

INTERPRÉTATION

1. Les définitions qui suivent s'appliquent aux présentes règles:
 - a. «Annoncéur»: employé de la Salle qui annonce les numéros des boules tirées lors du Tirage, lesquels sont indiqués aux Écrans officiels;
 - b. «Billet»: titre confirmant une participation au ou aux Jeux et au Tirage pour lesquels il est estimé et dans la Salle où il est émis. Un Billet donne la chance au Participant de remporter un lot instantané et lui permet de participer à un (1) Tirage. Chaque Billet coûte 1 \$ et affiche le numéro de la Boîte dont il provient;
 - c. «Boîte»: boîte contenant quatre cent (400), quatre cent quatre-vingts (480), sept cent vingt (720), neuf cent (900), neuf cent cinquante (950), mille soixante (1 060) ou mille six cent quatre-vingts (1 680) BILLETS d'une même Loterie, selon le cas;
 - d. «Carte de l'opérateur»: carte unique à l'intérieur d'une Boîte comportant une (1), deux (2) ou vingt-cinq (25) fenêtres, selon le cas, sous laquelle ou lesquelles se trouvent un numéro, une couleur, une mention « *jackpot* », « oui » ou « non » (boni doubleur), le cas échéant, servant à désigner le gagnant du *Jackpot* ou du boni doubleur;
 - e. «Écran officiel»: écran officiel situé dans une Salle qui affiche officiellement les numéros tirés lors de chaque Tirage ainsi que toute autre information pertinente au déroulement des Jeux;
 - f. «Jeu de la première boule»: jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, la boule rouge portant le même numéro que la première boule tirée lors du Tirage correspondant;
 - g. «Jeu de la dernière boule»: jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, la boule bleue portant le même numéro que la dernière boule tirée lors du Tirage correspondant;
 - h. « Jeu de la boule chanceuse » : jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, la boule portant le même numéro de la boule chanceuse tirée à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - i. «Jeu de la première colonne»: jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, la télé, le bonhomme, le bateau, le lutin, le sushi, le chat ou la tornade, selon le cas, portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - j. « Jeu de la deuxième colonne » : jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, le chien, portant le numéro correspondant à la deuxième colonne complétée à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - k. « Jeu des boules chanceuses » : jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, la boule portant le même numéro de l'une des deux (2) boules chanceuses tirées à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - l. « Jeu des 13 rouges » : jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, le même numéro rouge terminant par « 13 » que l'un des trois (3) numéros terminant par « 13 » tirés à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - m. « Jeu de la première ligne » : jeu qui consiste, pour gagner un lot, à détenir le Billet contenant, sous une fenêtre, le sushi portant le numéro correspondant à la dernière boule tirée de la première ligne complétée à l'Écran officiel lors du Tirage correspondant;
 - n. «Loteries»: les loteries Rétro, Nachos, Chasse aux trésors, Porte-Chance, Tornade de fruits, Sushi et Minou Pitou. Pour participer à l'une de ces loteries, il faut se procurer un Billet permettant de jouer à la Loterie concernée;
 - o. «Participant»: personne de dix-huit (18) ans ou plus admise dans une Salle et détenant un Billet valide;
 - p. «Salle»: établissement de bingo où sont vendus les BILLETS;
 - q. «Société»: la Société des loteries du Québec par l'entremise de la Société des établissements de jeux du Québec inc.;
 - r. «Tirage»: événement comprenant la sélection aléatoire et la diffusion des numéros tirés aux Écrans officiels pour une Loterie donnée. Chaque Tirage affiche le numéro de boîte de la Boîte à laquelle il est associé.

DÉROULEMENT DES JEUX LOTS INSTANTANÉS

2. Le Participant doit ouvrir les languettes des trois (3) fenêtres du Billet. S'il découvre trois (3) symboles identiques sur une même ligne et sous une (1) même fenêtre, il gagne le lot correspondant, comme indiqué au recto du Billet. Le cas échéant, le lot « cadeau » correspond à un cadeau-surprise d'une valeur approximative de 1\$. Le choix et la provenance du cadeau est à l'entière discrétion de la SEJQ et peut varier d'une Salle à l'autre.

