

RÈGLES DE JEU – LE POOL MISE-O-JEU

Le *Pool Mise-o-jeu* est régi par le RÈGLEMENT SUR LES CONCOURS DE PRONOSTICS ET LES JEUX SUR NUMÉROS, qui comporte des limites de responsabilité.

I) RÈGLES GÉNÉRALES

1. Seule une personne détenant un compte Espacejeux peut participer au Pool Mise-o-jeu.
2. Les résultats sont tels qu'ils sont déterminés par Loto-Québec, selon les sources qu'elle détermine, en conformité avec les présentes règles et au moment choisi par elle. Une fois qu'elle a enregistré un résultat final dans son système, Loto-Québec ne tient pas compte des protêts, décisions renversées ou résultats modifiés.
3. Aux fins des présentes règles, une donnée relative à un joueur sera « finale » lorsque déterminée ou considérée comme telle par les instances régissant l'événement en question et que Loto-Québec émet un résultat officiel quant à cette donnée.
4. Loto-Québec peut, en tout temps et à sa discrétion, refuser d'accepter des mises et d'effectuer une transaction portant sur toute participation qu'elle détermine.
5. SEULE UNE PARTICIPATION ENREGISTRÉE AU SYSTÈME INFORMATIQUE CENTRAL DE LOTO-QUÉBEC PREND PART AU JEU.
6. Une participation dûment enregistrée ne peut être annulée par un participant.
7. Loto-Québec ne fournit aucune garantie, express ou implicite, quant à l'exactitude, à l'exhaustivité, à la validité ou à l'actualité des statistiques et des informations factuelles se retrouvant sur le site du Pool Mise-o-jeu, lesquelles sont rendues disponibles à titre d'information seulement. Loto-Québec se réserve la possibilité, à sa seule discrétion et sans préavis, de retrancher, de modifier ou de mettre à jour tout le contenu ou une partie du contenu disponible. Loto-Québec ne peut en aucun temps être tenue responsable d'une décision prise par un participant dans le cadre du Pool Mise-o-jeu.
8. Le Pool Mise-o-jeu n'implique en aucune façon que Loto-Québec est autorisée, sanctionnée ou parrainée par une ligue sportive, une de ses équipes ou une autre instance, ni par un joueur, un athlète, une personnalité ou toute autre personne ou entité qui leur est lié.

II) RÈGLES SPÉCIFIQUES – LE POOL MISE-O-JEU HEBDOMADAIRE

1. Pour participer au Pool Mise-o-jeu hebdomadaire, une personne admissible doit, sur Espacejeux.com, pendant la période d'inscription déterminée par Loto-Québec et pour une semaine donnée (la « Période de jeu »), créer une équipe de hockey composée de quatorze

- (14) joueurs, soit huit (8) attaquants, quatre (4) défenseurs et deux (2) gardiens de buts (l' « Équipe »).
2. L'Équipe composée par le participant doit respecter une masse salariale ayant une valeur totale de quatre-vingt-dix (90) points. Le pointage salarial attribué à chaque joueur est tel qu'il est déterminé par Loto-Québec. Ce dernier peut varier en cours de saison, mais demeure le même pendant une Période de jeu en cours. Aux fins des Règles spécifiques – le Pool Mise-o-jeu hebdomadaire, la « saison » signifie la saison complète de la Ligue nationale de hockey, incluant les séries éliminatoires.
 3. Le coût d'une participation est de 10 \$ et comprend une (1) seule Équipe.
 4. Pendant la période d'inscription, un participant peut effectuer autant de modifications qu'il désire à son Équipe.
 5. Aucun Échange de joueurs n'est possible pendant une Période de jeu.
 6. Tout au long de la Période de jeu, chaque joueur de l'Équipe accumule des points en fonction de ses performances, selon les modalités suivantes, et ce, nonobstant l'équipe de hockey pour laquelle il joue en cours de Période de jeu :
 - a. Attaquant et défenseur :
 - Un (1) point pour un but
 - Un (1) point pour une passe
 - b. Gardien de but :
 - Deux (2) points pour une victoire
 - Un (1) point pour un blanchissage
 7. Chaque semaine, Loto-Québec crée des groupes selon le nombre de participants au Pool Mise-o-jeu hebdomadaire pour une même Période de jeu. Le nombre de participants par groupe est d'au plus vingt (20) participants et peut varier d'un groupe à l'autre, pour une même semaine donnée, en fonction du nombre total de participants inscrits. Dans chaque groupe, le participant qui a accumulé le plus de points remporte un lot de 150 \$.
 8. Seule une donnée finale pendant une Période de jeu permet d'accumuler des points aux fins du classement pour la Période de jeu en cours.
 9. En cas d'égalité entre deux (2) ou plusieurs participants aux fins du classement hebdomadaire, les règles suivantes de bris d'égalité s'appliqueront, en ordre :
 - a. 1^{er} bris : Le participant dont les joueurs de l'Équipe ont joué le moins de matchs pendant la Période de jeu remporte le rang en cause. À noter qu'aux fins de la présente règle, un joueur est considéré comme avoir pris part à un match s'il a joué au moins (1) seconde dans ce match;

- b. 2^e bris : Dans l'éventualité où le nombre de matchs joués est identique, le participant dont les joueurs de l'Équipe ont compté le plus grand nombre de buts pendant la Période de jeu remporte le rang en cause. À noter qu'aux fins de la présente règle, un joueur est considéré comme avoir pris part à un match s'il a joué au moins (1) seconde dans ce match;
- C. 3^e bris : Dans l'éventualité où le nombre de buts est identique, le participant dont les gardiens de l'Équipe ont obtenu le plus grand nombre de victoires pendant la Période de jeu remporte le rang en cause.

Si, à la suite de l'application des règles de bris d'égalité, l'égalité demeure, les participants concernés se partageront le lot à parts égales.