

En vigueur à partir du 14/09/2026.

INFORMATIONS IMPORTANTES

VEUILLEZ LIRE CES INFORMATIONS AVANT DE PASSER À LA SUITE DES PRÉSENTES CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

Téléchargez [ici](#) les Conditions générales d'utilisation.

Toutes les informations contenues dans ces Conditions (voir la Section 1.2 ci-dessous pour la définition du terme « Conditions ») sont importantes et doivent être lues attentivement. Toutefois, nous souhaitons attirer votre attention en particulier sur les Sections suivantes des présentes Conditions générales d'utilisation (la définition du terme « Conditions générales d'utilisation » figure à la Section 1.2 ci-dessous) et sur les dispositions essentielles qu'elles contiennent. Ces Sections sont susceptibles d'avoir une incidence sur vos droits et intérêts. Il est important que vous lisiez ces Sections dans leur intégralité, sans vous contenter des résumés qui se trouvent ci-dessous :

En vous inscrivant pour ouvrir un Compte (défini à la Section 4.1 ci-dessous) et/ou en accédant ou en utilisant une partie quelconque des Services (définis à la Section 1.1 ci-dessous), vous concluez un contrat juridiquement contraignant. Le contrat est conclu entre vous et nous ; il inclut toutes les conditions, règlements et documents qui forment les « Conditions » (ce terme est expliqué et défini à la Section 1.2 ci-dessous). Veuillez lire attentivement la [Section 1](#).

Vous devez avoir 18 ans ou plus et répondre à certains autres critères et conditions pour vous inscrire pour ouvrir un Compte et utiliser les Services. Veuillez lire attentivement la [Section 4](#).

Nous devons réaliser des Contrôles de Vérification (définis à la Section 6.1) avant que vous puissiez utiliser votre Compte pour certaines actions. Il est également possible que nous menions des Contrôles de Vérification de manière continue après l'ouverture de votre Compte. Si nous ne sommes pas en mesure de compléter nos Contrôles de Vérification, nous prendrons les mesures appropriées conformément à la législation applicable et votre Compte sera suspendu et, finalement, clôturé. Il se peut

également que nous transmettions toute information nécessaire aux autorités compétentes. Veuillez lire attentivement la [Section 6](#).

Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul Compte. Si nous découvrons que vous avez ouvert et/ou utilisé plus d'un Compte (ce que nous appelons un « **Compte Dupliqué** »), nous disposerons de certains droits, y compris le droit de clôturer votre (ou vos) Compte(s) Dupliqué(s) (et, dans certains cas, votre Compte original également) et d'annuler les Transactions (définies à la Section 4.1 ci-dessous), les Bonus (définis à la Section 13 ci-dessous) et/ou gains. Veuillez lire attentivement la [Section 8](#).

Retrait de vos fonds : En principe, vous serez en mesure de retirer votre solde disponible depuis votre Compte Permanent (défini à la Section 5) à tout moment, mais dans certaines circonstances limitativement énumérées à la Section 11, nous retarderons ou empêcherons les retraits. Veuillez lire attentivement la [Section 11](#).

Dans certains cas, nous nous réservons le droit de suspendre des types de pari/le règlement des paris et/ou d'annuler des Transactions : par exemple, lorsque l'intégrité d'un événement a été remise en question, ou que nous soupçonnons que la Transaction a été compromise par le truchage de matchs, la manipulation des cotes ou masses, d'autres formes de tricherie ou autre activité suspecte. Veuillez lire attentivement la [Section 14](#).

Nous ne tolérerons aucune activité frauduleuse, tricherie ou autres « Activités Interdites » (définies à la Section 16 ci-dessous). Si vous commettez l'une de ces activités, nous disposerons de certains droits, y compris le droit de suspendre et, si nécessaire, de clôturer votre Compte, d'annuler toutes les Transactions concernées et/ou d'empêcher l'accès aux fonds (y compris les gains). Veuillez lire attentivement la [Section 16](#) et la [Section 17](#).

Dysfonctionnements et Interruptions : Dans le cas d'un Dysfonctionnement ou d'une Interruption de l'un des Services (définis à la Section 22 ci-dessous), nous disposons de certains droits, y compris (mais sans s'y limiter) le droit de suspendre l'événement/le type de pari concerné afin de nous permettre d'investiguer et/ou d'annuler les Transactions affectées. Cela inclut les situations dans lesquelles le problème n'est pas clair pour vous ou pour nous, et n'est découvert par nos soins qu'à la suite d'un contrôle ou d'une vérification postérieure du résultat d'une Transaction et/ou du déroulement d'une partie. Veuillez lire attentivement la [Section 22](#).

Votre obligation de nous indemniser. Il est possible que vous soyez tenu de nous indemniser si nous subissons des pertes en raison de votre implication dans une Activité Interdite. Veuillez lire attentivement la [Section 24](#).

Nous pouvons parfois prendre des mesures concernant votre Compte pour des motifs légaux et/ou réglementaires, y compris lorsque les conditions de notre agrément et/ou une autorité de régulation nous y obligent. Ces mesures peuvent consister à effectuer certains Contrôles de Vérification, à restreindre / clôturer votre Compte. Nous pouvons également vous empêcher de participer à certains Bonus et/ou de les finaliser. Veuillez lire attentivement les Sections [6](#), [13.5](#) et [17.5](#).

Table des matières

- [1. Introduction - Les Conditions générales d'utilisation et autres Conditions importantes qui vous concernent](#)
- [2. Qui sommes-nous ?](#)
- [3. Modifications apportées aux présentes Conditions et/ou aux Services](#)
- [4. Éligibilité à l'ouverture d'un Compte et Inscription](#)
- [5. Ouverture d'un Compte](#)
- [6. Vérification du Compte](#)
- [7. Sécurité du Compte](#)
- [8. Comptes Dupliqués](#)
- [9. Comptes Inactifs](#)
- [10. Dépôts, Devise, et Comment vos fonds sont conservés et protégés](#)
- [11. Retraits](#)
- [12. Placement des Transactions et Confirmation des Transactions](#)
- [13. Promotions, Bonus et Offres](#)
- [14. Règlement des Transactions et Paiement des gains, ainsi que notre Droit de suspendre des types de pari/événements](#)
- [15. Paris sur les événements sportifs et spéciaux](#)
- [16. Activités Interdites](#)
- [17. Suspension et Clôture de votre Compte à notre initiative](#)
- [18. Clôture de votre compte](#)
- [19. Votre équipement](#)
- [20. Logiciel et Technologie](#)
- [21. Contenu tiers](#)
- [22. Dysfonctionnements, Erreurs et Interruptions](#)
- [23. Absence de hasard et d'ambiguïté](#)
- [24. V Votre responsabilité envers nous, notre Droit à compensation](#)
- [25. Jeu Responsable](#)
- [26. Droits de propriété intellectuelle](#)
- [27. Confidentialité et Cookies](#)
- [28. Autres conditions juridiques importantes](#)

29. Réclamations et Litiges, Droit applicable et Juridiction compétente

1. Introduction - Les Conditions générales d'utilisation et autres Conditions importantes qui vous concernent

1.1 Lorsque vous ouvrez un Compte chez nous (le terme « **Compte** » est défini à la Section 4.1 ci-dessous) et/ou que vous utilisez ou accédez à tout produit de pari ou de Poker, ou service (y compris le site Web bet365.com ainsi que l'application mobile), et/ou tout autre site Web ou application nous appartenant ou que nous gérons (ensemble les « **Services** »), vous vous engagez dans un accord légalement contraignant avec nous.

1.2 Les présentes conditions générales ne contiennent pas toutes les conditions qui s'appliquent entre vous et nous (les « **Conditions générales d'utilisation** ») - certaines sont contenues dans des documents séparés afin d'éviter que ces Conditions générales d'utilisation soient trop longues. Nous renvoyons à ces autres documents et vous fournissons des liens directs vers ceux-ci, ci-dessous. Ces documents restent importants et forment une partie de l'accord légal existant entre vous et nous, et vous devriez les lire et les comprendre tout comme les présentes Conditions générales d'utilisation. Les conditions auxquelles nous renvoyons qui (en plus des présentes Conditions générales d'utilisation) forment l'accord contraignant entre vous et nous (connues dans ce document comme les « **Conditions** ») comprennent les suivantes :

- (a) les Règles des Paris sportifs qui peuvent être consultées en [cliquant ici](#) ;
- (b) les Règles de Poker qui peuvent être consultées en [cliquant ici](#) ;
- (c) les Règles des Courses hippiques qui peuvent être consultées en [cliquant ici](#) ;
- (d) en plus des conditions générales s'appliquant aux Bonus décrites dans la Section 13 ci-dessous, les conditions/règles spécifiques aux Bonus que nous proposons de temps à autre, lesquelles seront disponibles sur la/les page(s) du Bonus concerné du site Web (le terme « Bonus » est défini à la Section 13.1 ci-dessous).

1.3 En cas d'incohérence entre les Conditions générales d'utilisation et les conditions listées ci-dessus, les présentes Conditions générales d'utilisation prévaudront (sauf indication contraire).

1.4 Veuillez lire attentivement les Conditions avant de procéder à l'ouverture d'un Compte ou d'accéder à quelque partie que ce soit des Services. Si vous n'acceptez pas les Conditions, vous n'êtes pas autorisé à utiliser, consulter ou accéder à une

quelconque partie des Services.

2. Qui sommes-nous ?

2.1 Les références dans les présentes Conditions à « **bet365** », « **nos** », « **notre** » ou « **nous** » concernent Hillside (New Media Malta) Plc, une société incorporée à Malte (Numéro d'identification C 66039), et dont le siège social se situe à Office 1/2373, Level G, Quantum House, 75, Abate Rigord Street, Ta' Xbiex, XBX 1120, Malte ; et

2.2 Hillside (New Media Malta) Plc dispose d'un agrément pour la catégorie « paris sportifs en ligne » sous le numéro 0067-PS-2026-04-16-AGR-00, et son activité est réglementée par l'Autorité nationale des jeux.

3. Modifications apportées aux présentes Conditions et/ou aux Services

Modifications des présentes Conditions

3.1 Nous pouvons modifier les Conditions de temps à autre pour différentes raisons, y compris dans le but de respecter des lois et réglementations applicables, pour répercuter les modifications apportées aux Services, à des fins de sécurité, et/ou pour tenir compte de changements apportés à nos activités ou procédures commerciales.

3.2 Après l'introduction de telles modifications, il vous faudra accepter toute modification lors de votre connexion ultérieure à votre Compte.

3.3 Si vous n'êtes pas d'accord avec les modifications apportées aux Conditions, vous devrez cesser votre utilisation des Services de manière immédiate et votre Compte sera clôturé. Si vous acceptez les Conditions et toutes Conditions modifiées, ces dernières s'appliqueront à votre rencontre.

Modifications des Services

3.4 De temps à autre, il se peut que nous apportions des changements ou des modifications à tout aspect des Services (ou toute partie de ceux-ci), ou que nous les corrigions, suspendions, y apportions des compléments, supprimions des aspects ou y mettions fin.

4. Éligibilité à l'ouverture d'un Compte et Inscription

4.1 Afin d'utiliser les Services et d'effectuer tout pari, mise, et/ou transaction similaire avec nous (collectivement les « **Transactions** »), vous devez d'abord vous

inscrire pour ouvrir un Compte avec nous (« **Compte** »).

4.2 Afin d'être éligible à l'ouverture d'un Compte et à l'utilisation des Services, vous devez remplir toutes les conditions suivantes et, en ouvrant un Compte, vous nous garantisiez que vous :

- (a) êtes âgé(e) de 18 ans ou plus et avez la capacité juridique de vous engager au titre des présentes Conditions et d'utiliser les Services ;
- (b) agissez uniquement pour votre usage personnel en ce qui concerne votre Compte et votre utilisation des Services (c'est-à-dire que vous n'agissez pas au nom d'une autre personne ou entité) ;
- (c) ne faites pas l'objet d'une auto-exclusion des jeux d'argent et de hasard et n'êtes pas interdit de jeux d'argent et de hasard ou d'utiliser nos Services, quelle qu'en soit la raison ;
- (d) ne possédez pas déjà un Compte chez nous (voir la Section 8 ci-dessous pour plus d'informations sur les Comptes Dupliqués) ;
- (e) acceptiez qu'il existe un risque de perte d'argent lors de l'utilisation des Services et que vous êtes le responsable de ces pertes ;
- (f) n'êtes pas un(e) employé(e) de bet365 ou de la famille d'un(e) employé(e) de bet365 ;
- (g) ne faites pas partie de l'encadrement supérieur d'un fournisseur tiers de bet365 ;
- (h) résidez en France ; et
- (i) n'avez pas déjà eu un Compte chez nous (ni chez tout autre membre de notre groupe de sociétés) que nous (ou la société concernée) avons restreint ou clôturé, pour toute Activité Interdite.

4.3 L'accès et/ou l'utilisation des Services peut être illégal pour des personnes résidentes ou qui se trouvent dans certains pays.

5. Ouverture d'un Compte

5.1 Afin d'ouvrir un Compte, vous devez compléter le formulaire d'inscription requis avec certaines informations personnelles.

5.2 Toutes les informations que vous fournissez lorsque vous ouvrez un Compte doivent être à tous égards complètes, exactes, et ne pas prêter à confusion.

5.3 Vous devez maintenir à jour vos informations d'inscription et de Compte. Vous pouvez mettre à jour et modifier vos informations de compte, via la section « Mon Compte » lorsque vous êtes connecté à votre Compte ou en nous contactant. Il est important que vous nous fassiez part de toute modification d'information qui pourrait avoir un effet sur votre utilisation des Services (par exemple, votre moyen de paiement et vos informations de contact) au plus vite. Si vous avez besoin d'aide, veuillez [Nous contacter](#).

5.4 En ouvrant un Compte, vous nous assurez et confirmez que vous remplissez les conditions d'éligibilité décrites dans la Section 4 ci-dessus et que toutes les informations que vous fournissez lors de votre ouverture de Compte (et également par la suite) sont complètes, exactes et ne prêtent pas à confusion.

5.5 Nous pouvons refuser l'inscription d'un Compte si nous avons une raison légitime dont l'une des raisons définies à la Section 4.2, mais sans s'y limiter, et/ou si nous avons des raisons de suspecter que vous êtes impliqué dans une Activité Interdite (telle que définie à la Section 16 ci-dessous).

5.6 Conformément à la réglementation applicable, la procédure d'ouverture de compte entraînera dans un premier temps la création d'un compte provisoire (le « **Compte Provisoire** »). Votre Compte Provisoire vous permet d'effectuer des dépôts et de réaliser des Transactions. Cependant, vous ne pouvez retirer aucun solde vers votre compte de paiement avec un Compte Provisoire. Les retraits vers votre compte bancaire ne peuvent être effectués qu'une fois que votre Compte aura satisfait à l'ensemble des contrôles de vérification applicables (le « Compte Permanent ») (voir Section 6 ci-dessous).

5.7 Le Compte Provisoire est ouvert pour un maximum de 30 jours. Pendant cette période de 30 jours, vous devez nous fournir tous les documents de vérification nécessaires, et dans le cas contraire ou si les documents ne sont pas validés, votre Compte Provisoire sera suspendu. Il ne vous sera ensuite plus possible d'effectuer des dépôts ou de réaliser des Transactions, et vous ne pourrez pas accéder aux Services. Vous disposerez alors d'une période supplémentaire de 30 jours pour finaliser votre inscription en envoyant tous les documents nécessaires. Si vous ne finalisez pas l'ouverture de compte et la procédure de validation, et tout particulièrement, si vous ne nous fournissez pas les documents requis et/ou les pièces justificatives dans un délai maximal de soixante (60) jours à compter de la demande de création du Compte ou si

vous avez fourni des documents non-conformes, votre Compte Provisoire sera clôturé. Tout solde sera bloqué pour une période de 6 ans à partir de la date de clôture du Compte. À tout moment durant cette période, il vous sera possible d'obtenir le paiement du solde en nous fournissant les documents nécessaires et les informations de paiement. À la fin de la période de 6 ans et sans action de votre part, le solde du Compte Provisoire sera transféré à l'État français après déduction de 5 € pour frais administratifs.

6. Vérification du Compte

6.1 Nous sommes tenus d'effectuer certains contrôles afin de rester conforme à nos obligations légales et réglementaires - par exemple, pour vérifier votre âge, identité, adresse, localisation et l'origine des fonds que vous déposez et utilisez - nous pouvons également effectuer d'autres contrôles de prévention de la fraude et de vérification (collectivement les « **Contrôles de Vérification** »). Il est possible que nous vous demandions de fournir divers types d'informations et documents justificatifs afin de nous permettre d'effectuer ces Contrôles de Vérification, par exemple (cette liste n'est pas exhaustive) une copie de votre carte d'identité, passeport, permis de conduire, permis de résidence, états financiers, documents justifiant les dépenses sur votre Compte, justificatif de domicile et/ou tout autre document/justificatif que nous pourrions raisonnablement réclamer.

6.2 Dès création de votre Compte Provisoire, vous devez nous fournir certaines informations et en particulier les documents suivants :

- (a) un document prouvant votre identité et votre date de naissance, c'est-à-dire une copie de votre carte d'identité, passeport, permis de conduire, permis de résidence ou carte de résident valide ; et
- (b) un document prouvant l'adresse postale de votre lieu de résidence, tel qu'une quittance de loyer, une facture d'eau, de gaz, d'électricité, d'internet ou de téléphone ou votre dernier avis d'imposition ou de non-imposition.

