



**Règles amendées de la Promotion
« Jeu de dés »**

Du 4 janvier au 22 mars 2019

1. DÉFINITIONS

1.1. Promotion « Jeu de dés » (ci-après nommée la « Promotion ») :

Promotion tenue en vertu du *Règlement sur les jeux organisés pour la promotion des ventes* (R.R.Q., c. S – 13,1, r. 4).

1.2. SEJQ:

La Société des loteries du Québec, pour la Société des établissements de jeux du Québec inc. (SEJQ), responsable de l'organisation de la Promotion.

2. ADMISSIBILITÉ

Sont admissibles à la Promotion toutes les personnes qui sont âgées de 18 ans ou plus, qui respectent les conditions générales d'admissibilité des Salons de jeux, qui ne sont pas inscrites au programme d'autoexclusion, qui ne font pas l'objet d'une décision d'interdiction d'accès en Salons de jeux, et finalement, qui ne sont pas des employés de Loto-Québec et de ses filiales, ainsi que des ressources, représentants, sous-traitants, membres du personnel des impartiteurs sous contrat avec la SEJQ (ci-après une « **Personne Admissible** »).

3. DURÉE DE LA PROMOTION

La Promotion se déroule du 4 janvier au 22 mars 2019 inclusivement au Salon de jeux de Trois-Rivières (ci-après le « **Salon de jeux** »), tel que plus amplement détaillé à l'Annexe 1 (ci-après la « **Durée de la Promotion** »).

4. COMMENT PARTICIPER

4.1. La Promotion se déroule en deux (2) étapes (ci-après les « **Étapes** ») :

(a) **Étape 1** — Tirages afin de participer au Jeu de dés

- Tirages Hebdomadaires
- Tirages Radiophoniques

(b) **Étape 2** : Participation au Jeu de dés

ÉTAPE 1 — TIRAGES AFIN DE PARTICIPER AU JEU DE DÉS

4.2. **Participation aux Tirages.** Pour obtenir la chance de participer au Jeu de dés, une Personne Admissible doit :

- (a) se présenter sur l'aire de jeux du Salon de jeux pour les tirages hebdomadaires aux dates et aux heures spécifiées à l'Annexe 1 (ci-après les « **Tirages Hebdomadaires** »). Les Tirages Hebdomadaires sont effectués par date d'anniversaire et la procédure est plus amplement détaillée à l'Annexe 2 ; et/ou

(b) participer aux tirages radiophoniques qui auront lieu sur les ondes des stations ÉNERGIE 102,3 et Rouge 94,7 aux dates et aux heures spécifiées à l'Annexe 3 (ci-après les « **Tirages Radiophoniques** ») (les Tirages Hebdomadaires et les Tirages Radiophoniques sont ci-après collectivement désignés les « **Tirages** »). La procédure pour les Tirages Radiophoniques est plus amplement détaillée à l'Annexe 5 ;

4.3. Gagnants des Tirages. Les Tirages visent à déterminer les Personnes Admissibles qui participeront au Jeu de dés (ci-après les « **Participants** »). En tout, un maximum de cent quarante-quatre (144) Participants pourra participer au Jeu de dés soit vingt-deux (22) personnes sélectionnées par Tirage Radiophonique et cent vingt-deux (122) personnes par Tirage Hebdomadaire au Salon de jeux de Trois-Rivières.

4.4. Gratuité. Les Personnes Admissibles peuvent participer gratuitement à toutes les Étapes de la Promotion.

ÉTAPE 2 : PARTICIPATION AU JEU DE DÉS

4.5. Participants. Seuls les Participants pourront participer au Jeu de dés aux dates et aux heures spécifiées à l'Annexe 1.

4.6. Déroulement du Jeu de dés. Les Participants doivent respecter le déroulement du jeu, tel que décrit à l'Annexe 4.

5. DESCRIPTION DES LOTS POUR LES GAGNANTS DU JEU DE DÉS

5.1. Structure des lots. La structure de lots pour les Étapes de la Promotion se trouve à l'Annexe 1.

5.2. Remise des lots. Les lots seront attribués aux gagnants au Salon de jeu une fois que l'identité et l'admissibilité des Personnes Admissibles et/ou des Participants sont vérifiées et confirmées avec une pièce d'identité avec photographie en vigueur, délivrée par une autorité gouvernementale compétente.

