueurs se qualifient et jouent les quatre parties du tournoi au complet ou qu'ils ne se qualifient pas et ne jouent que deux parties du tournoi, le joueur ayant le meilleur pointage sera le Résultat;
  - (b) si un joueur est disqualifié ou se retire du tournoi à n'importe quel moment et que l'autre joueur n'est pas disqualifié et ne se retire pas du tournoi, cet autre joueur sera le Résultat, quel que soit son pointage final;
  - (c) si un joueur se qualifie et que l'autre joueur ne se qualifie pas, le joueur qui s'est qualifié sera le Résultat quel que soit son pointage final et peu importe s'il est disqualifié ou qu'il se retire du tournoi pendant la troisième ou la quatrième partie;
  - (d) si les deux joueurs se qualifient ou ne se qualifient pas et qu'ils sont tous les deux disqualifiés ou qu'ils se retirent tous les deux du tournoi, le joueur qui est disqualifié ou qui se retire en dernier sera le Résultat.
- 10.4.7 L'Issue exacte dans un Type de mise sur un match à deux ou sur un match à trois sera le joueur dans le jumelage ou le groupe dont le pointage est le plus bas lors de la partie donnée. Tout trou joué par le jumelage ou le groupe en plus de la partie ne compte pas aux fins de Règlement.
- 10.4.8 Si un jumelage de deux joueurs ou un groupe de trois joueurs est modifié, toutes les Mises sur le Type de mise sur un match à deux ou sur un match à trois seront alors Valables selon le jumelage ou le groupe initial, suivant le cas.
- 10.4.9 Tous les Résultats liés aux Types de mise sur un jumelage lors d'un tournoi, sur un match à deux et sur un match à trois sont définitifs aux fins de Règlement une fois qu'un joueur a terminé sa partie ou son tournoi, suivant le cas, et signé sa carte de golf. La disqualification ultérieure d'un joueur n'influera pas sur le Règlement lié à ces Types de mise.
- 10.4.10 Si deux (2) joueurs ou plus sont à égalité pour le pointage le plus bas dans un Type de mise sur un match à trois, une Réduction en cas d'égalité des issues s'appliquera.
- 10.4.11 Si deux (2) joueurs ou plus sont à égalité pour le pointage le plus bas dans un Type de mise sur un match à deux, l'égalité sera l'Issue exacte.
- 10.4.12 Dans le cas d'un Type de mise dont l'Issue est qu'un joueur terminera dans, par exemple, les cinq premiers rangs, les huit premiers rangs ou les dix premiers rangs, une Réduction en cas d'égalité des issues s'appliquera.

## 10.5 Hockey

- 10.5.1 Tous les Types de mise tiennent compte de tout Temps supplémentaire et de toute Fusillade, sauf indication contraire.
- 10.5.2 Si un match est abandonné alors qu'il reste cinq (5) minutes ou moins au Temps réglementaire, toutes les Mises sur des Types de mise liés aux Résultats du match complet seront Valables et Régliées comme si le pointage actuel au moment de l'abandon était le pointage final. Si un match est abandonné avant ce moment, toutes les Mises seront Nulles, à l'exception des Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition. Par exemple, les Mises sur le gagnant de la première période seront Valables si la première période a été jouée au complet.
- 10.5.3 Les buts d'une période ne s'appliquent qu'à cette période, et la période doit être jouée au complet.
- 10.5.4 Pour que les Mises placées sur les Types de mise touchant une période donnée soient Valables, la période doit avoir été jouée au complet, à moins que le Résultat soit déjà déterminé. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 10.5.5 Si au moins deux (2) Sélections sont à égalité comme étant gagnantes du Type de mise « Période comptant le plus de buts », toutes les Mises sur ce Type de mise seront Nulles. Ce Type de mise ne compte pas le Temps supplémentaire joué.
- 10.5.6 En cas de Fusillade, un (1) but est attribué à l'équipe gagnante. Cela compte pour tous les Types de mise applicables.
- 10.5.7 Pour que les Mises sur un Type de mise Plus/moins touchant le nombre de matchs de la saison régulière de la NHL remportés par une équipe soient Valables, au moins 97 % des matchs Prévus doivent être joués. Par exemple, si 82 matchs de hockey sont prévus, au moins 80 matchs doivent être joués.
- 10.5.8 Pour que les Mises sur un Type de mise sur la performance d'un joueur soient Valables, le joueur doit faire au moins une apparition officielle sur la glace durant le match, selon le sommaire du match, sinon toutes les Mises sur ce Type de mise seront Nulles.
- 10.5.9 Dans le cas d'un Type de mise sur le nombre de buts d'un joueur, seuls les buts marqués durant le Temps réglementaire et, le cas échéant, le Temps supplémentaire comptent aux fins de Règlement, à moins qu'un Type de mise sur le nombre de buts d'un joueur n'indique que les buts marqués durant une Fusillade comptent aux fins de Règlement.

