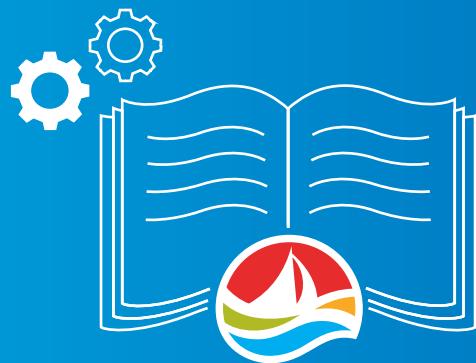


# MANUEL DU DÉTAILLANT



2025

**SI VOUS AVEZ DES DOUTES,  
DEMANDEZ UNE PIÈCE D'IDENTITÉ.**

**19<sup>+</sup>**

## TABLE DES MATIÈRES

**03**

JEU SAIN

---

**15**

COMPOSANTS DU TERMINAL

---

**18**

NOTIONS DE BASE SUR LE TERMINAL

---

**33**

VENTE DE LOTERIE

---

**39**

VALIDATION

---

**46**

PARAMÈTRES

---

**64**

ENTRETIEN DU TERMINAL

---

**66**

ASSISTANCE

---

**67**

RAPPELS IMPORTANTS

## JEU SAIN

Nos clients sont souvent nos voisins, et nous voulons tous qu'ils jouent sans nuire à leur santé ni à celle de leur communauté. Nos détaillants jouent un rôle clé, à la fois comme représentants de Loto Atlantique et à titre d'intermédiaires entre Loto Atlantique et les joueurs.

Au cœur des activités de Loto Atlantique réside un engagement à soutenir une croissance durable et responsable. Par la promotion d'une culture du jeu sain, nous visons non seulement à enrichir l'expérience des joueurs, mais aussi à assurer notre viabilité à long terme.

Le programme de jeu sain offre de l'information et des outils afin que les clients puissent profiter d'une expérience de jeu agréable. Les joueurs qui ont des problèmes ou qui vivent une expérience négative ne s'amusent pas. Promouvoir le jeu durable, c'est offrir un bon niveau de service et d'assistance à notre clientèle. Cela consiste à fournir aux clients la meilleure information possible et à faciliter l'accès à différents outils de jeu sain. Cela suppose également d'observer quelques règles très importantes, notamment interdire le jeu à crédit, appliquer la politique de jeu de Loto Atlantique en vérifiant les pièces d'identité pour s'assurer que les clients ont l'âge de la majorité et informer les clients sur les ressources disponibles s'ils ont besoin d'aide.

Ensemble, nous travaillons à créer un environnement de jeu qui aide les clients à prendre des décisions éclairées par rapport à leurs habitudes de jeu. Une industrie du jeu qui donne priorité au bien-être et au divertissement des clients a plus de chances d'être une industrie durable, ce qui est bénéfique pour tout le monde.

### MESSAGES CLÉS À L'INTENTION DU PERSONNEL DES DÉTAILLANTS DE BILLETS DE LOTERIE

#### → EN QUOI CONSISTE LE JEU SAIN?

Le jeu sain se caractérise par le fait de jouer pour le plaisir et le divertissement. Pour que le jeu reste amusant, les clients ont besoin d'avoir la bonne information à portée de main lorsqu'ils jouent. Un joueur mal renseigné - par exemple qui croit que les chances de gagner sont meilleures qu'elles ne le sont ou qu'il est sur le point de gagner gros - peut prendre des risques.

Promouvoir le jeu sain, c'est donner de l'information aux clients pour qu'ils puissent :

- comprendre le fonctionnement des jeux et les chances de gagner ;
- jouer pour se divertir ;
- savoir que le jeu est un divertissement, pas une façon de gagner de l'argent ;
- connaître les faits, notamment au moyen de renseignements utiles sur les mythes liés au jeu ;
- reconnaître les signes d'un problème de jeu potentiel ;
- connaître les ressources d'aide à leur disposition si leurs habitudes de jeu les préoccupent.

## → MYTHES COURANTS LIÉS AU JEU

Fournir des renseignements utiles sur le jeu sain est le principal objectif de notre programme de jeu sain. Les idées fausses sur le jeu sont très répandues, et vous devez être en mesure de donner des renseignements véridiques aux clients, soit que :

- les résultats d'un jeu sont toujours aléatoires ; on ne peut jamais les prédire ou les garantir, et personne ne peut contrôler qui gagne ou qui perd ;
- aucun truc ne peut augmenter les chances de gagner ;
- les probabilités sont toujours contre le joueur ;
- à long terme, les joueurs perdent toujours plus qu'ils ne gagnent.

C'est le genre de faits que les clients doivent connaître pour prendre des décisions éclairées en matière de jeu. Voici quelques exemples de mythes et de faits :

- ⇒ **MYTHE** : J'ai de meilleures chances de gagner si je choisis mes numéros.
- ⇒ **FAIT** : Pour les jeux de loterie, vous pouvez choisir vos propres numéros ou accepter des numéros « Insta Pick » générés au hasard. Il est important de savoir que vos chances sont les mêmes dans les deux cas. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas jouer vos numéros favoris, ce qui est amusant, à condition de savoir qu'ils offrent les mêmes chances que n'importe quelle autre combinaison.
- ⇒ **MYTHE** : Les détaillants et les employés de la Société des loteries savent quels billets sont gagnants.
- ⇒ **FAIT** : Les billets de loterie et les tirages reposent uniquement sur le hasard. Personne ne peut prédire où et quand sera gagné le prochain gros lot, pas même les détaillants ni les employés de la Société des loteries.
- ⇒ **MYTHE** : J'ai failli gagner ; j'ai sûrement plus de chances de gagner la prochaine fois que je jouerai.
- ⇒ **FAIT** : Lorsqu'un numéro semble proche des numéros gagnants, on dit que c'est « manqué de peu » ou « presque gagné ». Même si on a l'impression de se rapprocher du gros lot, ce n'est pas vrai.

Nous vous encourageons à offrir un bon service à la clientèle en donnant des faits en réponse à ces mythes. Si un joueur croit à un mythe au sujet du jeu, soyez courtois et bien renseigné. Transmettez les faits pour que les clients sachent que nous voulons que leur jeu demeure un divertissement.

Voici quelques principes généraux utiles lorsque vous discutez du fonctionnement du jeu avec un client.

### **Caractère aléatoire**

Lorsque le résultat d'un jeu est aléatoire, cela signifie qu'il est déterminé par le hasard et rien d'autre. L'issue du jeu est incertaine et, donc, imprévisible. Le joueur ne peut rien faire pour augmenter ses chances de gagner.

### **Chances de gagner**

Les chances de gagner un lot varient d'un jeu de loterie à l'autre. Dans tous les cas, il est plus probable de perdre que de gagner.

Lorsque vous discutez avec un joueur qui entretient des idées fausses à propos du jeu, il est important de NE PAS :

- « sembler être d'accord » avec le joueur qui exprime des convictions erronées à propos du jeu, car cela confirme indirectement ses idées fausses ou l'encourage à continuer d'y croire ;
- inciter le joueur à continuer de jouer, à jouer plus longtemps ou à miser plus dans l'espoir que sa chance tournera. Vous risquez ainsi de l'encourager à entretenir ses idées fausses ;
- argumenter ou tenter de convaincre le client que ses convictions sont erronées s'il refuse d'accepter les renseignements que vous lui donnez.

Ne présumez jamais que les personnes qui jouent beaucoup ou qui y consacrent des sommes importantes ont des problèmes. Les personnes préoccupées par leurs habitudes de jeu peuvent présenter divers signes lorsqu'elles achètent des produits de loterie ou sont dans votre établissement. Une personne peut être aux prises avec des problèmes de jeu même si elle joue ce qui semble être des montants minimes. Votre rôle n'est pas de diagnostiquer les gens, mais de transmettre les faits et de connaître les ressources d'aide disponibles.

## → SIGNES DE PROBLÈMES POSSIBLES

- Un client vous demande de l'aide à l'égard de ses habitudes de jeu.
- Une personne fait des commentaires indirects, par exemple : « J'ai dépensé beaucoup trop d'argent dans ce jeu » ou « S'il vous plaît, ne me vendez plus ces billets ».
- Un membre de la famille ou un ami d'un client vous dit être préoccupé par les habitudes de jeu du client.
- Vous remarquez des changements importants dans les habitudes de jeu ou l'humeur d'un client habituel.

## → MATÉRIAUX JEUSENSÉ

Les documents JeuSensé sont disponibles dans les établissements de vente de billets de loterie et visent à aider les clients à prendre des décisions éclairées et à choisir leur niveau de jeu, dans le but de favoriser le jeu sain.

Les politiques à l'intention des détaillants de Loto Atlantique sont claires – les détaillants doivent placer les documents sur le jeu sain bien en vue – y compris les enseignes destinées aux points de vente. L'information sur JeuSensé et le jeu sain est disponible pour informer les clients, et nous avons tous un rôle à jouer pour garantir la réussite du programme de jeu sain. Les détaillants et leur personnel ont un rôle à jouer dans l'assistance à la clientèle en facilitant l'accès à l'information sur le jeu sain.

Veuillez communiquer avec votre représentant de la loterie si vous avez besoin de documents JeuSensé supplémentaires.



## → ÂGE MINIMUM REQUIS

Comme la majorité des sociétés de loteries dans le monde entier, loto Atlantique a instauré des restrictions sur l'achat, le jeu et le paiement des gains de loterie en fonction de l'âge. Tous les produits de loterie, y compris les billets à gratter, PRO•LIGNE, les billets à languettes et les tirages de gros lots importants sont visés par la politique de jeu de Loto Atlantique.

- Les politiques visant les détaillants de Loto Atlantique indiquent que les détaillants et leurs employés ne doivent pas vendre ou valider des billets de loterie ni remettre des lots à des personnes de moins de 19 ans.
- Cette politique est appuyée par la législation de la Nouvelle-Écosse et de l'Île-du-Prince-Édouard qui interdit la vente de billets de loterie à toute personne de moins de 19 ans.
- Si un client semble être âgé de moins de 30 ans, les détaillants et leurs employés doivent lui demander de présenter une pièce d'identité avec photo confirmant qu'il a l'âge minimum requis de 19 ans avant de lui vendre ou de valider des billets de loterie ou de lui remettre des lots.
- Loto Atlantique a fourni à tous ses détaillants des affiches indiquant l'âge minimum requis de 19 ans, et elles doivent être visibles pour les clients.

Loto Atlantique s'assure du respect de cette politique par les détaillants. Tout détaillant en défaut risque de se voir imposer des mesures correctives, notamment des frais, ou de voir son entente du détaillant de loterie annulée. Le détaillant doit s'assurer que lui-même et ses employés connaissent, comprennent et respectent entièrement cette politique. Les détaillants et les gérants assument la responsabilité de la conduite de leurs employés.

## → DEMANDER UNE PIÈCE D'IDENTITÉ (clients qui semblent âgés de moins de 30 ans)

Tous les détaillants ont la responsabilité de demander une pièce d'identité aux clients qui semblent être âgés de moins de 30 ans, et les détaillants et gérants sont censés encourager et favoriser cette pratique.

- Seule une pièce d'identité avec photo indiquant clairement la date de naissance peut être acceptée comme preuve d'âge.
- Si vous n'êtes pas satisfait de la pièce d'identité présentée par le client, demandez-en une deuxième, comme un certificat de naissance ou une carte d'assurance maladie. Demandez l'adresse ou la date de naissance du client, ou demandez-lui une signature afin de la comparer à celle figurant sur la pièce d'identité.
- On recommande aux jeunes commis des détaillants qui pensent que les clients mineurs les forceront à leur vendre des produits de loterie de demander au gérant ou à un autre collègue de servir leurs pairs. S'il vous arrive, en tant que commis, de ne pas vous sentir à l'aise pour servir un ami ou un pair, cela peut être un bon moment pour demander à un collègue plus expérimenté ou au gérant d'effectuer la transaction à votre place.

## → DIRE « NON » À LA VENTE

Il faut refuser de vendre ou de valider des produits de loterie ou de verser des lots aux clients qui n'ont pas de pièce d'identité ou qui refusent d'en présenter une comme preuve d'âge.

- Soyez professionnel et courtois.
- Dites au client que c'est la loi et la politique de Loto Atlantique : cela ne dépend pas du détaillant.
- Montrez au client l'affiche de Loto Atlantique indiquant l'âge minimum requis qui se trouve dans votre établissement.
- Demandez l'aide d'un collègue ou d'un superviseur, au besoin.

Si un client se met en colère, restez calme, professionnel et courtois. Demandez le soutien d'un collègue ou superviseur. Ne mettez jamais votre vie en danger ; prévenez les autorités au besoin.

## → LE JEU CHEZ LES JEUNES

Les études réalisées concluent invariablement que les jeunes sont plus vulnérables que les adultes aux méfaits du jeu. Cela est attribuable au fait que la partie du cerveau qui sert à la prise de décision est encore en développement pendant la jeunesse. Quelques faits :

- Les produits de loterie peuvent entraîner des problèmes de dépendance au jeu chez les jeunes.
- Les adultes aux prises avec des problèmes de jeu disent avoir vécu leurs premières expériences de jeu en bas âge, entre 10 et 19 ans dans bien des cas.
- Les jeunes peuvent être plus portés à jouer pour oublier leurs problèmes, échapper à l'ennui ou dissiper des sentiments de dépression.
- Les jeunes qui présentent des problèmes de jeu ont plus de pensées suicidaires et font plus de tentatives de suicide.
- Le jeu chez les jeunes peut nuire aux relations avec la famille et les amis en plus d'exacerber les problèmes d'assiduité à l'école ou au travail.

Toute personne qui vend des produits de Loto Atlantique doit connaître les règlements qui s'appliquent à la vente des produits de loterie pour réduire les risques de préjudices causés par le jeu.

## → LES PARENTS ET LES JEUNES

La politique de jeu de Loto Atlantique et la législation en vigueur en Nouvelle-Écosse et à l'Île-du-Prince-Édouard indiquent qu'une personne doit avoir 19 ans ou plus pour acheter des produits de loterie, jouer ou réclamer des lots. Même si les parents acceptent que leurs enfants jouent, nous ne pouvons autoriser aucune personne ayant moins de 19 ans à jouer à la loterie.

Il est important de savoir que les parents peuvent ne pas savoir pourquoi les enfants ne sont pas autorisés à jouer. Le jeu est une activité assujettie à une limite d'âge parce que les enfants n'ont pas la même capacité d'évaluer les risques que les adultes. Le jeu chez les jeunes peut augmenter considérablement le risque de méfaits associés au jeu plus tard dans la vie. Il est important de communiquer avec bienveillance et sans jugement les raisons pour lesquelles les enfants ne peuvent pas jouer. Nous voulons aider les parents à prendre des décisions plus éclairées sur la façon dont leurs enfants interagissent avec les produits de loterie.

## → CONSEILS POUR LES PARENTS ET LES PARENTS SUBSTITUTS

Voici quelques conseils à l'intention des parents et parents substituts pour éviter que le jeu devienne un risque et un problème chez les jeunes :

- Renseignez-vous sur le jeu et les restrictions concernant l'âge .
- Encouragez les discussions et les questions au sujet du jeu.
- Prenez conscience de vos propres comportements de jeu.
- N'achetez jamais de produits de jeu pour des mineurs.
- Soyez au courant des activités en ligne de vos enfants et appliquez des règles claires sur les jeux en ligne auxquels ils peuvent jouer – même certains jeux vidéo comportent des jeux d'argent.

## → AIDE ET INFORMATION POUR LES PROBLÈMES DE JEU

La meilleure chose à faire consiste à offrir de l'information sur les ressources locales. À tout le moins, vous pouvez donner aux clients le numéro de la ligne d'aide pour les joueurs. Les personnes aux prises avec un problème de jeu ont accès à des services d'aide téléphonique provinciaux confidentiels, gratuits et disponibles 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

⇒ Nouveau-Brunswick : **1-800-461-1234**

⇒ Terre-Neuve-et-Labrador : **811**

⇒ Île-du-Prince-Édouard : **1-855-255-4255**

⇒ Nouvelle-Écosse : **1-888-429-8167** (Ligne d'aide en santé mentale et lutte contre les dépendances)

On trouve également le numéro d'assistance téléphonique dans les dépliants JeuSensé qui se trouvent près des postes de sélection des billets dans les établissements de vente de billets de loterie.

De manière générale, lorsque vous discutez avec un client aux prises avec des problèmes liés au jeu, retenez les points suivants :

- N'utilisez pas les expressions « jeu compulsif » ou « jeu responsable » qui peuvent être perçues de manière négative.
- N'ignorez pas les commentaires ou les « blagues » du client qui fait allusion au fait qu'il a un problème ou qu'il connaît quelqu'un qui a un problème.
- Ne vous attendez pas à ce que le client « admette » qu'il a un problème.
- Ne cherchez pas à convaincre le client de votre point de vue ou des raisons pour lesquelles il devrait obtenir de l'aide.
- N'oubliez pas que vous n'êtes pas thérapeute. Offrez un service au client en lui demandant si vous pouvez lui donner de l'information ou une brochure. Ne cherchez jamais à argumenter avec le client ou à lui donner des conseils.

Il est important de ne pas oublier que parler à un joueur de ses habitudes de jeu peut être une situation délicate.

Principes clés à ne pas oublier :

- Respectez la vie privée du client (évitez de discuter en présence d'autres personnes).
- Soyez bienveillant et discret.
- Faites preuve d'empathie.
- Parlez-lui des ressources JeuSensé – elles s'adressent aux personnes qui ont des questions ou des préoccupations en lien avec le jeu.
- N'ignorez pas le problème.



## JEU CHEZ LES EMPLOYÉS

Les détaillants peuvent être plus susceptibles d'avoir des problèmes liés au jeu du fait qu'ils sont exposés aux promotions et aux produits de jeu.

Loto Atlantique encourage tous les détaillants ayant l'âge de la majorité qui jouent à être conscients des risques supplémentaires et à prendre des précautions pour jouer de manière durable. Ces précautions peuvent consister à fixer un budget et des limites de temps, ou à utiliser l'information ou les services proposés dans les documents JeuSensé. Ces ressources sont utiles pour toute personne ayant des questions ou des préoccupations au sujet du jeu, pas seulement pour celles qui pensent avoir un problème.

## FORMATION SUR LE JEU SAIN DESTINÉ AUX DÉTAILLANTS

Cette formation est obligatoire, mais c'est aussi la bonne chose à faire. Le programme de formation sur le jeu sain à l'intention des détaillants fournit plus d'outils et de stratégies pour gérer les situations difficiles avec les clients. Il peut vous aider à vous sentir plus confiant lorsque vous répondez aux questions ou aux inquiétudes des clients concernant les produits de loterie et les risques, et à orienter vos interactions avec les clients vers un jeu sain. Cette formation est une étape essentielle pour garantir que nous appuyons nos communautés tout en offrant des produits de loterie d'une manière durable et amusante.