5.3. Signature. La SEJQ exige la signature des gagnants pour la remise du lot.

6. LIMITES

6.1. Les Personnes Admissibles doivent respecter les limites suivantes à défaut de quoi elles pourront être disqualifiées de la Promotion :

(a) **Étape 1 :** Le nombre de participations permises aux Tirages par une Personne Admissible ainsi que les conditions s'appliquant aux gagnants des Tirages sont plus amplement détaillés aux Annexes 1 et 2 pour les Tirages Hebdomadaires et à l'Annexe 3 pour les Tirages Radiophoniques.

(b) **Étape 2 :** Le nombre de participations permises au Jeu de dés par une Personne Admissible ainsi que les conditions s'appliquant au Jeu de dés sont plus amplement détaillés aux Annexes 2 et 4.

7. PHOTOGRAPHIE, NOM ET ADRESSE

La photographie et le nom de chacun des gagnants ainsi que tout autre renseignement fourni volontairement par ces derniers peuvent être utilisés par la SEJQ non seulement aux fins des tirages prévus aux présentes règles, mais également à des fins publicitaires. Aucun droit de diffusion, d'impression ou de publicité ne peut être réclamé à cet égard par un gagnant.

8. CONDITIONS GÉNÉRALES

8.1. Annexes. Les annexes suivantes font partie intégrante des présentes règles :

- Annexe 1 : Détails et description de lots pour les Tirages Hebdomadaires de la Promotion et le Jeu de dés
- Annexe 2 : Procédure des Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire
- Annexe 3 : Détails et description de lots pour les Tirages Radiophoniques
- Annexe 4 : Déroulement du Jeu de dés
- Annexe 5 : Déroulement des Tirages Radiophoniques

8.2. Acceptation des lots. Tout lot doit être accepté tel quel et est non monnayable, non échangeable et non transférable.

8.3. Modifications. La SEJQ se réserve le droit d'annuler en tout ou en partie ou de retarder la Promotion pour quelque raison que ce soit, ou dans les cas fortuits ou de force majeure. La SEJQ peut également modifier en tout temps les présentes règles, auquel cas des règles révisées seront mises à la disposition du public.

8.4. Exclusion de responsabilité — modification. La SEJQ n'encourt aucune responsabilité envers quiconque si la Promotion est ainsi annulée, retardée ou modifiée.

8.5. Exclusion de responsabilité — coupons. La SEJQ n'encourt aucune responsabilité envers quiconque à qui n'aurait pas été remis son ou ses coupon(s) de participation, bracelets numérotés et/ou coupons numérotés.

8.6. Exclusion de responsabilité — participation. La SEJQ ne peut être tenue responsable de la perte ou du vol de coupon de participation, lettre d'invitation, d'un message texte ou de tout autres incident ou évènement empêchant toute personne de rencontrer les délais de participation ou de réclamer son lot dans les délais ou conditions prévus.

8.7. Exclusion de responsabilité — fonctionnement. la SEJQ ne peut être tenue responsable et se dégage de toute responsabilité découlant du mauvais fonctionnement de toute composante informatique, de tout logiciel ou de toute ligne de communication, relativement à la perte ou à l'absence de communication réseau ou relativement à toute transmission défectueuse, incomplète, incompréhensible ou effacée par tout ordinateur ou tout réseau qui pourrait limiter la possibilité pour une personne de participer à la Promotion ou l'en empêcher.