## 10.6 Arts martiaux mixtes (AMM)

- 10.6.1 Le combat commence officiellement lorsque la cloche sonne pour annoncer le début de la première ronde. Toutes les Mises seront Régliées conformément au Résultat officiel déclaré par l'organisme régissant l'Événement immédiatement après la fin du combat. Toute contestation ou modification subséquente du Résultat ne sera pas prise en compte aux fins de Règlement.
- 10.6.2 Si un (1) des concurrents est remplacé par un substitut, les Mises sur le combat initial seront Nulles.
- 10.6.3 Si le nombre Prévu de rondes change, les Mises fondées sur le nombre de rondes ou touchant une ronde donnée seront Nulles, mais toutes les autres Mises seront Valables.
- 10.6.4 Si un combat est déclaré « sans décision », toutes les Mises seront Nulles, à l'exception des Sélections dont l'Issue a été Déterminée sans condition.
- 10.6.5 Si une égalité est déclarée pour le combat, les Types de mise « Qui gagnera le combat (deux issues) » et « Méthode de victoire » seront Régliés comme étant Nuls.
- 10.6.6 Si un batailleur ne répond pas au son de la cloche de la prochaine ronde ou est disqualifié entre deux rondes, les Mises seront Régliées en fonction du concurrent ayant gagné la ronde précédente.

## 10.7 Sports motorisés

- 10.7.1 Les Mises sur tout pilote qui ne commence pas le tour de chauffe précédant une course seront Régliées comme étant Nulles. Si un pilote ne termine pas la course après avoir commencé le tour de chauffe, toutes les Mises sur ce pilote seront Valables.
- 10.7.2 Si une course est abandonnée et qu'aucun Résultat officiel n'est déclaré par l'organisme régissant la course, toutes les Mises sur cette course seront Nulles.
- 10.7.3 Les Résultats annoncés au moment de la présentation du podium seront définitifs. Les pénalités liées à la course appliquées et incluses dans le Résultat au moment du podium sont définitives. Les pénalités appliquées ultérieurement ne seront pas prises en compte.

## 10.8 Rugby à XV et rugby à XIII

- 10.8.1 Toutes les Mises sur tous les Types de mise sont Réglées en fonction du Temps réglementaire, à l'exception des Mises sur le Type de mise Temps supplémentaire (auquel cas le Temps supplémentaire influe sur le Règlement).
- 10.8.2 Aux fins de Règlement, les Résultats des Types de mise Temps supplémentaire ne seront fondés que sur le jeu durant le Temps supplémentaire et ne seront pas touchés par les Fusillades.