Vous pouvez nous faire parvenir ces documents en les téléchargeant sous forme électronique dans la section Vérification de votre Compte ou en nous les envoyant par email à l'adresse documents@bet365.com.

6.3 Dans le cas où nous observerions une différence entre les informations saisies durant le processus d'inscription et celles figurant sur les pièces justificatives fournies, résultant d'une erreur, nous vous en informerons et vous inviterons à rectifier vos informations ou vous demanderons votre autorisation pour que nous puissions corriger

vos informations en conséquence. Dans le cas d'une différence entre les informations que vous avez fournies et celles figurant sur les pièces justificatives, ne résultant pas d'une erreur matérielle, nous serons dans l'obligation de clôturer le Compte et de saisir tout solde conformément à nos obligations réglementaires.

6.4 Nous vérifierons également que vos coordonnées bancaires sont bien en votre nom. Nous clôturerons votre Compte si les coordonnées bancaires utilisées pour retirer le solde disponible et/ou la carte de crédit/débit utilisée pour effectuer un dépôt sur votre Compte n'est pas au nom de la personne qui a ouvert le Compte.

6.5 L'utilisation des Services est interdite aux mineurs, et vous reconnaissez que vous ne prêterez aucune assistance à un mineur pour solliciter l'ouverture d'un Compte bet365 ou pour utiliser un Compte bet365. Si nous découvrons (après que vous ayez ouvert un Compte) que vous êtes âgé(e) de moins de 18 ans :

- (a) votre Compte sera clôturé ;
- (b) tous les dépôts que vous aurez effectués vous seront restitués ;
- (c) toutes les Transactions effectuées via votre Compte seront annulées ; et
- (d) nous pourrions rendre compte de ces activités aux autorités de régulation compétentes.

6.6 En ouvrant un Compte, vous reconnaissez et acceptez que nous sommes en droit d'effectuer tout Contrôle de Vérification raisonnablement nécessaire et/ou que nous sommes tenus d'effectuer en application des lois et réglementations applicables. Nous effectuerons des Contrôles de Vérification au cours du processus d'ouverture de Compte, et il est également possible que nous ayons besoin d'effectuer des Contrôles de Vérification supplémentaires/renforcés à certains moments, par exemple lorsque des plafonds financiers sont atteints et/ou si certains facteurs de risque surviennent ou changent. Dans les deux cas, nous agissons de manière raisonnable afin de rester conforme à nos obligations légales et réglementaires. Vous acceptez de fournir sans délai toutes les informations/tous les documents que nous pourrions raisonnablement demander dans le cadre des Contrôles de Vérification.

6.7 Si nos Contrôles de Vérification ne peuvent être réalisés de manière à satisfaire raisonnablement nos obligations, nous serons dans l'obligation de prendre des mesures appropriées conformément à la réglementation applicable, et votre Compte sera suspendu ou clôturé de manière permanente. Dans ce cas, il peut nous être imposé par la réglementation applicable/l'autorité compétente d'empêcher l'accès aux

fonds figurant sur votre Compte, notamment comme prévu à la Section 17 des présentes Conditions.

6.8 Nous pouvons partager vos informations avec nos régulateurs.

6.9 Vos informations personnelles seront traitées conformément à notre Politique de confidentialité (voir la Section 27 ci-dessous).

7. Sécurité du Compte

7.1 Nous autorisons nos clients à choisir leur propre combinaison de nom d'utilisateur/adresse email et mot de passe pour leur Compte, ainsi qu'un code à 4 chiffres permettant d'accéder aux applications bet365 depuis leur téléphone mobile (collectivement les « **Identifiants de connexion** »).

7.2 Vous devez toujours garder vos Identifiants de connexion secrets et ne jamais les partager avec une autre personne.

7.3 Vous êtes responsable de toutes les Transactions effectuées depuis votre Compte et de toute autre activité sur/via votre Compte si vos Identifiants de connexion ont été saisis correctement et/ou si l'accès à votre Compte a été obtenu via Touch ID, connexion par empreinte digitale, Face ID, code d'accès, ou si l'option « Rester connecté » (ou une option similaire sur votre/vos appareil(s)) a été activée (et dans tous les cas, que ce soit avec votre autorisation ou pas). En conséquence, bet365 ne saurait être tenue responsable des Transactions ou de toute autre activité effectuée sur/via votre Compte résultant de votre négligence dans la protection de vos Identifiants de connexion ou dans la sécurisation de l'accès à vos appareils. Toutefois, bet365 peut être tenue responsable, conformément à la législation applicable, s'il est établi que ces Transactions ou activités ne vous sont pas imputables mais résultent d'une faute ou d'un manquement avéré de bet365 à ses obligations, y compris, le cas échéant, l'absence de mise en œuvre de mesures de sécurité appropriées et conformes à l'état de l'art.

7.4 Nous vous recommandons de modifier régulièrement vos Identifiants de connexion. Si vous soupçonnez à tout moment que quelqu'un d'autre connaît vos Identifiants de connexion, vous devrez les changer immédiatement via l'espace Paramètres de votre Compte. Si vous oubliez une partie ou l'ensemble de vos Identifiants de connexion, veuillez [Nous contacter](#).

7.5 Si vous activez Touch ID, la connexion par empreinte digitale, Face ID, le code d'accès, ou si l'option « Rester connecté » (ou une option similaire sur votre/vos

appareil(s)) a été activée et que vous soupçonnez qu'une autre personne pourrait accéder à votre Compte via un de ces moyens de connexion, vous devrez immédiatement désactiver les moyens de connexion concernés sur votre/vos appareil(s) et [Nous contacter](#).

7.6 Veuillez noter que les informations relatives au titulaire de la carte et toute autre donnée à caractère personnel ne doivent jamais nous être envoyées par email non crypté. Si vous avez besoin d'aide pour envoyer un email crypté ou pour nous envoyer des informations confidentielles, veuillez Nous contacter.

7.7 Vous pouvez consulter à tout moment le solde actuel et l'historique des Transactions de votre Compte, après vous être connecté à votre Compte.

8. Comptes Dupliqués

8.1 Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul Compte. Si nous découvrons ou avons des raisons de croire que vous avez ouvert plus d'un Compte, chacun de ces Comptes additionnels sera considéré comme un « **Compte Dupliqué** ». Pour chaque Compte Dupliqué, nous :

- (a) clôturerons le Compte Dupliqué en question, vous laissant uniquement le Compte original (à moins que nous ayons des raisons de clôturer tous vos Comptes - par exemple, si vous avez intentionnellement ou frauduleusement ouvert plus d'un Compte actif) ;
- (b) considérerons nuls tous les Bonus et/ou paris gratuits obtenus en utilisant le Compte Dupliqué (et, le cas échéant, le Compte original), ainsi que tous les gains issus de ces Bonus et/ou paris gratuits ; et
- (c) annulerons toutes les Transactions non terminées et/ou à venir sur le Compte Dupliqué (ainsi que tous les gains issus de ces Transactions).

9. Comptes Inactifs

9.1 Nous considérerons votre Compte Permanent comme « Inactif » si votre compte reste inactif pendant une période consécutive de 12 mois. Nous essaierons d'entrer en contact avec vous avant que votre Compte Permanent ne devienne inactif. Un compte est considéré inactif pendant toute période au cours de laquelle aucune des actions suivantes n'a lieu :

- (a) un pari sportif ou un Pari mutuel est placé ; ou

(b) une participation à un produit de Poker est enregistrée.

9.2 Nous clôturons immédiatement tout Compte Permanent considéré comme Inactif.

9.3 Si votre Compte Permanent devient Inactif, tout solde positif vous sera rendu après une déduction de 5 € pour frais administratifs. Si le solde du Compte est équivalent ou inférieur aux frais administratifs, vous ne pourrez pas le récupérer.

9.4 Pour des raisons de sécurité, nous pouvons avoir besoin de confirmer la validité des informations liées à votre dernier moyen de paiement avant de pouvoir rembourser le montant de votre solde vers celui-ci. Dans le cas où il ne serait pas possible de restituer le solde sur votre dernier moyen de paiement, il vous sera demandé de fournir les coordonnées d'un compte bancaire ouvert à votre nom auprès d'un prestataire de services établi dans un État membre de l'Union Européenne ou dans un État partie à l'accord sur l'Espace Économique Européen ayant conclu avec la France une convention comportant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscale, afin que nous puissions vérifier ce compte et restituer le solde.

9.5 Si nous ne pouvons pas vérifier les coordonnées bancaires, le solde du Compte Inactif sera bloqué pour une période de 6 ans. À tout moment, pendant cette période, vous pourrez obtenir le paiement de votre solde en nous fournissant les informations requises et à condition que nous ayons pu effectuer les vérifications requises. À expiration de la période de 6 ans et sans action de votre part, le solde du Compte sera transféré à l'État français après une déduction de 5 € pour frais administratifs.

10. Dépôts, Devise, et Comment vos fonds sont conservés et protégés

Dépôts

10.1 Vous ne pouvez effectuer des Transactions que dans la limite des fonds disponibles et crédités sur votre Compte. Cela signifie que, si vous souhaitez effectuer des Transactions via votre Compte, vous devez y déposer des fonds au préalable.

10.2 Pour en savoir plus sur comment effectuer un dépôt, cliquez ici. Nous sommes en droit de retirer et/ou de restreindre certains moyens de paiement/dépôt à tout moment, sans avoir à vous notifier.

10.3 Vous ne pouvez déposer des fonds sur votre Compte qu'à partir d'une source de

paiement dont vous êtes le titulaire.

10.4 Nous ne facturons pas les dépôts effectués par carte de Débit/Crédit. Cependant, veuillez noter que certains émetteurs de cartes considèrent les transactions de paris comme des paiements « en espèces » et qu'ils peuvent donc vous prélever des frais pour avance de fonds. Pour en savoir plus, veuillez-vous renseigner auprès de l'émetteur de votre carte.

10.5 En déposant des fonds sur votre Compte, vous nous donnez instruction et nous acceptons, de conserver ces fonds ainsi que tout gain, dans le seul et unique but de les utiliser : (i) pour placer vos mises sur les sports et le Poker ; et (ii) pour régler les frais ou charges que vous pouvez encourir dans le cadre de l'utilisation de nos Services (il s'agit du « **But** »). Les fonds déposés sur votre Compte sont garantis dans le cadre d'un contrat de fiducie. Nous vous informons par les présentes que le fiduciaire est IQ EQ Management (RCS Paris 431 252 121). Le contrat établi entre IQ EQ Management et nous couvre les fonds déposés par vous, sur votre Compte en accord avec la réglementation française. En acceptant les présentes Conditions, vous acceptez ainsi le bénéfice de la fiducie.

10.6 Nous ne sommes pas une banque, et vous ne pouvez pas utiliser votre Compte pour conserver des fonds qui ne sont pas destinés à être utilisés dans le cadre des Services. Les fonds présents sur votre Compte ne produisent aucun intérêt et aucun crédit ne vous sera accordé par nos soins (ce qui signifie que toutes les Transactions doivent donc être couvertes par des fonds suffisants sur votre Compte).

10.7 Les fonds sont déposés, misés et les gains versés en Euros.

11. Retraits

11.1 Vous pouvez retirer à tout moment tout solde en argent réel disponible sur votre Compte Permanent, sous réserve que :

(a) tous les paiements effectués vers votre Compte ont été confirmés comme crédités et n'ont pas fait l'objet d'une rétrofacturation, d'un rejet, ou n'ont pas été annulés de toute autre façon ;

(b) nous avons effectué nos Contrôles de Vérification sur votre Compte Provisoire (voir la Section 6.2 ci-dessus). Si nous vous avons demandé des informations afin de nous permettre d'effectuer ces Contrôles de Vérification (voir la Section 6.6 ci-dessus), tout retard dans la transmission de ces informations peut entraîner un retard lorsque vous retirez des fonds ;

(c) nous ne sommes pas tenus de bloquer le paiement de votre dépôt et/ou de vos gains en vertu de la loi ou de la réglementation applicable et/ou nous n'avons pas reçu d'instruction en ce sens de la part d'une autorité de régulation; et

(d) il n'existe actuellement aucune enquête en cours ou terminée (sauf si elle a été menée à terme et a fait l'objet d'une décision en votre faveur) :

i) sur une Interruption ou un Dysfonctionnement (tels que ces termes sont définis à la Section 22 ci-dessous) concernant tout aspect des Services que vous avez utilisés ; ou

ii) lorsque nous disposons de preuves raisonnables indiquant que vous êtes impliqué dans une Activité Interdite (définie à la Section 16.2 ci-dessous) nous autorisant à bloquer des fonds conformément à la Section 17.5 ci-dessous,

et dans les cas visés aux points (a) et (b) ci-dessus, vous reconnaissez et comprenez que, comme indiqué dans la section « Informations importantes » au début des présentes Conditions générales d'utilisation, nous sommes en droit d'annuler toute Transaction affectée, d'empêcher l'accès aux fonds (y compris les gains) et (en cas d'activités illégales ou interdites) à suspendre et, en dernier ressort, clôturer votre Compte.

11.2 Les retraits ne peuvent être effectués qu'au nom du titulaire du Compte enregistré et à destination de celui-ci.

11.3 Le compte bancaire de paiement doit être un compte courant ouvert auprès d'un prestataire de services de paiement établi dans un État membre de l'Union Européenne ou dans un État partie à l'accord sur l'Espace Économique Européen ayant conclu avec la France une convention comportant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscale.

11.4 Les retraits peuvent être effectués en cliquant sur « Retrait » dans les paramètres de votre Compte, sous réserve que les fonds présents sur votre compte soient suffisants et sauf si les présentes Conditions nous obligent ou nous autorisent à bloquer des fonds (comme expliqué dans la Section 11.1 ci-dessus). Les retraits seront reversés vers le compte bancaire de paiement enregistré.

11.5 Nous n'imposons pas de montant maximum de retrait par jour, mais certains moyens de retrait ont leurs propres limites maximales par transaction. Veuillez consulter la section Retraits en [cliquant ici](#) pour obtenir de plus amples informations.

12. Placement des Transactions et Confirmation des Transactions

Placement des Transactions

12.1 Nous sommes en droit de refuser d'accepter tout ou partie d'une Transaction que vous avez demandée via les Services, si nous avons une raison légitime pour ce faire. Une raison légitime peut être, sans s'y limiter, les raisons énoncées à la Section 4.2 ou être due à une Activité Interdite (telle que définie à la Section 16.1).

12.2 Nous n'acceptons que les Transactions effectuées en ligne (notamment via l'application mobile). Les Transactions ne sont acceptées sous aucune autre forme (courrier, email, fax, etc.) et lorsqu'elles sont reçues par ces moyens, elles seront invalidées et nulles - qu'elles soient gagnantes ou perdantes.

12.3 Il vous incombe de vous assurer que les détails de vos Transactions sont corrects. Une fois les Transactions placées, vous ne pouvez pas les annuler.

12.4 Vos fonds seront affectés aux Transactions dans l'ordre où elles sont placées et ne seront ensuite plus disponibles pour une autre utilisation. Les Transactions placées avec des fonds affectés à une ou plusieurs autres Transactions seront annulées.

12.5 Les Transactions ne seront pas valides si les fonds sur votre compte sont insuffisants pour couvrir la Transaction.

12.6 Toute Transaction que vous demandez en ligne ou via nos applications sera valide uniquement une fois acceptée par nos serveurs et sous réserve que nous ayons reçu le paiement dans son intégralité (voir Section 12.7). Chaque Transaction valide recevra un code de Transaction unique. Vous pouvez consulter l'historique de vos Transactions dans l'historique de votre Compte ou vous pouvez [Nous contacter](#).

12.7 Les Transactions ne sont valides que lorsque nous avons reçu le paiement intégral. Les Transactions seront automatiquement annulées si nous n'avons pas reçu le paiement avant le début de l'événement concerné.

12.8 Des limites de gains maximums s'appliquent à nos Services. Le montant maximum pouvant être gagné pour certains sports et paris sera, le cas échéant, indiqué sur la sélection.

13. Promotions, Bonus et Offres

13.1 Nous pouvons proposer, de temps à autre, par le biais des Services, certains

bonus, offres et/ou promotions, y compris (sans s'y limiter) des [bet crédits](#), des prix en cash, des récompenses matérielles, des cartes cadeaux, des remises ou déductions, des offres de cashback (chacun étant séparément un « **Bonus** » et ensemble des « **Bonus** »). Les « bet crédits » sont une forme de solde promotionnel pouvant être utilisée pour placer des Transactions. Ils ne constituent pas de l'argent réel et ne peuvent pas être retirés. Les gains éventuels issus de Transactions placées à l'aide de bet crédits seront ajoutés à votre solde retirable, mais la mise effectuée en bet crédits ne sera pas restituée.

13.2 Tous les Bonus sont soumis aux présentes Conditions, qui comme expliqué à la Section 1.2 ci-dessus, comprennent les conditions/règles spécifiques aux Bonus.

13.3 Tous les Bonus sont limités à un par personne.

13.4 Nous pouvons retirer, modifier ou annuler tout Bonus à tout moment et sans préavis. Si nous le faisons (et sauf dans les circonstances décrites à la Section 13.5 ci-dessous), tout Bonus auquel vous avez adhéré ou que vous avez acquis restera valable conformément et sous réserve des Conditions du Bonus applicables au moment de son offre.

13.5 Nous pouvons également empêcher l'octroi de nouveaux Bonus et/ou la réalisation de Bonus pour des raisons légales et réglementaires, y compris, mais sans s'y limiter, pour des raisons liées au jeu responsable.

13.6 Toute violation des conditions applicables au Bonus sera considérée comme une Activité Interdite (telle que définie à la Section 16.1).