Sachez que nous accordons autant d'importance à nos détaillants qu'à nos joueurs. En suivant la formation, vous contribuez à offrir des jeux de loterie réglementés et durables aux Canadiens de l'Atlantique.

Enfin, nous recommandons vivement que vos employés suivent aussi cette formation.

Pour accéder au programme, veuillez suivre les étapes ci-dessous.

### INSTRUCTIONS RELATIVES AU SITE DE FORMATION

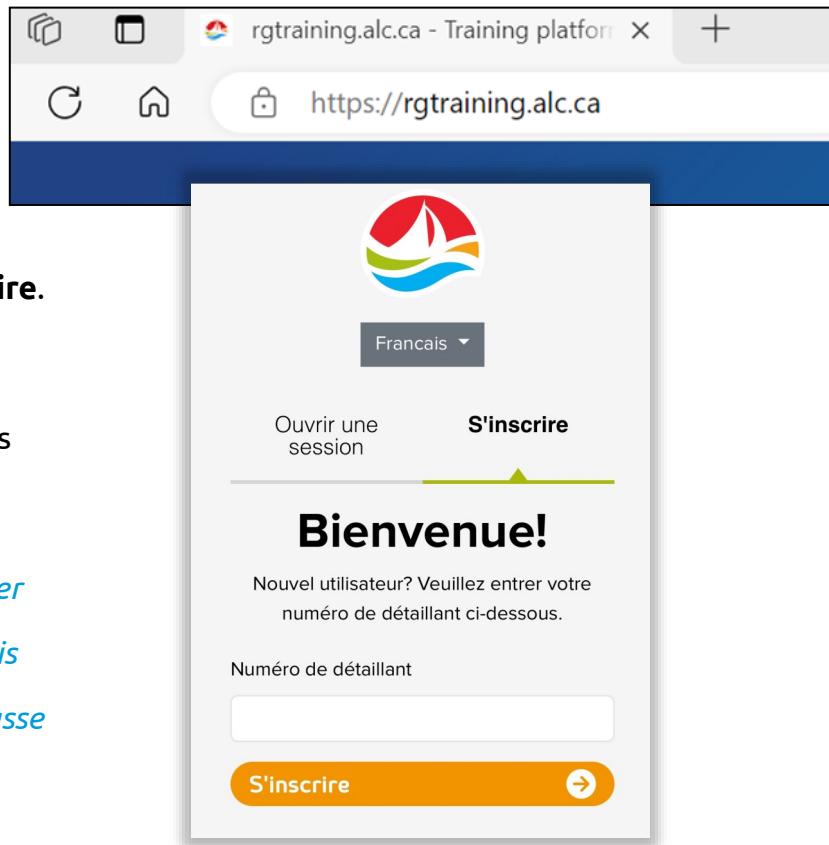
1. Pour commencer
2. Inscription sans numéro de détaillant
3. Ouverture de session une fois que vous êtes inscrit
4. Mot de passe oublié?

*À noter : Vous pouvez suivre la formation à partir de votre ordinateur, téléphone cellulaire ou tablette.*

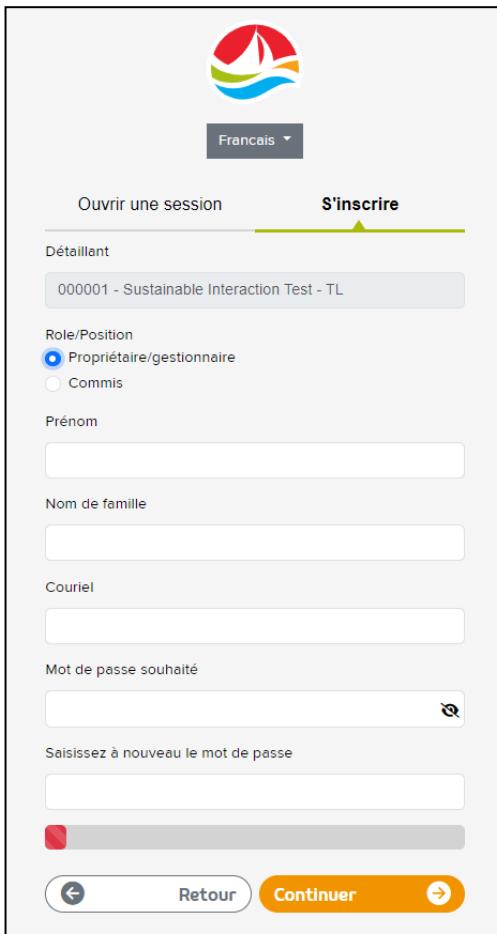
#### 1 POUR COMMENCER

- Ouvrez une nouvelle fenêtre de navigation et tapez l'adresse **rgtraining.alc.ca**
- Cliquez sur l'onglet **S'inscrire**.
- Entrez votre numéro de détaillant dans le champ **Numéro de détaillant**, puis cliquez sur le bouton **S'inscrire**.

*À noter : Vous n'avez rien à indiquer dans l'onglet **Ouvrir une session** lorsque vous vous inscrivez. Une fois inscrit, vous devrez entrer votre adresse courriel et votre mot de passe pour accéder au site.*

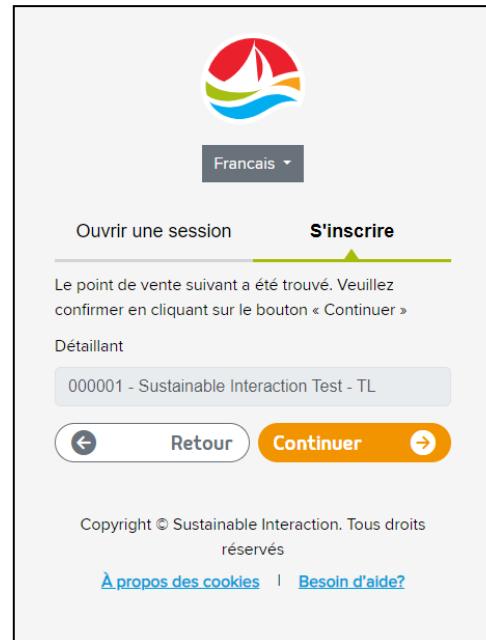


- Confirmez que vous êtes le détaillant identifié, puis cliquez sur **Continuer**.



The screenshot shows a registration form for aetailants. At the top right is a logo and a "Français" language selector. Below it, there are two buttons: "Ouvrir une session" and "S'inscrire". The "S'inscrire" button is highlighted with a green bar. The form fields include:

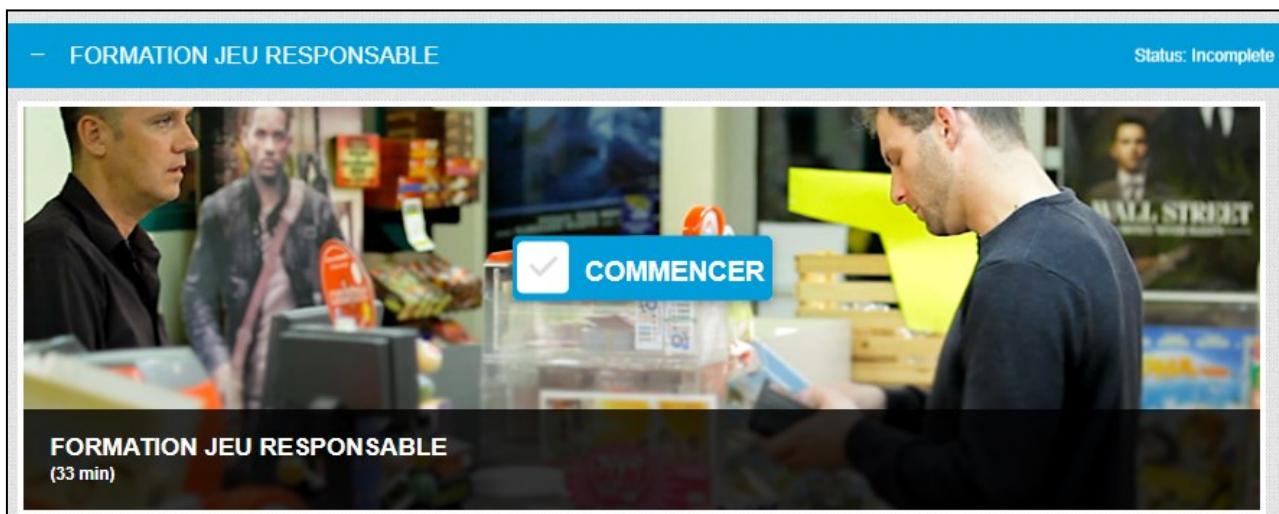
- Détaillant:** A dropdown menu showing "000001 - Sustainable Interaction Test - TL".
- Role/Position:** Radio buttons for "Propriétaire/gestionnaire" (selected) and "Commis".
- Prénom:** An empty text input field.
- Nom de famille:** An empty text input field.
- Courriel:** An empty text input field.
- Mot de passe souhaité:** An empty text input field with a "Voir" link.
- Saisissez à nouveau le mot de passe:** An empty text input field.
- Cheminée:** A red square checkbox.
- Retour** and **Continuer** buttons at the bottom.



- Remplissez tous les champs obligatoires et cliquez sur **Continuer**.

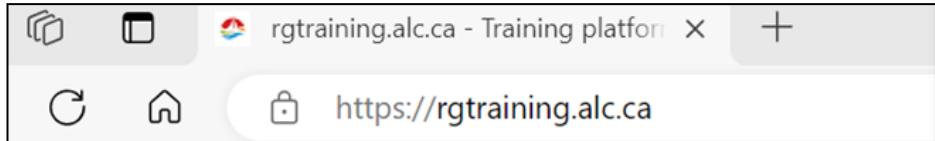
**Remarque : Sélectionnez « Propriétaire/Gérant » ou « Commis » selon votre rôle au point de vente.**

- Cliquez sur **Commencer** sur la page d'accueil et vous êtes prêt à commencer!



## 2 INSCRIPTION SANS NUMÉRO DE DÉTAILLANT

- Ouvrez une nouvelle fenêtre de navigation et tapez l'adresse **rgtraining.alc.ca**



- Entrez le code suivant dans le champ **Numéro de détaillant** selon votre province :
  - « tlatlanticlottery » pour les détaillants de Terre-Neuve-et-Labrador, du Nouveau-Brunswick et de l'Île-du-Prince-Édouard ;
  - « nstlatlanticlottery » pour ceux de la Nouvelle-Écosse.

Nouvel utilisateur? Veuillez entrer votre numéro de détaillant ci-dessous.

Numéro de détaillant

**S'inscrire**

Copyright © Sustainable Interaction. Tous droits réservés  
[À propos des cookies](#) | [Besoin d'aide?](#)

- Entrez les renseignements relatifs à votre emplacement :

Entrez un lieu, un numéro de détaillant, une ville et une province pour votre détaillant.  
 Si vous n'avez pas encore reçu de numéro de détaillant, vous pouvez laisser cette case vide.

Nom du détaillant

Numéro de détaillant

Ville

Province

Retour Continuer

Copyright © Sustainable Interaction. Tous droits réservés  
[À propos des cookies](#) | [Besoin d'aide?](#)

Détaillant

1234 - test - test

Role/Position

Propriétaire/gestionnaire

Commis

Prénom

Nom de famille

Courriel

Mot de passe souhaité

Saisissez à nouveau le mot de passe

Retour Continuer

- Remplissez tous les champs obligatoires et cliquez sur **Continuer** pour commencer.

**Remarque : Sélectionnez « Propriétaire/Gérant » ou « Commis » selon votre rôle au point de vente.**

### 3 OUVERTURE DE SESSION UNE FOIS QUE VOUS ÊTES INSCRIT

- Allez à l'adresse **rgtraining.alc.ca**
- Entrez votre adresse courriel et le mot de passe choisi dans l'onglet **Ouvrir une session** sur la page d'accueil, puis cliquez sur **Ouvrir une session**.

Bienvenue!

Si vous êtes déjà inscrit, veuillez entrer vos renseignements d'utilisateur ci-dessous.

Courriel

test@alc.ca

Le mot de passe

.....

[Mot de passe oublié?](#)

**Ouvrir une session**

Copyright © Sustainable Interaction. Tous droits réservés  
[À propos des cookies](#) | [Besoin d'aide?](#)

### 4 MOT DE PASSE OUBLIÉ?

- Si vous avez oublié votre mot de passe, cliquez sur le lien **Mot de passe oublié?** situé au-dessus du bouton **Ouvrir une session** dans l'onglet **Ouvrir une session**.
- Entrez votre adresse courriel et cliquez sur **Envoyer**.
- Le message suivant s'affichera.



Mot de passe oublié ?

Entrez votre adresse e-mail et nous vous enverrons un e-mail avec vos coordonnées ainsi que des instructions sur la façon de réinitialiser votre mot de passe.

Courriel

**Envoyer**

**Retour à la page d'accueil**

Copyright © Sustainable Interaction. Tous droits réservés  
[À propos des cookies](#) | [Besoin d'aide?](#)

- Consultez la boîte de courrier électronique correspondant à l'adresse que vous avez fournie dans votre compte pour accéder au courriel. Si vous cliquez sur le lien de réinitialisation dans le courriel, l'écran suivant s'affichera. Entrez et confirmez votre adresse courriel et un nouveau mot de passe, puis cliquez sur **Soumettre**.
- Le message suivant indiquant que le changement a été apporté s'affichera. Si vous cliquez sur **Retour à la page d'accueil**, vous serez redirigé vers l'écran d'ouverture de session, où vous devrez entrer votre adresse courriel et votre nouveau mot de passe pour accéder au site.



### Nouveau mot de passe

Courriel

Mot de passe souhaité

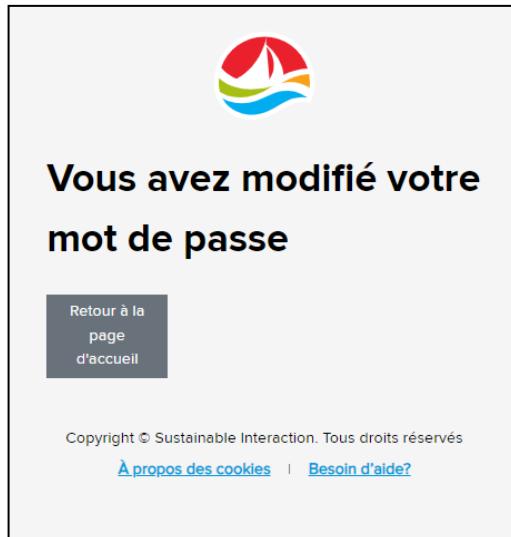
 

Saisissez à nouveau le mot de passe

**Soumettre**

Copyright © Sustainable Interaction. Tous droits réservés  
[À propos des cookies](#) | [Besoin d'aide?](#)



## COMPOSANTS DU TERMINAL WAVE 8



### BOUTON « MISE EN MARCHE »

Le **BOUTON « MISE EN MARCHE »** se trouve dans le coin avant droit, directement sous le lecteur de documents.

**À NOTER :** Il faut éteindre le terminal **SEULEMENT** lorsque notre équipe du service à la clientèle le demande.



### ÉCRAN TACTILE

Toutes les sélections sont faites à l'aide du bout des doigts sur **l'ÉCRAN TACTILE**. L'écran ne réagira pas aux stylos, crayons ou ongles longs, qui risquent de l'endommager.

On peut incliner l'écran pour optimiser la visualisation, dans un angle allant de 25 à 90 degrés.

## LECTEUR DE DOCUMENTS

Le **LECTEUR DE DOCUMENTS** peut balayer :

- Les fiches de sélection
- Les billets de loterie
- Les bons d'échanges du terminaux libre-service (TLS)

Insérez une fiche de sélection remplie (face vers vous), **verticalement ou horizontalement**, dans le lecteur de documents. Si la fiche de sélection est bien remplie, le terminal imprimera automatiquement un billet.

**VEUILLEZ NOTER :** *Les billets Gagnez à la Grattouille, les billets à languettes et les bons d'échanges de promotion ne peuvent pas être validés au moyen du lecteur de documents.*

## LECTEUR DE CODES-BARRES SANS FIL

Le **LECTEUR DE CODES-BARRES SANS FIL** se trouve à l'avant de l'imprimante ; il peut lire les :



- Fiches de sélection numériques et codes QR
- Bons d'échanges (de promotion et du TLS)
- Billets de loterie
- Billets Gagnez à la Grattouille et billets à languettes
- Manifestes des billets instantanés
- Coupons
- Codes-barres d'identification du gestionnaire et de l'employé
- Permis de conduire et pièces d'identité délivrées par le gouvernement

Vous pouvez utiliser le lecteur de codes-barres en le laissant dans son socle sur l'imprimante, mais comme il est sans fil, vous pouvez le retirer du socle et l'utiliser manuellement.

Les lecteurs de codes-barres sans fil ne sont pas interchangeables entre les terminaux WAVE. Chacun est associé à un terminal WAVE particulier.

**REMARQUE:** *Comme le lecteur de codes-barres sans fil est alimenté par une pile rechargeable, il faut le laisser autant que possible sur le socle de charge. Un lecteur avec une pile non chargée ne fonctionnera que sur le socle et vous devrez le charger pendant un certain temps avant de l'utiliser sans fil. Lorsqu'il est hors de portée ou si la batterie est faible, le lecteur de codes-barres sans fil vous alertera en émettant un signal sonore.*



## IMPRIMANTE

L'**IMPRIMANTE** sert à imprimer les billets de loterie de tirage, les billets PRO-LIGNE, les rapports et les reçus.

## PANNEAU D'AFFICHAGE POUR LE CLIENT (PAC)

**LE PANNEAU D'AFFICHAGE POUR LE CLIENT** (ou PAC) de 22" affiche de l'information publicitaire, les montants des gros lots et le panier.

Le PAC présentera également des animations plein écran pour certains jeux de loterie et lors de la validation de certains billets Gagnez à la Grattouille.