## 10.9 Snooker

- 10.9.1 Un match de snooker commence lors de la casse de la manche initiale, même si les billes sont replacées dans le triangle par la suite durant la manche initiale. Toute manche abandonnée en raison de l'arrivée en retard d'un joueur compte pour le Règlement des Mises sur les Types de mise sur le pointage exact.
- 10.9.2 Si un joueur ne peut commencer un tournoi ou un match, toutes les Mises liées à ce joueur, ou les matchs auxquels il devait précédemment participer, seront Nulles.
- 10.9.3 Si les billes sont replacées dans le triangle, les Mises placées avant le début de la manche seront Valables pour tout Type de mise pour lequel un Résultat n'a pas été Déterminé sans condition et seront Réglées une fois que le Résultat aura été déterminé.
- 10.9.4 Si les billes sont replacées dans le triangle lors d'une manche, les points déjà marqués pendant cette manche ne sont pas transférés aux manches subséquentes. Les Mises placées après la casse de la manche mais avant que les billes ne soient replacées dans le triangle seront Nulles.
- 10.9.5 Dans le cas des Types de mise sur le pointage exact et sur le pointage total des manches, si un match est terminé sans qu'un joueur n'ait gagné suffisamment de manches pour remporter le match selon le nombre de manches prévues (par exemple, en raison du retrait ou de la disqualification d'un joueur durant un match), toutes les Mises placées sur ces Types de mise seront alors Nulles, à moins que le Résultat applicable ait été Déterminé sans condition.
- 10.9.6 Si un joueur se retire ou est disqualifié après le début d'un match, le joueur passant à la ronde suivante sera considéré comme étant le gagnant du match pour le Règlement des Mises sur le Type de mise sur le Résultat du match, et les Mises sur tous les autres Types de mise liés au snooker seront Nulles.

## 10.10 Soccer

- 10.10.1 Toutes les Mises sur le soccer seront Régliées en fonction du pointage lors du coup de sifflet final à la fin du Temps réglementaire. Cela désigne la période de jeu après le temps régulier (90 minutes, habituellement) et tout temps ajouté par l'arbitre pour toute blessure ou autre arrêt de jeu, mais ne comprend pas tout Temps supplémentaire Prévu ni toute Fusillade, le cas échéant. Le Temps supplémentaire désigne la période de jeu qui a lieu après le Temps réglementaire, mais qui ne comprend pas la Fusillade. Dans les matchs où il y aura une Fusillade ou du Temps supplémentaire, toutes les Mises seront Régliées en fonction du pointage à la fin du Temps réglementaire, à moins d'indication contraire.
- 10.10.2 Toute modification du format d'un Événement qui entraîne des changements importants aux conditions des Mises placées sur la base des conditions normales pourrait rendre Nulles ces Mises. Par exemple, les Types de mise liés à la 1<sup>re</sup> et à la 2<sup>e</sup> demies sont Nuls si le match est joué dans un format non standard, par exemple en trois (3) périodes. Si un match devrait avoir un temps régulier de 90 minutes divisé en deux demies, mais qu'il est joué en deux (2) demies de 40 minutes, toutes les Mises seront Valables. Si le temps régulier de la période de jeu est de moins de 80 minutes, toutes les Mises seront Nulles.
- 10.10.3 Dans les situations où au moins 90 % du temps du match Prévu a été joué et où l'arbitre met fin au match avant que le temps alloué ne se soit écoulé, le pointage à ce moment sera utilisé aux fins de Règlement. Si un match est abandonné avant ce moment, toutes les Mises seront Nulles. Un Règlement aura lieu pour les Types de mise dont un Résultat a été Déterminé sans condition.
- 10.10.4 Les buts contre son camp sont ignorés pour le Règlement de toutes les Mises sur les marqueurs de buts.
- 10.10.5 Les Mises sur un joueur qui n'entre pas sur le terrain seront Nulles.
- 10.10.6 Pour les Types de mise touchant qui marquera en premier, toutes les Mises sur un joueur qui ne participe pas au match ou qui remplace un autre joueur après que le premier but est marqué seront Nulles. Si un match est abandonné avant que le premier but ne soit marqué, toutes les Mises seront nulles. Cela comprend toute Issue où il n'y a aucun marqueur de but. Si le seul but marqué avant la fin du Temps réglementaire est un but contre son camp, il sera considéré qu'il n'y a eu aucun marqueur de but pour cette Issue.
- 10.10.7 Pour le Type de mise touchant qui marquera en dernier, toutes les Mises sur un joueur sont Valables tant que ce joueur entre sur le terrain, peu importe s'il était sur le terrain au moment où le dernier but a été marqué.
- 10.10.8 Pour tout Type de mise touchant un marqueur de but donné, toutes les Mises sur un joueur sont Valables tant que ce joueur entre sur le terrain.
- 10.10.9 S'il y a incertitude quant au joueur ayant marqué un but, les règles et règlements de la ligue ou de l'organisme régissant l'Événement sont utilisés si possible. Si un marqueur de but change pendant le match, toutes les Mises feront l'objet d'un nouveau règlement. Les Mises telles que celles sur « Qui marquera deux buts ou plus? » ou « Qui réalisera un tour de chapeau? » placées après le but en question et avant le nouveau règlement seront Nulles.
- 10.10.10 Si l'arbitre assistant vidéo (AAV) est utilisé pendant un match de soccer, la Société se réserve le droit : (a) de corriger tout Règlement dont une décision a été infirmée par l'AAV après qu'un Règlement ait déjà eu lieu; et/ou (b) de Nullifier toute Mise placée entre le moment où l'incident se produit et le moment où la décision est prise par l'AAV.
- 10.10.11 Un coup de pied de coin accordé à une équipe mais non exécuté ne contribuera pas au compte de coups de pied de coin lié au Type de mise sur le nombre de coups de pied de coin. S'il y a plusieurs tentatives d'exécution du coup de pied de coin accordé, seul le coup de pied de coin exécuté comptera.
- 10.10.12 Les Résultats du Type de mise « Tirs au but » ne sont fondés que sur les coups de pied de pénalité exécutés durant les Fusillades. Les coups de pied de pénalité exécutés pendant le Temps réglementaire ou le Temps supplémentaire ne contribueront pas aux Résultats du Type de mise « Tirs au but ».
- 10.10.13 Si un match ne donne pas lieu aux Tirs au but, toutes les Mises sur le Type de mise « Tirs au but » pour ce match seront Nulles.
- 10.10.14 Les Résultats du Type de mise Temps supplémentaire ne sont fondés que sur le jeu durant le Temps supplémentaire.