14. Conditions de règlement des Transactions et Paiement des gains, ainsi que notre Droit de suspendre des types de pari/événements

14.1 Comme expliqué à la Section 12.8 ci-dessus, les Transactions sont soumises aux limites de gains maximums, lesquelles font partie des présentes Conditions.

14.2 Le calcul « Gains potentiels » disponible sur les Services est uniquement fourni à titre informatif, et toutes les Transactions seront calculées sur la base de la mise/du risque aux cotes acceptées. Dans le cas des Transactions de paris multiples/combinés avec une ou des sélection(s) annulée(s), le montant « Gains potentiels » sera réduit en conséquence.

14.3 Si une sélection comprise dans un pari multiple/combiné est déclarée non participante ou annulée, la Transaction sera réglée sur les sélections restantes.

14.4 Les gains provenant des Transactions réglées sont ajoutés au solde de votre Compte, sous réserve de nos droits d'annuler les gains/de bloquer des sommes, tel qu'expliqué et précisé dans les présentes Conditions.

14.5 Nous nous réservons le droit de (i) suspendre tout ou partie de nos types de pari sur tout événement ou série d'événements; (ii) bloquer le règlement, et/ou (iii) annuler les Transactions, dans chaque cas si nous disposons d'une preuve raisonnable que l'un des éléments suivants s'est produit en relation avec cet événement ou cette série d'événements :

(a) l'intégrité de l'événement ou des événements a été remise en question ;

(b) la/les cotes ou la masse ont été manipulées ;

(c) nous disposons de preuves raisonnables que des robots ou tout autre système automatisé ont placé un pari ;

(d) nous disposons de preuves raisonnables qu'un match a été truqué, en particulier lorsqu'il y a des schémas de pari irréguliers et/ou inhabituels ;

(e) lorsque nous avons reçu des données ou informations erronées provenant de flux de données ou d'autres sources relatives à un événement/type de pari. Nous n'annulerons pas les Transactions si nous nous basons sur ce motif (e), mais suspendrons simplement notre offre et/ou retarderons temporairement le règlement conformément aux points (i) et (ii) ci-dessus, à moins que et jusqu'à ce que des données ou informations puissent être vérifiées, après quoi les Transactions seront réglées conformément aux règles de détermination des paris prévues à la Section 15.3.

La preuve des éléments ci-dessus (sans s'y limiter) peut être basée sur la taille, le volume ou le schéma des Transactions placées auprès de nous sur tout ou partie de nos réseaux de paris. Si aucun comportement frauduleux ou illégal n'a été constaté à l'issue de notre enquête (et/ou, le cas échéant, de l'enquête de l'organisme dirigeant compétent du sport concerné), le règlement des Transactions concernées sera effectué. La décision rendue par l'organisme dirigeant concerné sera décisive.

14.6 Lorsqu'il existe des preuves qu'une série de Transactions comportant chacune la ou les même(s) sélection(s) a été placée par ou pour le même individu ou un groupe d'individus agissant de manière concertée, nous nous réservons le droit d'annuler les Transactions ou de bloquer le paiement des gains dans l'attente de l'issue de toute enquête ultérieure.

14.7 Pour les événements pour lesquels il n'y a pas d'heure officielle de départ déclarée, l'heure de début annoncée de l'événement sera considérée comme l'heure de départ. Si, pour quelque raison que ce soit, une Transaction est acceptée par inadvertance après le début d'un événement ou d'un match (autre qu'un pari en direct clairement indiqué sur les Services), les Transactions resteront valables à condition que le résultat final ne soit pas connu et qu'aucun participant ni aucune équipe n'ait obtenu un avantage matériel (par exemple, un changement de score, une expulsion pour l'autre équipe, etc.) au moment où la Transaction a été placée. Si, toutefois le résultat d'un événement/d'un type de pari est connu, nous annulerons la Transaction, qu'elle soit gagnante ou perdante. Les litiges concernant l'heure à laquelle une Transaction a été placée seront réglés en utilisant notre base de données relative aux Transactions. Sauf indication contraire, toutes les heures indiquées sur les Services et/ou mentionnées par notre personnel se rapportent à l'heure de la France.

14.8 Paris en direct : si nous disposons de preuves raisonnables qu'une Transaction a été placée après que le résultat d'un événement est connu, ou après que le participant ou l'équipe sélectionné(e) ait obtenu un avantage matériel (par exemple un changement de score, une expulsion pour l'autre équipe, etc.), nous annulerons la Transaction, qu'elle soit gagnante ou perdante.

14.9 Il vous incombe de signaler vos gains et pertes, le cas échéant, aux autorités fiscales et/ou autres autorités de votre juridiction.

15. Paris sur les sports et événements spéciaux

15.1 Nous acceptons des Transactions sur les sports et autres événements spéciaux annoncés via les Services. Toutes ces Transactions sont soumises aux règles applicables à chaque sport, par exemple le football, le tennis, la boxe, etc. Lors d'un match entre deux équipes dont les participants sont nommés, si tout joueur est remplacé avant le début du match, toutes les Transactions placées avant le changement et relatives au joueur remplacé/non-partant seront annulées, qu'elles soient gagnantes ou perdantes. Nos règles générales de paris s'appliquent à toute situation non couverte par des règles spéciales.

15.2 Sauf disposition contraire spécifiquement prévue dans les Règles des Paris sportifs, lorsque le résultat officiel du type de pari est une égalité, et qu'aucune cote n'a été proposée pour cette éventualité, toutes les Transactions sur les participants concernés par l'égalité seront annulées et les mises remboursées.

15.3 Le résultat d'un match ou d'un événement est déterminé le jour de sa conclusion

à des fins de paris, sous réserve de confirmation par l'organisme sportif dirigeant concerné. Toute enquête ultérieure pouvant résulter en une décision annulée ne sera pas reconnue par bet365, et le règlement initial des Transactions restera valable. Si aucun résultat officiel émanant d'un organisme dirigeant approprié n'est disponible ou s'il y a un problème avec le résultat annoncé par cet organisme, nous ferons état du problème à ce dernier et/ou à l'ANJ et nous réglerons le pari en conséquence.

15.4 Si le lieu d'un événement sportif est modifié, toutes les Transactions placées sur la base du lieu initial seront annulées et les mises remboursées, sauf disposition contraire.

16. Activités Interdites

16.1 Vous ne pouvez utiliser les Services et votre Compte qu'à des fins de jeu licites, conformément aux présentes Conditions et à la réglementation en vigueur. Vous ne devez pas vous livrer, ni aider, faciliter ou inciter un tiers à se livrer à une activité que nous définissons ci-dessous comme une « **Activité Interdite** ». De même, vous reconnaissez et comprenez que les conséquences de vos actes incluront (en fonction des circonstances spécifiques) l'annulation de toutes les Transactions concernées, la retenue de tous les gains attribuables et la suspension et/ou la clôture de votre Compte. Vous pouvez également être tenu de nous indemniser pour les pertes que nous avons subies du fait de votre participation à une **Activité Interdite** (voir Section 24 ci-dessous).

16.2 Les activités suivantes sont définies comme une « **Activité interdite** » :

- (a) Si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez tenté de nous nuire ou de tirer un avantage injuste à notre égard ou à l'égard des Services ;
- (b) si vous tentez délibérément de contourner nos politiques et procédures de Jeu responsable ;
- (c) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez utilisé les Services de manière frauduleuse et/ou à des fins illégales et/ou illicites ;
- (d) si nous disposons de preuves raisonnables que vous êtes impliqué dans une stratégie de paris exploitant les différences de cotes entre différents bookmakers, ou impliquant de placer des paris sur tous les résultats possibles d'un événement, dans les deux cas afin de garantir un profit quel que soit le résultat de l'événement (parfois appelé « arbitrage » ou « arbing ») ;

- (e) si nous disposons de preuves raisonnables que vous déposez ou retirez de l'argent, ou que vous utilisez les Services, sans jouer/parier véritablement ;
- (f) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez utilisé les Services de manière déloyale, y compris si vous avez triché, agi sous forme de collusion ou tiré indûment profit de nous, des Services ou de tout autre utilisateur des Services ;
- (g) si nous disposons de preuves raisonnables que votre Compte est utilisé au profit ou pour le compte d'un tiers et/ou si vous utilisez les Services autrement que pour votre usage personnel ou récréatif (y compris si vous utilisez le Compte d'un tiers) ;
- (h) si nous disposons de preuves raisonnables que vous déposez des fonds sur votre Compte sans avoir l'intention d'effectuer des Transactions ;
- (i) si le nom figurant sur votre Compte diffère du nom figurant sur le moyen de paiement utilisé pour effectuer des dépôts sur votre Compte, ou si vous demandez un retrait de votre solde vers un compte bancaire au nom d'un tiers ;
- (j) si vous utilisez ou si nous disposons de preuves raisonnables que vous tentez d'utiliser un VPN ou une technologie similaire pour dissimuler votre localisation ;
- (k) si nous avons reçu une notification de « rétrofacturation », de « refus », d'« annulation » et/ou de « retour » par le biais d'un mécanisme de dépôt utilisé sur votre Compte ;
- (l) si vous faites un usage abusif des Bonus, y compris si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez tiré un avantage indu de tout Bonus, ou que vous avez cherché à en détourner l'usage ou à contourner les règles applicables aux Bonus ;
- (m) si vous fournissez des informations trompeuses lors de l'enregistrement d'un Compte ou lors de la procédure d'inscription, ou si vous fournissez ensuite des informations incorrectes, incomplètes ou prêtant à confusion (sauf lorsque vous fournissez des informations incorrectes, incomplètes ou prêtant à confusion afin de passer les étapes de vérification d'âge pertinentes, situation qui sera traitée comme décrit dans la section 6.2 ci-dessus) et/ou ne mettez pas à jour les informations fournies au moment de l'ouverture du Compte lorsqu'elles changent ;
- (n) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez autorisé ou permis à quelqu'un d'autre d'utiliser votre Compte ou d'y accéder (sauf exception autorisée par nous telle que décrite à la Section 7.6 ci-dessus) ;

(o) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez délibérément ou frauduleusement ouvert ou utilisé un ou plusieurs Compte(s) Dupliqué(s), ce qui peut résulter de similitudes dans le comportement (y compris dans les activités de paris et de Poker) et/ou d'informations partagées entre les comptes (y compris, par exemple, l'adresse postale, les adresses email, le numéro de téléphone, l'adresse IP, l'appareil, le mode de paiement, le compte bancaire) ;

(p) si nous disposons de preuves raisonnables qu'il vous est interdit de conclure une Transaction en vertu d'une clause de votre contrat de travail, des présentes Conditions ou d'une règle d'un organisme sportif dirigeant ou d'un autre organisme professionnel dont vous êtes membre et qui vous est applicable ;

(q) lorsqu'une Transaction est effectuée sur le résultat d'une course, d'une compétition ou d'un autre événement ou processus, ou sur la probabilité qu'une chose se produise ou non, et que nous disposons de preuves raisonnables que vous connaissez le résultat de cet(te) course/compétition/événement/processus ;

(r) si nous disposons de preuves raisonnables que vous utilisez abusivement des informations non publiques pour effectuer une Transaction ;

(s) si nous disposons de preuves raisonnables que vous effectuez des dépôts sur votre Compte avec de l'argent provenant d'activités criminelles et/ou illégales ;

(t) si vous vous comportez de manière diffamatoire, abusive, obscène, discriminatoire ou autrement inappropriée à l'égard d'autres utilisateurs des Services, de notre équipe de Service client et/ou d'autres membres/représentants du personnel ;

(u) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez utilisé, développé, pris en charge ou autrement facilité l'utilisation de systèmes automatisés, d'appareils, de scripts, de programmes, de robots, de processus (y compris les robots d'indexation, les plugins et add-ons de navigateur ou toute autre technologie) ou de logiciels pour copier, supprimer et/ou extraire tout ou partie des Services, toute information ou donnée, enregistrement ou autre matériel sur les Services ou toute partie de ceux-ci (y compris, mais sans s'y limiter, les résultats, statistiques, données sportives et calendriers des matchs, cotes et statistiques de paris, API, arrière-plan technologique, logiciel ou code), ou toute autre information ou donnée sur ou contenue dans ou étant partie des Services et/ou de son code source (parfois appelé « screen scraping » (capture de données d'écran) ou « scraping ») ;

(v) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez cherché à faire un usage commercial de la totalité ou d'une partie des Services, des informations ou des

données contenues sur les Services (y compris, mais sans s'y limiter, résultats, statistiques, données sportives et calendriers des matchs, cotes et statistiques de paris), ou de toute autre information ou donnée contenue dans les Services et/ou leur code source ;

(w) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez, de quelque manière que ce soit, interféré, interrompu ou manipulé le fonctionnement des Services ou le fonctionnement normal de l'un d'entre eux ;

(x) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez utilisé des programmes ou logiciels tiers d'assistance externe aux joueurs qui sont conçus pour fournir un avantage déloyal aux clients, y compris (mais sans s'y limiter) l'utilisation de l'intelligence artificielle, de joueurs automatisés (bots) et/ou de logiciels d'assistance aux joueurs ;

(y) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez à plusieurs reprises exploité ou participé à l'exploitation d'une faute, faille ou Erreur (y compris toute Erreur, Dysfonctionnement ou Interruption tel que défini à la Section 22 ci-dessous) dans les Services et/ou dans notre logiciel ou celui d'un tiers, sauf pour les erreurs qui sont considérées comme des « erreurs inexcusables » selon la jurisprudence française ;

(z) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez, ou avez tenté de, vendre, transférer et/ou acquérir tout Compte appartenant à un autre client ;

(aa) si nous disposons de preuves raisonnables que vous êtes un individu interdit de jeux conformément à la réglementation locale ;

(bb) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez été diagnostiqué comme présentant un problème ou un trouble de jeu ;

(cc) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez pris part à, ou procuré, toute forme de mesure de contournement contre toute mesure technique déployée ou utilisée sur toute partie des Services pour empêcher la copie, le scraping ou autre utilisation abusive des Services ou de tout(e) information ou donnée, enregistrement ou autre matériel sur les Services ; et/ou ;

(dd) si vous (sauf dans la mesure permise par une disposition impérative de la loi applicable qui ne peut pas être écartée par voie contractuelle) reproduisez des éléments, informations, données ou contenu sur ou dans les Services dans le cadre d'activités d'exploration de texte et de données ou à des fins de formation ou autrement pour développer ou déployer un système basé sur l'IA.

17. Suspension et Clôture de votre Compte à notre initiative

17.1 Nous pouvons (selon les circonstances propres au cas d'espèce) clôturer, restreindre ou suspendre votre Compte à tout moment et sans préavis lorsque nous disposons de preuves raisonnables que vous avez participé à une Activité Interdite ou avez violé les Conditions. La restriction de votre Compte peut notamment, à titre d'exemple et sans s'y limiter, inclure une restriction concernant l'utilisation de certains moyens de paiement (lorsque, par exemple, nous avons des raisons de croire qu'une activité frauduleuse ou toute autre Activité interdite a pu être commise en lien avec un certain moyen de paiement). Si nous clôturons votre Compte, la relation contractuelle nous unissant sera alors terminée.

17.2 Nous pouvons également clôturer votre Compte sans préavis si nous découvrons que vous n'avez pas rempli les critères d'éligibilité (voir la section 4 ci-dessus) pour ouvrir un Compte.

17.3 Si nous disposons de preuves raisonnables que vous vous êtes livré à une Activité Interdite, nous restreindrons ou suspendrons votre Compte sans préavis, et celui-ci restera restreint/suspendu pendant la durée de l'enquête. Une fois votre Compte restreint ou suspendu, vous en serez informé. Vous acceptez de pleinement coopérer avec toute enquête de ce type. Vous ne pourrez pas accéder à vos fonds ni les retirer pendant les périodes de suspension, et tout solde restera sur le Compte. Nous ferons tout notre possible pour mener notre enquête dans un délai raisonnable, mais vous reconnaissez que tout retard de votre part à répondre à nos demandes d'informations ou autres demandes affectera notre capacité à le faire.

17.4 Si notre enquête aboutit à la conclusion (en agissant raisonnablement) que le problème a été résolu à notre satisfaction, nous lèverons la suspension sur le Compte. Si notre enquête aboutit à la conclusion (en agissant raisonnablement) que vous vous êtes livré à une Activité Interdite, nous clôturerons votre Compte de manière permanente. Dans ces circonstances, vos données peuvent être transmises à toute autorité de régulation concernée ou à tout autre tierce partie externe concernée. Dans tous les cas, nous vous informerons du résultat de notre enquête.

17.5 Nous pouvons également être amenés à restreindre, suspendre ou clôturer des comptes pour des raisons légales ou réglementaires, y compris lorsqu'une autorité compétente et/ou les conditions de notre agrément nous y obligent. Ces actions, le cas échéant, peuvent affecter l'utilisation de votre Compte.

17.6 Si nous clôturons votre Compte, tout solde positif en argent réel disponible sur

vosre Compte au moment de cette clôture vous sera remboursé, **sauf** :

(a) si vous avez participé à une activité illégale et à condition que nous soyons autorisé en vertu des lois, réglementations et ordonnances ou directives des autorités publiques applicables à conserver votre solde ; et

(b) si nous disposons de preuves raisonnables que vous avez participé à toute Activité Interdite, nous retiendrons tout ou partie du solde du Compte et/ou annulerons ou récupérerons sur les dépôts effectués sur votre Compte, les paiements, les Bonus et/ou tous les gains (le cas échéant) dans chaque cas, dans la mesure où ils sont imputables à l'Activité ou aux Activités Interdite(s) concernée(s).