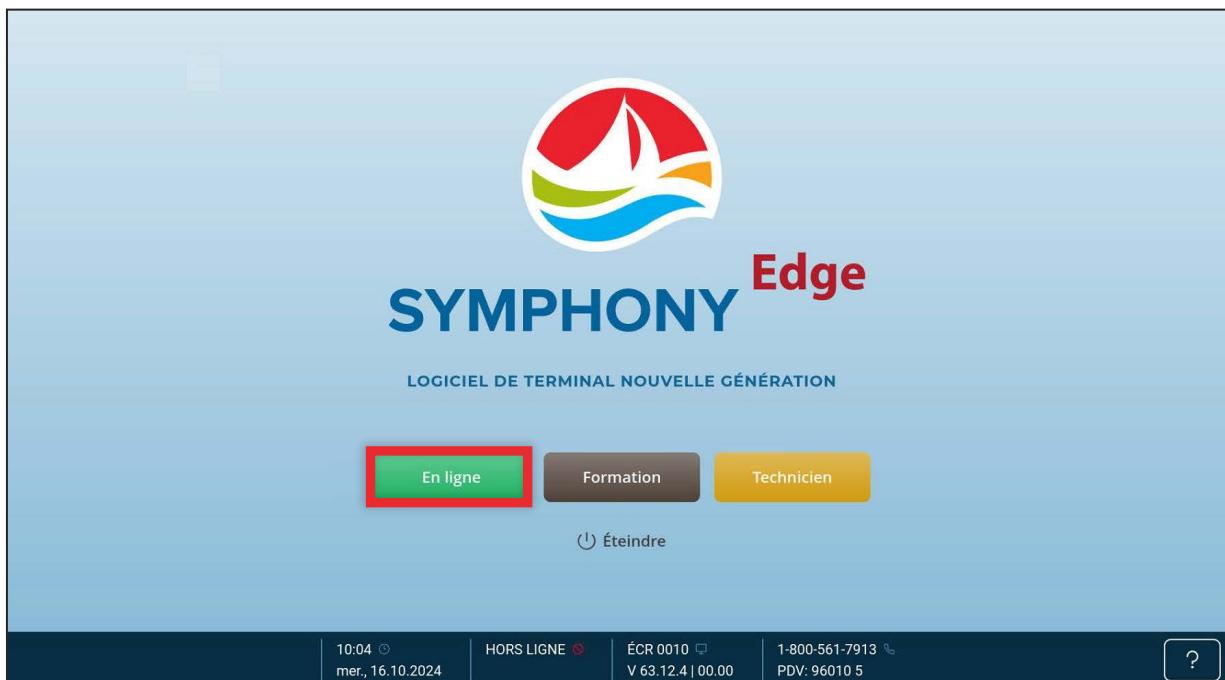
## VÉRIFICATEUR DE BILLETS

Un joueur peut vérifier l'état d'un billet en balayant son code-barres à l'aide du **VÉRIFICATEUR DE BILLETS** chez un détaillant. Le vérificateur de billets indiquera le montant du lot gagné, s'il y a lieu.

# OUVERTURE ET FERMETURE DE SESSION

## OUVERTURE DE SESSION

- 1 Touchez le bouton [En ligne] pour afficher l'écran d'ouverture de session du détaillant.



- 2 Entrez votre **NUMÉRO DE DÉTAILLANT**.

- Touchez le bouton avec une flèche rouge pour effacer les numéros un à un de la fenêtre d'affichage au besoin.



**REMARQUE :** Si vous avez un numéro de détaillant à trois chiffres, vous devrez ajouter un zéro au début de votre numéro.

**Ouverture de session du détaillant** X

Veuillez entrer votre numéro de détaillant et votre code de passe.

NUMÉRO DE DÉTAILLANT

CODE DE PASSE

7
8
9
4
5
6
1
2
3
0
OK

- 3 Entrez votre **CODE DE PASSE** à quatre (4) chiffres.

**REMARQUE :** Un astérisque (\*) s'affiche dans la fenêtre d'affichage du clavier pour chaque numéro touché.



- 4 Une fois tous les numéros entrés, touchez le bouton **[OK]**. Après confirmation d'un numéro de détaillant et d'un mot de passe valides, le terminal affiche l'écran d'accueil.

⇒ Écran d'accueil:



## FERMETURE DE SESSION

- 1 Touchez le bouton [FERMETURE DE SESSION] dans le coin inférieur gauche de l'écran pour retourner à l'écran d'ouverture de session.



La fenêtre de confirmation de **FERMETURE DE SESSION** s'affiche et vous demande « *Voulez-vous vraiment vous déconnecter ?* ».



- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez **Oui** pour fermer la session et retourner à **L'ÉCRAN D'OUVERTURE DE SESSION**.
- Touchez **Non** pour annuler la fermeture de session.

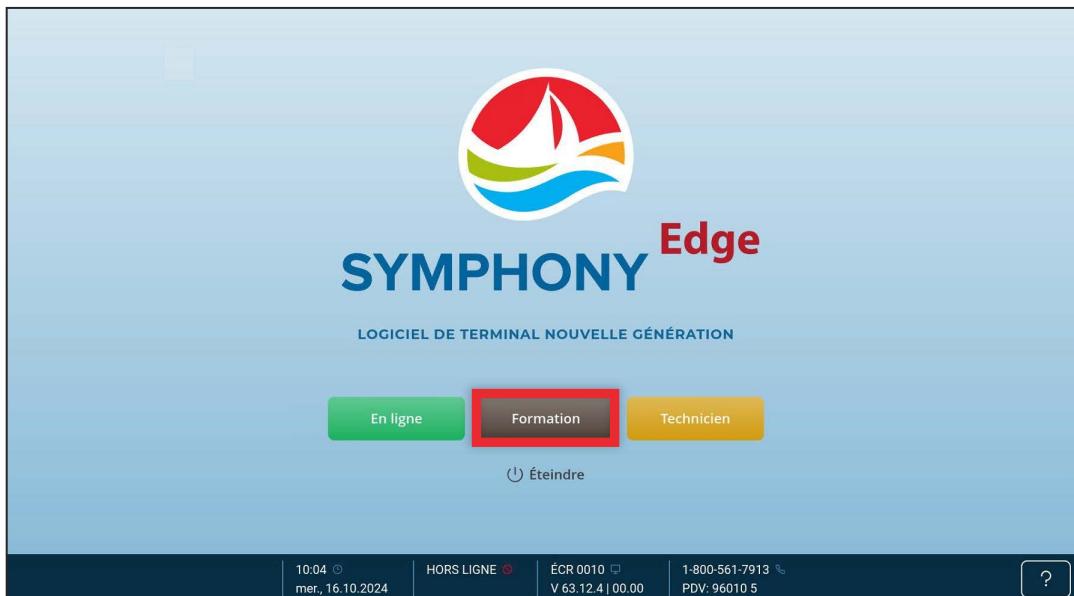
### REMARQUES :

- S'il y a des articles dans le PANIER, vous devez passer à la caisse avant de fermer la session.*
- Vous devez vous DÉCONNECTER pour accéder au mode de formation.*

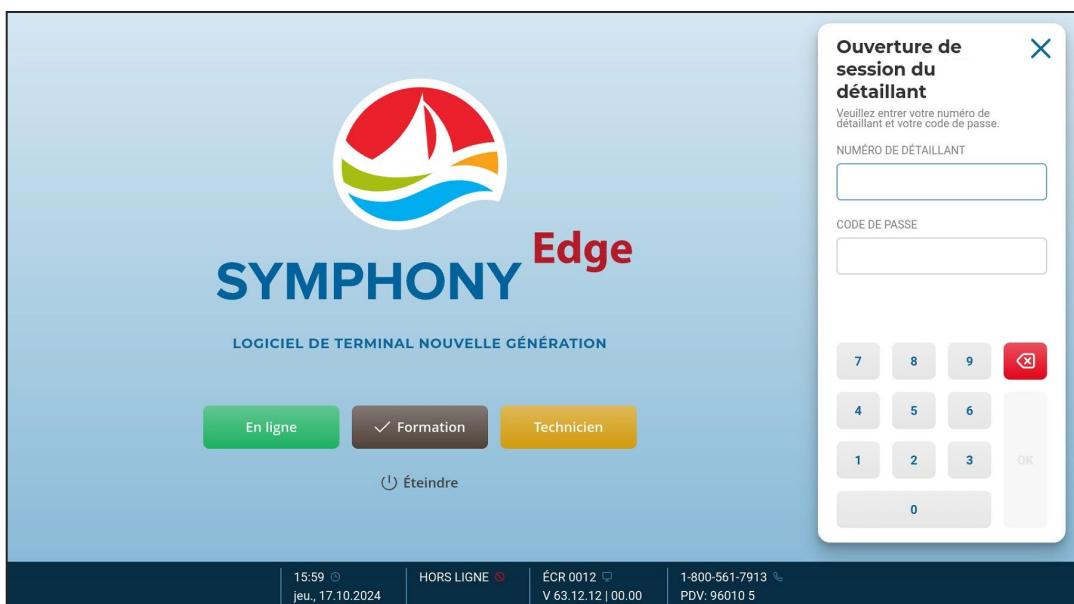
## MODE FORMATION

Le mode formation vous permet d'utiliser diverses fonctions du terminal afin d'assurer une formation pratique pour les nouveaux employés.

Le **MODE FORMATION** fait passer le terminal en état hors ligne. Vous pouvez toujours effectuer des fonctions similaires à celles qui sont accessibles lorsque le terminal est en ligne.



- 1 Touchez le bouton **[FORMATION]**. Un crochet apparaît sur le bouton de formation et l'écran d'**OUVERTURE DE SESSION DE FORMATION** s'affiche.



**2** Entrez le **NUMÉRO DE DÉTAILLANT DU MODE FORMATION (8898)**.

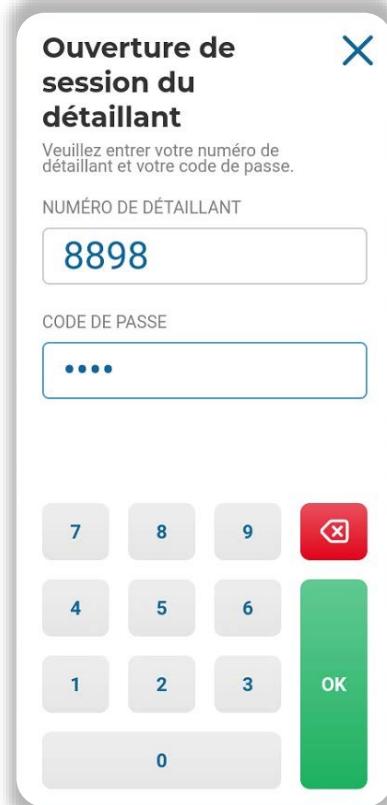
- Touchez le bouton avec une flèche rouge pour effacer les numéros un à un de la fenêtre d'affichage au besoin.

**3** Entrez le **CODE DE PASSE (1111)**.

**4** Touchez **[OK]** lorsque les deux codes à quatre chiffres ont été entrés.

**REMARQUES :**

- Lorsque votre terminal est en **MODE FORMATION**, l'arrière-plan de l'écran sera différent de l'arrière-plan normal et affichera « **Entraînement** » dans le haut de l'écran.*
- Tous les billets imprimés en **MODE FORMATION** porteront la mention **MODE FORMATION - NON DESTINÉ À LA VENTE**.*



**5** Pour quitter le **MODE FORMATION**, touchez le bouton **[FERMETURE DE SESSION]** dans le coin inférieur gauche de l'écran. La session en **MODE FORMATION** se fermera et vous reviendrez à l'écran d'ouverture de session.

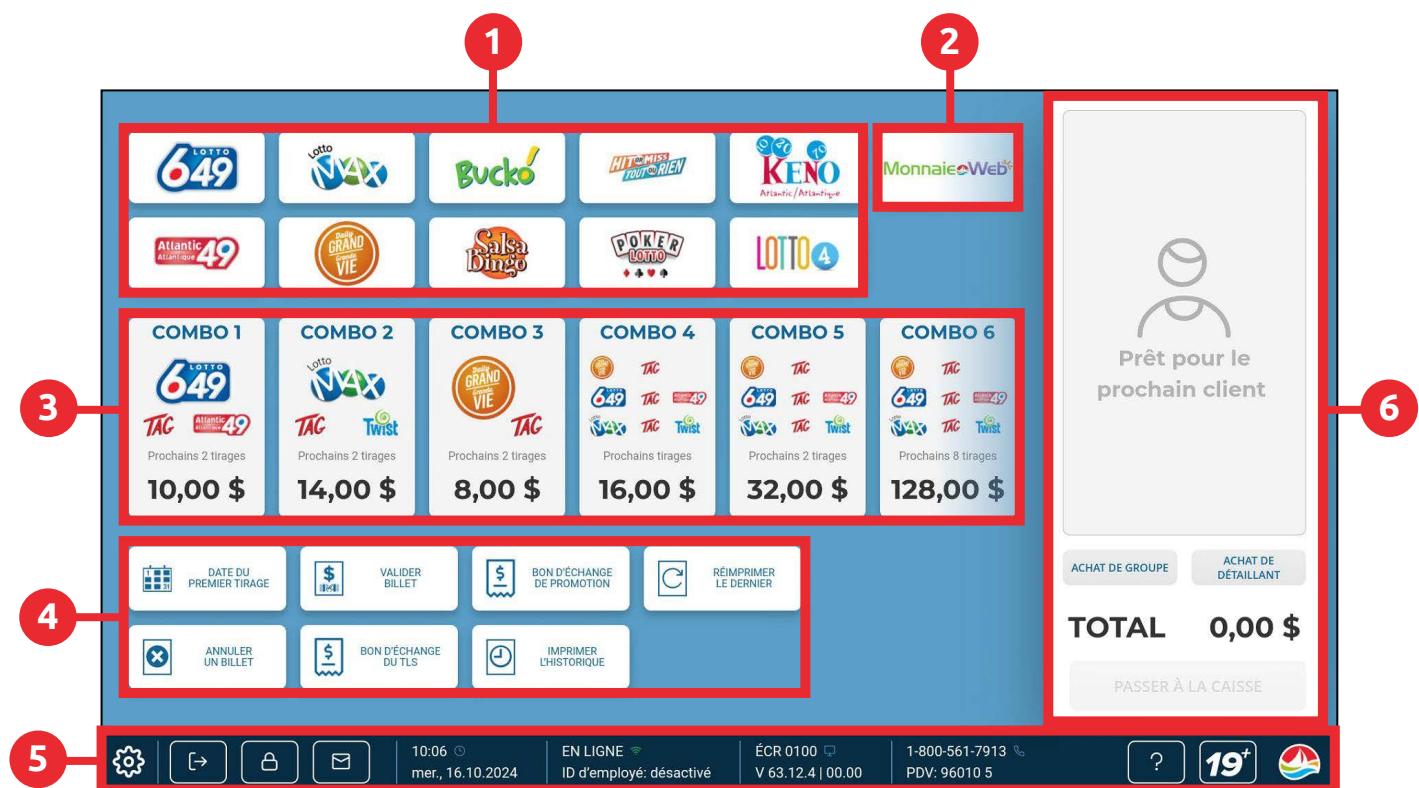


## ÉCRAN D'ACCUEIL

Lorsque vous ouvrez une session, le terminal affiche l'**ÉCRAN D'ACCUEIL**. L'ÉCRAN D'ACCUEIL contient toutes les fonctions du terminal liées à la vente, à la validation et à l'annulation des billets.

Voici les zones principales :

1. BOUTONS DE JEUX
2. MONNAIE-WEB
3. BOUTONS DE JEUX COMBINÉS
4. BOUTONS DE FONCTION
5. BARRE D'OUTILS
6. PANIER



## BOUTONS DE JEUX

Un **BOUTON DE JEU** unique est associé à chaque jeu de loterie. Vous utiliserez ces boutons pour créer des billets de loterie.



Chaque bouton de jeu de **loterie** affiche les renseignements relatifs à ce jeu particulier. Les renseignements peuvent varier en fonction de la date courante par rapport au prochain tirage disponible.

Les jeux de **loterie** peuvent être vendus en générant un jeu Insta Pik directement sur le terminal ou en utilisant une fiche de sélection.

### **REMARQUES:**

- *L'option Insta Pik s'appliquera à tous les jeux de **loterie** achetés sur le terminal WAVE, sauf si les numéros sont choisis sur une fiche de sélection. Il est impossible de sélectionner manuellement des numéros pour un jeu particulier sur le terminal WAVE ; tous les numéros sont générés aléatoirement par le terminal.*
- *Il n'est pas possible de jouer à certains jeux à l'aide d'une fiche de sélection (**Salsa Bingo, Bucko, Tout ou Rien et Poker Lotto**).*

Les jeux de **loterie** suivants sont disponibles :

- LOTTO 6/49
- LOTTO MAX
- Grande VIE
- Atlantique 49
- Bucko
- Tout ou Rien
- Salsa Bingo
- POKER LOTTO
- LOTTO 4
- KENO Atlantique

Les règles relatives à tous les jeux de loterie se trouvent sur notre site Web :

<https://www.alc.ca/content/alc/fr/our-games/lotto.html>

## MONNAIE-WEB

La **Monnaie-Web** est un bon que les joueurs peuvent acheter dans un point de vente pour ajouter des fonds dans leur compte alc.ca afin de participer à des loteries avec tirage et à des jeux de paris sportifs ou interactifs en ligne. Ils peuvent choisir n'importe quel montant de 5 \$ à 80 \$ pour ajouter à leur compte alc.ca.

**REMARQUE :** La Monnaie-Web n'expire jamais.



### Vente de MONNAIE-WEB :

- 1 Touchez le bouton **[Monnaie-Web]** sur **L'ÉCRAN D'ACCUEIL**. L'écran **Monnaie-Web** s'affiche.
- 2 Choisissez ensuite le montant désiré et sélectionnez **[OK]**. L'achat **Monnaie-Web** s'ajoute au **PANIER** et s'imprime.



## JEUX COMBINÉS

Les **BOUTONS DE JEUX COMBINÉS** vous permettent d'offrir commodément des produits de loterie regroupés à vos joueurs.

Les boutons **COMBO 1** à **COMBO 6** permettent d'ajouter facilement plusieurs jeux au **panier**. La sélection d'un bouton **COMBO** ajoutera tous les jeux indiqués au **panier** pour les prochains tirages disponibles.



Toute modification par l'ajout de jeux bonus n'est pas disponible avec la vente de jeux combinés.

**REMARQUE :** Les options de jeux combinés ne procurent pas d'économies ; elles permettent d'ajouter plus facilement des jeux au panier.

1. Lotto Max	7,00 \$
1 participation	1 billet
1 TAG	1 tirage
1 Twist	
premier tirage:	10.18.2024

2. Lotto 6/49	5,00 \$
1 participation	1 billet
1 TAG	1 tirage
1 Atlantique 49	
premier tirage:	10.19.2024

3. Grande Vie	4,00 \$
1 participation	1 billet
1 TAG	1 tirage
premier tirage:	Normal

ACHAT DE GROUPE      ACHAT DE DÉTAILLANT

**TOTAL    16,00 \$**

**PASSER À LA CAISSE**

## BOUTONS DE FONCTION

On trouve également sept boutons de fonction sur l'**ÉCRAN D'ACCUEIL**:

### 1 DATE DU PREMIER TIRAGE



Ce bouton affiche un calendrier contextuel qui permet de sélectionner la date du premier tirage pour chaque billet imprimé. Une fois qu'un jeu a été sélectionné et ajouté au **Panier**, la **DATE DU PREMIER TIRAGE** sera réinitialisée à la date courante.