- 8.8. Substitution du lot.** La SEJQ se réserve le droit de remplacer un lot par un autre lot de valeur équivalente.
- 8.9. Disqualification.** Le non-respect des présentes règles ainsi que toute fausse déclaration de la part d'un participant à la Promotion, tout acte de tricherie, de fraude, de collusion ou d'association avec un tiers dans lequel le participant est impliqué, entraîne automatiquement l'annulation de sa participation et le rend inadmissible à tout autre événement lié à la Promotion.
- 8.10. Confidentialité.** La SEJQ utilisera tout renseignement personnel recueilli pour la promotion selon les présentes règles. En soumettant des renseignements personnels pour participer à la promotion, la Personne Admissible consent à ce que la SEJQ les utilise aux fins de la gestion et de l'administration de la présente Promotion.

9. Litige

Un litige quant à la conduite et à l'attribution des lots de cette Promotion est régi par les présentes règles et par le *Règlement sur les jeux organisés pour la promotion des ventes* (R.R.Q., c. S - 13,1, r. 4).

10. Disponibilité des règles

La Promotion est soumise aux présentes règles détaillées disponibles au comptoir « Expérience client » du Salon de Jeux de Trois-Rivières ou en communiquant avec le Salon de Jeux de Trois-Rivières au 1-877-700-LUDO.

**ANNEXE 1 — Détails et description de lots pour les Tirages Hebdomadaires
de la Promotion et le Jeu de dés**

TIRAGES HEBDOMADAIRES					JEU DE DÉS	
Dates des Tirages Hebdomadaires et des animations du Jeu de dés	Heures des Tirages Hebdomadaires et de participation à une animation du Jeu de dés	Nombre Participants sélectionné par des Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire	Nombre Participants sélectionné par des Tirages Hebdomadaires Radiophoniques	Nombre total de Participants au Jeu de dés	Nombre de gagnants au Jeu de dés	Lots
4 janvier 2019	20 h	3	0	3	1	<p>À chaque heure d'animation du Jeu de dés pour toute la Durée de la Promotion, le gagnant devra choisir une case parmi les 16 cases qui contiendront les lots suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 x 50,00 \$ + cadeau boni ; ou - 3 x 75,00 \$ + cadeau boni ; ou - 3 x 100,00 \$; ou - 3 x 125,00 \$; ou - 1 x 150,00 \$; ou - 1 x 200,00 \$; ou - 1 x 250,00 \$; ou - 1 x Lot progressif. <p>Lorsqu'un lot est sélectionné à une heure d'animation, ce lot ne sera plus disponible lors des heures d'animations suivantes pour une même date. Ainsi, au tirage de 23 h, il y aura trois (3) lots en moins disponibles dans la structure de lot pour le gagnant.</p> <p>Le lot progressif est fixé à 500 \$ pour la première journée d'animation et augmentera de 50 \$ par animation si celui-ci n'est pas gagné. Si le lot progressif est gagné, il n'est plus disponible pour le reste de la journée d'animation en cours et sera remis à 500 \$ pour la prochaine journée d'animation.</p> <p>Si le lot progressif n'est pas remporté à la dernière journée d'animation, soit le vendredi 22 mars 2019, le montant sera utilisé lors d'une promotion future.</p> <p>Tous les participants à la Promotion reçoivent une (1) lettre confirmant</p>
	21 h	3	0	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
11 janvier 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
18 janvier 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
25 janvier 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
1 ^{er} février 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
8 février 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
15 février 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
22 février 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
1 ^{er} mars 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
8 mars 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	

	23 h	3	0	3	1	leur participation à la Promotion « Finale Jeu de dés » du 29 mars 2019, les conditions sont détaillées dans des règles séparées pour cette promotion. Les deux (2) Participants qui ne gagnent pas lors du Jeu de dés un crédit de jeu du Salon de jeu de Trois-Rivières d'une valeur de 25 \$.
15 mars 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
22 mars 2019	20 h	2	1	3	1	
	21 h	2	1	3	1	
	22 h	3	0	3	1	
	23 h	3	0	3	1	
TOTAL	--	122	22	144	48	

ANNEXE 2 — Procédure des Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire

1. **Déroulement des Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire.** La procédure suivante sera suivie lors des Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire :
 - a. Les Tirages Hebdomadaires sont tenus dans l'aire de promotion du Salon de jeu de Trois-Rivières sous forme de « tirage en direct » avec animation.
 - b. Les Personnes admissibles doivent être présentes sur l'aire de jeux du Salon de jeu de Trois-Rivières pour participer aux Tirages Hebdomadaires par date d'anniversaire.
 - c. Afin de déterminer le nombre de Participants indiqués à l'Annexe 1, l'animateur procède au tirage de capsules dans 2 boîtes distinctes pour former une date d'anniversaire composée d'un jour et d'un mois.