18. Clôture de votre compte

Si vous souhaitez clôturer votre Compte, veuillez le faire depuis notre page Clôture du compte en [cliquant ici](#), ou autrement en [nous contactant](#).

19. Votre Équipement

19.1 Votre équipement informatique ou votre téléphone mobile et votre connexion Internet peuvent affecter les performances et/ou le fonctionnement des Services.

19.2 Cliquez [ici](#) pour de plus amples informations concernant les exigences en matière d'accessibilité des services et les questions techniques relatives à l'utilisation des Services.

20. Logiciel et Technologie

20.1 Pour pouvoir utiliser certains éléments des Services, il se peut que vous deviez télécharger un logiciel (le « **Logiciel** »).

20.2 En outre, certains fournisseurs de produits tiers peuvent vous demander d'accepter des Conditions générales supplémentaires régissant l'utilisation de leurs produits. Si vous n'acceptez pas lesdites conditions, n'utilisez pas le logiciel tiers concerné.

20.3 Vous ne pouvez utiliser le Logiciel que dans le but d'utiliser les Services tels qu'ils sont conçus et, sauf dans la mesure permise par la loi applicable, à aucune autre fin que ce soit.

20.4 Nous vous accordons un droit personnel, non exclusif et non transférable

d'utiliser le Logiciel, dans le seul et unique objectif d'utiliser les Services bet365, tels qu'ils sont conçus pour être utilisés, conformément aux dispositions ci-après.

(a) Vous n'êtes pas autorisé à : (i) installer ou lancer le Logiciel sur un serveur ou un autre dispositif en réseau ou prendre d'autres mesures pour mettre le Logiciel à la disposition de toute autre personne par l'intermédiaire d'un « tableau d'affichage », d'un service en ligne, d'une connexion à distance ou d'un réseau ; (ii) accorder une sous-licence, céder, louer, prêter, transférer ou copier (sauf disposition expresse des présentes Conditions) votre licence d'utilisation du Logiciel ou faire ou distribuer des copies du Logiciel ; (iii) entrer, accéder ou tenter d'entrer, d'accéder ou de contourner de quelque façon notre système de sécurité ou d'interférer de quelque façon (y compris, mais sans s'y limiter, par l'utilisation de robots ou de dispositifs similaires) avec les produits concernés ou les Services, ou tenter d'apporter des modifications au Logiciel et/ou à ses fonctions ou composants ; ou (iv) copier ou traduire toute documentation utilisateur fournie en ligne ou sous format électronique. En outre, et sauf dans la mesure minimale autorisée par la législation en vigueur relative aux programmes informatiques, vous n'êtes pas autorisé à : (a) traduire, faire de la rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, modifier de quelque façon le Logiciel ou créer des produits dérivés basés sur le Logiciel ; (b) faire de la rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, modifier, adapter, traduire, tenter de découvrir le code source du Logiciel ou créer des produits dérivés basés sur tout ou une partie du Logiciel.

(b) Vous n'êtes pas propriétaire du Logiciel. Le logiciel est la propriété exclusive de bet365 ou d'une société tierce fournisseur de logiciels (le « **Fournisseur de Logiciels** »). Tout logiciel, et la documentation qui l'accompagne, qui nous ont été concédés sous licence sont des produits exclusifs du Fournisseur de Logiciels et sont protégés dans le monde entier par la législation sur le droit d'auteur. Votre utilisation du Logiciel ne vous donne pas propriété des droits de propriété intellectuelle du Logiciel.

(c) En cas d'Erreurs de communication ou du système (telles que définies à la Section 22 ci-dessous) survenant dans le cadre de la gestion des Comptes ou d'autres fonctions ou composants du Logiciel, nous nous réservons le droit de retirer tous les produits concernés des Services et de prendre toute autre mesure pour corriger lesdites Erreurs.

(d) Vous reconnaissez que votre façon d'utiliser le Logiciel échappe à notre contrôle et se fait à vos risques.

(e) Le Logiciel peut comprendre des informations confidentielles secrètes et importantes pour le Fournisseur de logiciels et/ou pour notre société. Vous êtes

autorisé à utiliser ou à divulguer ces informations confidentielles uniquement en stricte conformité avec les présentes Conditions.

20.5 Vous ne devez pas utiliser abusivement les Services en y introduisant des virus, chevaux de Troie, vers, bombes logiques ou autres contenus malveillants ou technologiquement nocifs. En particulier, vous ne devez pas accéder sans autorisation, interférer avec, endommager ou perturber tout ou partie des Services ; tout équipement ou réseau sur lesquels sont stockés les Services ; tout logiciel utilisé en relation avec la mise à disposition des Services ; ou tout équipement, logiciel ou site Web possédé ou utilisé par une tierce partie. Vous ne devez pas attaquer nos Services au moyen d'une attaque en déni de service. Sauf dans le cas où nous n'aurions pas pris de mesures adaptées, nous déclinons toute responsabilité pour toute perte ou tout dommage causés par une attaque en déni de service distribué, des virus ou un autre contenu technologiquement nocif susceptibles d'infecter vos programmes, données et équipements informatiques ou tout autre matériel privé, en raison de votre utilisation des Services, du Logiciel ou de votre téléchargement de tout contenu publié sur les Services ou sur tout site Web qui lui est lié, lorsqu'une telle perte ou dommage résulte d'un cas de force majeure tel que défini à l'article 1218 du Code civil français.

21. Contenu tiers

21.1 Nous recevons des fils d'actualité, des commentaires et du contenu provenant d'un certain nombre de fournisseurs. Certains fournisseurs tiers de produits peuvent vous demander d'accepter des conditions générales supplémentaires régissant l'utilisation de leurs fils d'actualité, commentaires et contenu. Si vous n'acceptez pas les Conditions générales des tierces parties concernées, n'utilisez pas leurs fils d'actualité, commentaires et contenu.

21.2 Lorsque les Services contiennent des liens vers des sites Web et des ressources d'une tierce partie, lesdits liens vous sont uniquement fournis à titre d'information. Nous n'avons aucun contrôle sur le contenu desdits sites ou ressources, et déclinons toute responsabilité les concernant ou concernant toute perte ou tout dommage pouvant résulter de leur utilisation. L'inclusion d'un lien vers le site Web d'une tierce partie ne constitue pas une approbation du site Web, du produit ou des services (le cas échéant) de ladite tierce partie.

22. Dysfonctionnements, Erreurs et Interruptions

22.1 Nous nous efforçons de vous fournir une plateforme de paris et de Poker de haute qualité, mais nous ne pouvons pas garantir que les Services fonctionneront correctement à tout moment. Diverses sortes d'erreurs peuvent se produire -

techniques, humaines ou autres - et vous comprenez et acceptez que nous vous fournissons les Services, et que vous devez les accepter, dans l'état dans lequel nous sommes parfois amenés à les rendre disponibles de temps à autre.

22.2 Dans cette section, nous décrivons les problèmes qui peuvent survenir et les droits dont nous disposons dans de tels cas.

22.3 Voici quelques définitions clés pour vous aider à comprendre cette section :

Un « **Dysfonctionnement** » désigne le cas où un processus automatisé ne fonctionne pas comme il a été conçu ou prévu, par exemple lorsqu'un logiciel présente une variation par rapport aux spécifications ou paramètres de performance prévus, ou lorsque deux logiciels ne parviennent pas à s'interfacer ou à communiquer l'un avec l'autre de la manière prévue ou conçue, dans les deux cas de manière à produire un résultat qui n'est pas celui qui a été prévu ou conçu. Ces dysfonctionnements peuvent être apparents ou non, que ce soit à votre égard ou au notre. Les erreurs inexcusables conformément à la jurisprudence française qui nous sont imputables ne sont pas considérées comme des dysfonctionnements.

Une « **Erreur** » désigne une erreur technique ou opérationnelle mais exclut toutes les « erreurs inexcusables » au sens que lui donne la jurisprudence française.

Une « **Interruption** » se réfère à une interruption d'une Transaction de jeu pour quelque raison que ce soit, par exemple une interruption causée par une défaillance de l'internet ou de la connectivité, une latence sévère dans les communications, ou une défaillance technique due à un désastre ou à un événement imprévu.

22.4 Lorsque l'une des situations ci-dessus se produit, il est important que vous compreniez et acceptiez ce qui suit avant d'utiliser les Services, comme nous l'avons précisé dans la section « Informations importantes » en haut des présentes Conditions générales d'utilisation :

Dysfonctionnements

22.5 Si, à la suite d'un Dysfonctionnement, votre Compte est crédité de gains que vous n'auriez pas reçus sans ce Dysfonctionnement, nous pourrions annuler la Transaction concernée et toute autre Transaction connexe et conserver les gains en question. Ceci s'applique même si le produit de jeu d'argent et de hasard ou le Bonus en question aurait pu engendrer le même montant ou un montant similaire de gains sans l'intervention du Dysfonctionnement et ceci s'applique que le Dysfonctionnement ait été apparent ou non, que ce soit à votre égard ou au notre. Si vous avez retiré ces

gains, vous acceptez de nous rembourser le montant afférent dès que nous vous le demanderons.

22.6 Lorsqu'un Dysfonctionnement est ou devient apparent ou évident selon vous, ou lorsque vous soupçonnez qu'un Dysfonctionnement est peut-être en train de se produire, vous acceptez de cesser immédiatement d'utiliser le(s) Service(s) concerné(s) et de [Nous contacter](#) immédiatement.

Erreurs

22.7 En cas d'Erreur, nous pouvons suspendre l'événement/le type de pari affecté le temps que nous examinons le problème, et nous procéderons au règlement des Transactions comme indiqué ci-dessous :

(a) **Match incorrect** - lorsqu'un joueur ou une équipe incorrecte est coté(e) pour un match, les Transactions seront annulées.

(b) **Type de pari incorrect** - si un type de pari incorrect est coté pour un match ou événement, les Transactions placées sur ce type de pari seront annulées et d'autres types de pari peuvent également être annulés.

(c) **Paris tardifs** - lorsqu'un « Pari tardif » (c'est-à-dire un pari placé alors que le résultat est déjà connu) est accepté par inadvertance, la Transaction sera annulée.

22.8 Si, à la suite d'une Erreur, votre Compte est crédité de gains que vous n'auriez pas reçus sans cette Erreur, nous nous réservons le droit d'annuler la Transaction concernée et toute(s) Transaction(s) connexe(s) et de bloquer les gains en question. Ceci s'applique même si le produit de jeu d'argent et de hasard ou le Bonus en question aurait pu générer un gain identique ou similaire sans l'intervention de l'Erreur, et ceci s'applique que l'Erreur ait été apparente ou non, que ce soit à votre égard ou au notre. Si vous avez retiré ces gains crédités suite à une Erreur, vous acceptez de nous rembourser le montant afférent dès que nous vous le demanderons.

22.9 Lorsqu'une Erreur est ou devient apparente ou évidente selon vous ou lorsque vous soupçonnez qu'une Erreur est peut-être en train de se produire, vous acceptez de cesser immédiatement d'utiliser le(s) Service(s) concerné(s) et de [Nous contacter](#) immédiatement.

22.10 Notre priorité est de nous assurer que nous traitons les Interruptions d'une manière équitable et qui ne désavantage pas systématiquement nos clients.

22.11 En ce qui concerne **les activités de paris** : nous nous réservons le droit de suspendre les types de pari, d'annuler les Transactions et de restituer leurs mises aux clients.

22.12 Concernant le Poker :

"(a) lorsqu'une Interruption survient après avoir reçu la notification de votre activité de jeu et que vous ne pouvez plus avoir d'influence sur le résultat de l'événement ou du jeu, les résultats de l'activité de jeu seront maintenus ;"

(b) pour les jeux avec plusieurs participants (cotes égales ou non), nous traiterons cela au cas par cas selon les règles supplémentaires disponibles dans les règles du Poker.

23. Absence de hasard et d'ambiguïté

23.1 Le hasard est un élément constitutif des paris sportifs. Tout pari sur un événement implique le caractère aléatoire de sa survenance au moment où il est placé. En l'absence de hasard, une Transaction ne peut pas être valablement placée et nous annulerons la Transaction concernée et les mises vous seront remboursées. Par exemple, nous annulerons les Transactions sur des résultats connus ou impossibles.

23.2 Si le libellé ou la formulation d'un pari est imprécis ou ambigu, de sorte que la Transaction placée ne peut donner lieu à un contrat de pari valide, nous annulerons la Transaction concernée et les mises vous seront remboursées. Dans ces situations, l'objet exact de la Transaction ne peut pas être identifié, et il n'est pas possible de déterminer si le pari est gagnant ou perdant, et par conséquent la Transaction est annulée.

24. Votre responsabilité envers nous, notre Droit à compensation

24.1 Nous pouvons compenser tout solde créditeur de votre Compte avec toute somme que vous nous devez.

24.2 Vous acceptez de nous indemniser pour tous les coûts, frais ou pertes subis ou encourus en raison de toute Activité Interdite de votre part.

25. Jeu Responsable

25.1 Nous nous engageons en faveur du jeu responsable. Nous nous efforçons de promouvoir les jeux d'argent et de hasard en tant qu'activité de loisirs agréable et nous pensons que le jeu ne peut rester ainsi que si vous gardez le contrôle et jouez de

manière responsable. Toutefois, nous sommes conscients que le jeu peut, pour certaines personnes, cesser d'être un loisir inoffensif et devenir un problème.

25.2 Nous avons mis en place un certain nombre d'outils pour vous aider à garder le contrôle de vos habitudes de jeu. Par exemple vous disposez des options Pause, Limites de dépôt, Vérifications et contrôles, Auto-exclusion, Calcul de budget, Suivi de votre activité et Bloquer l'accès au jeu. En particulier, lorsque vous vous inscrivez et ouvrez votre Compte, vous devez saisir certaines informations vous concernant et contrôler votre capacité à jouer en paramétrant :

(a) une limite hebdomadaire pour les dépôts effectués sur votre Compte ;

(b) une limite hebdomadaire (fixée à 7 jours consécutifs) pour vos paris ; et

(c) un seuil de retrait automatique.

25.3 Pour de plus amples informations, pour tout conseil et soutien, veuillez [cliquer ici](#). Veuillez noter que vous pouvez modifier les paramètres des limites de jeu à tout moment en augmentant ou en diminuant les limites.

26. Droits de Propriété Intellectuelle

26.1 Les Services et leur contenu sont protégés par des lois internationales sur les droits d'auteur et d'autres droits de propriété intellectuelle. Le propriétaire desdits droits est bet365, ses sociétés affiliées et/ou tout autre concédant de licence tiers.

26.2 Tous les noms et logos de produits et d'entreprises mentionnés sur les Services sont les marques commerciales, marques de service ou noms commerciaux de leurs propriétaires respectifs, y compris de bet365 (le cas échéant).

26.3 Sauf dans la mesure requise pour placer des Transactions, aucune partie des Services ne peut être reproduite ou stockée, modifiée, copiée, republiée, téléchargée, affichée, transmise ou distribuée, par quelque moyen ou de quelque manière que ce soit, ou inclus dans tout autre site Web ou dans tout système ou service de récupération électronique public ou privé, y compris mais sans s'y limiter le texte, les graphiques, la vidéo, les messages, le code et/ou les logiciels.

27. Confidentialité et Cookies

27.1 Vos informations personnelles sont traitées conformément à notre Politique de confidentialité, dont vous pouvez consulter un exemplaire en [cliquant ici](#).

27.2 Notre Politique de cookies, dont un exemplaire est disponible en [cliquant ici](#), explique ce que sont les cookies, comment ils sont utilisés sur les Services et comment gérer leur utilisation.

28. Autres conditions juridiques importantes

28.1 Si vous violez les présentes Conditions et que nous ne prenons aucune mesure à votre rencontre, nous pourrions toujours exercer nos droits et recours dans toute autre situation où vous violeriez les présentes Conditions.

28.2 Les droits et recours prévus par les présentes Conditions sont cumulatifs et (sauf mention contraire aux présentes) n'excluent aucun autre droit ou recours à notre disposition.

28.3 Si une disposition des présentes Conditions est jugée invalide ou inapplicable par un tribunal ou une instance compétente, les autres dispositions continueront à s'appliquer.

28.4 Sous réserve de l'obtention des autorisations réglementaires nécessaires, nous pouvons à tout moment transférer nos droits et/ou obligations au titre des présentes Conditions à une autre organisation. Sans limiter la portée de ce qui précède, nous pouvons souhaiter transférer nos droits ou obligations en vertu des présentes Conditions à une autre société de notre groupe ou à toute autre entité juridique, notamment en cas de restructuration ou de vente de nos activités. Vous acceptez que nous le fassions à condition que, dans le cas d'un tel transfert, après que nous vous ayons notifié la date à laquelle ce transfert aura lieu, vos droits en vertu des présentes Conditions soient opposables à la nouvelle entité juridique. Si ce changement ne vous satisfait pas, vous pouvez clôturer votre Compte à tout moment.

28.5 Les présentes Conditions ne concernent que vous personnellement. Vous ne pouvez transférer ni vos droits ou obligations au titre des présentes Conditions, ni votre compte, à une autre personne.

28.6 Si nous devons vous notifier ou vous contacter en vertu des présentes Conditions, nous le ferons en utilisant les informations enregistrées sur votre Compte ou par le biais d'une notification sur nos sites Web, applications et/ou sur d'autres parties des Services. Si vous souhaitez nous contacter, vous pouvez le faire en suivant le lien suivant [Nous contacter](#).