Cette fonction est offerte uniquement pour les jeux de loterie qui ont des tirages possibles cette journée-là.

Si vous sélectionnez une date particulière pour un jeu et qu'il n'y a pas de tirage ce jour-là, le terminal sélectionne automatiquement la prochaine date de tirage pour ce jeu.



### 2 VALIDER BILLET



Ce bouton valide les billets de **LOTERIE, PRO•LIGNE, GAGNEZ À LA GRATTOUILLE** et les **BILLETS À LANGUETTES**. Les billets de loterie doivent être validés sur votre terminal de loterie. Un son est émis pour les billets gagnants et non gagnants.

Il est très important de noter que le client doit signer tout billet comportant une ligne de signature avant la validation.

**REMARQUE :** *Les billets de tirage et de PRO•LIGNE peuvent également être validés en insérant le billet (face vers vous) dans le lecteur de documents. N'insérez jamais de billets GAGNEZ À LA GRATTOUILLE ni de BILLETS À LANGUETTES dans le lecteur de documents.*

### 3 BON D'ÉCHANGE DE PROMOTION

À l'occasion, Loto Atlantique peut organiser des programmes incitatifs et promotionnels pour les joueurs chez les détaillants. Certaines promotions peuvent consister à distribuer des bons que vous devrez valider.



Pour valider un **BON DE PROMOTION**, sélectionnez **[BON D'ÉCHANGE DE PROMOTION]** et balayez le code-barres sur le bon, ou entrez manuellement le numéro du bon, puis touchez **[OK]**.

## 4 RÉIMPRIMER LE DERNIER



Utilisez le bouton **RÉIMPRIMER LE DERNIER** pour imprimer un rapport montrant la dernière transaction. Cette fonction ne réimprimera pas une copie du dernier billet, mais plutôt les détails qui y figurent.

## 5 ANNULER UN BILLET



Si une erreur est commise pendant la création d'un billet, ou si un client refuse d'accepter un billet qui a été imprimé, vous devez **ANNULER** le billet.

Sélectionnez **[ANNULER UN BILLET]** et balayez le code-barres du billet.

### *Annulation d'un billet à l'aide du lecteur de code-barres:*

- Touchez **[ANNULER UN BILLET]**. Le message d'annulation s'affiche.
- Balayez le code-barres qui figure sur le billet à l'aide du lecteur.
- Touchez **[OK]** pour accepter le numéro affiché.



### *Annulation d'un billet à l'aide du lecteur de documents :*

- Touchez **[ANNULER UN BILLET]**. Le message d'annulation s'affiche.
- Insérez le billet (face vers vous) dans le lecteur de documents.
- Touchez **[OK]** pour accepter le numéro affiché.

Lorsque vous réussissez à annuler un billet, un reçu d'annulation est produit pour le prix d'achat. Si le terminal ne peut pas annuler un billet, un message correspondant s'affiche.

### **REMARQUES IMPORTANTES :**

- *Les billets de POKER LOTTO et de TOUT OU RIEN ne peuvent pas être annulés.*
- *L'annulation est limitée à la date et au lieu d'achat.*
- *Les billets PRO•LIGNE peuvent seulement être annulés dans les 20 minutes suivant l'achat et uniquement dans le magasin où ils ont été achetés. Les billets doivent être annulés avant le début de la plus proche indiquée pour les événements choisis.*
- *Les billets achetés pour un tirage qui a lieu le jour même de l'achat doivent être annulés avant l'heure de clôture du tirage de ce jour.*

## 6 BON D'ÉCHANGE DU TLS



Tous les détaillants à service complet de Loto Atlantique doivent accepter et payer la valeur totale en espèces de tout **BON D'ÉCHANGE DU TLS** qui ne dépasse pas leur limite de remise.

Vous devez valider les **BONS DU TLS** sur votre terminal de loterie avant de payer le montant au client.

Les **BONS D'ÉCHANGE PROVENANT DU TLS** peuvent être validés soit en balayant le code à barres sur le bon ou en sélectionnant **[BONS D'ÉCHANGE DU TLS]** sur l'écran d'accueil puis en balayant le code-barres ou en entrant manuellement le numéro du bon et en appuyant sur **[OK]**.

Il est également possible de valider un bon de TLS en l'insérant (face au détaillant) dans le lecteur de documents.

## 7 IMPRIMER L'HISTORIQUE



Le bouton **IMPRIMER L'HISTORIQUE** affiche un relevé des 50 dernières transactions, par type de transaction et par montant en espèces.

Les renseignements sont affichés ligne par ligne et indiquent ce qui suit:

- Nom du jeu/produit
- Type de transaction
- Montant en argent

Touchez pour imprimer les renseignements sur la transaction affichés dans cette fenêtre.

**Historique des transactions**

Cinquante dernières transactions

PRODUIT	TYPE	\$
BUCKO	Montant de la mise	1.00 \$
BUCKO	Montant de la mise	1.00 \$
BUCKO	Montant de la mise	1.00 \$
BUCKO	Montant de la mise	1.00 \$
LOTTO_649	Montant de la mise	3.00 \$
ATLANTIQUE_49	Montant de la mise	5.00 \$
ATLANTIQUE_49	Montant de la mise	5.00 \$
LOTTO_MAX	Montant de la mise	7.00 \$
LOTTO_MAX	Montant de la mise	7.00 \$
GRANDE_VIE	Montant de la mise	4.00 \$
GRANDE_VIE	Montant de la mise	4.00 \$

## BARRE D'OUTILS

La **BARRE D'OUTILS** dans le bas de **L'ÉCRAN D'ACCUEIL** permet d'accéder aux paramètres, à la messagerie et à d'autres fonctions.

## PARAMÈTRES



Touchez le bouton **PARAMÈTRES** pour accéder aux paramètres et aux rapports.



## FERMETURE DE SESSION



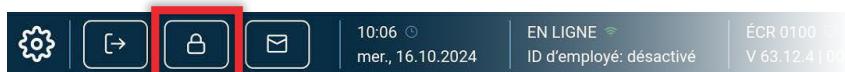
Touchez le bouton de **FERMETURE DE SESSION** et revenez à **l'écran de démarrage** du terminal.



## VERROUILLAGE



Touchez le bouton de **VERROUILLAGE** pour verrouiller le terminal. Le clavier d'entrée de **l'écran d'ouverture de session du détaillant** s'affiche et le mot de passe devra être entré pour accéder au terminal.



### Déverrouiller l'écran

Veuillez entrer le code de passe.

NUMÉRO DE DÉTAILLANT

**96010**

CODE DE PASSE

••••

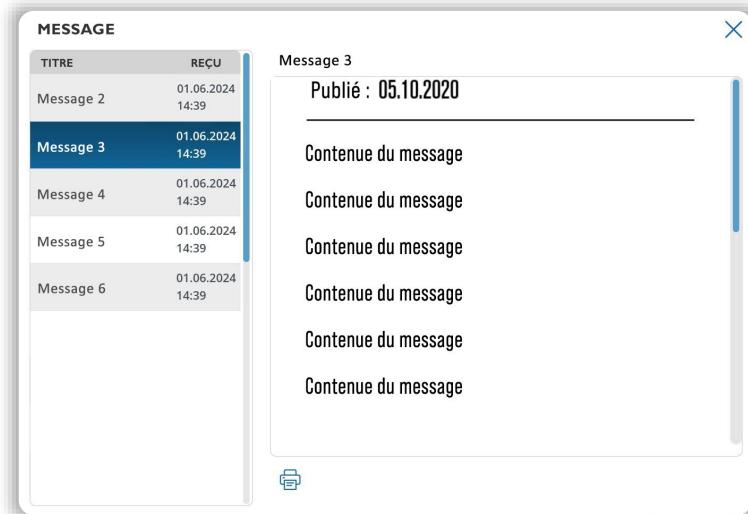


## MESSAGERIE



Touchez le bouton de la **MESSAGERIE** pour voir et imprimer les messages transmis au terminal.

- Touchez l'icône de l'imprimante pour imprimer les messages affichés dans la fenêtre contextuelle.



## DATE ET HEURE

Affiche la date et l'heure courantes.



## ÉTAT DE LA CONNEXION DU TERMINAL ET DE L'ID DE L'EMPLOYÉ

Affiche l'état de la connexion (**EN LIGNE** ou **HORS LIGNE**). Montre également l'état de l'ID d'employé (activé ou désactivé).



## NUMÉRO D'ÉCRAN ET VERSION DE L'APPLICATION DU TERMINAL

Affiche la version actuelle de l'application logicielle du terminal et le numéro d'écran (par exemple, **ÉCR 0100**) que vous pouvez utiliser pour indiquer la page sur laquelle vous vous trouvez lorsque vous parlez à notre représentant du service à la clientèle ou à un technicien.



## SERVICE À LA CLIENTÈLE

Affiche le numéro de téléphone du Service à la clientèle de Loto Atlantique et le numéro/la version du système de point de vente (numéro du détaillant et numéro de la prise).



## AIDE



Touchez le bouton [Aide] pour accéder au système d'aide interactif du terminal. Le système d'aide affichera des renseignements supplémentaires pour l'écran courant. Chaque écran a son propre écran d'aide auquel on accède au moyen du bouton [Aide].



## VÉRIFICATION DE L'ÂGE



Les joueurs doivent avoir 19 ans ou plus pour acheter des produits de Loto Atlantique, jouer ou réclamer des lots.

Touchez ce bouton pour balayer un permis de conduire ou une pièce d'identité délivrée par le gouvernement afin de confirmer l'âge. Les passeports, les cartes d'assurance-maladie et les autres pièces d'identité ne sont pas acceptés.

Le terminal vérifie seulement la date de naissance. Les autres renseignements personnels ne sont pas analysés, visualisés ou stockés de manière permanente sur le terminal.



## PANIER

Le **PANIER** garde le suivi de toutes les transactions monétaires.

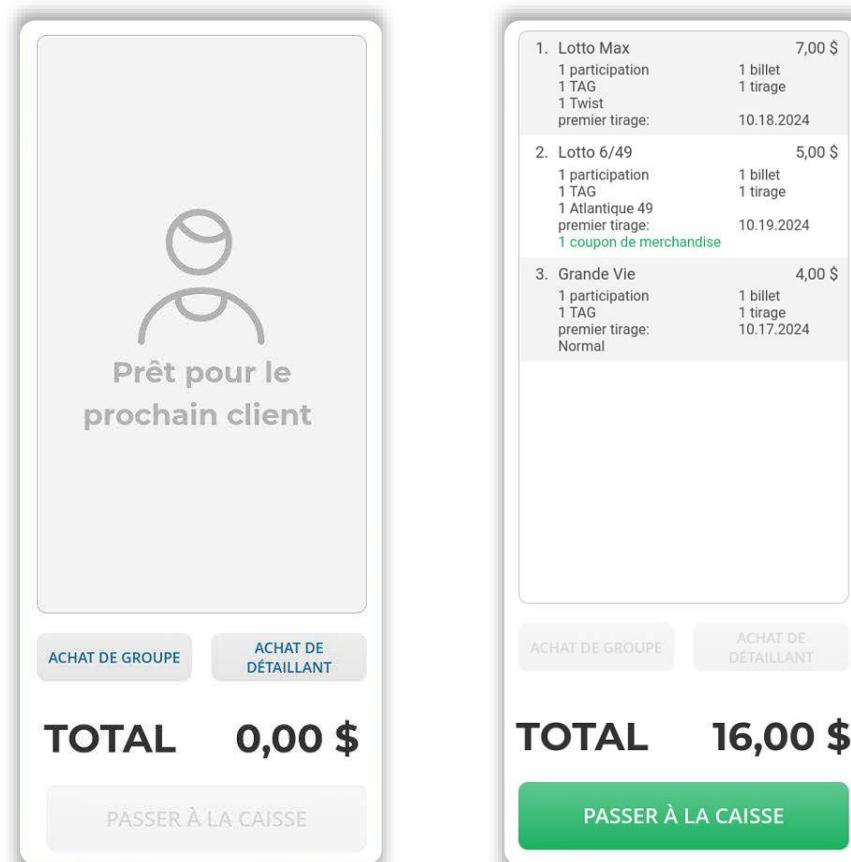
À partir du panier, vous avez également accès aux options **ACHAT DE GROUPE** et **ACHAT DE DÉTAILLANT**.

Une fois qu'un jeu et les options correspondantes ont été sélectionnés, touchez **[OK]** pour ajouter le billet affiché au **PANIER**.

**REMARQUE :** *Une fois qu'un billet est ajouté au panier, il ne peut pas être retiré. Il doit être imprimé et acheté.*

Pour fermer le dossier du client à la fin des transactions, touchez le bouton **[PASSER À LA CAISSE]** en bas du panier. Une fois **la transaction fermée**, le bouton **PASSER À LA CAISSE** devient gris et le solde est réinitialisé à 0,00 \$.

En sélectionnant **PASSER À LA CAISSE**, vous imprimez le reçu du joueur ainsi que le sommaire de la transaction du détaillant (si l'option « Imprimer le reçu du sommaire de la transaction » est activée sur votre terminal).



*Liste de transactions  
vide*

*Liste de transactions  
exécutées*

## VENTE DE LOTERIE

Pour commencer, voici un rappel important concernant la vente de loterie :

**Les joueurs doivent avoir atteint l'âge de dix-neuf (19) ans pour acheter des billets de loterie, jouer ou réclamer des lots.**

Si le joueur semble avoir moins de 30 ans, vous devez demander une pièce d'identité pour confirmer s'il a l'âge minimal requis.



### ACHAT DE GROUPE

#### ACHAT DE GROUPE

Si un joueur veut acheter des billets avec plusieurs personnes, sélectionnez **[ACHAT DE GROUPE]** dans le **panier**, puis sélectionnez l'icône du jeu désiré pour poursuivre l'achat du billet. Tous les billets qui s'imprimeront porteront la mention « ACHAT DE GROUPE ».

**L'ACHAT DE GROUPE** est une précaution supplémentaire qui garantit que, si le billet est gagnant, une personne ne pourra pas réclamer la totalité du montant gagné puisque le billet a été estampillé comme un **achat de groupe** avec plusieurs gagnants.

**REMARQUE :** *Une fois cette sélection faite, elle s'appliquera à tous les articles de la même transaction. Vous devrez passer à la caisse pour retirer le timbre d'achat de groupe.*

### ACHAT DE DÉTAILLANT

#### ACHAT DE DÉTAILLANT

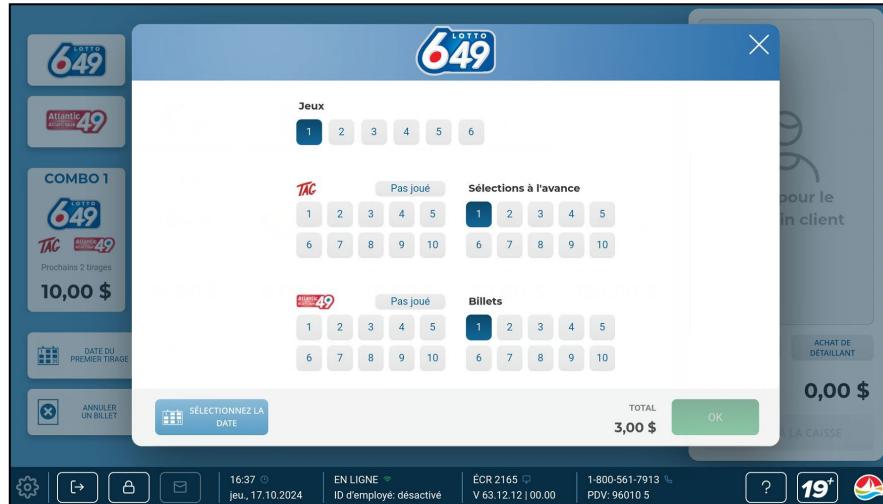
Si un détaillant souhaite acheter des billets, sélectionnez le bouton **[ACHAT DE DÉTAILLANT]**. Après avoir effectué cette sélection, touchez le bouton du jeu désiré pour poursuivre l'achat du billet. Tous les billets qui s'imprimeront porteront la mention « ACHAT DE DÉTAILLANT ».

**REMARQUE :** *Une fois cette sélection faite, elle s'appliquera à tous les articles de la même transaction. Vous devrez passer à la caisse pour retirer le timbre d'achat de détaillant.*

## INSTA PIK

Pour créer un jeu Insta Pik à partir de **L'ÉCRAN D'ACCUEIL**, choisissez d'abord le **BOUTON DU JEU** auquel le client souhaite jouer.

Selon le type de billet acheté par le joueur, le terminal WAVE 8 vous guidera parmi les options offertes.



L'écran du jeu sélectionné s'affiche. Vous devez ensuite indiquer les options de jeu suivantes :

- Sélectionner le nombre de **JEUX**.
- Sélectionnez le nombre de fois que le client aimerait jouer à tous les **JEUX BONIS** disponibles (TAG, Twist et Atlantique 49) ou choisissez **[Pas joué]** pour chaque sélection requise.
- Choisissez le nombre de **SÉLECTIONS À L'AVANCE**.
- Entrez le nombre de **BILLETS**.
- Choisissez une date de tirage déterminée pour le premier tirage en touchant **[SÉLECTIONNEZ LA DATE]**.
- Sélectionnez **[OK]** pour ajouter le billet au **PANIER**.

## → JEUX

Choisissez le nombre de **JEUX** en touchant le nombre désiré affiché. Le bouton **[1]** est affiché par défaut lorsqu'on accède à l'écran.



## → TAG

**TAG** est un champ obligatoire pour la vente des jeux suivants :

- LOTTO 6/49, LOTTO MAX, Grande VIE, Poker Lotto, Lotto 4, Atlantique 49, Bucko, Keno Atlantique, Salsa Bingo et Tout ou Rien.

L'ajout du **TAG** coûte 1 \$ supplémentaire par jeu, et un total de dix (10) **TAG** peut être ajouté sur un billet. Exemple : Billet du **LOTTO 6/49** (3,00 \$) + TAG (1,00 \$) = Montant total du billet (4,00 \$).

Sélectionnez le nombre de fois que le joueur souhaite ajouter le TAG, ou sélectionnez l'option « **Pas joué** » pour pouvoir ajouter le billet au panier.



## → TWIST

**TWIST** est un champ obligatoire pour la vente des billets du **LOTTO MAX**.

L'ajout du **TWIST** coûte 1 \$ supplémentaire par jeu, et un total de dix (10) **TWIST** peut être ajouté sur un billet. Exemple : Billet du **LOTTO MAX** (5,00 \$) + **TWIST** (1,00 \$) = Montant total du billet (6,00 \$).