## 10.11 Tennis

- 10.11.1 Le match de tennis commence avec le premier service.
- 10.11.2 Si la surface de jeu ou le lieu change ou que l'on passe d'un court intérieur à un court extérieur ou vice-versa, toutes les Mises seront Valables.
- 10.11.3 Si un joueur se retire ou est disqualifié avant le début du match, toutes les Mises seront Nulles.
- 10.11.4 Si le joueur se retire avant la fin de la première manche, les Mises seront Nulles, à l'exception de celles dont les Résultats ont déjà été Déterminés sans condition, y compris les handicaps. Si la première manche a été jouée au complet, le joueur qui passe à la prochaine ronde (ou qui gagne le tournoi s'il s'agit de la finale) sera considéré comme étant le gagnant pour le Type de mise « Qui gagnera le match? ». Tous les autres Types de mise seront Nuls s'ils ne sont pas Déterminés sans condition. Si le pointage au moment où le joueur se retire prédétermine le Résultat d'un Type de mise, les Mises seront Régliées en conséquence. Par exemple, un match de tennis est abandonné avec un pointage de 6-4, 3-3 à la deuxième manche. Puisque le nombre minimal de jeux pour une conclusion naturelle est de 19, les Types de mise Plus/moins pour les jeux ayant une variable de 18,5 ou moins seraient Régliés comme étant « Plus ».
- 10.11.5 Les jeux décisifs ne comptent pas pour le Type de mise touchant le pointage du prochain jeu; si des Mises sont placées sur l'Issue du prochain jeu et que le prochain jeu est un jeu décisif, ces mises seront donc Nulles.
- 10.11.6 Si un jeu n'est pas joué au complet pour quelque raison que ce soit, les Mises sur le pointage de ce jeu seront Nulles.
- 10.11.7 Si un jeu prend fin avec l'attribution d'un point de pénalité par l'arbitre, ce jeu sera considéré comme ayant été joué au complet. Cependant, si un jeu prend fin avec l'attribution d'un jeu de pénalité par l'arbitre, les Mises sur ce jeu seront Nulles.
- 10.11.8 Dans certaines compétitions, un jeu décisif prolongé (parfois appelé « super jeu décisif », « super tie-break » ou « super bris d'égalité ») aura lieu au lieu d'une manche finale décisive. Aux fins de Règlement, ce « super jeu décisif » sera considéré comme une manche (pour les Types de mise liés aux manches) et comme un jeu (pour les Types de mise liés aux jeux).
- 10.11.9 Pour les matchs de tennis qui utilisent le « super jeu décisif » (au lieu d'une manche finale), si le prochain jeu est un « super jeu décisif », les Mises sur les Types de mise touchant les suivants seront toutes Régliées comme étant Nulles : (a) qui gagnera le prochain jeu; (b) le pointage du prochain jeu; (c) les points du prochain jeu; et (d) s'il y aura égalité lors du prochain jeu.