29. Réclamations et Litiges, Droit applicable et Juridiction compétente

29.1 Dans cette Section 29 :

(a) « **Litige de jeu** » désigne une plainte qui concerne toute Transaction de jeu (y compris la gestion de la Transaction) ou qui est liée à la gestion ou au fonctionnement de votre Compte et qui n'a pas été résolue lors de la première étape de notre procédure de réclamation décrite ci-dessous ; et

(b) « **Consommateur** » désigne toute personne agissant entièrement ou principalement à des fins étrangères à son activité commerciale, industrielle, artisanale ou libérale.

29.2 En cas de réclamation ou de litige découlant d'une Transaction ou en rapport avec les Services, veuillez suivre notre procédure de réclamation interne que vous trouverez [ici](#).

29.3 Si nous ne sommes pas en mesure de résoudre une réclamation ou un litige de jeu à l'issue de la Procédure de Réclamation publiée, vous pouvez contacter le Médiateur des Jeux à l'adresse postale suivante : Médiateur des jeux, Immeuble TRIEO, 11 boulevard Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux France, ou à l'adresse email suivante : mediation@anj.fr. Le site Web du Médiateur des Jeux est disponible à l'adresse suivante : www.mediateurdesjeux.fr.

29.4 Les présentes Conditions, ainsi que tout litige ou toute réclamation découlant de leur objet ou s'y rapportant, sont régis par la loi française.

29.5 Les juridictions françaises seront exclusivement compétentes pour régler tout litige pouvant découler des présentes Conditions ou en rapport avec celles-ci, étant entendu que le choix de la loi française ne vous empêchera pas d'engager une procédure devant les tribunaux de votre pays d'origine, si celui-ci est différent. Si le litige n'est pas un Litige de Jeu, une action en justice peut également être intentée par bet365, à sa seule et entière discrétion, contre toute partie violant ces Conditions générales, à son choix, devant les tribunaux du lieu de domicile de cette partie, et, s'il y a plusieurs parties, devant la juridiction du lieu du domicile de l'une de ces parties, et toutes les autres parties devront se soumettre à cette juridiction.

Politique de confidentialité (Clients)

Vous pouvez télécharger la Politique de confidentialité [ici](#).

La gestion des informations et des données que les clients fournissent à bet365, collectées dans le but de gérer leur relation avec bet365, est décrite dans cette Politique de confidentialité.

Les informations personnelles fournies par les clients ou les informations stockées concernant les clients seront utilisées conformément à la présente Politique de confidentialité. Lesdites informations peuvent être fournies par le biais du site Web de bet365 (le « site Web »), par téléphone ou par tout autre moyen.

En acceptant la présente Politique de confidentialité, vous reconnaissez avoir compris et accepté que vos informations personnelles soient utilisées conformément à la présente Politique de confidentialité. En cas de désaccord avec les termes de la Présente politique de confidentialité, merci de ne pas utiliser le site Web ou de ne pas nous communiquer vos informations personnelles.

Qui sommes-nous ?

Dans la présente Politique de confidentialité, les références à « bet365 », « nous », « notre » ou « nos » se rapportent à Hillside (New Media Malta) PLC, une société en nom collectif structurée de droit maltais dont le siège social est situé à l'adresse suivante : Office 1/2373, Level G, Quantum House, 75 Abate Rigord Street, Ta'Xbiex, XBX 1120, Malte (la « Société ») (opérant sous le site « bet365.fr »). Nous contrôlons la manière dont vos données personnelles sont collectées et les motifs pour lesquels elles sont utilisées par bet365, agissant en qualité de « contrôleur des données » conformément à la législation européenne applicable en matière de protection des données.

Protection de vos informations personnelles

Vos données personnelles ne sont pas uniquement protégées par la qualité, l'engagement et l'exigence de bet365, elles sont aussi protégées par la loi. La loi prévoit que nous ne pouvons traiter vos données personnelles que dans le cadre d'un besoin légitime, et ce uniquement dans l'un des cas suivants :

- Pour honorer tout contrat que nous avons établi avec vous
- Lorsque nous avons une obligation juridique
- Lorsque vous avez consenti au traitement des données
- Lorsque cela relève de nos intérêts légitimes

- Lorsque cela relève de l'intérêt public
- Lorsque cela relève de votre intérêt légitime

Intérêts légitimes

Tout motif économique ou commercial constitue pour nous un intérêt légitime de traiter vos données personnelles. Elles restent protégées et nous ne pourrions pas les traiter d'une façon qui porterait préjudice à votre personne ou vos intérêts.

Si notre intérêt légitime nous permet de justifier le traitement de vos données personnelles, vous en serez informé. Nous vous indiquerons également quels sont ces intérêts légitimes et, le cas échéant, nous vous fournirons un moyen de nous adresser toute question ou objection. Cependant, un motif impérieux relatif à la nécessité de traiter lesdites informations pourrait outrepasser votre droit d'objection.

Combien de temps conservons-nous vos données personnelles ?

Lorsque vos données sont conservées par bet365, nous veillons à ce qu'elles soient dûment protégées et uniquement utilisées à des fins jugées acceptables.

Conformément à la réglementation applicable, nous conserverons vos données (y compris les données d'identité, les données de contact, les données de joueur, les données de jeu, les données bancaires et de paiement, les données de transaction, les opérations de jeu, les données sur les habitudes de jeu, les profils de joueur et le comportement de jeu, les données promotionnelles, les données informatiques, les données de contrôle, les incidents de jeu, les opérations frauduleuses détectées, etc.) pendant 6 ans à compter de la date de clôture de votre compte.

Si vous n'êtes plus client de bet365, vos données seront conservées pendant la durée minimale requise afin de respecter les termes établis dans la présente Politique de confidentialité et les obligations légales ou réglementaires applicables. Nous sommes susceptibles de conserver vos données personnelles plus longtemps si, pour des raisons techniques, nous ne parvenons pas à les supprimer.

Les données personnelles relatives à un prospect qui n'est pas encore client peuvent être conservées pendant une période de 3 ans à compter de la date de leur collecte par bet365 ou à compter du dernier contact établi par le prospect (par exemple, une demande d'information ou un clic sur un lien hypertexte dans un email faisant référence au service promu) ou jusqu'à ce que le prospect retire son consentement lorsque le traitement est fondé sur le consentement.

La durée de conservation des communications téléphoniques dépendra de la finalité du traitement de ces communications :

- Si nous enregistrons les communications téléphoniques avec vous afin d'améliorer la qualité de notre service client et de garantir que les agents de bet365 reçoivent une formation appropriée, nous les conserverons pendant 6 mois à compter de leur date d'émission.
- Si nous enregistrons les communications téléphoniques avec vous afin de nous permettre de respecter nos obligations légales, nous les conserverons pendant 6 ans à compter de la date de clôture de votre compte.

Pourquoi traitons-nous vos données personnelles ?

Ce que nous faisons	Comment cela se justifie	Nos intérêts légitimes
- Gérer les relations avec les clients - Développer de nouveaux produits et services pour nos clients, et étendre notre activité - Créer, développer et envoyer du contenu marketing - En savoir plus sur la manière dont nos clients utilisent nos produits et services - Fournir une assistance pour nos produits et services	- Votre consentement - Exécution des contrats - Nos intérêts légitimes - Obligations légales	- Tenir nos registres - Vous informer sur les produits et services pertinents - Développer ou améliorer les produits et services et déterminer qui peut s'y intéresser - Obtenir votre consentement si nécessaire - Remplir efficacement nos obligations légales et contractuelles
- Développer et gérer nos marques - Développer et gérer nos produits et services - Tester de nouveaux produits, systèmes ou services - Gérer nos relations avec d'autres sociétés qui nous fournissent des services, ainsi qu'à nos clients, et gérer leurs performances	- Exécution des contrats - Nos intérêts légitimes - Obligations légales	- Développer ou améliorer les produits et services et déterminer qui peut s'y intéresser - Remplir efficacement nos obligations légales et contractuelles - Mener des activités de protection de notre image de marque et de notre réputation afin de soutenir et de développer notre activité
- Vous fournir des produits et services de qualité - Créer et gérer les comptes des clients, les paiements et les retraits - Répondre aux réclamations des clients - Prévenir et détecter toute utilisation abusive de nos systèmes	- Exécution des contrats - Nos intérêts légitimes - Obligations légales	- Remplir efficacement nos obligations légales et contractuelles - Respecter les législations et réglementations auxquelles nous sommes soumis
- Prévenir les crimes - Détecter, enquêter et signaler les crimes - Gérer les risques pour nous et nos clients - Respecter les législations et réglementations auxquelles nous sommes soumis	- Exécution des contrats - Nos intérêts légitimes - Obligations légales	- Développer et améliorer la manière dont nous traitons les crimes et les tentatives de crime - Protéger nos clients et nous-mêmes contre les impacts des crimes - Respecter les législations et réglementations auxquelles nous sommes soumis - Remplir efficacement nos obligations légales et contractuelles
- Gérer et exploiter notre entreprise afin de fournir efficacement des produits et services de qualité - Gérer nos finances - Assurer la gouvernance de l'entreprise et le respect de toutes les obligations légales et réglementaires. Gérer l'activité de l'entreprise de manière efficace - Remplir nos obligations en tant qu'organisation consciencieuse et responsable	- Nos intérêts légitimes - Obligations légales	- Respecter les législations et réglementations auxquelles nous sommes soumis - Remplir efficacement nos obligations légales et contractuelles

En faisant le choix de ne pas fournir vos données personnelles, vous comprenez que nous pourrions être dans l'incapacité de respecter certaines obligations légales, d'honorer un contrat ou de fournir des services nécessaires à la gestion de votre compte. Si vous faites le choix de ne pas fournir vos données personnelles, il est possible que nous ne soyons pas en mesure de vous fournir des produits ou services.

Informations collectées

Nous pouvons être amenés à collecter, utiliser et traiter les informations et données suivantes vous concernant :

- **Données d'identification** : Nom, date de naissance, sexe, nationalité et numéros d'identification
- **Coordonnées** : Adresse email, numéro de téléphone et adresse postale
- **Informations sur le compte** : Nom d'utilisateur, mot de passe et préférences du compte
- **Données financières** : Informations de paiement (ex. : informations de carte de crédit/débit, coordonnées bancaires), historique des transactions et historique des paris
- **Données relatives à l'appareil et à son utilisation** : Adresse IP, type d'appareil et système d'exploitation, type de navigateur et données de localisation (le cas échéant)
- **Données de communication** : Correspondance avec le service client, commentaires et réponses aux enquêtes
- **Données marketing** : Préférences en matière de communications marketing et interaction avec les supports marketing
- **Données de comportement** : Habitudes et préférences de paris, interaction avec le site Web et l'application mobile
- **Données juridiques et de conformité** : Données requises pour le respect des obligations légales (par exemple, la réglementation en matière de blanchiment de capitaux, la lutte contre la fraude, le Jeu responsable, l'intégrité du jeu)
- **Catégories particulières de données** : Informations relatives à la santé ou à la vulnérabilité (si elles sont collectées à des fins de conformité au Jeu responsable)

Lorsque nous le jugeons approprié et sans préjudice pour vos droits et libertés, nous recueillons également des informations personnelles provenant de sources publiques telles que les recherches Internet et les médias audiovisuels.

Appels téléphoniques

Les appels téléphoniques en provenance et à destination de notre centre de service clientèle sont enregistrés pour des raisons de sécurité et de formation, de même que les réponses à toute question relative aux prestations que vous recevez. Vous serez informé au début de l'appel du système d'enregistrement, de l'objectif de cet enregistrement et de la possibilité de vous y opposer.

Activités sociales liées à nos produits

Si vous choisissez de participer à l'une des activités sociales que bet365 met à disposition avec ses produits (tels que les espaces de discussion), nous pourrions être amenés à stocker, enregistrer ou traiter les données associées.

Utilisation des cookies

Pour en savoir plus sur la manière dont nous utilisons les cookies, veuillez consulter notre Gestion des cookies.

Partage des données personnelles avec des tiers

Nous pouvons être amenés à partager vos données personnelles au sein du groupe bet365 ainsi qu'avec les organisations suivantes :

- Forces de l'ordre, organismes de réglementation (y compris l'ANJ) et autres autorités
- Organismes de prévention de la fraude
- Services de vérification d'identité
- Instances dirigeantes sportives
- Organismes intermédiaires entre bet365 et vous
- Tiers avec lesquels vous nous demandez (ou nous permettez) de partager vos données
- Tiers nécessaires à l'obtention des produits ou services que vous avez demandés

En fonction des produits que vous choisissez d'utiliser, nous pouvons être amenés à partager vos données personnelles avec les tiers fournissant ces services. Lorsque vos données personnelles sont transférées en dehors de l'Espace économique européen (EEE), nous exigeons la mise en place de mesures de protection appropriées.

Nous pouvons également divulguer des informations personnelles à d'autres entreprises rattachées à des filiales ou sociétés associées ainsi qu'à des partenaires commerciaux ou aux ayants droit de notre entreprise.

Vos informations personnelles sont notamment partagées avec IQ EQ Management (RCS Paris 431 252 121), agissant en qualité de fiduciaire et de responsable de traitement indépendant au sens de la réglementation sur les données personnelles. Vos informations personnelles pourront être traitées ultérieurement par IQ EQ Management dans le cadre de la fiducie. Nous vous invitons à consulter la politique de confidentialité d'IQ EQ Management en cliquant ici (<https://iqeq.com/legal-and-compliance/>).

Transfert de données en dehors de l'EEE

Nous transférons vos données personnelles en dehors de l'EEE uniquement lorsque :

- Vous avez donné votre consentement expressément, ou
- Cela est nécessaire à la mise en place ou à l'exécution d'un contrat que vous avez conclu avec nous ; ou
- Pour se conformer à une obligation légale.

Si nous transférons vos données personnelles en dehors de l'EEE, au sein du groupe ou à nos partenaires commerciaux, nous prendrons des mesures pour garantir leur protection par des normes équivalentes à celles maintenues par l'EEE en nous appuyant sur l'une des options suivantes :

- Le pays recueillant vos données personnelles a été jugé par la Commission européenne comme offrant le même niveau de protection que l'EEE. Pour plus d'informations, consultez le site Web de la Cour de justice de la Commission européenne.
- Nous utilisons des contrats stipulant que le destinataire de vos données personnelles est tenu de les protéger selon des normes équivalentes à celles en vigueur dans l'EEE.
- Nous mettons en place des clauses contractuelles types, règles d'entreprise contraignantes ou toute autre méthode acceptable garantissant la protection de vos informations personnelles conformément aux exigences requises au sein de l'EEE.

Dans certaines circonstances, nous pourrions être tenus par la loi de divulguer vos données personnelles à un tiers, ce qui limiterait notre contrôle sur le niveau de protection maintenu par celui-ci.

Vos droits concernant vos données personnelles

En tant que personne concernée, vous disposez des droits suivants :

- Droit d'accès : Vous avez le droit de demander l'accès à vos données personnelles.
- Droit de rectification : Vous avez le droit de demander la rectification de vos données personnelles inexactes ou incomplètes.
- Droit de suppression : Vous avez le droit de demander la suppression de vos données personnelles sous certaines conditions.
- Droit de restriction du traitement : Vous avez le droit de demander la limitation du traitement de vos données personnelles dans certaines circonstances.
- Droit à la portabilité des données : Vous avez le droit de recevoir vos données personnelles dans un format structuré, couramment utilisé et lisible par une machine.
- Droit d'opposition : Vous avez le droit de vous opposer au traitement de vos données personnelles sur la base d'intérêts légitimes.

- Droit de retrait du consentement : Si nous traitons vos données personnelles sur la base de votre consentement, vous avez le droit de retirer ce consentement à tout moment.
- Droit de contester une décision prise intégralement par traitement automatisé. Pour exprimer votre point de vue et demander qu'un être humain examine la décision.
- Droit de donner des instructions concernant l'utilisation de vos données personnelles après votre décès.

Pour exercer l'un de ces droits, veuillez nous contacter à l'adresse data.protection@bet365.com. Si vous estimez que vos droits concernant vos données personnelles n'ont pas été respectés après nous avoir contactés, vous pouvez déposer une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (3 place de Fontenoy - TSA 80715 – 75334 Paris cedex 07 - téléphone : 01 53 73 22 22).

Changements dans notre Politique de confidentialité

Nous pouvons être amenés à mettre à jour cette politique de temps à autre, nous vous invitons donc à la consulter régulièrement.

Si des modifications importantes sont apportées à la présente Politique de confidentialité, nous ferons tout notre possible pour vous en informer à l'avance par email, par un communiqué sur notre site Web ou par tout autre moyen de communication convenu. Nous vous communiquerons ces changements à l'avance, vous laissant suffisamment de temps pour les examiner et les comprendre avant leur entrée en vigueur.

Nous n'appliquerons pas de modifications importantes à notre Politique de confidentialité sans votre consentement exprès. Si vous refusez d'accepter les modifications apportées à notre Politique de confidentialité, ou si vous n'acceptez pas les changements dans le délai imparti, il se peut que nous ne soyons pas en mesure de continuer à vous fournir tout ou une partie de nos produits et services.