Sélectionnez le nombre de fois que le joueur souhaite ajouter le **TWIST**, ou sélectionnez l'option « **Pas joué** » pour pouvoir ajouter le billet au panier.



## → ATLANTIQUE 49

**Atlantique 49** est un champ obligatoire pour la vente des billets du LOTTO 6/49. L'Atlantique 49 peut être joué avec ou sans le LOTTO 6/49.

Le jeu **Atlantique 49** coûte 1 \$ supplémentaire par jeu, et un total de dix (10) peut être ajouté sur un billet.

**Exemple :** Billet du **LOTTO 6/49** (3,00 \$) + **Atlantique 49** (1,00 \$) = Montant total du billet (4,00 \$).

Sélectionnez le nombre de fois que le joueur souhaite ajouter **l'Atlantique 49**, ou sélectionnez l'option « **Pas joué** » pour pouvoir ajouter le billet au panier.



## → SÉLECTIONS À L'AVANCE

Choisissez de 1 à 10 sélections à l'avance en touchant le nombre désiré. Le bouton [1] est affiché par défaut lorsqu'on accède à l'écran.

**REMARQUE :** *Le nombre de sélections à l'avance commencera à partir de la date du premier tirage disponible ou de la date du premier tirage présélectionnée.*



## → SÉLECTIONNEZ LA DATE

**SÉLECTIONNEZ LA DATE** Choisissez une date de tirage déterminée pour le premier tirage en touchant **[SÉLECTIONNEZ LA DATE]**. Une fenêtre contextuelle s'affichera pour vous permettre de sélectionner la date du premier tirage.

**REMARQUE :** *Seules les dates de tirage disponibles sont visibles ; les dates auxquelles aucun tirage n'est prévu sont grises et ne peuvent pas être sélectionnées.*



## → BILLETS

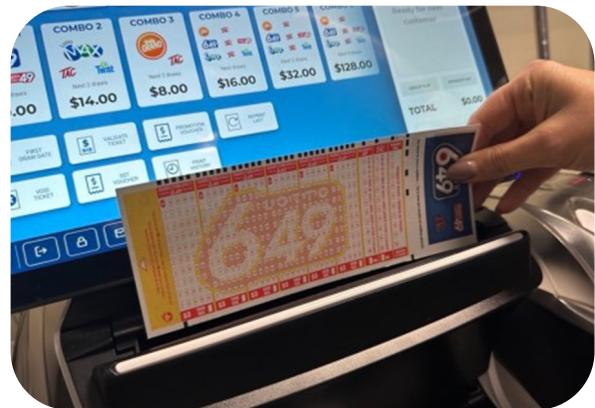
Choisissez le nombre de billets en touchant le nombre désiré. Le bouton [1] est affiché par défaut lorsqu'on accède à l'écran.



## FICHES DE SÉLECTION

Les fiches de sélection sont le seul moyen de sélectionner manuellement des numéros sur le terminal WAVE.

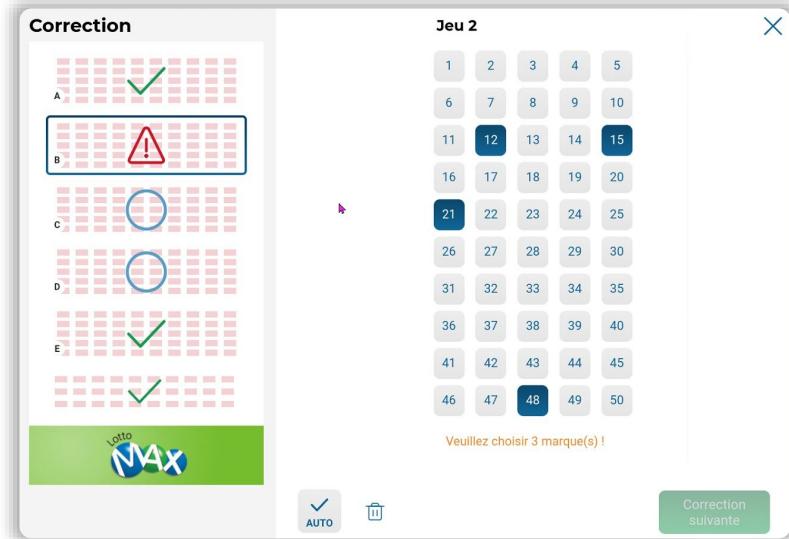
- 1** Insérez une **FICHE DE SÉLECTION** remplie (face vers vous), verticalement ou horizontalement, dans le lecteur de documents.
- 2** Si la **FICHE DE SÉLECTION** est bien remplie, le terminal imprimera automatiquement un billet portant les numéros choisis.



- Si vous insérez incorrectement la **FICHE DE SÉLECTION**, un message d'erreur signalant le problème s'affichera.



- Si la **FICHE DE SÉLECTION** est mal remplie, un message d'erreur s'affichera et l'erreur pourra être corrigée à l'écran.
- La **FICHE DE SÉLECTION** peut aussi être annulée et remise au joueur pour que celui-ci puisse y effectuer la correction.



### REMARQUES :

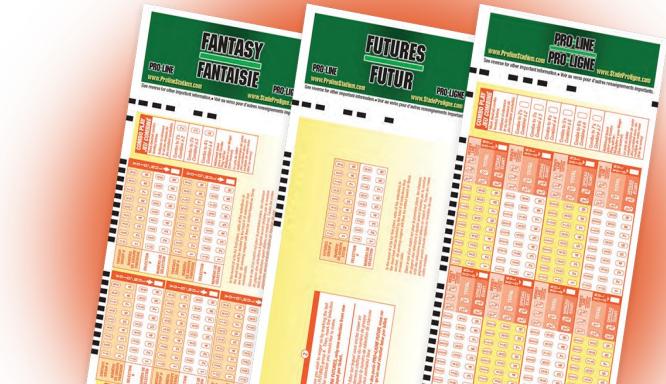
- *Les fiches de sélection peuvent être insérées dans le lecteur de documents à partir de n'importe quel écran (sauf dans les Paramètres) ; l'écran reste affiché après l'impression du billet. Une fois que le jeu sélectionné a été imprimé, l'écran revient à l'écran d'accueil.*
- *Il n'est pas possible de jouer à certains jeux à l'aide d'une fiche de sélection (Salsa Bingo, Bucko, Tout ou Rien et Poker Lotto).*

## VENTE DE JEUX PRO•LIGNE

Les joueurs peuvent acheter des jeux **PRO•LIGNE** à l'aide des **FICHES DE SÉLECTION** et des **CODES QR**.

### Pour effectuer une vente à l'aide d'une fiche de sélection :

- 1 Insérez la **fiche de sélection** remplie (face vers vous), **verticalement ou horizontalement**, dans le lecteur de documents.
- 2 Si la **fiche de sélection** est bien remplie, le terminal imprimera automatiquement un billet.



### Pour effectuer une vente à l'aide d'un code QR :

- 1 Après avoir fait leurs choix PRO•LIGNE, Fantaisie ou Futur à partir d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur, les joueurs peuvent générer un **code QR** qui peut être balayé dans un point de vente afin d'acheter leurs billets.
- 2 À partir de **L'ÉCRAN D'ACCUEIL**, utilisez le lecteur sans fil pour balayer le **code QR** sur l'appareil mobile du joueur ou le **code QR** imprimé. Les billets s'imprimeront automatiquement.

← Payez le détaillant - Billet 1Terminé

Gain potentiel 34,75 \$	Mise: 5,00 \$	Combinaisons: Aucun
----------------------------	------------------	------------------------

**PRO•LIGNE** Acheter les détails relatifs au jeu Détails sur les sélections ▾

1 Lots		Expire ce soir
#	Sélection	Cote
1	Sélection	6.95

Les fiches de sélection sont des mises officielles. Pour toute question, demandez à un détaillant de Loto-Québec de balayer le code QR figurant sur le billet. Les chances de gagner peuvent changer. Vérifiez votre billet avant de quitter le magasin.

🖨️ Imprimer   📁 Enregistrer sous   📝 Modifier

# VALIDATION

## VALIDATION DES BILLETS DE TIRAGE ET PRO•LIGNE

Vous pouvez valider les billets de **TIRAGE** et **PRO•LIGNE** en balayant le code-barres au bas du billet, en entrant manuellement le numéro de contrôle qui se trouve sous la ligne de signature du billet ou en insérant le billet dans le lecteur de documents.

### RAPPELS IMPORTANTS :

- *Les billets de loterie DOIVENT ÊTRE VALIDÉS sur votre terminal de loterie.*
- *Le client DOIT SIGNER tout billet comportant une ligne de signature avant la validation.*

Numéro de contrôle

Code-barres



### → Valider - À l'aide du lecteur de code-barres

Pour valider un billet de **TIRAGE** ou **PRO•LIGNE** à l'aide du lecteur de code-barres, suivez les étapes suivantes :

- Placez le code-barres du billet sous la lumière rouge du lecteur. Cela peut être fait à partir de l'écran d'accueil ou de l'écran de validation lorsque **[VALIDER BILLET]** est sélectionnée.
- Un son est émis pour les billets gagnants et non gagnants. Les résultats s'afficheront sur l'écran du terminal.

**REMARQUE :** Lorsque vous placez un billet sous le lecteur de codes-barres, une lumière rouge indique que le code-barres est en cours de lecture. Placez le code-barres sous la cible rouge (+).

Si le joueur préfère garder son billet en sa possession pendant la validation, le lecteur peut être retiré de son socle sur l'imprimante pour balayer le code-barres.

- Placez le lecteur au-dessus du billet en positionnant la lumière rouge sur le code-barres et appuyez sur le bouton qui se trouve sur le dessus du lecteur.
- Replacez ensuite le lecteur sur son socle. Le lecteur émettra un son lorsqu'il sera connecté au terminal.



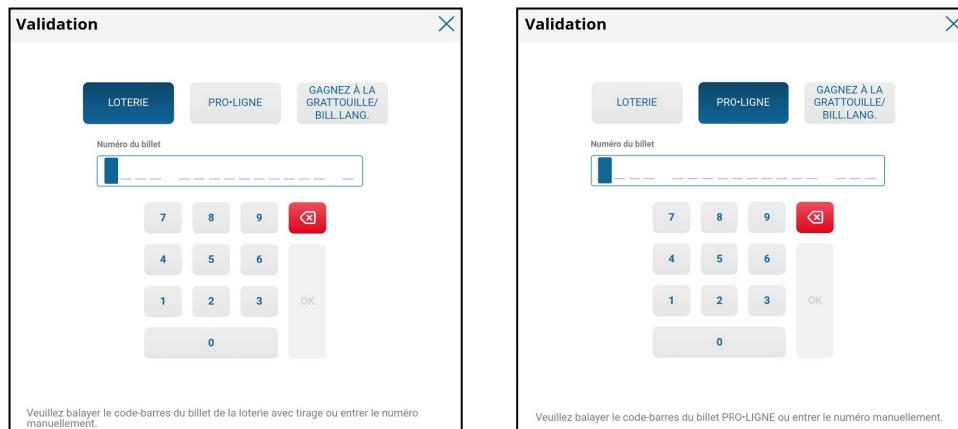
## → Valider - À l'aide du lecteur de documents

- Pour valider des billets de **TIRAGE** ou **PRO•LIGNE** à l'aide du lecteur de documents, insérez le billet (face à vous) dans le lecteur. Cela peut être fait à partir de n'importe quel écran ou de l'écran de validation lorsque **[VALIDER BILLET]** est sélectionnée.

## → Valider - Entrée manuelle du numéro de contrôle

Pour valider un billet de **TIRAGE** ou **PRO•LIGNE** manuellement, ou si le lecteur n'arrive pas à lire le code-barres, veuillez suivre les étapes suivantes :

- Sélectionnez **[VALIDER BILLET]** sur **L'ECRAN D'ACCUEIL**.
- Sélectionnez **[LOTERIE]** ou **[PRO•LIGNE]** et entrez manuellement le numéro de contrôle qui se trouve sous la ligne de signature du billet, puis touchez **[OK]**.



**REMARQUE :** Si le terminal ne peut pas valider un billet, le message approprié s'affiche.

## → Rachat

Les joueurs peuvent racheter le même billet de loterie avec tirage au moment de la validation.

Une fois qu'un billet de tirage est **VALIDÉ** (gagnant ou non gagnant), un message apparaît à l'écran demandant si le joueur souhaite rejouer ses sélections.

- Touchez **[Non]** et la transaction est terminée.
- Touchez **[Oui]** et l'écran de sélection du jeu s'affichera. Vous pouvez ajouter les sélections au **RACHAT**. Après confirmation, le billet s'imprimera.

**REMARQUE :** Lors de la validation d'un billet de **LOTTO MAX**, l'option **RACHAT** n'est disponible que pour les billets comportant un (1) jeu seulement.



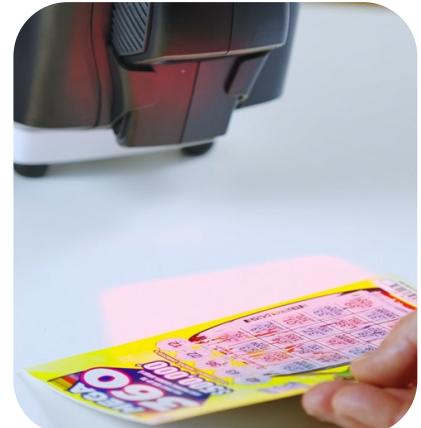
## VALIDATION DES BILLETS INSTANTANÉS

### → Validation des billets GAGNEZ À LA GRATTOUILLE :

- Validez un billet **GAGNEZ À LA GRATTOUILLE** en balayant le code-barres qui se trouve sous la surface en latex du billet.

OU

- Touchez **[VALIDER BILLET]** sur l'**ÉCRAN D'ACCUEIL**
- Touchez **[BILLETS GAGNER À LA GRATTOUILLE ET À LANGUETTES]**



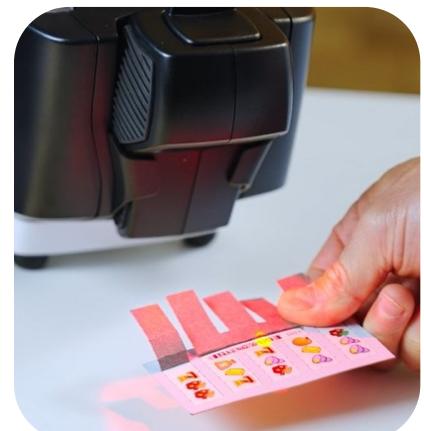
- Balayez le code-barres au bas du billet et saisissez le code de sécurité à quatre chiffres situé sous la surface en latex, OU
- Saisissez manuellement les chiffres qui se trouvent sous le code-barres au bas du billet, puis saisissez le numéro de sécurité à quatre chiffres qui figure sous la surface en latex.
- Touchez **[OK]**.

### → Validation des BILLETS À LANGUETTES :

- Validez un billet **À LANGUETTES** en balayant le code-barres qui se trouve sous les languettes à l'intérieur du billet.

OU

- Touchez **[VALIDER BILLET]** sur l'**ÉCRAN D'ACCUEIL**
- Touchez **[BILLETS GAGNER À LA GRATTOUILLE ET À LANGUETTES]**



- Balayez le code-barres qui se trouve sur le devant du billet, puis saisissez le numéro de sécurité à quatre chiffres qui figure sous les languettes, OU
- Saisissez manuellement les chiffres qui se trouvent sous le code-barres sur le devant du billet, puis saisissez le numéro de sécurité à quatre chiffres qui figure sous les languettes.
- Touchez **[OK]**.

**RAPPEL IMPORTANT : N'insérez jamais de billets GAGNEZ À LA GRATTOUILLE ni de BILLETS À LANGUETTES dans le lecteur de documents.**

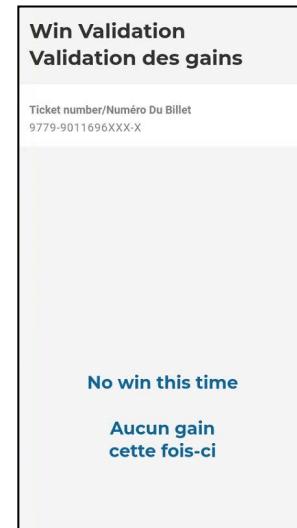
## RÉSULTATS DE LA VALIDATION

- Si un **BILLET N'EST PAS GAGNANT**, le message « Aucun gain cette fois-ci » s'affiche sur le terminal et le panneau d'affichage pour le client.

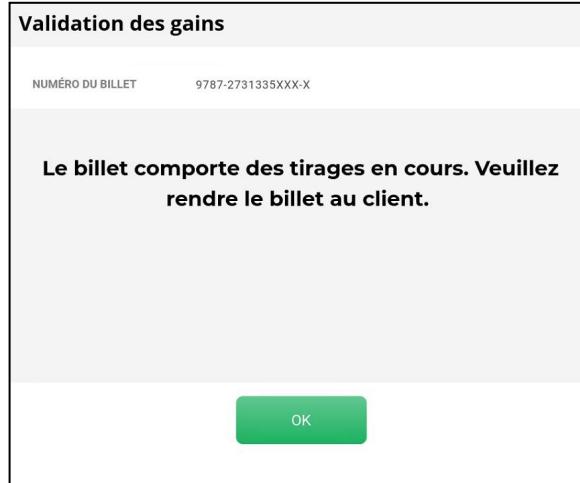
Message du détaillant :



Message du PAC:



- Si le tirage n'a pas eu lieu, un message contextuel s'affichera.



- Si le billet est **GAGNANT**, une fenêtre contextuelle s'affiche sur le terminal et le PAC indiquant le montant du lot gagné.

Payez le montant du lot au client, puis remettez-lui le billet avec le reçu du joueur.

Message du détaillant :



Message du PAC:



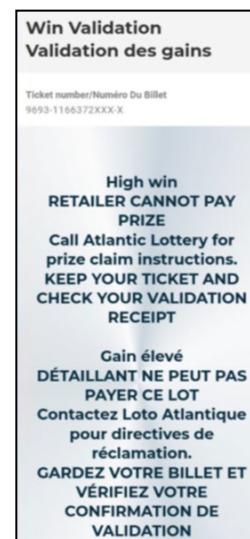
- Lorsqu'un billet est validé pour un lot dont le montant **DÉPASSE VOTRE LIMITÉ DE PAIEMENT MAXIMALE**, un message s'affiche sur le terminal indiquant au joueur de conserver son billet.

Informez le client de la façon de réclamer son lot (à la Banque Scotia ou aux bureaux de Loto Atlantique). Ne payez pas le lot. Remettez au client son reçu du joueur et le billet gagnant.

