

1. INTERPRÉTATION

- 1.1 Les définitions qui suivent s'appliquent aux présentes règles :
- « **Aire de jeu** » : Zone qui se compose de trois (3) rangées horizontales et de neuf (9) colonnes verticales. Les cases de l'Aire de jeu sont identifiées au moyen d'un numéro ou d'un symbole.
 - « **Annonceur** » : Personne désignée par le responsable de la Salle Kinzo pour vérifier le(s) Billet(s) déclaré(s) gagnant(s) et assurer le bon déroulement des activités ayant lieu dans la Salle Kinzo.
 - « **Billet** » : Titre confirmant une participation au(x) Jeu(x) de la ligne, au(x) Jeu(x) 15/15 et, le cas échéant, au(x) Jeu(x) des 2 lignes ou au(x) Jeu(x) des cases mystères, dans la Salle Kinzo pour lesquels il est émis. Le Billet est muni d'une Aire de jeu.
 - « **Boni** » : Montant forfaitaire, offert à la discrétion de la Société, qui s'additionne automatiquement et qui constitue un lot additionnel du Jeu 15/15 lorsque la Société a annoncé qu'il serait affiché un tel lot.
 - « **Bouton** » : Bouton poussoir situé à chaque position de jeu de l'Espace de jeu permettant d'interrompre un Tirage afin de déclarer un Billet gagnant.
 - « **Début du Tirage** » : Pour un Jeu de la ligne, pour un Jeu 15/15 et, le cas échéant, pour un Jeu des 2 lignes ou pour un Jeu des cases mystères, lors d'une Ronde donnée, moment où le Tirage débute. Pour chaque Ronde, le Tirage du Jeu de la ligne, du Jeu 15/15 et, le cas échéant, du Jeu des 2 lignes ou du Jeu des cases mystères, débute en même temps, mais ne se termine pas au même moment.
 - « **Écrans officiels** » : Écrans officiels Kinzo situés dans l'Espace de jeu d'une Salle Kinzo qui affichent officiellement les numéros tirés pour chaque jeu, les lots offerts ainsi que toute autre information pertinente au déroulement des loteries Kinzo.
 - « **Équipement** » : Équipement informatique, de jeu ou tout autre équipement faisant partie du poste Kinzo incluant, notamment, les Écrans officiels et les Boutons permettant à la Société d'opérer les lotteries prévues aux présentes.
 - « **Espace de jeu** » : Lieu à l'intérieur de la Salle Kinzo où se trouvent les positions de jeu et permettant aux Joueurs de participer aux loteries Kinzo.
 - « **Fin du Tirage** » : Pour chaque jeu (Jeu de la ligne, Jeu 15/15, et, le cas échéant, Jeu des 2 lignes ou Jeu des cases mystères), lors d'une Ronde donnée, moment où au moins un (1) Billet du jeu concerné a été confirmé gagnant par l'Annonceur. La Fin du Tirage pour chaque jeu est annoncée à au moins un (1) des Écrans officiels Kinzo de chaque Salle Kinzo.
 - « **Joueur** » : Personne de 18 ans et plus admise à la Salle Kinzo se trouvant dans l'Espace de jeu.
 - « **Journée** » : A l'intérieur de vingt-quatre (24) heures consécutives, période au cours de laquelle les opérations de jeu d'une même Salle Kinzo ont débuté et se sont terminées.
 - « **Kinzo** » : Comprend les loteries Kinzo, Super Kinzo et Kinzo mystère, qui sont des loteries de type « poule » assujetties au Règlement sur la Mini Loto, toute loterie instantanée et toute loterie de type « poule ». Pour participer à l'une de ces loteries, il faut se procurer un Billet permettant de jouer à la loterie concernée.
 - « **Jeu de la ligne** » : Jeu qui consiste, pour gagner un lot, à identifier sur une même ligne horizontale d'une Aire de jeu, cinq (5) numéros parmi les numéros tirés pour ce jeu et, le cas échéant, à le déclarer à l'Annonceur conformément à la section 3.
 - « **Jeu des 2 lignes** » : Jeu qui consiste, pour gagner un lot, à identifier sur deux (2) lignes horizontales d'une Aire de jeu, dix (10) numéros parmi les numéros tirés pour ce jeu et, le cas échéant, à le déclarer à l'Annonceur conformément à la section 3. À noter que le Jeu des 2 lignes est un jeu exclusif à la loterie Super Kinzo.
 - « **Jeu des cases mystères** » : Jeu qui consiste, pour gagner un lot, à identifier dans une Aire de jeu, les six (6) numéros situés dans les six (6) cases noires parmi les numéros tirés pour ce jeu et, le cas échéant, à le déclarer à l'Annonceur conformément à la section 3. À noter que le Jeu des cases mystères est un jeu exclusif à la loterie Kinzo mystère.
 - « **Jeu 15/15** » : Jeu qui consiste, pour gagner un lot, à identifier dans une Aire de jeu, quinze (15) numéros parmi les numéros tirés pour ce jeu et, le cas échéant, à le déclarer à l'Annonceur conformément à la section 3.
 - « **Période de vente** » : Moment qui précède le début d'un Tirage où les Billets émis pour un Jeu de la ligne, un Jeu 15/15 et, le cas échéant, un Jeu des 2 lignes ou un Jeu des cases mystères sont vendus.
 - « **Ronde** » : Pour un Jeu de la ligne, un Jeu 15/15 et, le cas échéant, un Jeu des 2 lignes ou un Jeu des cases mystères, période commençant par le début de la Période de vente pour ces jeux et prenant fin à la Fin du Tirage du Jeu 15/15 concerné.
 - « **Salle Kinzo** » : Établissement où sont offertes les loteries Kinzo.
 - « **Société** » : La Société des loteries du Québec par l'entremise de la Société des établissements de jeux du Québec inc.
 - « **Tirage** » : Événement comprenant la sélection aléatoire et la diffusion des numéros tirés aux Écrans officiels pour un Jeu de la ligne, pour un Jeu 15/15 et, le cas échéant, pour un Jeu des 2 lignes ou pour un Jeu des cases mystères.