Nous contacter

Si vous avez la moindre question ou souhaitez obtenir plus d'informations sur la manière dont nous traitons vos données personnelles, vous pouvez nous écrire à l'adresse suivante : data.protection@bet365.com.

bet365.fr Sports Rules

Sommaire

Règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web

1. Athlétisme
2. Autres sports
3. Badminton
4. Baseball
5. Basketbal
6. Beach-volley
7. Boxe
8. Courses automobiles
9. Cyclisme
10. Football
11. Football américain
12. Football australien
13. Golf
14. Handball
15. Hockey sur gazon
16. Hockey sur glace
17. MMA
18. Moto
19. Rugby à XIII
20. Rugby à XV
21. Règles générales
22. Snooker
23. Speedwat
24. Sports d'hiver
25. Tennis
26. Tennis de table

27. Volleyball

28. Waterpolo

Introduction

Ce document constitue le guide complet des règles applicables aux paris sportifs proposés par bet365. Il décrit les conditions particulières et les interprétations qui régissent la façon dont les paris sont réglés dans une large sélection de sports, comme l'athlétisme, le football ou des sports de niche tels que la voile et l'haltérophilie. Le document définit les principes généraux applicables aux paris, les règles propres à chaque sport et précise les conditions de règlement de divers types de pari, notamment des types de pari à handicap, sur les totaux et à long terme, garantissant ainsi transparence et cohérence aux clients de bet365.

Règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web

Les règles générales s'appliqueront aux paris proposés sur le site Web, sauf indication contraire dans les sections relatives à chaque sport.

Les statistiques communiquées par le site Web officiel de la compétition concernée seront utilisées pour exécuter et régler les paris. Si les statistiques de l'organisateur de la compétition ne sont pas disponibles ou s'il est manifestement évident qu'elles sont incorrectes, nous contacterons l'organisateur de la compétition ou de l'événement sportif et/ou l'ANJ et réglerons les paris en conséquence.

Tous les paris proposés sur une compétition seront limités aux phases autorisées dans la « Liste sport » de l'ANJ. Tous les paris proposés sur les classements seront limités aux TOP X définis dans la « Liste sport » de l'ANJ.

Sauf indication contraire, les Paris à long terme sont de type « remboursé si non-partant ».

Types de pari Face-à-face/Position finale

Les paris seront annulés si les deux participants abandonnent ou ne terminent pas dans le Top X correspondant à chaque sport (si stipulé par le régulateur).

Règles en cas de dead-heat (ex æquo)

Un **dead-heat (ex æquo)** est une situation d'égalité entre deux ou plusieurs concurrents pour une place donnée (par exemple, à la première place ou à une place

dans le Top 10) qui ne peut pas être départagée, même avec une photo-finish ou d'autres méthodes de départage. Lorsqu'une situation de dead-heat (ex æquo) se produit, le règlement du pari est effectué sur cette base. Par exemple :

Dead-heat (ex æquo) de deux concurrents à égalité : votre mise est diminuée de moitié (divisée par deux). La moitié de la mise est considérée comme un pari gagnant aux cotes initiales et l'autre moitié est perdante. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

1. Athlétisme

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ».

Réunions de la Diamond League/Grand Prix/Meetings en salle

Les cotes seront proposées sur certains événements. Lorsque des cotes sont proposées pour un événement spécifique, alors des cotes seront offertes sur quatre athlètes spécifiques. Seuls les athlètes cotés sont pris en compte à des fins de règlement. Si un ou plusieurs athlètes cotés sont déclarés non-partants, alors le type de pari sera intégralement annulé. Tous les athlètes cotés doivent commencer pour que les paris soient pris en compte. À des fins de règlement, les résultats officiels de World Athletics seront utilisés. Le mieux classé des quatre athlètes cotés à l'issue d'un événement est considéré comme le vainqueur.

Jeux olympiques/Championnat d'Europe et Championnat du monde - Paris à long terme/sur le Groupe/la Manche/le Tour/le Tournoi

Remboursé si non-partant. À des fins de règlement, les participants qui reçoivent les médailles d'or, d'argent et de bronze lors de la cérémonie de remise des médailles seront respectivement déclarés 1e, 2e et 3e.

Face-à-face

Les deux concurrents doivent participer pour que les paris soient maintenus.

Types de pari :

35km Marche

- **Explication :** pari sur le résultat de l'épreuve de 35km Marche.

- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » gagnera l'événement de 35km Marche. Si le Joueur A termine à la première place de la course, votre pari est gagnant.

35km Marche - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un athlète spécifique termine à une position sur le podium (normalement 1e, 2e ou 3e) de l'épreuve de 35km Marche.
- **Exemple :** vous pariez « Oui » sur le fait que le « Joueur A » termine sur le podium. Si le Joueur A termine à l'une des trois premières places, votre pari est gagnant. S'il termine 4e ou en deçà, votre pari est perdant.

Semi-marathon

- **Explication :** pari sur le résultat de l'épreuve de Semi-marathon. Cela peut être sur le vainqueur de la course, ou sur un classement spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur B » gagnera le Semi-marathon. Si le Joueur B termine à la première place de la course, votre pari est gagnant.

Relais marche marathon

- **Explication :** pari sur le résultat d'une épreuve de Relais marche marathon au cours de laquelle des équipes et athlètes complètent différentes étapes de la course.
- **Exemple :** vous pariez que l'« Équipe X » gagnera l'événement de Relais marche marathon. Si les efforts combinés de l'Équipe X lui permettent de terminer première, votre pari est gagnant.

Face-à-face

- **Explication :** pari comparant deux athlètes ou équipes spécifiques l'un(e) contre l'autre dans une épreuve, quel que soit le résultat global de la course. Vous pariez sur lequel des deux participants désignés réalisera une meilleure performance ou terminera à la meilleure position.
- **Exemple :** dans une course de 100m, vous pariez que le « Joueur A » battra le « Joueur B » dans un face-à-face. Si le Joueur A termine devant le Joueur B dans la course, votre pari est gagnant, même si aucun d'eux ne remporte la course.

Nouveau record du monde dans la finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'un nouveau record du monde soit établi lors de la finale d'une épreuve spécifique d'athlétisme.
- **Exemple :** vous pariez « Oui » sur « Nouveau record du monde dans la finale » du 100m sprint. Si le vainqueur de la finale du 100m court plus vite que le record du monde existant, votre pari est gagnant.

Termine sur le podium

- **Explication :** pari sur le fait qu'un athlète spécifique termine sur le podium (normalement 1e, 2e ou 3e) de son épreuve.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » terminera sur le podium du lancer de javelot. Si le Joueur A termine à l'une des trois premières places, votre pari est gagnant.

Demi-finale - Top 3

- **Explication :** pari sur le fait qu'un athlète spécifique termine dans le Top 3 lors de sa demi-finale d'une épreuve, ce qui le qualifierait généralement pour la finale.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur B » terminera dans le Top 3 de sa demi-finale du 200m. Si le Joueur B termine 1e, 2e ou 3e dans sa demi-finale, votre pari est gagnant.

Battra le record du monde

- **Explication :** pari sur le fait qu'un athlète spécifique batte le record du monde existant lors de son épreuve.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » battra le record du monde du saut en longueur. Si le Joueur A réalise un saut plus long que le record du monde actuel, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe qui gagnera la compétition ou le tournoi d'athlétisme.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » sera le vainqueur final du Décathlon. Si le Joueur A accumule le score total le plus élevé dans toutes les épreuves et remporte le Décathlon, votre pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Exemple :** pari sur le concurrent qui gagnera une course spécifique dans le cadre d'un événement d'athlétisme
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » gagnera le 1 500m. Si le Joueur A passe la ligne d'arrivée le premier lors du 1 500m, votre pari est gagnant.

2. Autres sports

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Règlement des paris pour les autres sports

Le site Web officiel de la compétition concernée sera utilisé pour le règlement des paris.

Tir à l'arc

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Face-à-face : si un match commence mais n'arrive pas à son terme, les types de pari suivants seront annulés, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de tir à l'arc.
- **Exemple :** vous pariez que le « Joueur A » remporte la Coupe du monde de tir à l'arc individuel masculin. Si le Joueur A remporte le match final et est sacré champion du tournoi, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera un match spécifique ou un face-à-face dans un tournoi de tir à l'arc.

- **Exemple :** dans un match entre le Joueur A et le Joueur B, vous pariez sur « Joueur A remporte le match ». Si le Joueur A remporte le match, votre pari est gagnant.

Équipes mixtes

- **Explication :** pari sur le résultat d'un événement de tir à l'arc par équipes mixtes, dans lequel les équipes sont composées d'athlètes masculins et féminins concourant ensemble.
- **Exemple :** dans un événement de tir à l'arc en équipes mixtes, vous pariez sur « Équipe mixte X remporte son match contre Équipe mixte Y ». Si l'Équipe X remporte le match, votre pari est gagnant.

Canoë-Kayak

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de canoë-kayak.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le Championnat du monde de canoë slalom ». Si le Joueur A obtient le meilleur score ou temps sur l'ensemble de ses courses et est déclaré champion, votre pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera une course spécifique dans un événement de canoë-kayak (par exemple, une course simple, une demi-finale ou la finale). Ce type de pari est réglé une fois que le résultat de la course individuelle est déterminé.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur B remporte la course finale K1 200m ». Si le Joueur B passe la ligne d'arrivée le premier lors de cette course spécifique, votre pari est gagnant.

Sports de combat

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Une cote est proposée pour la victoire de chaque combattant. En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées. Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera un tournoi ou un événement. Vous pronostiquez le vainqueur final, pas sur un seul match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Concurrent A - Vainqueur final » d'un Grand Chelem et que le Concurrent A remporte tous ses matchs et remporte la médaille d'or, votre pari est gagnant. Si le Concurrent A est éliminé au cours de n'importe quelle phase avant la finale, votre pari est perdant.

Curling

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ».

Face-à-Face : le règlement sera basé sur le score final de tous les matchs. À des fins de règlement, les manches supplémentaires seront prises en compte.

Pari sur une seule manche : pour les paris sur une seule manche, si des cotes pour une manche sans buts ne sont pas proposées, tous les paris seront annulés en cas de manche sans buts (0-0).

Les matchs reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Types de pari :

Manche - Vainqueur - 2 options

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans une manche spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remportera la Manche 3 ». Si l'Équipe A marque plus de points que l'Équipe B dans la Manche 3, votre pari est gagnant.

Manche - Vainqueur - 3 options

- **Explication** : pari sur le résultat d'une manche spécifique, avec 3 options : Équipe A gagne la manche, Équipe B gagne la manche ou Égalité.
- **Exemple** : vous pariez sur « Égalité » dans la Manche 5. Si aucune équipe ne marque de points dans la Manche 5, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication** : ce type de pari donne un avantage ou désavantage virtuel à une équipe, en termes de nombre de manches remportées. Une équipe avec un handicap négatif doit remporter le match d'un nombre de manches plus élevé que celui indiqué, alors qu'une équipe avec un handicap positif peut perdre (ou remporter) le match d'un nombre de manches moins élevé que celui indiqué pour que le pari soit gagnant.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A -1,5 », l'Équipe A doit remporter le match de 2 manches minimum sur son adversaire (par exemple, remporter le match 8 manches contre 5) pour que votre pari soit gagnant. Si elle remporte le match que d'une manche seulement (par exemple, 7 manches contre 6), votre pari est perdant.

Mène après la manche

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera le match après la fin d'une manche spécifique.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A mènera après la Manche 7 ». Si l'Équipe A a plus de points que l'Équipe B après la fin de la Manche 7, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match de curling.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le match ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de curling.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le Championnat du monde de curling ». Si l'Équipe A remporte le match final du tournoi, votre pari est gagnant.

Total de points - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par les deux équipes dans le match soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** le nombre spécifique de points totaux est de 14,5. Vous pariez sur « Total de points - Plus de 14,5 ». Si le score combiné des deux équipes est de 15 ou plus, votre pari est gagnant. Si le score combiné est de 14 ou moins, votre pari est perdant.

Sports équestres

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le cheval ou le cavalier spécifique qui remportera la compétition ou la course.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Cavalier A remporte l'événement de saut d'obstacle » et que le Cavalier A termine à la première place, votre pari est gagnant. Si le Cavalier A termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Escrime

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Match - Vainqueur : des cotes sont proposées pour une victoire de chaque participant. En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées. Si un des participants est remplacé par un autre, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Types de pari :

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'escrimeur qui remportera un combat ou match individuel spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Escrimeur A remporte le match contre Escrimeur B » dans un combat individuel à l'épée. Si l'Escrimeur A atteint le score cible (par exemple, 15 points) en premier, ou s'il a un score plus élevé lorsque la limite de temps est atteinte et que le match est décidé, votre pari est gagnant. Si l'Escrimeur B remporte le match, votre pari est perdant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Escrimeur C remporte l'événement de sabre masculin » aux championnats du monde. Si l'Escrimeur C avance à toutes les étapes, remporte le combat final et est sacré champion de l'événement de sabre masculin, votre pari est gagnant. Si tout autre escrimeur remporte le championnat, votre pari est perdant.

Pentathlon moderne

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'athlète qui remportera la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète X remporte la compétition ». Si l'Athlète X obtient le meilleur score sur l'ensemble des disciplines et est déclaré vainqueur de l'événement, votre pari est gagnant. Si tout autre athlète remporte l'événement, votre pari est perdant.

Futsal

Matchs abandonnés, interrompus et reportés

Les paris sur les matchs reportés sont annulés, à moins qu'ils ne soient reprogrammés et joués dans les 5 jours suivant l'heure du match initialement prévue.

Si un match est interrompu, mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris sur le match seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend, mais n'arrive pas à son terme dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, ce sera considéré comme un abandon. Les paris sur le match initial seront annulés, sauf les paris dont le résultat avait déjà été déterminé avant l'interruption initiale du match.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela est considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf les paris dont le résultat avait déjà été déterminé avant l'interruption initiale du match.

Paris sur le match et le tournoi

Prolongations/Tirs au but

Les types de pari suivants seront réglés à la fin des prolongations/tirs au but, le cas échéant :

Match - Résultat

Quand le match se terminera-t-il ?

Se qualifie

Remporte le trophée

Remporte les tirs au but

Paris sur la Mi-temps

Les paris sur la Mi-temps seront réglés à la fin de la mi-temps en question (n'inclut pas toutes prolongations jouées). Si une mi-temps commence mais n'arrive pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Paris à long terme/sur le tournoi

Pour tous les types de pari à long terme et sur le tournoi, y compris les types de pari tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, les paris seront annulés si les matchs programmés n'arrivent pas à leur terme, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Types de pari :

Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A gagne 3-2 ». Si le score final est 3-2, votre pari est gagnant.

Double chance

- **Explication :** pari sur deux des trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match ou Égalité », « Équipe B remporte le match ou Égalité » ou « Équipe A ou Équipe B remporte le match »).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A ou Égalité ». Si l'Équipe A remporte le match ou que le match se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, le pari est remboursé.

Double résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B mène à la mi-temps et remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Résultat du match

- **Explication :** pari sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire (Victoire, Défaite, Égalité).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C remporte le match à la fin du temps réglementaire ». Si l'Équipe C remporte le match à la fin temps réglementaire, votre pari est gagnant.

Match - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 4,5. Si 5 buts ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Premier à X buts

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de buts (X) dans une mi-temps spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D marque 3 buts dans la première mi-temps ». Si l'Équipe D marque 3 buts avant son adversaire dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps X - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact d'une mi-temps spécifique (par exemple, score de 2-1 dans la première mi-temps).
- **Exemple :** vous pariez sur « Score de la première mi-temps 2-0 ». Si le score de la première mi-temps est de 2-0, votre pari est gagnant.

Mi-temps X - Buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E marque plus de 1,5 but dans la deuxième mi-temps ». Si l'Équipe E marque 2 buts ou plus dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte la mi-temps ou le match avec un handicap spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F remporte la mi-temps ou le match avec un handicap de -1,5 ». Si l'Équipe F remporte la mi-temps ou le match de 2 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Résultat

- **Explication :**

pari sur le fait que l'Équipe 1 remporte la mi-temps spécifique ou le match, ou que l'Équipe 2 remporte la mi-temps spécifique ou le match, ou que la mi-temps spécifique ou le match se termine sur une égalité.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G remporte le match ». Si l'Équipe G remporte le match, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Totaux

- **Explication** : pari sur le nombre total de buts marqués dans la mi-temps ou le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si 6 buts ou plus sont marqués dans le match, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match avec un handicap, des buts étant ajoutés ou soustraits à son score.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe I avec un handicap de -2,5 ». Si l'Équipe I remporte le match de 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps avec le plus de buts

- **Explication** : pari sur la mi-temps (première ou deuxième) avec le plus de buts marqués.
- **Exemple** : vous pariez sur « Deuxième mi-temps » comme étant la mi-temps avec le plus de buts marqués. Si plus de buts sont marqués dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Prochain but

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le prochain but lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe J marquera le prochain but ». Si l'Équipe J marque le prochain but, votre pari est gagnant.

Premier à X buts

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de buts (X) dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe K atteindra 5 buts en premier ». Si l'Équipe K marque 5 buts avant son adversaire, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en premier

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le premier but du match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L marque en premier ». Si l'Équipe L marque le premier but, votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M remporte le trophée ». Si l'Équipe M remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe se qualifie pour le prochain tour d'une compétition ou d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe N se qualifie pour le prochain tour ». Si l'Équipe N se qualifie, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne la finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe O atteint la finale ». Si l'Équipe O avance jusqu'à la finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur du groupe

- **Explication :** pari sur l'équipe qui terminera première dans son groupe spécifique dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe P termine première du Groupe B ». Si l'Équipe P termine première du Groupe B, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe Q remporte le tournoi ». Si l'Équipe Q remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Remporte les tirs au but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera les tirs au but.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte les tirs au but ». Si l'Équipe A remporte les tirs au but, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 3

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe termine dans le Top 3 du classement d'un tournoi ou d'une compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe R termine dans le Top 3 ». Si l'Équipe R termine à la 1e, 2e ou 3e position, le pari est gagnant.