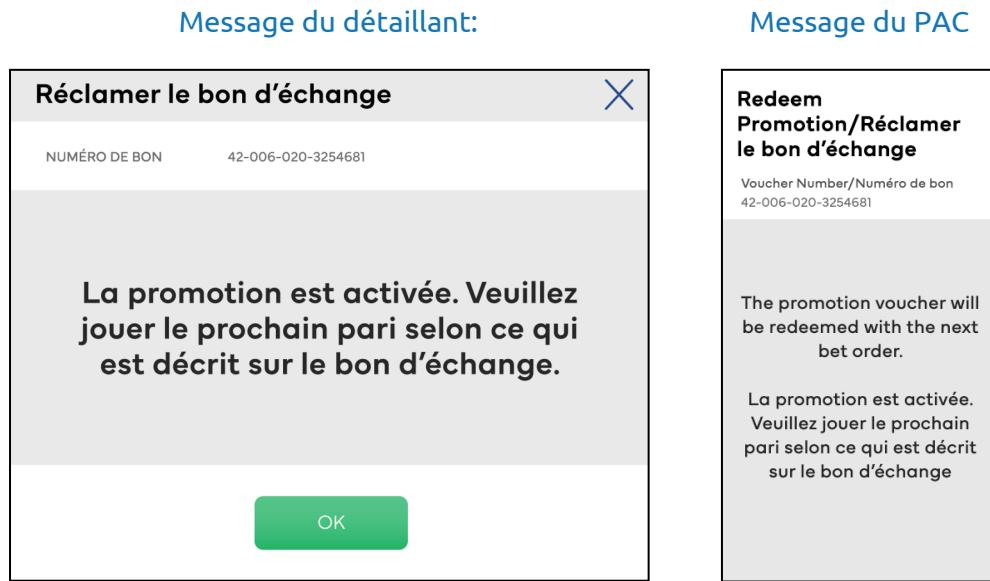
Message du détaillant :



Message du PAC:



- Lorsque vous validez un **BON D'ÉCHANGE DE PROMOTION**, le message contextuel suivant s'affiche : « La promotion est activée. Veuillez jouer le prochain pari selon ce qui est décrit sur le bon d'échange ».



*Remarque : Touchez [OK] et l'écran d'accueil s'affichera pour que vous sélectionnez le jeu de tirage.*

- Si le **BON D'ÉCHANGE DE PROMOTION** est valide, le rabais sera appliqué à l'achat suivant/le jeu gratuit sera émis sans message contextuel supplémentaire.
- Si le **BON D'ÉCHANGE DE PROMOTION** n'est pas valide ou si la promotion n'est pas disponible, un message affichera les détails de l'erreur correspondante.

## BILLETS ACHETÉS D'AUTRES SOCIÉTÉS DE LOTERIE

Vous ne pouvez valider des billets ou payer les lots correspondants dans le cas de billets achetés d'autres sociétés de loterie. Cela comprend les jeux disponibles à l'échelle nationale comme le Lotto 6/49. Seuls les billets achetés auprès de Loto Atlantique peuvent être validés dans les provinces de l'Atlantique.

Indiquez au client de communiquer avec l'organisme de loterie qui lui a vendu le billet pour savoir comment obtenir son lot. Les coordonnées des personnes-ressources doivent être indiquées au verso du billet. Toutes les sociétés de loterie canadiennes ont des sites Web sur lesquels sont affichés les numéros gagnants.

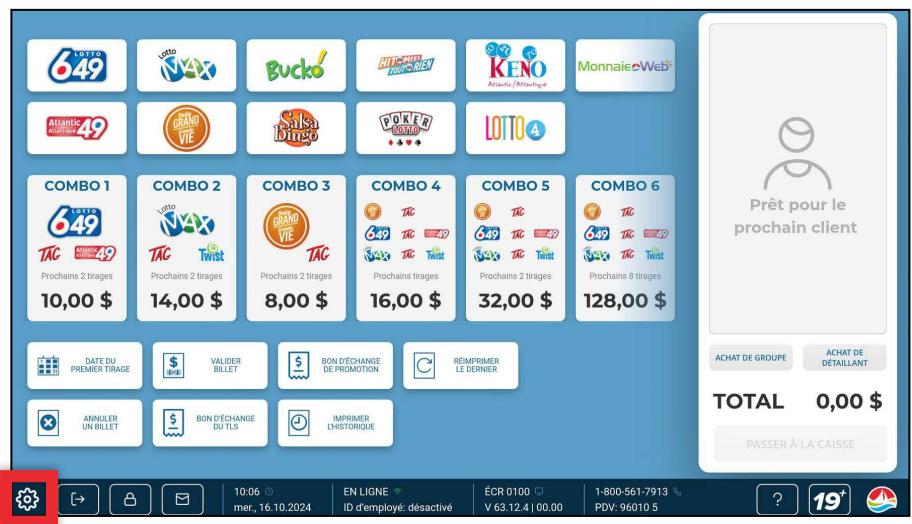
# PARAMÈTRES

L'écran **PARAMÈTRES** vous permet d'accéder :

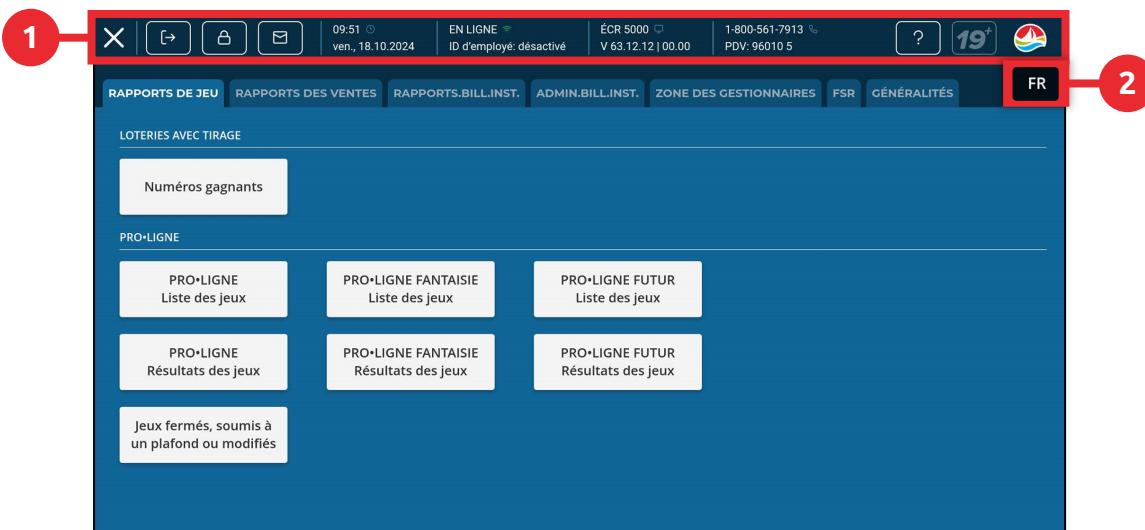
- les rapports ;
- la gestion des billets instantanés ;
- la zone des gestionnaires ;
- les vidéos d'aide ;
- les paramètres du terminal.

**VEUILLEZ NOTER :** certaines options à l'écran **PARAMÈTRES** (comme la zone des gestionnaires, les rapports sur les billets instantanés et les rapports de ventes) sont accessibles uniquement avec une connexion de gestionnaire.

Pour accéder à l'écran « **PARAMÈTRES** », touchez l'icône des paramètres dans la barre d'outils.



- 1 La **BARRE D'OUTILS** s'affichera en haut de l'écran et y restera jusqu'à ce que vous quittiez les **PARAMÈTRES**.
- 2 Dans l'écran « **PARAMÈTRES** », vous pouvez basculer entre l'anglais et le français en touchant le **BOUTON DE LANGUE**.



Pour vous déplacer dans l'écran des **PARAMÈTRES**, utilisez les onglets qui se trouvent dans le haut de l'écran.



## RAPPORTS DE JEU

Le premier onglet que vous verrez est **RAPPORTS DE JEU**. Cet onglet comprend deux sections :

### 1 LOTERIES AVEC TIRAGE

- **Rapports des numéros gagnants** – Affiche une liste des numéros gagnants pour chaque jeu de loterie ; on peut filtrer cette liste par date.

### 2 PRO•LIGNE

- **Liste de jeux PRO•LIGNE** – Affiche une liste des jeux ainsi qu'une répartition.
- **Liste de jeux PRO•LIGNE FANTAISIE** – Affiche toutes les sélections Fantaisie et les cotes.
- **Liste de jeux PRO•LIGNE FUTUR** – Affiche toutes les sélections Futur et les cotes.
- **Résultats des jeux PRO•LIGNE** – Affiche une liste des jeux et des résultats ainsi qu'une répartition.
- **Résultats des jeux PRO•LIGNE FANTAISIE** – Affiche tous les résultats des jeux Fantaisie.
- **Résultats des jeux PRO•LIGNE FUTUR** – Affiche tous les résultats des jeux Futur.
- **Jeux PRO•LIGNE fermés, soumis à un plafond ou modifiés** – Affiche tous les jeux ayant été fermés, soumis à un plafond ou modifiés.

## **RAPPORTS DES VENTES** (*accessible uniquement avec une connexion de gestionnaire*)

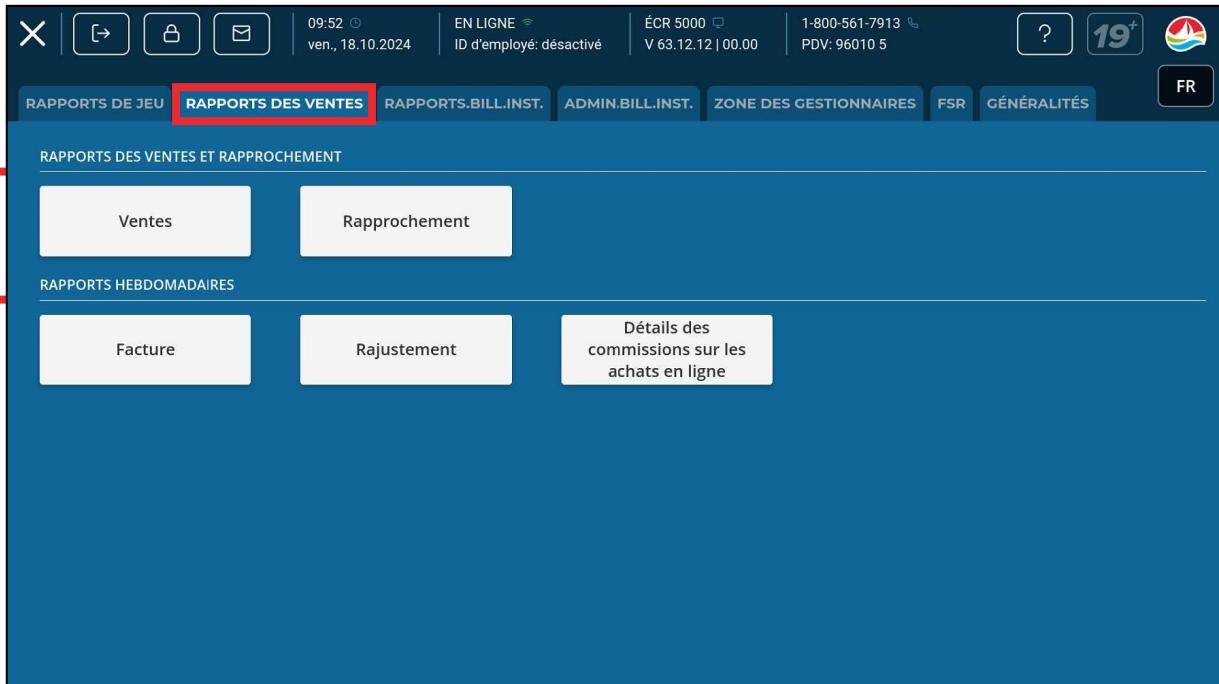
L'onglet **RAPPORTS DES VENTES** donne aux gestionnaires l'accès aux éléments suivants :

### **1 RAPPORTS DES VENTES ET RAPPROCHEMENT**

- **Ventes** – Affiche les ventes d'une journée ou d'une semaine en particulier.
- **Rapprochement** – Affiche le rapprochement quotidien ou hebdomadaire pour une journée ou une semaine en particulier.

### **2 RAPPORTS HEBDOMADAIRES**

- **Facture** – Affiche un sommaire de toutes les transactions financières effectuées durant la semaine sélectionnée.
- **Rajustements** – Affiche les rajustements hebdomadaires pour la semaine sélectionnée.
- **Détails des commissions sur les achats en ligne** – Affiche les commissions hebdomadaires pour la semaine sélectionnée. *Remarque : La commission relative aux paris sportifs est le total des jeux PRO•LIGNE et des billets uniques.*

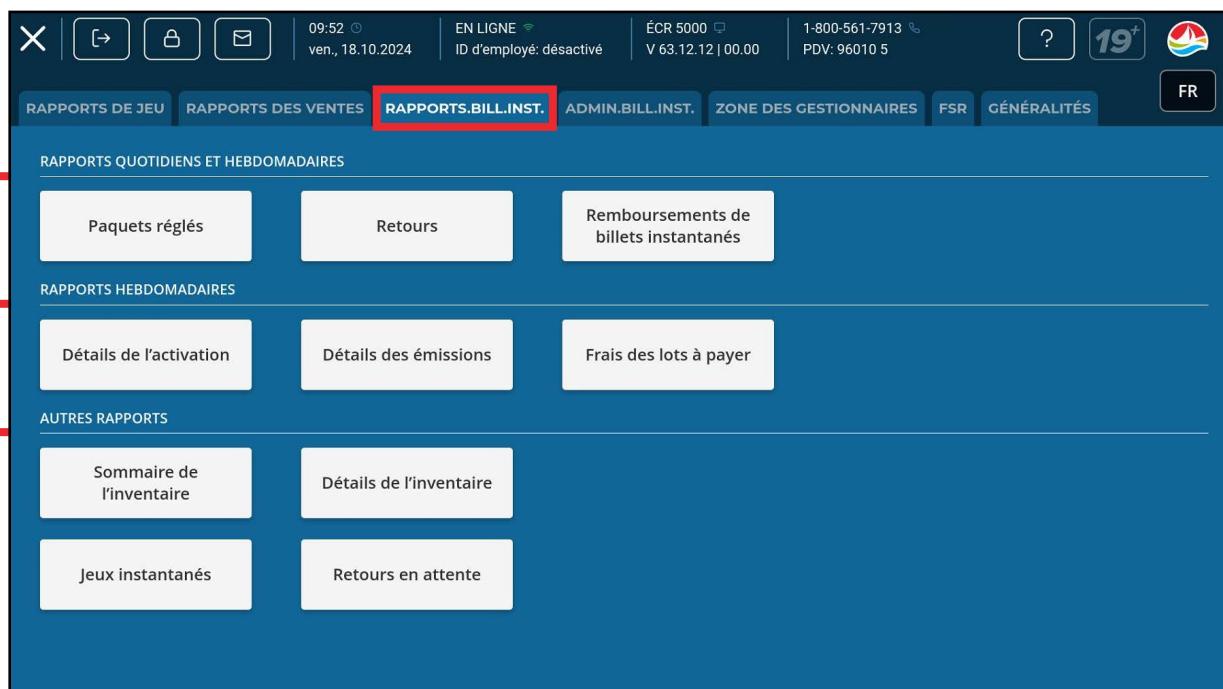


## RAPPORTS SUR LES BILLETS INSTANTANÉS

(accessible uniquement avec une connexion de gestionnaire)

Dans l'onglet RAPPORTS SUR LES BILLETS INSTANTANÉS, les gestionnaires peuvent voir les éléments suivants :

1. RAPPORTS QUOTIDIENS ET HEBDOMADAIRES
2. RAPPORTS HEBDOMADAIRES
3. AUTRES RAPPORTS



### 1 RAPPORTS QUOTIDIENS ET HEBDOMADAIRES

- **Paquets réglés** – Affiche les rapports quotidiens ou hebdomadaires sur les paquets réglés, lesquels figureront sur la prochaine facture du détaillant.
- **Retours** – Affiche les billets et les paquets retournés lors d'une journée ou semaine sélectionnée. Indique le numéro du jeu, le numéro du paquet, la date d'activation et la quantité activée pour chaque paquet activé lors de la semaine finissant à une date en particulier.
- **Remboursements de billets instantanés** – Affiche les billets instantanés remboursés à une date donnée ou lors d'une semaine donnée.

## 2 RAPPORTS HEBDOMADAIRES

- **Détails de l'activation** – Affiche une liste de tous les billets instantanés (Gagnez à la Grattouille et billets à languettes) qui sont actifs et en vente pour la date sélectionnée.
- **Détails des émissions** – Affiche une liste de billets instantanés considérés comme « reçus » par rapport à la date sélectionnée.
- **Frais des lots à payer** – Affiche la différence entre le montant de la limite inférieure des lots du paquet et le montant des lots de la limite inférieure déjà validés pour la date sélectionnée.

## 3 AUTRES RAPPORTS

- **Sommaire de l'inventaire** – Affiche un sommaire des paquets de billets instantanés par jeu pour ce détaillant à la date du jour.
- **Détails de l'inventaire** – Affiche les détails des billets instantanés par jeu pour ce détaillant à la date du jour. Les détails comprennent le numéro de paquet, le numéro de billet, la date et la quantité.
- **Jeux instantanés** – Affiche tous les jeux Gagnez à la Grattouille et les billets à languettes actuellement prêts à être activés. Le rapport comprend le nom du jeu, la série, le prix et les billets/le paquet.
- **Retours en attente** – Affiche tous les billets ou paquets retournés en attente que l'entrepôt n'a pas encore confirmés.

## ADMINISTRATION DES BILLETS INSTANTANÉS

L'onglet **ADMINISTRATION DES BILLETS INSTANTANÉS** comprend les boutons suivants :

- Recevoir le manifeste
- Recevoir le paquet
- Activer le paquet
- Retourner les billets et les paquets



Lorsque vous recevrez votre commande de billets, elle contiendra un **BON DE LIVRAISON** qui détaillera ce qui est inclus dans votre commande. Assurez-vous que le nombre de paquets ou d'unités et les numéros de série des paquets correspondent à ce qu'indique votre bon de livraison.

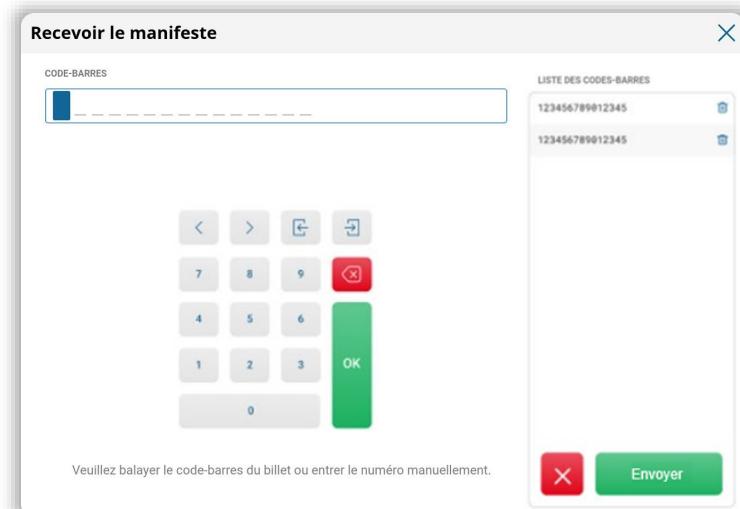
Si votre commande est exacte, vous devez **RECEVOIR** vos billets sur votre terminal de loterie.