2. TIRAGES

- 2.1 Un Tirage pour un Jeu de la ligne, pour un Jeu 15/15 et, le cas échéant, pour un Jeu des 2 lignes ou pour un Jeu des cases mystères, dure environ trois (3) minutes au total, précédé d'une période de vente d'environ trois (3) minutes. Une Ronde a donc une durée approximative de six (6) minutes.
- 2.2 La Société se réserve le droit de retarder et/ou d'annuler un Tirage pour toute cause, notamment pour tout mauvais fonctionnement d'un Équipement ou lorsqu'elle juge que le nombre de participants est insuffisant.
- 2.3 En cas d'interruption d'un Tirage dans l'une des Salles Kinzo pour toute cause de mauvais fonctionnement d'un Équipement, la Société peut, selon le cas, soit terminer le Tirage dans la Salle Kinzo en cause par le biais de mesures alternatives, soit considérer le Tirage comme non complété conformément à l'article 2.4. Le Tirage se poursuit, le cas échéant, dans les Salles Kinzo où il n'y a pas eu d'interruption.
- 2.4 Un Tirage qui ne peut être tenu ni terminé en raison de circonstances exceptionnelles peut, à la discrétion de la Société, être considéré comme non complété. Dans ce cas, le Joueur a droit uniquement à un remboursement du montant correspondant à la valeur de la loterie Kinzo de la Ronde en cours.
- 2.5 Si un Tirage est non complété conformément à l'article 2.4, ce Tirage n'est pas considéré pour l'application des règles énoncées à la section 4.