Boîte de tirage no.1 — MOIS (12 capsules)
Janvier
Février
Mars
Avril
Mai
Juin
Juillet
Août
Septembre
Octobre
Novembre
Décembre

Boîte de tirage no.2 — JOUR (31 capsules)		
1	13	25
2	14	26
3	15	27
4	16	28
5	17	29
6	18	30
7	19	31
8	20	
9	21	
10	22	
11	23	
12	24	

- d. L'animateur pige dans la boîte no.1 une capsule correspondant à l'un des 12 mois de l'année. Cette boîte contiendra un total de douze (12) capsules identifiées pour chaque mois de l'année.
- e. L'animateur pige ensuite dans la boîte no.2 une capsule correspondant à l'un des 31 jours d'un mois. Cette boîte contiendra un total de trente et une (31) capsules numérotées de 1 à 31.
- f. Une fois que les capsules sont tirées, elles sont automatiquement remises dans les boîtes no.1 et no.2, respectivement, pour le tirage suivant.
- g. Chaque tirage est effectué par un animateur supervisé par le superviseur SEJQ ou le responsable Expérience client.
- h. L'animateur annoncera alors la date d'anniversaire ainsi formée par la combinaison des deux (2) capsules. Les Personnes Admissibles dont la date d'anniversaire correspond à cette date, aux deux journées avant ou aux deux (2) journées d'après auront précisément deux (2) minutes suivant cette annonce pour se présenter dans

l'aire de Promotion. Cinq (5) dates d'anniversaire pourraient donc être valides à l'issue d'un même tirage.

- i. Dans l'éventualité où une Personne Admissible ne respecte pas le délai de réclamation de deux (2) minutes prévu aux présentes ou dans l'éventualité où une date d'anniversaire pigée ne correspond pas à la date d'anniversaire d'une Personne Admissible présente, cette date d'anniversaire est annulée et l'animateur procédera à une seconde pige de capsules dans les boîtes no.1 et no.2, et ce, jusqu'à ce qu'un gagnant soit sélectionné et que la personne respecte les règles de la Promotion.
 - ii. Dans l'éventualité où une date pigée ne correspond pas à une date existante au calendrier (par exemple le 30 février, 31 avril, etc.), une nouvelle capsule sera pigée dans la boîte no.2 uniquement, et ce, jusqu'à ce qu'une date valide soit tirée.
 - iii. Si, lors d'une pige, le nombre de gagnants excède trois (3) Participants, ou le nombre requis de Participants selon l'Annexe 1, un tirage éliminatoire sera effectué parmi les gagnants de la dernière pige pour avoir seulement trois (3) Participants. Ainsi, chaque personne pige une boule numérotée dans un sac opaque fermé contenant quinze (15) boules numérotées. La personne ayant pigé la boule avec le chiffre le plus élevé sera la personne sélectionnée comme Participant au Jeu de dés. Si un autre Participant est requis, la personne ayant pigé le deuxième chiffre le plus élevé dans cette même pige sera également sélectionnée comme Participant au Jeu de dés. La même procédure s'applique si un troisième Participant est requis. Les personnes qui ne sont pas retenues comme Participant se verront remettre un crédit-jeu d'une valeur de 25 \$ applicable au Salon de jeux de Trois-Rivières.
 - iv. Dans l'éventualité où il n'y avait pas trois (3) Participants, ou le nombre requis de Participants selon l'Annexe 1, après la première pige de date d'anniversaire, l'animateur procédera à une seconde pige de capsules dans les boîtes no.1 et no.2, et ce, jusqu'à ce qu'au moins trois (3) Participants, ou le nombre requis de Participants selon l'Annexe 1, aient été sélectionnés parmi les Personnes Admissibles présentes.
 - i. Chaque Personne Admissible dont la date d'anniversaire correspond à la date pigée doit présenter à un responsable SEJQ une pièce d'identité avec photographie en vigueur, délivrée par une autorité gouvernementale compétente, afin de confirmer que sa date d'anniversaire correspond à celle tirée par l'animateur ainsi que sa conformité aux présentes règles.
 - j. Une fois que l'identité et l'admissibilité des trois (3) Participants, ou le nombre requis de Participants selon l'Annexe 1, est vérifiée et confirmée, ces derniers auront la chance de participer au Jeu de dés.
2. **Nombre de participations permises.** Les Personnes Admissibles doivent respecter les limites suivantes à défaut de quoi ils pourront être disqualifiés :