TIRAGE

3. Seuls les BILLETS provenant d'une même Boîte peuvent participer au Tirage ~~au~~ la Boîte est associée. Un tel Tirage n'arrive qu'une fois que l'ensemble des BILLETS de la Boîte ont été vendus dans une Salle donnée et dès lors que la vente de l'ensemble desdits BILLETS est terminée. Le cas échéant, le Participant est seul responsable de conserver son Billet jusqu'à ce que le Tirage ait lieu. Aucune réclamation de lot ne peut être effectuée avant que le Tirage ne soit terminé.
4. La Société se réserve le droit de retarder ou d'annuler un Tirage pour toute cause, notamment pour tout mauvais fonctionnement d'un équipement de tirage ou si l'ensemble des BILLETS de la Boîte ne sont pas vendus.
5. Lors de chaque Tirage, les lots sont payés conformément aux modalités suivantes :

5.1 RÉTRO

- 5.1.1 Jeu de la première boule : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule rouge portant le même numéro que la première boule tirée remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.1.2 Jeu de la dernière boule : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule bleue portant le même numéro que la dernière boule tirée remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.1.3 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la télé portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

5.2 NACHOS

- 5.2.1 Jeu des boules chanceuses : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule portant le même numéro que l'une des deux (2) boules chanceuses tirées remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.2.2 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le bonhomme portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

5.3 CHASSE AUX TRÉSORS

- 5.3.1 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le bateau portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

5.4 PORTE-CHANCE

- 5.4.1 Jeu des boules chanceuses : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule portant le même numéro que l'une des deux (2) boules chanceuses tirées remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.4.2 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le lutin portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

5.5 TORNADE DE FRUITS

- 5.5.1 Jeu de la boule chanceuse : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule portant le même numéro que la boule chanceuse tirée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.5.2 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la tornade portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.5.3 Jeu des 13 rouges : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le même numéro rouge terminant par « 13 » que le numéro terminant par « 13 » tiré à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

5.6 SUSHI

- 5.6.1 Jeu de la première ligne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le sushi portant le numéro correspondant à la dernière boule tirée de la première ligne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet;
- 5.6.2 « Boni doubleur » : À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur « doubleur » et annoncera le message qui s'y trouve. Si ce message est « oui », le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première ligne remporte le double du lot gagné.
- 5.6.3 Dans le cas où le « boni doubleur » n'est pas remporté, un montant de 75 \$ est ajouté à la cagnotte du *jackpot* du Tirage.

5.7 MINOU PITOU

- 5.7.1 Jeu de la première colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le chat portant le numéro correspondant à la première colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.
- 5.7.2 Jeu de la deuxième colonne : le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le chien portant le numéro correspondant à la deuxième colonne complétée à l'Écran officiel remporte le lot correspondant, comme indiqué sur son Billet.

JACKPOT (LOT PROGRESSIF)

6. Le cas échéant, et sauf avis contraire de la Société, le *jackpot* est payé conformément aux modalités suivantes :

6.1 RÉTRO

- 6.1.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à deux cent cinquante dollars (250 \$).
- 6.1.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira les deux (2) fenêtres de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro et la couleur qui s'y trouvent. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la télé dont le numéro et la couleur sont identiques au numéro et à la couleur ainsi annoncés, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.1.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de deux cent cinquante dollars (250 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.1.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à deux cent cinquante dollars (250 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.1.2 et 6.1.3 s'appliquent.

6.2 NACHOS, *jackpot* associé au Jeu des boules chanceuses

- 6.2.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cinquante dollars (50 \$).
- 6.2.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre associée à ce *jackpot* de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro de la boule qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu des boules chanceuses détient le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la boule dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.2.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cinquante dollars (50 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.2.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cinquante dollars (50 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.2.2 et 6.2.3 s'appliquent.

6.3 NACHOS, *jackpot* associé au Jeu de la première colonne

- 6.3.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cent dollars (100 \$).
- 6.3.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre associée à ce *jackpot* de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, le bonhomme dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.3.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cent dollars (100 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.3.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cent dollars (100 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.3.2 et 6.3.3 s'appliquent.

6.4 CHASSE AUX TRÉSORS

- 6.4.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cent dollars (100 \$).
- 6.4.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet contenant, sous une (1) fenêtre, le bateau dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.4.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cent dollars (100 \$) lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.4.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cent dollars (100 \$), et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.4.2 et 6.4.3 s'appliquent.

6.5 PORTE-CHANCE

- 6.5.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à deux cents dollars (200 \$).
- 6.5.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet contenant, sous une (1) fenêtre, le lutin dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.5.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de deux cents dollars (200 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.5.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à deux cents dollars (200 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.5.2 et 6.5.3 s'appliquent.