3. DÉROULEMENT DES JEUX

Règles générales

- 3.1 Un Joueur doit se procurer un Billet, qui lui permet de participer au(x) Jeu(x) de la ligne, au(x) Jeu(x) 15/15 et, le cas échéant, au(x) Jeu(x) des 2 lignes ou au(x) Jeu(x) des cases mystères pour lesquels il est émis et uniquement dans la Salle Kinzo où il est émis. Pour pouvoir acheter un Billet et jouer avec ce Billet, un Joueur doit prendre place à une position de jeu dans l'Espace de jeu. Un Joueur peut se déplacer durant une Ronde, mais il demeure responsable de déclarer son Billet gagnant, le cas échéant.
- 3.2 Un Joueur ne peut utiliser le(s) Billet(s) d'un autre Joueur, à moins d'y être autorisé par ce dernier.
- 3.3 Nul ne peut choisir le(s) Billet(s) 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.
- 3.4 Il n'est pas possible de jouer à plusieurs. Une seule personne peut participer aux jeux pour lesquels le Billet est émis.
- 3.5 Les numéros tirés sont sélectionnés au moyen d'un Équipement qui les détermine de façon aléatoire et sont affichés aux Écrans officiels de chaque Salle Kinzo dans l'ordre où ils ont été sélectionnés.
- 3.6 Un Joueur doit identifier sur chacune de ses Aires de jeu, les numéros tirés pour le jeu visé.
- 3.7 Il incombe uniquement au Joueur de s'assurer que les numéros indiqués sur son Aire de jeu sont identiques aux numéros tirés et affichés aux Écrans officiels pour chaque jeu pour lequel son Billet est émis.
- 3.8 Un Joueur détenant un Billet émis pour une Ronde donnée déclare ce Billet gagnant, notamment en appuyant sur le Bouton de façon à interrompre le Tirage concerné dans l'ensemble des Salles Kinzo, s'il a rencontré les conditions suivantes :
- (i) Pour le Jeu de la ligne : il a identifié sur une même ligne horizontale de l'Aire de jeu cinq (5) numéros tirés et affichés aux Écrans officiels, et/ou ;
 - (ii) Pour le Jeu des 2 lignes : il a identifié sur deux (2) lignes horizontales de l'Aire de jeu dix (10) numéros tirés et affichés aux Écrans officiels, et/ou ;
 - (iii) Pour le Jeu des cases mystères : il a identifié dans l'Aire de jeu les six (6) numéros tirés situés dans les six (6) cases noires et affichés aux Écrans officiels, et/ou ;
 - (iv) Pour le Jeu 15/15 : il a identifié dans l'Aire de jeu quinze (15) numéros tirés et affichés aux Écrans officiels.
- 3.9 Sous réserve des dispositions de l'article 2.2, advenant un mauvais fonctionnement du Bouton, ce Joueur peut également déclarer un Billet gagnant, le cas échéant, en le criant à l'Annonceur qui interrompra, s'il y a lieu, le Tirage concerné dans l'ensemble des Salles Kinzo.
- 3.10 Il est de l'entière responsabilité du Joueur de s'assurer que le Tirage concerné est interrompu lorsqu'il déclare un Billet gagnant.
- 3.11 Après que le Joueur ou l'Annonceur a interrompu le Tirage concerné tel que précité, il y aura confirmation à l'aide du numéro de vérification afin de déterminer si le ou les Billets en question est véritablement gagnant. Lorsque le Tirage est interrompu pour fins de vérification, le dernier numéro sélectionné qui est affiché aux Écrans officiels constitue la référence aux fins de vérification du ou des Billets.
- 3.12 Lorsqu'un Billet déclaré gagnant l'est véritablement après vérification, le lot correspondant prévu aux présentes règles est payable au détenteur légitime de ce Billet. Le Tirage concerné est déclaré terminé dans l'ensemble des Salles Kinzo. Toutefois, si le Billet déclaré gagnant n'est pas, après vérification, véritablement gagnant, il ne donne droit à aucun lot et le Tirage continue jusqu'à la Fin du Tirage du jeu concerné.
- 3.13 Un lot attribué au détenteur légitime d'un Billet confirmé gagnant conformément aux présentes règles ne peut par la suite être réclamé par un autre Joueur. Si, avant la Fin du Tirage pour un jeu, plusieurs Joueurs déclarent des Billets gagnants à l'égard de ce même jeu et que ces Billets sont confirmés gagnants après vérification, les détenteurs légitimes de ces Billets se partagent à parts égales le lot en question.
- 3.14 Un Billet émis après la Fin du Tirage d'un jeu ne peut donner droit à aucun lot pour ce jeu.

4. LOTS

Les lots pour les loteries Kinzo sont payés, sauf avis contraire de la Société, conformément à la structure de lots suivante :

4.1 Lot(s) pour le Jeu 15/15

4.1.1 Lots du Jeu 15/15 :

4.1.1.1 Pour le super gros lot, le montant est établi comme suit :

- (i) Si le Billet confirmé gagnant pour un Jeu 15/15 a été déclaré gagnant avant que le 4^e numéro du Tirage pour ce jeu soit affiché et annoncé aux Écrans officiels, le détenteur légitime de ce Billet gagne un super gros lot de 25 000 \$.