- a. Advenant que la date d'anniversaire d'une Personne Admissible soit sélectionnée plus d'une fois lors d'une même soirée d'animation, celui-ci recevra un crédit de jeu du Salon de jeu de Trois-Rivières d'une valeur de 25 \$, mais ne pourra participer à plus d'une reprise au Jeu de dés au cours de cette soirée d'animation.

- b. Il est toutefois possible de cumuler plus d'une lettre d'invitation à la Promotion « Finale Jeu de dés » du 29 mars 2019 si un Participant est sélectionné à des dates distinctes durant la Durée de la Promotion.

ANNEXE 3 — Détails et description de lots pour les Tirages Radiophoniques*

Période d'éligibilité aux tirages	Station de radio	Dates des tirages	Nombre de gagnants	Lot correspondant			
				Nombre total de participations au Jeu de dés	Lieu	Heure de participation	Date de participation
Tous les vendredis, du 4 janvier au 15 mars 2019 inclusivement	Rouge FM 94.7	4 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	11 janvier 2019
		11 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	18 janvier 2019
		18 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	25 janvier 2019
		25 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	1er février 2019
		1er février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	8 février 2019
		8 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	15 février 2019
		15 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	22 février 2019
		22 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	1er mars 2019
		1er mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	8 mars 2019
		8 mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	15 mars 2019
	15 mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	22 mars 2019	
	ÉNERGIE 102.3	4 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	11 janvier 2019
		11 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	18 janvier 2019
		18 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	25 janvier 2019
		25 janvier 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	1er février 2019
		1er février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	8 février 2019
		8 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	15 février 2019
		15 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	22 février 2019
		22 février 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	1er mars 2019
		1er mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	8 mars 2019
		8 mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	21 h	15 mars 2019
		15 mars 2019	Un (1)	Une (1) participation	Salon de jeux de Trois-Rivières	20 h	22 mars 2019

* Les règles complètes s'appliquant à ces tirages sont disponibles sur les sites internet des stations de radio Rouge FM 94,7 et ÉNERGIE 102,3.