Vous devez **RECEVOIR** les billets sur votre terminal avant de pouvoir les activer et les vendre. Pour **RECEVOIR** les billets, il suffit de balayer le code-barres du **BON DE LIVRAISON**, d'entrer manuellement le numéro de contrôle ou de balayer individuellement les codes-barres figurant sur les paquets ou les unités.

#### • RECEVOIR LE MANIFESTE

Affiche le clavier **Recevoir le manifeste**, qui vous invite à balayer le code-barres ou à l'entrer manuellement pour recevoir le manifeste.

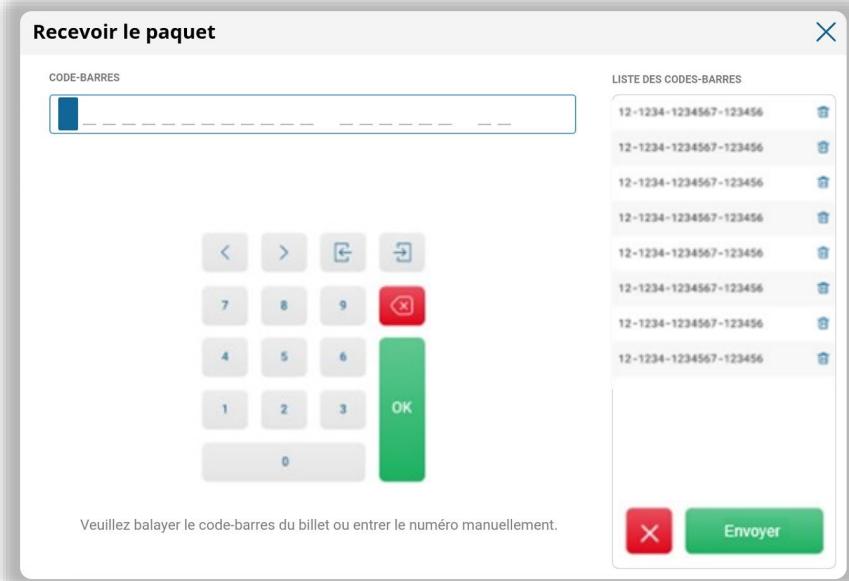
- Sélectionnez **[RECEVOIR LE MANIFESTE]**.
- Balayez le code-barres se trouvant sur le **BON DE LIVRAISON**, ou entrez manuellement le numéro de contrôle qui se trouve sous le code-barres.
- Une fois le numéro de contrôle entré à l'écran, appuyez sur **[OK]**.
- Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les numéros de contrôle ou le balayage de tous les codes-barres, appuyez sur **[ENVOYER]**.



- **RECEVOIR LE PAQUET**

Si vous n'êtes pas en mesure de balayer le code-barres sur le bon de livraison, vous pouvez **RECEVOIR INDIVIDUELLEMENT DES PAQUETS OU DES UNITÉS DE BILLETS.**

- Sélectionnez **[RECEVOIR LE PAQUET]**.
- Balayez le code-barres sur le premier billet du paquet ou sur l'extérieur de la boîte de billets à languettes ; ou entrez manuellement le numéro de contrôle indiqué sous le code-barres.
- Une fois le numéro de contrôle entré à l'écran, appuyez sur **[OK]**.
- Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les numéros de contrôle ou le balayage de tous les codes-barres, appuyez sur **[ENVOYER]**.



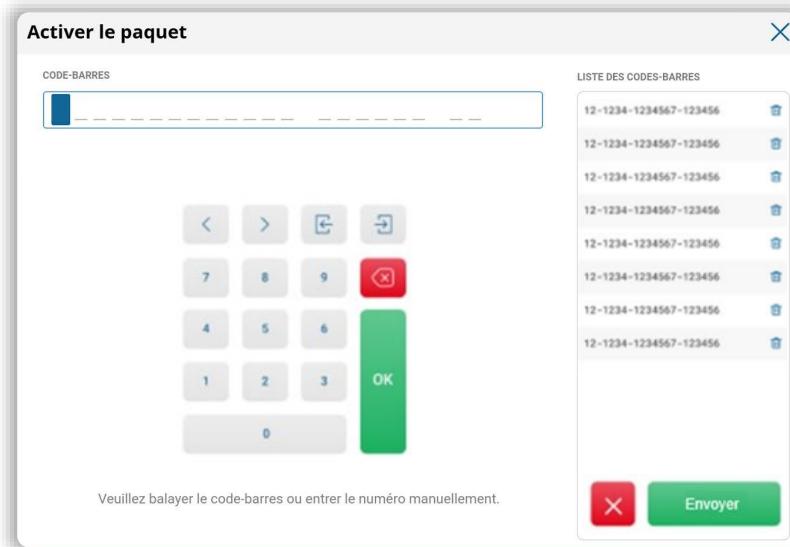
## • ACTIVER LE PAQUET

Les billets Gagnez à la Grattouille et les billets à languettes doivent être **ACTIVÉS** sur votre terminal avant d'être mis en vente.

Les billets sont attribués à un détaillant particulier dans le système d'inventaire de Loto Atlantique et seul ce détaillant peut les **RECEVOIR**, **ACTIVER** ou les **RETOURNER** dans le système.

La sélection du bouton **[ACTIVER LE PAQUET]** affiche le clavier **Activer le paquet**, qui vous invite à balayer le code-barres du paquet de billets ou à l'entrer manuellement.

- Balayez le code à barres sur le premier billet du paquet ou sur l'extérieur de la boîte de billets à languettes ; ou entrez manuellement le numéro de contrôle indiqué sous le code à barres.
- Une fois le numéro de contrôle entré à l'écran, appuyez sur **[OK]**.
- Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les numéros de contrôle ou le balayage de tous les codes à barres, appuyez sur **[ENVOYER]**.



## • RETOURNER LES BILLETS ET LES PAQUETS

Lorsqu'il faut renvoyer des billets à Loto Atlantique, vous devez enregistrer leur **RETOUR** sur votre terminal afin de recevoir le crédit correspondant.

Les détaillants peuvent retourner des paquets de billets Gagnez à la Grattouille complets ou partiels ainsi que des billets à l'unité.

La sélection du bouton **RETOURNER LES BILLETS ET LES PAQUETS** affiche le clavier **Retourner les billets et les paquets**, qui vous invite à balayer le code-barres du paquet de billets ou à l'entrer manuellement. Vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- ⇒ **Retourner paquet complet** : Balayez le code à barres sur le premier billet du paquet ou saisissez le numéro de contrôle.
- ⇒ **Retourner un paquet partiel** : Balayez le code à barres ou entrez le numéro de contrôle du billet ayant le plus petit numéro dans le paquet, puis balayez le code à barres ou entrez le numéro de contrôle du billet ayant le plus grand numéro dans le paquet. Tous les billets du paquet partiel doivent encore être attachés.
- ⇒ **Retourner des billets uniques** : Balayez le code à barres ou entrez le numéro de contrôle de chaque billet retourné.

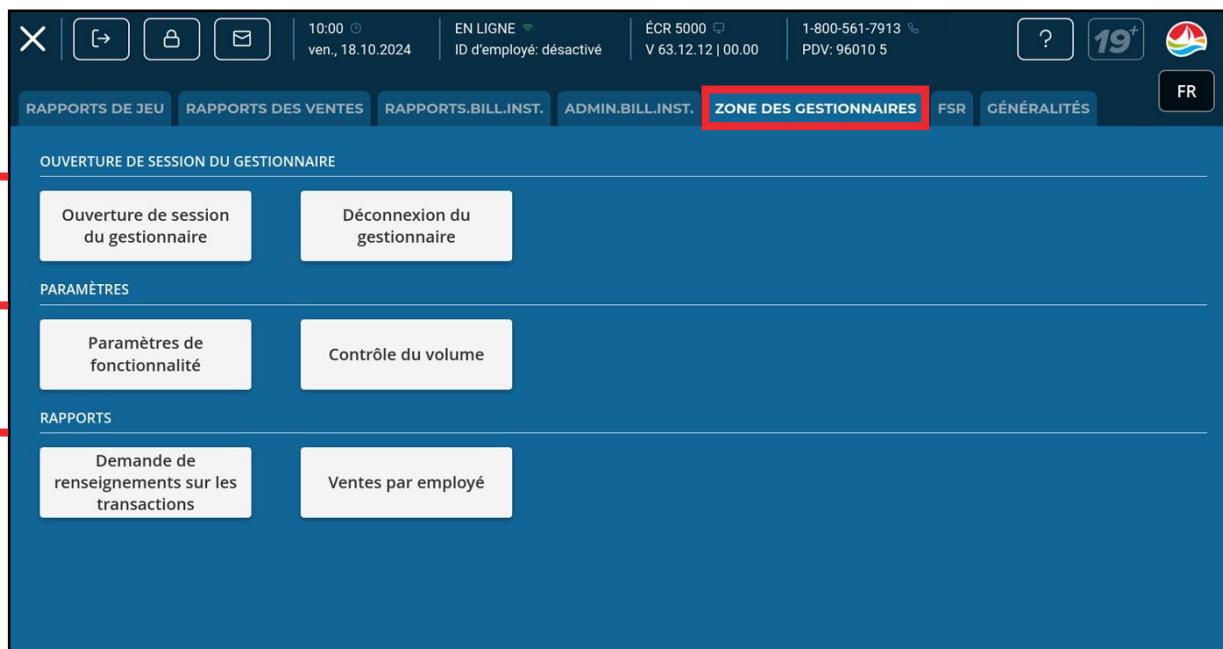


- Après avoir balayé tous les billets à retourner, sélectionnez **[OK]**.
- Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les numéros de contrôle ou le balayage de tous les codes à barres, appuyez sur **[ENVOYER]**.
- Après avoir saisi les retours dans le terminal, imprimez un **rapport des retours quotidiens**. Placez les billets et le Rapport détaillé des retours quotidiens dans un sac de messagerie et remettez-le au coursier lors de sa prochaine visite.

## ZONE DES GESTIONNAIRES

En ouvrant une session en tant que **GESTIONNAIRE**, les paramètres et les rapports sont déverrouillés dans l'onglet **ZONE DES GESTIONNAIRES**.

1. OUVERTURE DE SESSION DU GESTIONNAIRE
2. PARAMÈTRES
3. RAPPORTS

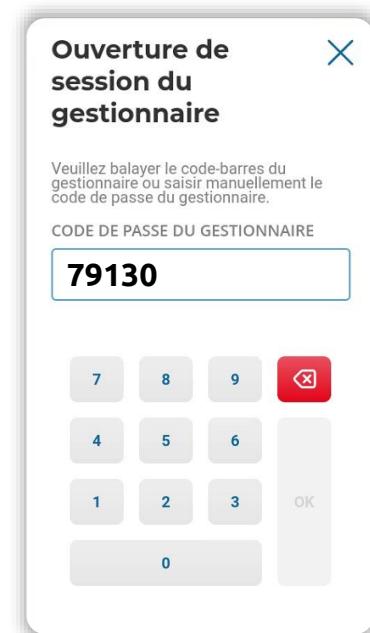


### 1 OUVERTURE DE SESSION DU GESTIONNAIRE

- **OUVERTURE DE SESSION DU GESTIONNAIRE** – Affiche un clavier pour permettre au gestionnaire d'ouvrir une session à l'aide de son **CODE DE PASSE (79130)** ou en balayant le code-barres de gestionnaire.

**RAPPEL :** Ouvrir une session en tant que gestionnaire déverrouille les paramètres ainsi que les rapports dans l'onglet **ZONE DES GESTIONNAIRES**. Les paramètres déverrouillés demeurent visibles même lorsqu'on se déplace dans un autre onglet.

- **DÉCONNEXION DU GESTIONNAIRE** – Ferme la session du **gestionnaire**. Les rapports et les paramètres cessent d'être accessibles.

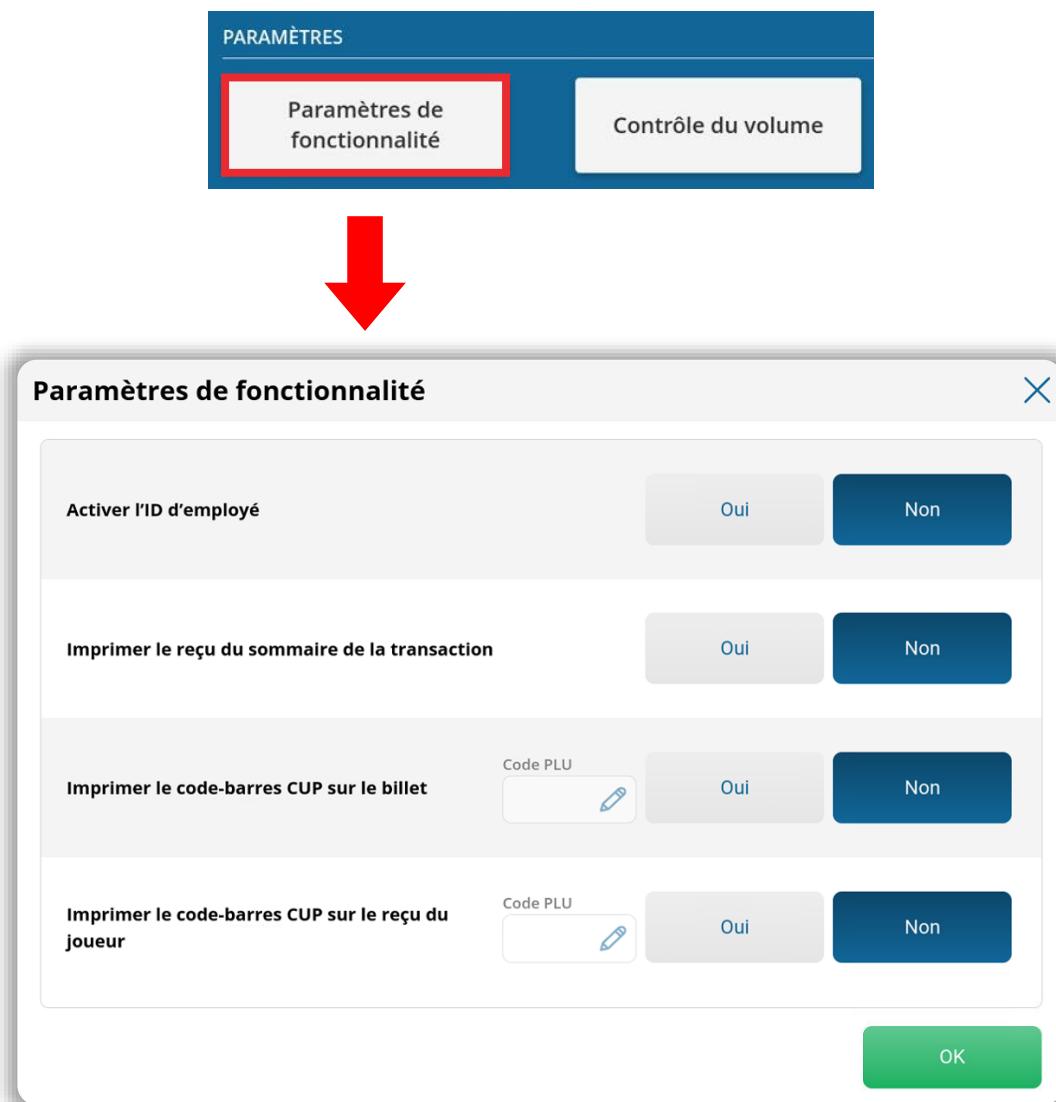


## 2 PARAMÈTRES

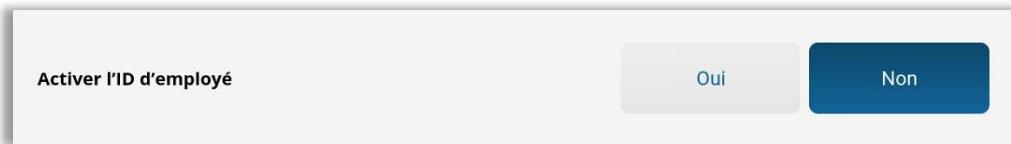
Lorsqu'on est connecté en tant que **GESTIONNAIRE**, les **PARAMÈTRES DE FONCTIONNALITÉ** suivants sont accessibles :

- ⇒ Activer l'ID d'employé
- ⇒ Imprimer le reçu du sommaire de la transaction
- ⇒ Imprimer le code-barres CUP sur le billet
- ⇒ Imprimer le code-barres CUP sur le reçu du joueur

Choisir **[Oui]** pour activer un paramètre et **[Non]** pour le désactiver.



⇒ Le paramètre « **ACTIVER L'ID D'EMPLOYÉ** » vous permet de suivre l'activité de loterie de chaque employé. L'état de **l'ID d'employé** apparaît dans la barre d'outils.

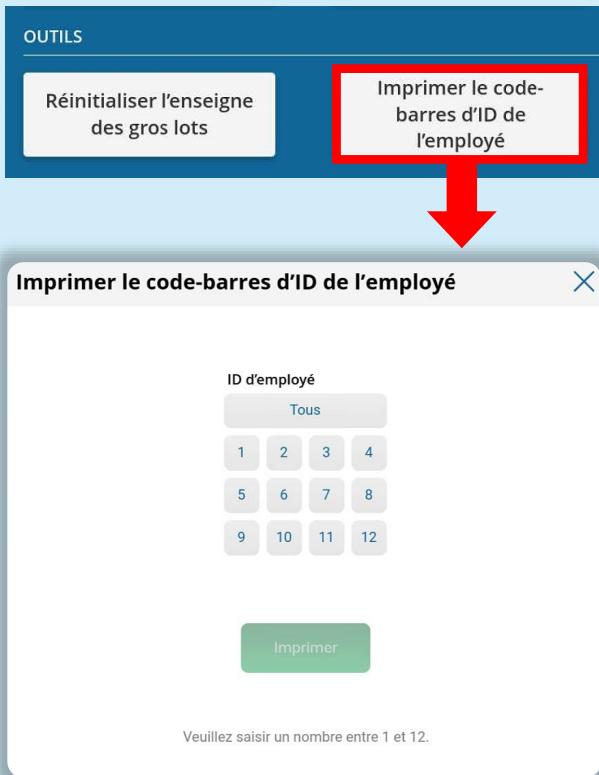


Une fois activé, **l'ID D'EMPLOYÉ** devra être balayé pour qu'on puisse utiliser le terminal.