4.1.1.2 Pour le gros lot, le montant est établi comme suit :

- (i) Si le Billet confirmé gagnant pour un Jeu 15/15 a été déclaré gagnant avant que le 4^e numéro du Tirage pour ce jeu soit affiché et annoncé aux Écrans officiels, le détenteur légitime de ce Billet gagne un gros lot de 5 000 \$.
- (ii) Si pour une Ronde le montant du gros lot n'est pas gagné, le montant du gros lot de la Ronde suivante est augmenté d'un montant représentant 1,5 % des ventes de Billets émis pour l'ensemble des Salles Kinzo pour cette Ronde, et ce, jusqu'à ce qu'il soit gagné.
- (iii) À chaque tranche de quatre-vingt-cinq (85) Rondes complétées où le gros lot n'a pas été gagné, le numéro de Tirage, selon lequel le Billet confirmé gagnant doit avoir été déclaré gagnant tel qu'indiqué à l'article 4.1.1.2 (i), est augmenté de un (1), et ce, jusqu'à ce que ce gros lot soit gagné.
- (iv) Lorsque le montant du gros lot est gagné, le montant du gros lot du Tirage pour le Jeu 15/15 qui suit est établi de nouveau à 5 000 \$, et les règles établies aux articles 4.1.1.2 (i), (ii), (iii) et (iv) s'appliquent, ou ;
- (v) Nonobstant toute disposition contraire, dans l'éventualité où le super gros lot de 25 000 \$ n'est pas gagné pendant 49 jours consécutifs, le montant du gros lot en jeu au 50^e jour sera remplacé par un super gros lot de 25 000 \$, jusqu'à ce que ce dernier soit gagné. Ce dernier sera gagné si le Billet confirmé gagnant pour un Jeu 15/15 a été déclaré gagnant avant le numéro ou au numéro du Tirage affiché et annoncé aux Écrans officiels pour ce jeu. Lorsque ce super gros lot de 25 000 \$ est gagné conformément au présent article, le montant du gros lot du Tirage pour le Jeu 15/15 qui suit est établi au montant du gros lot qui était en jeu au 50^e jour (soit avant son remplacement), augmenté d'un montant représentant 1,5 % des ventes de Billets émis pour l'ensemble des Salles Kinzo pour chacune des Rondes jouées pendant le remplacement, et les règles établies aux articles (i), (ii), (iii), (iv) et (v) s'appliquent.

4.1.1.3 Autre lot du Jeu 15/15 :

Si aucun super gros lot ou gros lot n'est gagné pour un Jeu 15/15, le lot est établi à 41 % des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour ce jeu dans le cas de la loterie Kinzo ; 0U à 35 % des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour ce jeu dans le cas de la loterie Super Kinzo ; 0U à 33 % des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour ce jeu dans le cas de la loterie Kinzo mystère.

4.1.1.4 Lot Boni du Jeu 15/15 :

Le détenteur légitime d'un Billet confirmé gagnant d'un des lots précités du Jeu 15/15 d'une Ronde donnée a droit au lot Boni lorsqu'il est offert par la Société lors de cette même Ronde. Dans le cas de la loterie Kinzo mystère, le lot Boni est multiplié par 1,5, et dans le cas de la loterie Super Kinzo, le lot Boni est doublé. Si plusieurs personnes sont gagnantes du lot Boni, elles se le partagent à parts égales.

4.2 Lot du Jeu des 2 lignes

4.2.1 Lot du Jeu des 2 lignes :

Montant équivalent à 12 % des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour le Jeu des 2 lignes concerné.

4.3 Lot du Jeu des cases mystères

4.3.1 Lot du Jeu des cases mystères :

Une roue divisée en segments apparaît aux Écrans officiels et tourne jusqu'à ce que la flèche s'immobilise sur l'un des segments.

Le détenteur légitime d'un Billet confirmé gagnant pour le Jeu des cases mystères remporte le lot associé au segment de la roue sur lequel la flèche s'immobilise lors de l'animation, le tout selon la structure de lots suivante :

SEGMENT	LOT CORRESPONDANT (Pourcentage des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour le Jeu des cases mystères concerné)
1	8 %
2	8 %
3	8 %
4	11 %
5	11 %
6	11 %
7	14,5 %
8	14,5 %
9	19 %
10	28 %

* Si le montant des dites ventes est inférieur à 625 \$, le montant de 625 \$ sera considéré aux fins du calcul.