ANNEXE 4 – Déroutement du Jeu de dés

1. **Début du Jeu de dés.** Le Jeu de dés peut débuter, pour une plage horaire telle que spécifiée à l'Annexe 1, immédiatement après le Tirage Hebdomadaire par date d'anniversaire effectué pour sélectionner les Participants d'une plage horaire, seulement si trois (3) Participants sont présents.
2. **Participant manquant.** Les Participants manquants sont sélectionnés en suivant la procédure décrite à l'Annexe 2 pour les tirages par date d'anniversaire lorsque moins de trois (3) Participants sont présents lors du début du Jeu de dés dans, notamment, les cas suivants :
 - a. le Participant sélectionné dans le cadre des Tirages Radiophoniques n'est pas présent à l'heure indiquée sur son invitation ; et/ou
 - b. aucun Participant n'est sélectionné dans le cadre des Tirages Radiophoniques pour une plage horaire ; et/ou
 - c. le Participant sélectionné dans le cadre du Tirage Hebdomadaire pour cette plage horaire n'était pas présent pour le début du Jeu de dés (ci-après collectivement désigné le(s) « **Participant(s) Absent(s)** »).
3. Le Participant Absent qui ne se présente pas perd automatiquement le droit de participer au Jeu de dés et ne se fera pas offrir d'invitation pour la Promotion « Finale Jeu de dés » du 29 mars 2019.
4. **Règles du Jeu de dés.** Les Participants devront suivre les règles suivantes lors de leur participation au Jeu de dés :
 - a. Lors de chaque animation, un (1) module de jeu comprenant trois (3) positions de jeux sera mis à la disposition des Participants. L'assignation des positions de jeu (jaune, rouge et bleu) se fera par un tirage au sort. Pour ce faire, les participants devront piger, selon leur ordre d'arrivée, une capsule qui indiquera la position à prendre sur le module de jeu.
 - b. Chacun des Participants débute l'animation avec trois (3) jetons. Chaque jeton représente un dé.
 - c. Le premier Participant positionné à la chute no. 1 doit lancer les trois dés simultanément dans la glissade du module de jeu afin que ceux-ci terminent leur trajet dans la boîte inférieure du module de jeu. Le résultat obtenu sur les dés déterminera les actions à exécuter.
 - d. Chaque dé comporte six (6) faces avec les logos suivants :
 - i. 1 face de couleur rouge
 - ii. 1 face de couleur jaune

- iii. 1 face de couleur bleue
- iv. 1 face comprenant le logo de la promotion
- v. 2 faces comprenant une étoile
- e. Les actions possibles sont :
 - i. Face de couleur rouge, jaune ou bleue : Le Participant doit remettre un jeton promotionnel au joueur associé à la couleur obtenue. Si un des dés tombe sur la couleur du participant, il n’y a aucune action à prendre.
 - ii. Face logo de la Promotion : Le Participant doit remettre un jeton à l’animateur et ce jeton ne sera plus disponible pour le reste de l’animation.
 - iii. Face étoile : Le Participant n’y a aucune action à prendre.
- f. Le premier Participant complète ainsi ses actions pour ses trois (3) jetons. Le deuxième (chute 2) et le troisième Participant (chute 3) suivent la même procédure pour leurs trois (3) premiers jetons.
- g. Si le premier Participant a encore des jetons, il lance le nombre de dés équivalents au nombre de jetons qu’il a en mains sans dépasser trois dés. Si le premier Participant n’a plus de jetons, le deuxième Participant peut participer s’il lui reste des jetons. La même procédure est ainsi suivie tant que des Participants ont des jetons.
- h. Ce n’est pas parce qu’un Participant ne détient plus de jetons qu’il arrête de jouer, car un autre joueur pourrait lui donner des jetons selon l’action qu’il a à prendre lors de ses lancés.
- i. Le gagnant du jeu est celui qui a toujours des jetons alors que les deux (2) autres Participants n’en ont plus.
- j. La structure de lot pour les gagnants du Jeu de dés se trouve à l’Annexe 1.