## 10.12 Autres sports

- 10.12.1 La Société peut, de temps à autre et à sa seule discrétion, offrir des Types de mise pour des Événements qui ne font pas partie des sports énumérés plus haut.
- 10.12.2 Les Événements doivent être joués au complet pour que les Mises soient Valables. Sauf indication contraire, tous les Types de mise comprennent le Temps supplémentaire et la Fusillade, le cas échéant. Les Événements doivent être joués au lieu initialement prévu pour que les Mises soient Valables. Si le lieu change, toutes les Mises seront Nulles. Si un événement n'est pas joué dans les 36 heures suivant la date de début initialement Prévue, toutes les Mises seront Nulles. Les Types de mise sur un vainqueur donné sont acceptés selon le concept « Sélection valide quels que soient les participants », à moins d'indication contraire.
- 10.12.3 De temps à autre, des situations qui n'ont pas été abordées spécifiquement dans les présentes pourraient survenir. En l'absence de conditions pertinentes, de tels Types de mise et de telles situations seront Régliés selon ce qui se conforme d'aussi près que raisonnable à ces conditions et par rapport à des Types de mise similaires pour les sports couverts régulièrement. La décision de la Société quant aux parallèles les plus équitables sera définitive.

#### 10.13 Types de mise Spécialité

- 10.13.1 La Société peut, de temps à autre et à sa seule discrétion, offrir des Types de mise pour des Événements tels que des cérémonies de remise de prix, d'autres Événements non sportifs, etc.
- 10.13.2 Les Types de mise Spécialité sont acceptés selon le concept « Sélection valide quels que soient les participants », à moins d'indication contraire.
- 10.13.3 La Société s'emploiera à couvrir tous les scénarios attendus qui pourraient avoir une incidence sur le Règlement. De tels Types de mise seront Réglés conformément aux règles et aux conditions qui seront indiquées pour chaque Type de mise distinct sur OLG.ca.
- 10.13.4 De temps à autre, des Types de mise et des situations qui n'ont pas été abordés spécifiquement dans les présentes pourraient survenir. En l'absence de conditions pertinentes, de tels Types de mise et de telles situations seront Réglés selon ce qui se conforme d'aussi près qu'il est raisonnable aux présentes Conditions de jeu et par rapport à des Types de mise et à des situations similaires pour les Événements couverts régulièrement. La décision de la Société quant aux parallèles les plus équitables sera définitive.