6.6 TORNADE DE FRUITS, *jackpot* associé au Jeu des 13 rouges

- 6.6.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cent cinquante dollars (150 \$).
- 6.6.2 Un Tirage déterminera lequel parmi les trois (3) numéros rouges terminant par « 13 » ayant été tirés dans le cadre du Jeu des 13 rouges sera utilisé pour déterminer si le *jackpot* est remporté. L'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur associée à ce *jackpot*. Si la case révèle le numéro rouge terminant par « 13 » correspondant au numéro rouge terminant par « 13 » ayant été tiré dans le cadre du Jeu des 13, le Participant détenant le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, ledit numéro ainsi annoncé remporte le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.6.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cent cinquante dollars (150 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.6.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cent cinquante dollars (150 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.6.2 et 6.6.3 s'appliquent.

6.7 TORNADE DE FRUITS, *jackpot* associé au Jeu de la première colonne

- 6.7.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à deux cents dollars (200 \$).
- 6.7.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira les deux (2) fenêtres de la Carte de l'opérateur associée à ce *jackpot* et annoncera le numéro et la couleur qui s'y trouvent. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet qui contient, sous une (1) fenêtre, la tornade dont le numéro et la couleur sont identiques au numéro et à la couleur ainsi annoncés, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.7.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de deux cents dollars (200 \$), lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.7.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à deux cents dollars (200 \$) et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.7.2 et 6.7.3 s'appliquent.

- 6.7.5 Le jour où une Salle cesse définitivement d'offrir les billets à languette avec *jackpot(s)* progressif(s), si le montant d'un *jackpot* pour une Loterie donnée n'est pas gagné selon les règles précitées, la Salle procédera à la vente d'une dernière boîte de ladite Loterie pour laquelle le *jackpot* sera alors garanti. Le cas échéant, le gagnant du jeu associé au *jackpot* remportera, en plus du montant associé au jeu, le *jackpot* en jeu. Dans l'éventualité où il y a plus d'un gagnant, le montant du *jackpot* sera divisé également entre les gagnants.

6.8 SUSHI

- 6.8.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à soixante-quinze (75 \$).
- 6.8.2 À la fin du Tirage et après avoir ouvert la Carte de l'opérateur « boni doubleur », l'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur « *jackpot* » et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première ligne détient le Billet contenant, sous une (1) fenêtre, le sushi dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.8.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de de soixante-quinze (75 \$) lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.8.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à soixante-quinze (75 \$), et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.8.2 et 6.8.3 s'appliquent.

6.9 MINOU PITOU, *jackpot* Minou associé au Jeu de la première colonne

- 6.9.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cent cinquante dollars (150 \$).
- 6.9.2 À la fin du Tirage, l'Annoncéur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la première colonne détient le Billet contenant, sous une (1) fenêtre, le chat dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.9.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cent cinquante dollars (150 \$) lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.9.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cent cinquante dollars (150 \$), et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.9.2 et 6.9.3 s'appliquent.

6.10 MINOU PITOU, *jackpot* Pitou associé au Jeu de la deuxième colonne

- 6.10.1 Le montant de départ du *jackpot* est établi à cent cinquante dollars (150 \$).
- 6.10.2 À la fin du Tirage, l'Annonceur ouvrira la fenêtre de la Carte de l'opérateur et annoncera le numéro qui s'y trouve. Si le Participant ayant remporté le lot dans le cadre du Jeu de la deuxième colonne détient le Billet contenant, sous une (1) fenêtre, le chiffre dont le numéro est identique au numéro ainsi annoncé, ce Participant remporte, le cas échéant, le montant du *jackpot* en jeu.
- 6.10.3 Dans le cas où le *jackpot* n'est pas remporté, il est augmenté de cent cinquante dollars (150 \$) lors du prochain Tirage, et ce, jusqu'à ce qu'il soit remporté.
- 6.10.4 Lorsque le montant du *jackpot* est remporté, le *jackpot* est établi à nouveau à cent cinquante dollars (150 \$), et les règles de jeu établies aux paragraphes 6.10.2 et 6.10.3 s'appliquent.