Lorsque plusieurs employés travaillent à partir du même terminal, cela permet de repérer les transactions de loterie, les validations, les annulations, etc., par employé.

On peut balayer **l'ID D'EMPLOYÉ** sur n'importe quel écran. Celui-ci restera actif pour plusieurs transactions jusqu'à ce que le prochain employé se connecte au terminal avec son ID.

Lorsque le terminal passe en mode d'écran de veille (après 60 secondes d'inactivité), l'employé doit de nouveau balayer son ID.

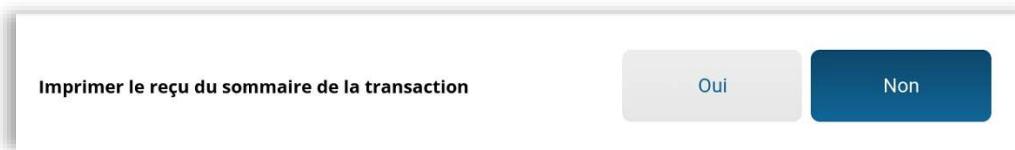


Pour imprimer le code-barres d'un employé ou d'un gestionnaire, allez à l'onglet **GÉNÉRALITÉS** de l'écran principal des paramètres, puis sélectionnez **[IMPRIMER LE CODE-BARRES D'ID DE L'EMPLOYÉ]**.

Un gestionnaire peut imprimer un code-barres pour chaque employé ; les employés pourront l'utiliser pour ouvrir une session dans le terminal. Le terminal permet de créer jusqu'à 10 **ID d'employé** uniques (1 à 10) et deux **ID de gestionnaires** (11 et 12).

Sélectionnez votre numéro d'**ID D'EMPLOYÉ**, puis cliquez sur **[IMPRIMER]**.

⇒ **IMPRIMER LE REÇU DU SOMMAIRE DE LA TRANSACTION** – Active/désactive la capacité d'imprimer des reçus du sommaire de la transaction.



Le **Résumé des transactions du détaillant** indique la valeur nominale (montant négatif) du JEU GRATUIT et des remboursements en argent comptant dans la section « Validations » et la même valeur nominale (montant positif) pour les ventes dans la section « Achats ».

Le total des Validations et le total des Achats sont affichés sur le reçu, ainsi que le solde dû au joueur ou au détaillant (différence nette).

La partie Crédit et Débit au bas du reçu indique également les montants affichés pour les Validations et les Achats.

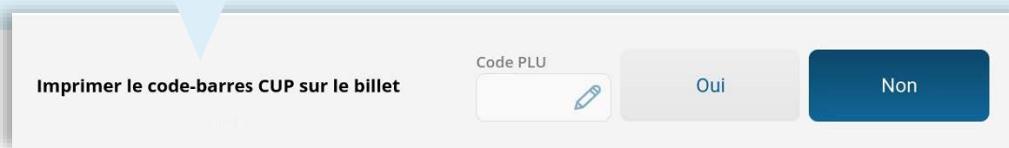
Lorsque le CUP est balayé, le montant affiché est celui de la section Validations.

Lorsque la fonction est activée, un **Reçu du sommaire de la transaction** s'imprime après chaque session avec un client.

Le **Reçu du Résumé des transaction du détaillant** est destiné à l'usage du détaillant, et non du joueur.



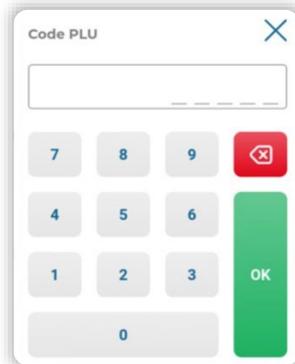
Le détaillant peut configurer un code PLU (à cinq chiffres) de vente de billets de loterie qui créera un code-barres de type 2 « à prix variable » pour tous les **billets de loterie avec tirage/de paris sportifs** générés par le terminal de loterie. On peut ensuite balayer ce code-barres avec le système de point de vente du détaillant pour enregistrer l'achat de billets de loterie. Aucun CUP ne sera imprimé sur les billets d'une valeur supérieure à 99,99 \$.



#### ⇒ IMPRIMER LE CODE-BARRES CUP SUR LE BILLET –

Active/désactive la fonction d'impression du CODE-BARRES CUP sur le billet. Le code-barres indiquera le véritable prix du billet, peu importe le nombre de jeux gratuits inclus.

Choisir **[OUI]** pour activer le paramètre et **[NON]** pour le désactiver. En choisissant **OUI**, on active le bouton **CODE PLU** et on peut entrer le **CODE PLU** à cinq chiffres. Sélectionnez **[OK]**.



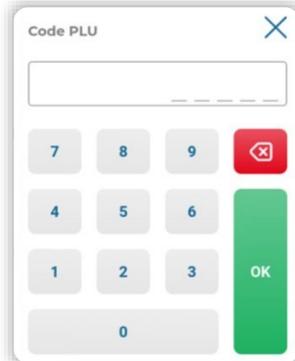
Le détaillant peut configurer un code PLU (à cinq chiffres) de validation de billets de loterie qui créera un code-barres de type 2 « à prix variable » sur le **reçu du joueur** lorsqu'un gain de loterie/paiement est réclamé. On peut ensuite balayer ce code-barres avec le système de point de vente du détaillant pour enregistrer le gain de loterie/paiement du lot.

Votre système de point de vente doit pouvoir accepter un code-barres de type 2 « à prix variable », et doit être configuré à une valeur négative (-) pour correspondre au montant du paiement retiré de la caisse enregistreuse. Aucun code-barres ne sera imprimé pour les paiements de lots supérieurs à 99,99 \$.



#### ⇒ IMPRIMER LE CODE-BARRES CUP SUR LE REÇU DU JOUEUR – Active/désactive la fonction d'impression du CODE-BARRES CUP sur le reçu des joueurs.

Choisir **[OUI]** pour activer le paramètre et **[NON]** pour le désactiver. En choisissant **OUI**, on active le bouton **CODE PLU** et on peut entrer le **CODE PLU** à cinq chiffres. Sélectionnez **[OK]**.



## • CONTRÔLE DU VOLUME

Ce bouton sert à régler le volume sonore du terminal. Le volume sonore minimal est réglé à « 4 » et le maximum, à « 9 ».

Pour monter ou diminuer le volume, appuyez sur + ou - d'un côté ou l'autre (- 5 +).

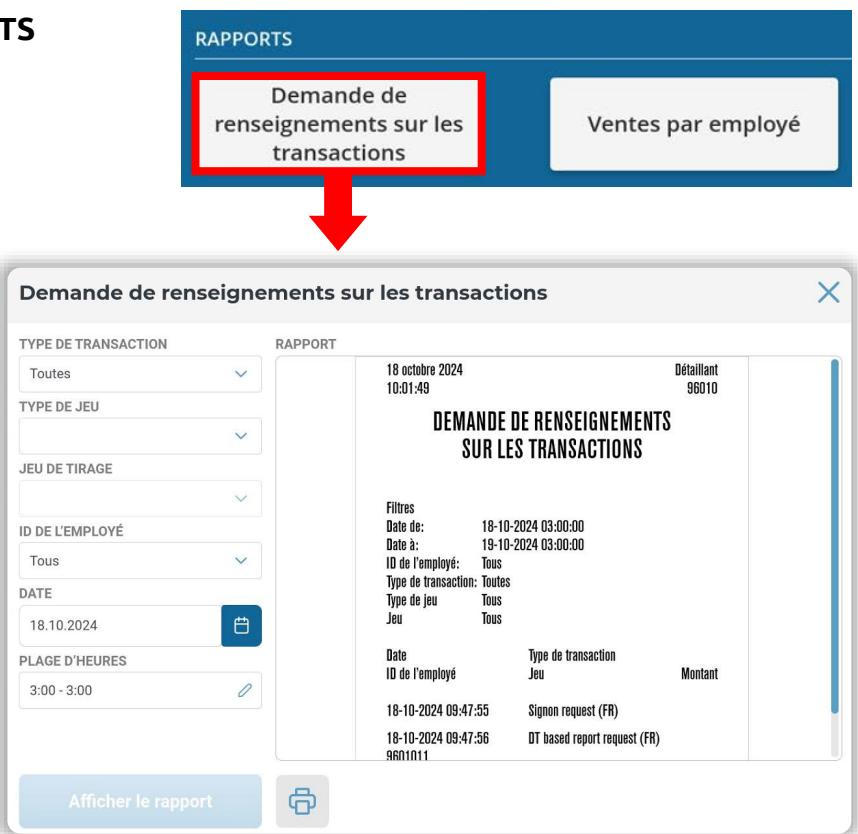


## 3 RAPPORTS

### • DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LES TRANSACTIONS

Affiche une option permettant de générer des rapports sur les transactions selon des critères uniques (type de transaction, type de jeu, jeu de tirage, ID de l'employé, date et plage d'heures).

Ce rapport donne des détails sur les 50 dernières transactions.



## • VENTES PAR EMPLOYÉ

Lorsque l'**ID D'EMPLOYÉ** est activé, un gestionnaire peut produire des rapports de ventes en fonction de l'utilisation du terminal par un employé en particulier.

Après la sélection de la date et de la période, le rapport s'affiche et on a l'option de l'imprimer.

### REMARQUE IMPORTANTE :

*Le rapport de **VENTES PAR EMPLOYÉ** vous permet d'imprimer des ventes de jeux spécifiques par employé, à l'exception des transactions sportives. Pour afficher les transactions sportives, vous devez accéder au rapport « **DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LES TRANSACTIONS** ».*

*Pour voir toutes les transactions de chaque employé, vous devrez accéder au rapport de **DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LES TRANSACTIONS** et au rapport de **VENTES PAR EMPLOYÉ**.*



VENTES QUOTIDIENNES	
Pour 18 octobre 2024	
VENTES	EN LIGNE
1 Lotto 6/49	3,00
Bucko	0,00
1 Twist	1,00
Salsa Bingo	0,00
Atlantic 49	0,00
Atlantic Keno	0,00
2 Tag	2,00
1 LottoMax	5,00
Poker Lotto	0,00
Lotto 4	0,00
Daily Grand	0,00
1 Hit or Miss	2,00

**FSR**

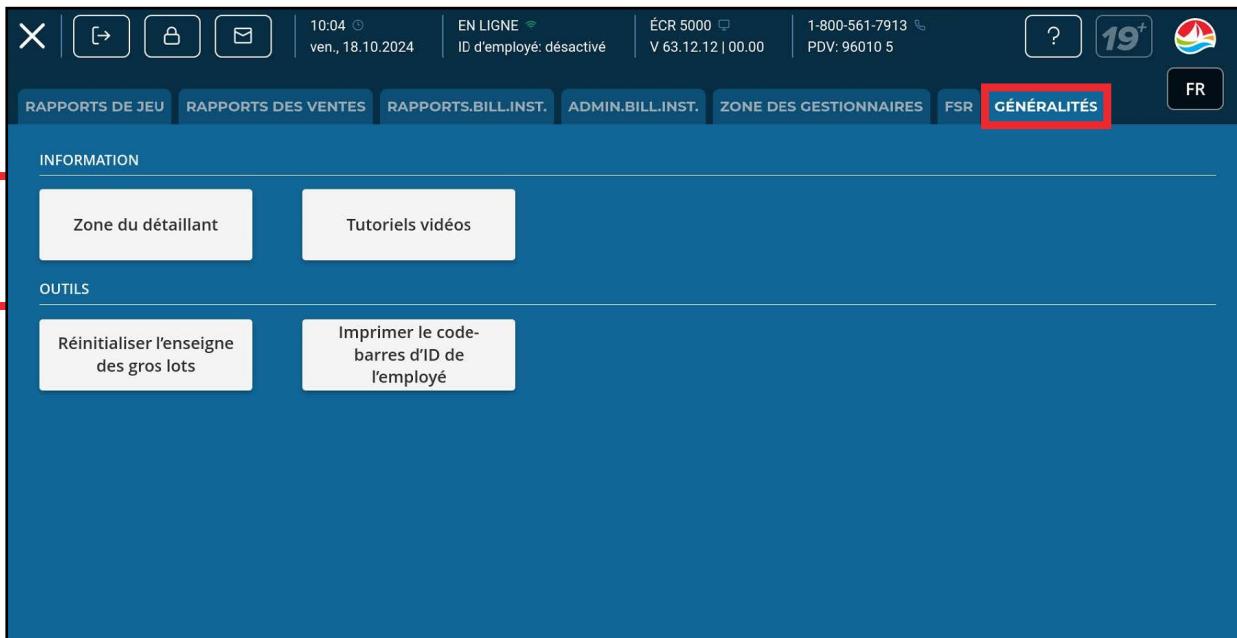
Cet onglet est réservé à l'usage des représentants de Loto Atlantique seulement.

## GÉNÉRALITÉS

Sélectionnez l'onglet **GÉNÉRALITÉS** pour accéder à :

### 1. INFORMATION

### 2. OUTILS



### 1 INFORMATION

- **ZONE DU DÉTAILLANT** - Cette zone a été conçue pour vous aider à gérer vos activités de loterie quotidiennes. Vous avez facilement accès aux politiques visant les détaillants, aux mises à jour sur les produits, au matériel de formation, aux conseils de vente et à bien plus.
- **TUTORIELS VIDÉOS** - Donne accès à diverses vidéos de formation :
  1. Changer le papier de l'imprimante
  2. Validation des billets
  3. Gestion de l'inventaire

### 2 OUTILS

- **RÉINITIALISER L'ENSEIGNE DES GROS LOTS** – Réinitialise l'enseigne des gros lots.
- **IMPRIMER LE CODE-BARRES D'ID DE L'EMPLOYÉ** – Un gestionnaire peut imprimer un code-barres pour chaque employé ; les employés pourront l'utiliser pour ouvrir une session dans le terminal. Un code-barres d'ID d'employé permet de suivre les ventes par employé.

## ENTRETIEN DU TERMINAL

N'oubliez pas que c'est votre responsabilité de protéger votre équipement de loterie contre les dommages.

Les détaillants doivent immédiatement signaler à Loto Atlantique tout soupçon de défaut, d'abus ou d'activité illégale ou criminelle concernant les jeux de loterie ou tout soupçon de dommage ou de mauvais fonctionnement de l'équipement de loterie.

**Communiquez avec notre Centre de service à la clientèle en composant le 1-800-561-7913**

### NETTOYAGE DU LECTEUR DE DOCUMENTS

Nettoyez le lecteur de documents au moins une fois par semaine :

- 1** Baissez le couvercle du lecteur de documents.
- 2** Enlevez les débris se trouvant à l'intérieur du terminal.
- 3** Nettoyez le couvercle du lecteur, la tête du lecteur et les rouleaux à l'aide d'un chiffon doux et non pelucheux.
- 4** Fermez le couvercle du lecteur de documents.

#### **\*\*\* MISE EN GARDE \*\*\***

- *N'utilisez jamais de liquides ou d'aérosols sur le terminal.*
- *N'utilisez jamais d'objet pointu ou abrasif, tel qu'un tournevis, un ongle ou du velcro, pour nettoyer le lecteur de documents.*



## CHANGER LE PAPIER DE L'IMPRIMANTE

- 1** Ouvrez le couvercle de l'imprimante en tirant sur le dispositif d'ouverture noir du couvercle. Un message d'erreur s'affiche sur l'écran du terminal pour indiquer que le couvercle de l'imprimante est ouvert.



- 2** Retirez le rouleau de papier de l'imprimante.
- 3** Placez le nouveau rouleau de papier d'impression de billets dans l'imprimante et déroulez quelques pouces de papier à partir du bas du rouleau. Faites sortir le papier au-delà du compartiment de l'imprimante.



- 4** Appuyez fermement sur le couvercle de l'imprimante afin de le verrouiller en place. L'imprimante imprimera une bande de test pour confirmer que le rouleau de papier a été chargé correctement.



# ASSISTANCE

## CENTRE DE SERVICE À LA CLIENTÈLE

Notre Centre de service à la clientèle est prêt à vous aider dans vos activités de loterie. Veuillez noter que vous devez avoir votre nom et votre numéro de détaillant en main lorsque vousappelez notre Centre de service à la clientèle.

Composez le **1-800-561-7913** pour joindre le Centre de service à la clientèle. Sélectionnez la langue de votre choix, puis appuyez sur le « 2 ». Nos agents sont disponibles du dimanche au samedi entre 8 h et 21 h, heure de l'Atlantique. Vous pouvez également laisser un message en dehors des heures de travail ou choisir l'option de rappel s'il y a une file d'attente. Si vous avez choisi l'option de rappel, veuillez ne pas rappeler le Centre de service à la clientèle pour ne pas supprimer votre demande de rappel précédente de notre file d'attente.

## VENTES À L'INTERNE

Notre équipe des ventes à l'interne est prête à vous aider en ce qui concerne vos billets Gagnez à la Grattouille et à languettes et vos fournitures de loterie.

Composez le **1-800-561-7913** pour joindre l'équipe des ventes à l'interne. Sélectionnez la langue de votre choix, puis appuyez sur le « 1 ».

Nos agents sont disponibles du lundi au vendredi, de 8 h à 16 h (HA).

**Les détaillants peuvent maintenant commander des billets GAGNEZ À LA GRATTOUILLE, des BILLETS À LANGUETTES et des FOURNITURES en ligne!**  
**Renseignez-vous auprès de votre représentant commercial à l'interne.**

## RAPPELS IMPORTANTS

- Tous les joueurs doivent avoir atteint l'âge de dix-neuf (19) ans pour acheter des produits de loterie, jouer à des jeux de loterie ou réclamer des lots. Si le client semble avoir moins de trente (30) ans, le détaillant et ses employés doivent lui demander de présenter une pièce d'identité pour confirmer qu'il a l'âge minimum requis avant de lui vendre ou valider des billets de loterie et de payer les lots.
- Les billets de loterie doivent être validés sur votre terminal de loterie. Les billets doivent être signés par le client avant d'être validés. Cette consigne s'applique à tous les billets sur lesquels figure une ligne réservée à la signature du client.
- Vous devez immédiatement et automatiquement remettre aux joueurs tous les billets (à l'exception des billets à languettes sans code-barres) qui ont été présentés pour validation, ainsi que les reçus des clients.
- Les détaillants doivent immédiatement signaler à Loto Atlantique tout soupçon de défaut, d'abus ou d'activité illégale ou criminelle concernant les jeux de loterie ou tout soupçon de dommage ou de mauvais fonctionnement de l'équipement de loterie. Communiquez avec notre Centre de service à la clientèle en composant le **1-800-561-7913**.