Meilleur buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de buts dans le tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A sera le Meilleur buteur ». Si le Joueur A marque plus de buts que n'importe quel autre joueur, votre pari est gagnant.

Total de buts

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de buts marqués lors du match soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si 6 buts ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge de victoire de l'équipe gagnante.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe S remporte le match de 3 buts ou plus ». Si l'Équipe S remporte le match de 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Padel

Types de pari :

Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact du match en termes de sets.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le match 2 sets à 1 ». Si le Joueur A remporte le match 2 sets à 1, votre pari est gagnant.

Paris sur les sets

- **Explication** : pari sur le score exact du match en termes de sets (par exemple, 2-0, 2-1).
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur D remporte le match 2 sets à 0 ». Si le Joueur D remporte le match 2 sets à 1, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur E remporte le match ». Si le Joueur E remporte le match, votre pari est gagnant.

Total de sets

- **Explication** : pari sur le nombre total de sets joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match va au-delà de 3 sets, votre pari est gagnant.

Aviron

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une course commence mais n'arrive pas à son terme (par exemple, aucun vainqueur n'est déclaré), tous les paris seront annulés.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe ou le concurrent qui remportera la compétition ou la régates.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte les Championnats du monde d'aviron ». Si l'Équipe A est déclarée vainqueur de la compétition, votre pari est gagnant. Si une autre équipe remporte le championnat, votre pari est perdant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le concurrent qui remportera une course spécifique d'une régate.
- **Exemple :** vous pariez sur « Australie - Femmes » comme Vainqueur de la finale des Jeux Olympiques. Si l'équipe féminine australienne de quatre de couple franchit la ligne d'arrivée à la première place dans cette course finale spécifique, votre pari est gagnant. Si elle termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** ce type de pari implique de pronostiquer la marge du vainqueur pour l'équipe ou le concurrent gagnant(e) dans une course spécifique. La marge est généralement mesurée en secondes. Vous verrez généralement des options comme « Moins de X secondes » ou « Plus de X secondes ».
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C remporte la course avec une marge de plus de 2,9 secondes ». Si l'Équipe C termine la course avec 3 secondes d'avance ou plus sur l'équipe à la deuxième place, votre pari est gagnant. Si elle remporte la course avec 2,9 secondes d'avance ou moins, ou si elle ne remporte pas du tout la course, votre pari est perdant.

Voile

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». La cérémonie des podiums déterminera le règlement des paris. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Voile - Coupe de l'America

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Vainqueur de la course : si une course commence mais n'arrive pas à son terme, le joueur/l'équipe qui se qualifie pour la prochaine phase ou auquel/à laquelle la victoire est accordée sera considéré(e) comme le vainqueur à des fins de règlement, conformément aux résultats officiels publiés par l'organisateur de la compétition.

Tir sportif

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera une compétition ou un événement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète X remporte l'épreuve de carabine à air comprimé 10 m Hommes ». Si l'Athlète X termine à la première place, votre pari est gagnant. Si tout autre athlète remporte l'épreuve, votre pari est perdant.

Escalade sportive

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera la compétition ou l'événement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Grimpeur A remporte les Championnats du monde ». Si le Grimpeur A est déclaré vainqueur de cet événement, votre pari est gagnant. Si tout autre grimpeur remporte l'événement, votre pari est perdant.

Squash

Face-à-face

Si un match débute mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés, sauf si un joueur est disqualifié après le début du match, auquel cas le joueur/l'équipe se qualifiant pour la phase suivante ou à qui la victoire est accordée sera considéré(e) comme vainqueur à des fins de règlement.

Joueur/Match - Total de points

Si un joueur se retire ou est disqualifié, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Jeu en cours et Prochain jeu - Vainqueur/Jeu en cours et Prochain jeu - Total de points/Jeu en cours et Prochain jeu - Premier à

Si un match débute mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Types de pari :

Jeu - Marge du vainqueur

Explication : pari sur la différence exacte en points entre le vainqueur et le perdant

dans un jeu spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « 2 points dans le Jeu 1 ». Si le match se termine sur un score de 11-9, la marge du vainqueur est de 2, votre pari est gagnant.

Jeu X - Premier à X points - Explication : pari sur le joueur qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans un jeu spécifique (Jeu X).

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le Jeu 3, Premier à 7 points ». Si le Joueur A atteint les 7 points en premier dans le Jeu 3, votre pari est gagnant.

Jeu X - Total de points

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points joués dans un jeu spécifique (Jeu X) soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu 5 - Plus de 10,5 points ». Si 11 points ou plus sont joués dans le Jeu 5, votre pari est gagnant.

Jeu en cours - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le jeu en cours dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur B remporte le jeu en cours ». Si le Joueur B remporte le jeu en cours, votre pari est gagnant.

Pari sur le jeu

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un jeu spécifique dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur C remporte le Jeu 2 ». Si le Joueur C remporte le Jeu 2, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap virtuel en points au nombre total de points marqués par chaque joueur dans le match. Le handicap est ajouté ou soustrait du total de points du joueur pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A (-5,5) vs Joueur B (+5,5) ». Si le Joueur A marque 30 points et que le Joueur B en marque 26, le score ajusté du Joueur A

est de 24,5 (30 - 5,5). Le score ajusté du Joueur B est de 31,5 (26 + 5,5). Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Pari avec handicap - Jeux

- **Explication** : ce type de pari applique un handicap virtuel au score du dernier jeu du match. Vous pariez sur le résultat du match après application du handicap.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A (-1,5) vs Joueur B (+1,5) ». Si le Joueur A remporte le match 3-1, le score ajusté est 1,5-1. Le pari sur « Joueur A » est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur D remporte le match ». Si le Joueur D remporte le match, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le prochain jeu dans un match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur E remporte le prochain jeu ». Si le Joueur E remporte le prochain jeu, votre pari est gagnant.

Joueur X - Total de points

- **Explication** : c'est un pari Plus de/Moins sur le nombre total de points marqués par un joueur spécifique lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A - Plus de 32,5 ». Si le Joueur A marque 34 points lors du match, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

- **Explication** : pari sur le résultat d'un point spécifique dans un jeu.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur F remporte le prochain point ». Si le Joueur F remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Match - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Plus de 40,5 points dans le match ». Si 41 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Natation

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

100m Brasse - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine à l'une des trois premières places (1e, 2e ou 3e) dans la finale du 100m Brasse.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur A - Termine sur le podium - Oui » dans l'épreuve du 100m Brasse. Si le Nageur A termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale, le pari est gagnant. S'il termine 4e ou pire, votre pari est perdant.

200m Papillon - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** similaire au pari ci-dessus, mais pour sur l'épreuve du 200m Papillon. Pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur B - Termine sur le podium - Non » dans l'épreuve du 200m Papillon. Si le Nageur B termine à 4e place ou pire lors de la finale, le pari est gagnant. S'il termine 1e, 2e ou 3e, votre pari est perdant.

200m Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** ce pari s'applique à la finale du 200m Nage libre. Pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur C - Termine sur le podium - Oui » dans l'épreuve de 200m Nage libre. Si le Nageur C termine à l'une des positions qui donnent droit à une médaille (1e, 2e ou 3e), votre pari est gagnant. S'il termine en dehors du Top 3, votre pari est perdant.

4x100m Relais Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3 de la finale du 4x100m Relais Nage libre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A (4x100m Relais Nage libre) - Termine sur le podium - Oui ». Si l'Équipe A termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale du relais, le pari est gagnant. Si elle termine 4e ou pire, votre pari est perdant.

4x100m Relais 4 nages - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari qui concerne le 4x100m Relais 4 nages. Pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B (4x100m Relais 4 nages) - Termine sur le podium - Non ». Si l'Équipe B termine à 4e place ou pire lors de la finale du relais, le pari est gagnant. Si elle termine à l'une des positions qui donnent droit à une médaille (1e, 2e ou 3e), votre pari est perdant.

4x200m Relais Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari qui concerne le 4x200m Relais Nage libre. Pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C (4x200m Relais Nage libre) - Termine sur le podium - Oui ». Si l'Équipe C termine dans le Top 3 lors de la finale du relais, votre pari est gagnant. Si elle termine en dehors du Top 3, votre pari est perdant.

Termine sur le podium

- **Explication :** pari général sur le fait qu'un nageur spécifique ou qu'une équipe en relais spécifique termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e) dans un événement spécifique. C'est en fait l'option « Oui » des types de pari ci-dessus, mais sans spécifier l'épreuve dans le nom du type de pari.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur D termine sur le podium dans l'épreuve de 100m Brasse ». Si le Nageur D termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale du 100m Brasse, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe en relais qui remportera la compétition ou le championnat.

- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur E » remporte la Coupe du monde en 200m Nage libre Hommes. Si le Nageur E est sacré vainqueur, votre pari est gagnant. Si un autre nageur remporte l'événement, votre pari est perdant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe en relais qui remportera une course spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur F remporte la finale du 50m Nage libre ». Si le Nageur F touche le mur en premier lors de la finale de cette course spécifique, votre pari est gagnant. S'il termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Triathlon

Les participants doivent franchir la ligne de départ pour que les paris soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et les mises remboursées. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera l'événement de triathlon. Le triathlon est composé de trois disciplines : natation, cyclisme et course à pied.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète A remporte le Championnat du monde d'Ironman ». Si l'Athlète A termine la course (natation, cyclisme et course à pied) et qu'il est déclaré vainqueur de l'événement, votre pari est gagnant. Si un autre athlète termine la course avec un meilleur temps cumulé, votre pari est perdant.

Haltérophilie

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera la compétition d'haltérophilie. En haltérophilie, les compétitions sont généralement divisées en catégories de poids et en disciplines (Arraché et Épaulé-jeté). Ce type de pari implique de pronostiquer le vainqueur d'une catégorie de poids spécifique dans un événement ou championnat spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « Haltérophile A remporte la catégorie Hommes de 81 kg » aux Championnats du monde. Si l'Haltérophile A est déclaré vainqueur de cette catégorie, votre pari est gagnant. Si toute autre haltérophile dans cette même catégorie de poids est déclaré vainqueur, votre pari est perdant.

Lutte

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le lutteur qui remportera un combat ou match individuel spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Lutteur A remporte le match contre Lutteur B ». Si le Lutteur A est déclaré vainqueur, votre pari est gagnant. Si le Lutteur B remporte le match, votre pari est perdant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Lutteur C remporte la catégorie gréco-romaine Hommes de 77 kg » aux Jeux Olympiques. Si le Lutteur C est sacré champion de la catégorie gréco-romaine Hommes de 77 kg, votre pari est gagnant. Si tout autre lutteur dans cette même catégorie est déclaré vainqueur, votre pari est perdant.

Règlement des paris pour les autres sports

Le site Web officiel de la compétition concernée sera utilisé pour le règlement des paris.

3. Badminton

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Règlement des paris pour les autres sports

Le site Web officiel de la compétition concernée sera utilisé pour le règlement des paris.

Tir à l'arc

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Face-à-face : si un match commence mais n'arrive pas à son terme, les types de pari suivants seront annulés, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de tir à l'arc.
- **Exemple** : vous pariez que le « Joueur A » remporte la Coupe du monde de tir à l'arc individuel masculin. Si le Joueur A remporte le match final et est sacré champion du tournoi, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera un match spécifique ou un face-à-face dans un tournoi de tir à l'arc.
- **Exemple** : dans un match entre le Joueur A et le Joueur B, vous pariez sur « Joueur A remporte le match ». Si le Joueur A remporte le match, votre pari est gagnant.

Équipes mixtes

- **Explication** : pari sur le résultat d'un événement de tir à l'arc par équipes mixtes, dans lequel les équipes sont composées d'athlètes masculins et féminins concourant ensemble.
- **Exemple** : dans un événement de tir à l'arc en équipes mixtes, vous pariez sur « Équipe mixte X remporte son match contre Équipe mixte Y ». Si l'Équipe X remporte le match, votre pari est gagnant.

Canoë-Kayak

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de canoë-kayak.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le Championnat du monde de canoë slalom ». Si le Joueur A obtient le meilleur score ou temps sur l'ensemble de ses courses et est déclaré champion, votre pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera une course spécifique dans un événement de canoë-kayak (par exemple, une course simple, une demi-finale ou la finale). Ce type de pari est réglé une fois que le résultat de la course individuelle est déterminé.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur B remporte la course finale K1 200m ». Si le Joueur B passe la ligne d'arrivée le premier lors de cette course spécifique, votre pari est gagnant.

Sports de combat

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Une cote est proposée pour la victoire de chaque combattant. En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées. Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera un tournoi ou un événement. Vous pronostiquez le vainqueur final, pas sur un seul match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Concurrent A - Vainqueur final » d'un Grand Chelem et que le Concurrent A remporte tous ses matchs et remporte la

médaille d'or, votre pari est gagnant. Si le Concurrent A est éliminé au cours de n'importe quelle phase avant la finale, votre pari est perdant.

Curling

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ».

Face-à-Face : le règlement sera basé sur le score final de tous les matchs. À des fins de règlement, les manches supplémentaires seront prises en compte.

Pari sur une seule manche : pour les paris sur une seule manche, si des cotes pour une manche sans buts ne sont pas proposées, tous les paris seront annulés en cas de manche sans buts (0-0).

Les matchs reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Types de pari :

Manche - Vainqueur - 2 options

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans une manche spécifique.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remportera la Manche 3 ». Si l'Équipe A marque plus de points que l'Équipe B dans la Manche 3, votre pari est gagnant.

Manche - Vainqueur - 3 options

- **Explication** : pari sur le résultat d'une manche spécifique, avec 3 options : Équipe A gagne la manche, Équipe B gagne la manche ou Égalité.
- **Exemple** : vous pariez sur « Égalité » dans la Manche 5. Si aucune équipe ne marque de points dans la Manche 5, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication** : ce type de pari donne un avantage ou désavantage virtuel à une équipe, en termes de nombre de manches remportées. Une équipe avec un handicap négatif doit remporter le match d'un nombre de manches plus élevé que celui indiqué, alors qu'une équipe avec un handicap positif peut perdre (ou

remporter) le match d'un nombre de manches moins élevé que celui indiqué pour que le pari soit gagnant.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A -1,5 », l'Équipe A doit remporter le match de 2 manches minimum sur son adversaire (par exemple, remporter le match 8 manches contre 5) pour que votre pari soit gagnant. Si elle remporte le match que d'une manche seulement (par exemple, 7 manches contre 6), votre pari est perdant.

Mène après la manche

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera le match après la fin d'une manche spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A mènera après la Manche 7 ». Si l'Équipe A a plus de points que l'Équipe B après la fin de la Manche 7, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match de curling.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi de curling.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le Championnat du monde de curling ». Si l'Équipe A remporte le match final du tournoi, votre pari est gagnant.

Total de points - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par les deux équipes dans le match soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** le nombre spécifique de points totaux est de 14,5. Vous pariez sur « Total de points - Plus de 14,5 ». Si le score combiné des deux équipes est de 15 ou plus, votre pari est gagnant. Si le score combiné est de 14 ou moins, votre pari est perdant.

Sports équestres

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le cheval ou le cavalier spécifique qui remportera la compétition ou la course.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Cavalier A remporte l'événement de saut d'obstacle » et que le Cavalier A termine à la première place, votre pari est gagnant. Si le Cavalier A termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Escrime

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Match - Vainqueur : des cotes sont proposées pour une victoire de chaque participant. En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées. Si un des participants est remplacé par un autre, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Types de pari :

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'escrimeur qui remportera un combat ou match individuel spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Escrimeur A remporte le match contre Escrimeur B » dans un combat individuel à l'épée. Si l'Escrimeur A atteint le score cible (par exemple, 15 points) en premier, ou s'il a un score plus élevé lorsque la limite de temps est atteinte et que le match est décidé, votre pari est gagnant. Si l'Escrimeur B remporte le match, votre pari est perdant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Escrimeur C remporte l'événement de sabre masculin » aux championnats du monde. Si l'Escrimeur C avance à toutes les étapes, remporte le combat final et est sacré champion de l'événement de sabre

masculin, votre pari est gagnant. Si tout autre escrimeur remporte le championnat, votre pari est perdant.

Pentathlon moderne

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'athlète qui remportera la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète X remporte la compétition ». Si l'Athlète X obtient le meilleur score sur l'ensemble des disciplines et est déclaré vainqueur de l'événement, votre pari est gagnant. Si tout autre athlète remporte l'événement, votre pari est perdant.

Futsal

Matchs abandonnés, interrompus et reportés

Les paris sur les matchs reportés sont annulés, à moins qu'ils ne soient reprogrammés et joués dans les 5 jours suivant l'heure du match initialement prévue.

Si un match est interrompu, mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris sur le match seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend, mais n'arrive pas à son terme dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, ce sera considéré comme un abandon. Les paris sur le match initial seront annulés, sauf les paris dont le résultat avait déjà été déterminé avant l'interruption initiale du match.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela est considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf les paris dont le résultat avait déjà été déterminé avant l'interruption initiale du match.

Paris sur le match et le tournoi

Prolongations/Tirs au but

Les types de pari suivants seront réglés à la fin des prolongations/tirs au but, le cas échéant :

Match - Résultat

Quand le match se terminera-t-il ?