4.4 Lot du Jeu de la ligne

4.4.1. Pour le gros lot, le montant est établi comme suit :

- (i) Si le Billet confirmé gagnant pour un Jeu de la ligne a été déclaré gagnant avant que le 8^e numéro du Tirage pour ce jeu soit affiché et annoncé aux Écrans officiels, le détenteur légitime de ce Billet gagne un gros lot de 500 \$.
- (ii) Si pour une Ronde le montant du gros lot n'est pas gagné, le montant du gros lot de la Ronde suivante est augmenté d'un montant représentant 0,5 % des ventes de Billets émis pour l'ensemble des Salles Kinzo pour cette Ronde, et ce, jusqu'à ce qu'il soit gagné.
- (iii) À chaque tranche de cinquante (50) Rondes complétées où le gros lot n'a pas été gagné, le numéro de Tirage, selon lequel le Billet confirmé gagnant doit avoir été déclaré gagnant tel qu'indiqué à l'article 4.4.1 (i), est augmenté de un (1), et ce, jusqu'à ce que le gros lot soit gagné.
- (iv) Lorsque le montant du gros lot est gagné, le montant du gros lot du Tirage pour le Jeu de la ligne qui suit est établi de nouveau à 500 \$, et les règles établies aux articles 4.4.1 (i), (ii), (iii) et (iv) s'appliquent, ou ;

4.4.1.2 Autre lot du Jeu de la ligne :

Si le gros lot n'est pas gagné pour le Jeu de la ligne, le lot est établi à 7 % des ventes de Billets émis dans l'ensemble des Salles Kinzo pour ce jeu.

5. RÉCLAMATION ET PAIEMENT DES LOTS

- 5.1 Sous réserve de l'article 5.2, pour réclamer un lot, le détenteur légitime d'un Billet gagnant doit le présenter à un membre du personnel autorisé de la Société dans la Salle Kinzo où le Billet a été émis dans les douze (12) mois de son émission et il doit compléter le verso de celui-ci.
- 5.2 La Société peut exiger que la personne qui réclame un montant tel que précité s'engage à tenir la Société indemne et à couvrir » à l'égard de toute autre réclamation faite par elle-même ou toute autre personne à propos de ce lot.
- 5.3 La Société n'a pas l'obligation de payer un montant tel que 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.
- 5.4 La personne réclamant un montant tel que précité peut être tenue de démontrer son identité en présentant au personnel autorisé de la Société une pièce d'identité avec photo émise par une autorité gouvernementale compétente ainsi que toute autre information pertinente à cette réclamation.
6. CONDITIONS
- 6.1 Tout Billet qui n'a pas été payé avant le Début du Tirage des jeux pour lesquels 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. De plus, un Billet qui n'a pas été émis avant le Début du Tirage des jeux qui y sont visés est nul. Un Billet nul ne donne droit à aucun lot.
- 6.2 La Société peut, à tout moment et à sa seule discrétion, limiter le nombre de Billets imprimés, émis ou vendus.
- 6.3 Lorsqu'un Billet émis et payé par la suite annulé, la Société peut, à sa discrétion, sur présentation du Billet, rembourser au Joueur le montant correspondant à la valeur de la loterie Kinzo de la Ronde en cours.
- 6.4 La Société ne fait aucune représentation de quelque nature que ce soit au sujet de l'Équipement et ne peut être tenue responsable des pertes ou des dommages qu'une personne peut subir à cause de l'exploitation ou de la non-exploitation de cet Équipement.

7. APPLICATION GÉNÉRALE

- 7.1 En acquérant un Billet, tout Joueur accepte d'être lié par le Règlement sur la Mini Loto, toute loterie instantanée et toute loterie de type « poule », par les dispositions indiquées sur le Billet ainsi que par les présentes règles.
- 7.2 En cas de disparité entre les résultats des Tirages indiqués aux Écrans officiels d'une Salle Kinzo et les données du système informatique de la Société, ces dernières prévalent.
- 7.3 En cas de divergence entre les informations contenues dans les règles de la Salle Kinzo, 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) Les présentes règles ;
 - 3) Le Billet ;
 - 4) Les règles de la Salle.
- 7.4 Le personnel autorisé de la Société prend les décisions requises pour assurer le bon déroulement des activités de jeu de la Salle Kinzo. Ces décisions prennent effet immédiatement et les personnes présentes dans la Salle Kinzo doivent s'y conformer.
- 7.5 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 13 juin 2016.