- 11.0 Règlement et Paiement
- 11.1 La Société déterminera, à sa seule discrétion, le Paiement des Mises. Le Paiement potentiel d'une Mise gagnante sera calculé par la multiplication des cotes de chaque Sélection exacte les unes avec les autres pour déterminer les cotes totales, puis par la multiplication des cotes totales à la Mise applicable. Le calcul final par la Société du montant de tout Paiement sera final, contraignant et sans droit d'appel.
- 11.2 La Société se réserve le droit de s'assurer de la validité de tout Paiement ou de toute Mise, par le biais d'authentifications, de tests de validation, d'exigences et de procédures pouvant, de temps à autre, être établis par elle. Elle se réserve également le droit de déclarer qu'un Paiement ou qu'une Mise qui ne respecte pas ces tests, ces exigences ou ces procédures est Nul.
- 11.3 Un Paiement ne sera attribué qu'au Joueur inscrit. Un Paiement (ou une partie d'un Paiement) ni aucun droit ou versement à l'égard d'un Paiement ne peut être cédé, transféré, vendu, prêté, donné à bail, loué, grevé ou hypothéqué par un gagnant.
- 11.4 La Société n'est pas tenue de prodiguer des conseils financiers ou fiscaux.
- 11.5 La Société n'assume aucune responsabilité envers qui que ce soit dans le cas d'une catastrophe naturelle, d'un cas fortuit ou de force majeure. Dans une telle situation, la Société peut (i) annuler ou suspendre les Mises sur tout Événement; (b) modifier temporairement ses politiques et procédures; et/ou (c) émettre des directives qu'elle juge nécessaires, à sa seule discrétion, pour assurer l'intégrité ou le bon fonctionnement de PROLINE+. Dans tous les autres cas, que la responsabilité découle d'un contrat ou du droit de la responsabilité délictuelle, y compris la négligence de la Société ou de ses fournisseurs tiers (y compris les fournisseurs de jeu en ligne et les entités de jeu en ligne) ou de leurs employés respectifs, la responsabilité de la Société est limitée, en cas de demande fondée sur une Mise gagnante valide, au montant du Paiement de cette Mise. Si la demande n'est pas fondée sur une Mise gagnante valide, la responsabilité de la Société est limitée au montant payé pour cette Mise.
- 11.6 La Société ne paiera pas les Mises Nulles à moins que la Société, à sa seule discrétion, ne juge qu'il soit approprié de le faire. Les Mises sont Nulles si elles sont annulées, produites par erreur, non enregistrées dans le système informatique central, non payées, ou émises ou acquises en contravention de la Loi, des Règlements, des présentes Conditions de jeu ou de la Convention du joueur.
- 11.7 La Société peut choisir de ne pas payer une Mise si elle a, à sa seule discrétion, des motifs raisonnables de croire qu'un Joueur a, à quelque moment que ce soit, participé à toute forme de collusion, tricherie, pratique déloyale ou frauduleuse ou à toute autre activité criminelle qui se rapporte à OLG.ca de quelque manière que ce soit. Sous réserve du paragraphe 10.6, lorsqu'une Mise est Nulle ou réputée Nulle, la Société peut, à sa seule discrétion : (a) Nullifier un certain nombre de Sélections d'une Mise; ou (b) Nullifier toute la Mise; dans un tel cas, la Société remboursera le montant payé pour la Mise Nulle.
- 11.8 Tout Paiement pour une Mise Nulle sans le consentement de la Société demeure en tout temps la propriété de la Société.
- 12.0 Limite de responsabilité
- 12.1 Dans tous les cas, le Paiement qui pourra être gagné avec n'importe quelle transaction sera d'un maximum de 600 000 \$ et la Société refusera d'accepter toute transaction qui pourrait entraîner une ou des Mises gagnantes d'un Paiement cumulatif de plus de 600 000 \$.
- 13.0 Divers
- 13.1 La Société peut modifier les présentes Conditions de jeu en tout temps, de quelque manière que ce soit et sans préavis.
- 13.2 Les présentes Conditions de jeu entrent en vigueur le 16 mai 2022 (ou à toute autre date ultérieure déterminée par la Société).

## SOCIÉTÉ DES LOTERIES ET DES JEUX DE L'ONTARIO

Le 6 août 2022.

Pour toute question concernant PROLINE+, 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.