CONDITIONS

7. Tout participant comprend et accepte que la SEJQ ou une Salle visée peut, en tout temps et à sa discrétion, cesser d'offrir un ou plusieurs Jeux dans une Salle et ce, sans que la SEJQ ou la Salle ne puisse être tenue responsable à cet égard. Le cas échéant, si le montant d'un *jackpot* pour une Loterie donnée n'est pas gagné selon les règles précitées, la Salle visée procédera à la vente d'une dernière boîte de ladite Loterie pour laquelle le *jackpot* sera alors garanti. Le cas échéant, le gagnant du jeu associé au *jackpot* remportera, en plus du montant associé au jeu, le *jackpot* en jeu. Dans l'éventualité où il y a plus d'un gagnant, le montant du *jackpot* sera divisé également entre les gagnants. Si, pour quelque raison que ce soit, il est impossible pour une Salle de procéder à la vente d'une dernière boîte de ladite Loterie pour laquelle un ou des *jackpots* n'a(n'ont) pas été gagné(s) selon les règles précitées, le montant du ou desdits *jackpots* sera redistribué aux Participants de la façon jugée appropriée par Loto-Québec. Le cas échéant, le Participant aura droit au remboursement du prix d'achat du Billet de la Loterie visée.
8. Pour jouer, le Participant doit se procurer un Billet valide qui lui permet de participer au ou aux Jeux et au Tirage pour lesquels il est émis et uniquement dans la Salle où il est émis.
9. Tout Billet qui n'a pas été payé avant le début du Tirage pour lequel il est émis est nul. Il en est de même de tout Billet illisible, mutilé, contrefait, mal découpé, mal imprimé, incomplet, délivré erronément ou autrement défectueux, à moins qu'il ne soit possible, au moyen du numéro de contrôle, de déterminer qu'il est réellement gagnant. Un Billet nul ne donne droit à aucun lot.
10. Nul ne peut choisir le ou les Billets qu'il désire acheter. Une fois qu'un Billet est acheté, il ne peut pas faire l'objet d'un remboursement sauf si les présentes Règles le prévoient.
11. Lors d'un Tirage, les numéros tirés sont sélectionnés de façon aléatoire et sont affichés aux Écrans officiels de la Salle où se déroule le Tirage.
12. Lorsqu'un Billet déclaré gagnant l'est véritablement après vérification, le lot correspondant prévu aux présentes Règles est payable au détenteur légitime du Billet.

RÉCLAMATION DES LOTS

13. Le détenteur légitime d'un Billet gagnant doit le présenter à un membre du personnel autorisé de la Société dans la Salle où le Billet a été émis dans les douze (12) mois de son émission et il doit remplir le verso de celui-ci.
14. La Société peut exiger que la personne qui réclame un montant comme précité s'engage à tenir la Société indemne et « à couvert » à l'égard de toute autre réclamation faite par cette personne ou toute autre personne à propos de ce lot.
15. La Société n'a pas l'obligation de payer un montant comme précité, à moins que le détenteur légitime du Billet gagnant n'ait donné à la Société le droit de publier ses noms, adresse et photographie sans aucune contrepartie financière.
16. La personne réclamant un montant comme précité peut être tenue de démontrer son identité en présentant au personnel autorisé de la Société une pièce d'identité avec photo délivrée par une autorité gouvernementale compétente ainsi que toute autre information pertinente à cette réclamation.
17. Un Billet déclaré gagnant doit être confirmé au moyen du numéro de contrôle, soit le numéro de boîte indiqué sur ledit Billet.

APPLICATION GÉNÉRALE

18. En acquérant un Billet, tout Participant accepte d'être lié par le Règlement sur la Mini Loto, toute loterie instantanée et toute loterie de type « poule », les dispositions indiquées sur le Billet ainsi que les présentes Règles.
19. En cas de disparité entre les résultats des Tirages indiqués aux Écrans officiels d'une Salle et les données du système informatique de la Société, ces dernières prévalent.
20. En cas de divergence entre les informations contenues dans les présentes règles, le Règlement sur la Mini Loto, toute loterie instantanée et toute loterie de type « poule », et celles apparaissant sur le Billet, voici l'ordre de préséance à respecter :
- 1) Le Règlement sur la Mini Loto, toute loterie instantanée et toute loterie de type « poule »;
 - 2) Le Billet;
 - 3) Les présentes règles.
21. Le personnel autorisé de la Société prend les décisions requises pour assurer le bon déroulement des activités de jeu de la Salle. Ces décisions prennent effet immédiatement et les personnes présentes dans la Salle doivent s'y conformer.
22. La Société se réserve le droit de modifier les présentes règles en tout temps et de quelque manière que ce soit. Les présentes règles entrent en vigueur le 1 octobre 2024.