ANNEXE 5 – Déroulement des Tirages Radiophoniques

1. **Participation.** Les Personnes Admissibles devront suivre les règles suivantes lors de leur participation aux Tirages Radiophoniques :
 - a. Pendant la Promotion, et aux dates indiquées à l'Annexe 3, une Personne Admissible pourra participer gratuitement aux Tirages Radiophoniques en envoyant un message texte pendant les périodes d'éligibilités soit entre 5h30 et 9h pour ÉNERGIE 102.3 et entre 5h25 et 8h20 pour Rouge FM 94.7.
 - b. Un dé sera brassé en studio et les Personnes Admissibles seront appelées à deviner sur quel chiffre le dé est tombé via le numéro 6-12-13 en inscrivant (1) le mot clé « JEU » suivi de (2) la réponse et (3) leur prénom et leur nom. Les trois (3) éléments précédents sont requis pour que la participation soit valide. Les Personnes Admissibles recevront ensuite une réponse texto accusant réception de la soumission de leur réponse et confirmant leur participation au tirage en cours. Cette réponse texto n'aura cependant pas pour objet de confirmer qu'une participation est conforme à l'ensemble des modalités des présentes, des vérifications ultérieures seront requises.
 - c. Pour participer à la Promotion par messagerie texte, la Personne Admissible doit disposer d'un téléphone cellulaire avec service de messagerie bidirectionnel et service numérique. Les frais de messagerie texte standard s'appliquent. Les Personne Admissible qui désirent participer sont priées de se reporter aux modalités de leur forfait de téléphonie cellulaire pour prendre connaissance des tarifs de messagerie standard.
 - d. La réponse demandée au paragraphe 1 (b) n'est pas un élément déterminant pour la sélection du gagnant qui se fera de façon aléatoire parmi toutes les Personnes Admissibles qui ont participé pour la période donnée. Toutes les réponses sont acceptées.
2. **Tirages.**
 - a. Au total, vingt-deux (22) tirages seront effectués pendant la Promotion parmi les messages textes enregistrés.
 - b. Une fois les périodes d'éligibilité fermées, le représentant SEJQ procédera aux tirages selon les dates indiquées à l'Annexe 3 vers 9h pour ÉNERGIE 102.3 et vers 8h20 pour Rouge FM 94.7.
 - c. Chaque tirage est effectué de façon aléatoire parmi tous les participants enregistrés dans les délais et, selon les modalités et conditions prévues aux présentes. Les Tirages parmi les participants se dérouleront de la façon suivante :
 - i. Un premier participant (ou numéro unique associé à un participant) sera tiré au hasard par un représentant SEJQ.

- ii. La personne gagnante sera immédiatement contactée par un représentant SEJQ, par téléphone, selon les coordonnées obtenues lors de son enregistrement à la Promotion. La validité et la conformité de cette participation seront immédiatement vérifiées afin de s'assurer qu'elle est conforme aux présentes règles.

DANS LE CAS OÙ LA PARTICIPATION EST VALIDE ET CONFORME :

- iii. La personne gagnante devra alors se présenter au Salon de Jeux le jour et l'heure indiqués par le représentant SEJQ et présenter une pièce d'identité valide avec photographie émise par une autorité gouvernementale compétente. Les informations contenues à une telle pièce d'identité devront concorder avec les renseignements fournis lors de l'enregistrement à la Promotion. Une fois son identité vérifiée et confirmée, et si elle respecte, par ailleurs, toutes les conditions prévues aux présentes règles, cette personne pourra participer au Jeu de dés.
- iv. Dans l'éventualité où la personne dont la participation est valide et conforme aura été tirée ne peut être rejointe **dans les 7 jours suivant le tirage au cours duquel sa participation a été tirée**, et que le respect par cette personne des présentes règles ne peut donc être vérifié, cette personne n'aura pas droit à un laissez-passer au Jeu de dés. Aucune autre participation ne sera tirée.
- v. Dans l'éventualité où une personne désignée par le tirage ne peut démontrer, à la demande de la SEJQ, qu'elle respecte l'ensemble des conditions prévues aux présentes, cette personne n'aura pas droit à un laissez-passer. Le tirage au hasard d'une nouvelle participation (ou numéro unique associé à sa participation) sera effectué dès que possible, conformément aux modalités prévues aux présentes et ce, jusqu'à ce qu'une participation valide et conforme soit tirée et confirmée.

DANS LE CAS OÙ LA PARTICIPATION EST INVALIDE ET / OU NON CONFORME :

- vi. Si la participation est invalide et/ou non conforme, une nouvelle participation (ou numéro unique associé à la participation) sera tirée au hasard, et ce, jusqu'à ce qu'une participation valide et conforme soit tirée, auquel cas les modalités prévues à la section « DANS LE CAS OÙ LA PARTICIPATION EST VALIDE ET CONFORME » ci-dessus s'appliqueront.
3. **Lot.** Un laissez-passer pour participer au Jeu de dés aux dates indiquées à l'Annexe 3.
 4. **Limites.** Limite d'une (1) participation par Personne Admissible, par jour et par station radiophonique, conformément aux périodes d'éligibilité plus amplement décrites à l'Annexe 3 des présentes.