Se qualifie

Remporte le trophée

Remporte les tirs au but

Paris sur la Mi-temps

Les paris sur la Mi-temps seront réglés à la fin de la mi-temps en question (n'inclut pas toutes prolongations jouées). Si une mi-temps commence mais n'arrive pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Paris à long terme/sur le tournoi

Pour tous les types de pari à long terme et sur le tournoi, y compris les types de pari tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, les paris seront annulés si les matchs programmés n'arrivent pas à leur terme, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Types de pari :

Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A gagne 3-2 ». Si le score final est 3-2, votre pari est gagnant.

Double chance

- **Explication :** pari sur deux des trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match ou Égalité », « Équipe B remporte le match ou Égalité » ou « Équipe A ou Équipe B remporte le match »).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A ou Égalité ». Si l'Équipe A remporte le match ou que le match se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, le pari est remboursé.

Double résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B mène à la mi-temps et remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Résultat du match

- **Explication :** pari sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire (Victoire, Défaite, Égalité).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C remporte le match à la fin du temps réglementaire ». Si l'Équipe C remporte le match à la fin temps réglementaire, votre pari est gagnant.

Match - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 4,5. Si 5 buts ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Premier à X buts

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de buts (X) dans une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D marque 3 buts dans la première mi-temps ». Si l'Équipe D marque 3 buts avant son adversaire dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps X - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact d'une mi-temps spécifique (par exemple, score de 2-1 dans la première mi-temps).
- **Exemple :** vous pariez sur « Score de la première mi-temps 2-0 ». Si le score de la première mi-temps est de 2-0, votre pari est gagnant.

Mi-temps X - Buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E marque plus de 1,5 but dans la deuxième mi-temps ». Si l'Équipe E marque 2 buts ou plus dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte la mi-temps ou le match avec un handicap spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F remporte la mi-temps ou le match avec un handicap de -1,5 ». Si l'Équipe F remporte la mi-temps ou le match de 2 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Résultat

- **Explication :**

pari sur le fait que l'Équipe 1 remporte la mi-temps spécifique ou le match, ou que l'Équipe 2 remporte la mi-temps spécifique ou le match, ou que la mi-temps spécifique ou le match se termine sur une égalité.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G remporte le match ». Si l'Équipe G remporte le match, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués dans la mi-temps ou le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si 6 buts ou plus sont marqués dans le match, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match avec un handicap, des buts étant ajoutés ou soustraits à son score.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe I avec un handicap de -2,5 ». Si l'Équipe I remporte le match de 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps avec le plus de buts

- **Explication** : pari sur la mi-temps (première ou deuxième) avec le plus de buts marqués.
- **Exemple** : vous pariez sur « Deuxième mi-temps » comme étant la mi-temps avec le plus de buts marqués. Si plus de buts sont marqués dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Prochain but

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le prochain but lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe J marquera le prochain but ». Si l'Équipe J marque le prochain but, votre pari est gagnant.

Premier à X buts

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de buts (X) dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe K atteindra 5 buts en premier ». Si l'Équipe K marque 5 buts avant son adversaire, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en premier

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le premier but du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe L marque en premier ». Si l'Équipe L marque le premier but, votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe M remporte le trophée ». Si l'Équipe M remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe se qualifie pour le prochain tour d'une compétition ou d'un tournoi.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe N se qualifie pour le prochain tour ». Si l'Équipe N se qualifie, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne la finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe O atteint la finale ». Si l'Équipe O avance jusqu'à la finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur du groupe

- **Explication :** pari sur l'équipe qui terminera première dans son groupe spécifique dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe P termine première du Groupe B ». Si l'Équipe P termine première du Groupe B, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe Q remporte le tournoi ». Si l'Équipe Q remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Remporte les tirs au but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera les tirs au but.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte les tirs au but ». Si l'Équipe A remporte les tirs au but, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 3

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe termine dans le Top 3 du classement d'un tournoi ou d'une compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe R termine dans le Top 3 ». Si l'Équipe R termine à la 1e, 2e ou 3e position, le pari est gagnant.

Meilleur buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de buts dans le tournoi.

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A sera le Meilleur buteur ». Si le Joueur A marque plus de buts que n'importe quel autre joueur, votre pari est gagnant.

Total de buts

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de buts marqués lors du match soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si 6 buts ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge de victoire de l'équipe gagnante.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe S remporte le match de 3 buts ou plus ». Si l'Équipe S remporte le match de 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Padel

Types de pari :

Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact du match en termes de sets.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le match 2 sets à 1 ». Si le Joueur A remporte le match 2 sets à 1, votre pari est gagnant.

Paris sur les sets

- **Explication :** pari sur le score exact du match en termes de sets (par exemple, 2-0, 2-1).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur D remporte le match 2 sets à 0 ». Si le Joueur D remporte le match 2 sets à 1, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E remporte le match ». Si le Joueur E remporte le match, votre pari est gagnant.

Total de sets

- **Explication :** pari sur le nombre total de sets joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match va au-delà de 3 sets, votre pari est gagnant.

Aviron

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une course commence mais n'arrive pas à son terme (par exemple, aucun vainqueur n'est déclaré), tous les paris seront annulés.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le concurrent qui remportera la compétition ou la régates.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte les Championnats du monde d'aviron ». Si l'Équipe A est déclarée vainqueur de la compétition, votre pari est gagnant. Si une autre équipe remporte le championnat, votre pari est perdant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le concurrent qui remportera une course spécifique d'une régates.
- **Exemple :** vous pariez sur « Australie - Femmes » comme Vainqueur de la finale des Jeux Olympiques. Si l'équipe féminine australienne de quatre de couple franchit la ligne d'arrivée à la première place dans cette course finale spécifique, votre pari est gagnant. Si elle termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** ce type de pari implique de pronostiquer la marge du vainqueur pour l'équipe ou le concurrent gagnant(e) dans une course spécifique. La marge est généralement mesurée en secondes. Vous verrez généralement des options comme « Moins de X secondes » ou « Plus de X secondes ».

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C remporte la course avec une marge de plus de 2,9 secondes ». Si l'Équipe C termine la course avec 3 secondes d'avance ou plus sur l'équipe à la deuxième place, votre pari est gagnant. Si elle remporte la course avec 2,9 secondes d'avance ou moins, ou si elle ne remporte pas du tout la course, votre pari est perdant.

Voile

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». La cérémonie des podiums déterminera le règlement des paris. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Voile - Coupe de l'America

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Vainqueur de la course : si une course commence mais n'arrive pas à son terme, le joueur/l'équipe qui se qualifie pour la prochaine phase ou auquel/à laquelle la victoire est accordée sera considéré(e) comme le vainqueur à des fins de règlement, conformément aux résultats officiels publiés par l'organisateur de la compétition.

Tir sportif

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera une compétition ou un événement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète X remporte l'épreuve de carabine à air comprimé 10 m Hommes ». Si l'Athlète X termine à la première place, votre pari est gagnant. Si tout autre athlète remporte l'épreuve, votre pari est perdant.

Escalade sportive

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera la compétition ou l'événement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Grimpeur A remporte les Championnats du monde ». Si le Grimpeur A est déclaré vainqueur de cet événement, votre pari est gagnant. Si tout autre grimpeur remporte l'événement, votre pari est perdant.

Squash

Face-à-face

Si un match débute mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés, sauf si un joueur est disqualifié après le début du match, auquel cas le joueur/l'équipe se qualifiant pour la phase suivante ou à qui la victoire est accordée sera considéré(e) comme vainqueur à des fins de règlement.

Joueur/Match - Total de points

Si un joueur se retire ou est disqualifié, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Jeu en cours et Prochain jeu - Vainqueur/Jeu en cours et Prochain jeu - Total de points/Jeu en cours et Prochain jeu - Premier à

Si un match débute mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Types de pari :

Jeu - Marge du vainqueur

Explication : pari sur la différence exacte en points entre le vainqueur et le perdant dans un jeu spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « 2 points dans le Jeu 1 ». Si le match se termine sur un score de 11-9, la marge du vainqueur est de 2, votre pari est gagnant.

Jeu X - Premier à X points - Explication : pari sur le joueur qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans un jeu spécifique (Jeu X).

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le Jeu 3, Premier à 7 points ». Si le Joueur A atteint les 7 points en premier dans le Jeu 3, votre pari est gagnant.

Jeu X - Total de points

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points joués dans un jeu spécifique (Jeu X) soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu 5 - Plus de 10,5 points ». Si 11 points ou plus sont joués dans le Jeu 5, votre pari est gagnant.

Jeu en cours - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le jeu en cours dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur B remporte le jeu en cours ». Si le Joueur B remporte le jeu en cours, votre pari est gagnant.

Pari sur le jeu

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un jeu spécifique dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur C remporte le Jeu 2 ». Si le Joueur C remporte le Jeu 2, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap virtuel en points au nombre total de points marqués par chaque joueur dans le match. Le handicap est ajouté ou soustrait du total de points du joueur pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A (-5,5) vs Joueur B (+5,5) ». Si le Joueur A marque 30 points et que le Joueur B en marque 26, le score ajusté du Joueur A est de 24,5 (30 - 5,5). Le score ajusté du Joueur B est de 31,5 (26 + 5,5). Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Pari avec handicap - Jeux

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap virtuel au score du dernier jeu du match. Vous pariez sur le résultat du match après application du handicap.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A (-1,5) vs Joueur B (+1,5) ». Si le Joueur A remporte le match 3-1, le score ajusté est 1,5-1. Le pari sur « Joueur A » est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur D remporte le match ». Si le Joueur D remporte le match, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le prochain jeu dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E remporte le prochain jeu ». Si le Joueur E remporte le prochain jeu, votre pari est gagnant.

Joueur X - Total de points

- **Explication :** c'est un pari Plus de/Moins sur le nombre total de points marqués par un joueur spécifique lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Plus de 32,5 ». Si le Joueur A marque 34 points lors du match, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

- **Explication :** pari sur le résultat d'un point spécifique dans un jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur F remporte le prochain point ». Si le Joueur F remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Match - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Plus de 40,5 points dans le match ». Si 41 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Natation

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

100m Brasse - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine à l'une des trois premières places (1e, 2e ou 3e) dans la finale du 100m Brasse.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur A - Termine sur le podium - Oui » dans l'épreuve du 100m Brasse. Si le Nageur A termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale, le pari est gagnant. S'il termine 4e ou pire, votre pari est perdant.

200m Papillon - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** similaire au pari ci-dessus, mais pour sur l'épreuve du 200m Papillon. Pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur B - Termine sur le podium - Non » dans l'épreuve du 200m Papillon. Si le Nageur B termine à 4e place ou pire lors de la finale, le pari est gagnant. S'il termine 1e, 2e ou 3e, votre pari est perdant.

200m Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** ce pari s'applique à la finale du 200m Nage libre. Pari sur le fait qu'un nageur spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur C - Termine sur le podium - Oui » dans l'épreuve de 200m Nage libre. Si le Nageur C termine à l'une des positions qui donnent droit à une médaille (1e, 2e ou 3e), votre pari est gagnant. S'il termine en dehors du Top 3, votre pari est perdant.

4x100m Relais Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3 de la finale du 4x100m Relais Nage libre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A (4x100m Relais Nage libre) - Termine sur le podium - Oui ». Si l'Équipe A termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale du relais, le pari est gagnant. Si elle termine 4e ou pire, votre pari est perdant.

4x100m Relais 4 nages - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari qui concerne le 4x100m Relais 4 nages. Pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B (4x100m Relais 4 nages) - Termine sur le podium - Non ». Si l'Équipe B termine à 4e place ou pire lors de la finale du relais, le pari est gagnant. Si elle termine à l'une des positions qui donnent droit à une médaille (1e, 2e ou 3e), votre pari est perdant.

4x200m Relais Nage libre - Termine sur le podium - Oui/Non

- **Explication :** pari qui concerne le 4x200m Relais Nage libre. Pari sur le fait qu'une équipe en relais spécifique termine dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C (4x200m Relais Nage libre) - Termine sur le podium - Oui ». Si l'Équipe C termine dans le Top 3 lors de la finale du relais, votre pari est gagnant. Si elle termine en dehors du Top 3, votre pari est perdant.

Termine sur le podium

- **Explication :** pari général sur le fait qu'un nageur spécifique ou qu'une équipe en relais spécifique termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e) dans un événement spécifique. C'est en fait l'option « Oui » des types de pari ci-dessus, mais sans spécifier l'épreuve dans le nom du type de pari.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur D termine sur le podium dans l'épreuve de 100m Brasse ». Si le Nageur D termine à la 1e, 2e ou 3e place lors de la finale du 100m Brasse, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe en relais qui remportera la compétition ou le championnat.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur E » remporte la Coupe du monde en 200m Nage libre Hommes. Si le Nageur E est sacré vainqueur, votre pari est gagnant. Si un autre nageur remporte l'événement, votre pari est perdant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le concurrent ou l'équipe en relais qui remportera une course spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Nageur F remporte la finale du 50m Nage libre ». Si le Nageur F touche le mur en premier lors de la finale de cette course spécifique, votre pari est gagnant. S'il termine à toute autre place, votre pari est perdant.

Triathlon

Les participants doivent franchir la ligne de départ pour que les paris soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et les mises remboursées. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera l'événement de triathlon. Le triathlon est composé de trois disciplines : natation, cyclisme et course à pied.
- **Exemple :** vous pariez sur « Athlète A remporte le Championnat du monde d'Ironman ». Si l'Athlète A termine la course (natation, cyclisme et course à pied) et qu'il est déclaré vainqueur de l'événement, votre pari est gagnant. Si un autre athlète termine la course avec un meilleur temps cumulé, votre pari est perdant.

Haltérophilie

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le concurrent qui remportera la compétition d'haltérophilie. En haltérophilie, les compétitions sont généralement divisées en catégories de poids et en disciplines (Arraché et Épaulé-jeté). Ce type de pari implique de pronostiquer le vainqueur d'une catégorie de poids spécifique dans un événement ou championnat spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Haltérophile A remporte la catégorie Hommes de 81 kg » aux Championnats du monde. Si l'Haltérophile A est déclaré vainqueur de cette catégorie, votre pari est gagnant. Si toute autre haltérophile dans cette même catégorie de poids est déclaré vainqueur, votre pari est perdant.

Lutte

Les Paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le lutteur qui remportera un combat ou match individuel spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Lutteur A remporte le match contre Lutteur B ». Si le Lutteur A est déclaré vainqueur, votre pari est gagnant. Si le Lutteur B remporte le match, votre pari est perdant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur le concurrent qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Lutteur C remporte la catégorie gréco-romaine Hommes de 77 kg » aux Jeux Olympiques. Si le Lutteur C est sacré champion de la catégorie gréco-romaine Hommes de 77 kg, votre pari est gagnant. Si tout autre lutteur dans cette même catégorie est déclaré vainqueur, votre pari est perdant.

Règlement des paris pour les autres sports

Le site Web officiel de la compétition concernée sera utilisé pour le règlement des paris.

4. Baseball

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Tous les matchs doivent commencer à la date programmée (heure locale) pour que les paris soient maintenus. Si un match est reporté ou annulé avant l'heure de début programmée, tous les paris seront annulés.

Matchs hypothétiques : matchs de play-offs potentiels qui peuvent être proposés à l'avance d'un calendrier confirmé. Si le match annoncé n'est pas joué, tous les paris seront annulés.

Baseball hors MLB : Tous les paris sont pris en compte, aux cotes déterminées, quel que soit le lanceur de chaque équipe. Les lanceurs désignés le sont à titre d'information uniquement. La règle des 8,5 manches s'applique, bien que la Mercy Rule s'applique. Attention : au baseball, la Mercy Rule, également appelée la « Règle des points d'écart » (Run Rule) est une règle qui met fin au match prématurément si une équipe possède une avance importante, apparemment insurmontable, généralement de 10 points ou plus après un certain nombre de manches. La Mercy Rule peut varier d'une ligue à l'autre.

Pour les matchs en 7 manches joués dans le cadre d'un programme double, la règle des 6,5 manches s'applique.

Sauf indication contraire ci-dessous, dans les types de pari à 2 options, les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. Par exemple, s'il n'y a pas de résultat gagnant, les paris sont annulés. Les mises sur les paris simples sont remboursées, tandis que pour les paris multiples ou combinés, la sélection est traitée comme un non-partant, les sélections restantes seront Gagnantes/Perdantes.

Pour tout match dont les 9 manches arrivent à leur terme, et où l'équipe qui frappe en deuxième est en tête après 8,5 manches, alors tout score enregistré par l'équipe à domicile dans la 9e manche ne compte pas pour le règlement des paris.

Paris sur la MLB

Tous les paris sont pris en compte, aux cotes déterminées, quel que soit le lanceur de chaque équipe. Les lanceurs désignés le sont à titre d'information uniquement.

Matchs suspendus/interrompus

Pour tout match suspendu/interrompu et reprenant dans les 48 heures suivant l'interruption, tous les paris sont maintenus et réglés après la fin du match. Si le match n'est pas terminé dans les 72 heures suivant l'interruption, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Matchs non joués comme programmés

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure sont inversées pour un match (ex : le match a lieu sur le terrain de l'équipe extérieure), les paris placés selon la liste initiale sont annulés. Pour les matchs programmés à être joués sur un terrain neutre, les paris seront maintenus quel que soit la façon dont nous présentons l'ordre de la rencontre.

Règle des 4,5 manches

Vainqueur et Vainqueur - 3 options : pour que les paris soient maintenus, il doit y avoir au moins 5 manches complètes de jeu, sauf si l'équipe qui frappe en deuxième mène après 4,5 manches. Si le match est arrêté définitivement après ce stade du jeu, le vainqueur est déterminé par le score affiché après la dernière manche complète (sauf si l'équipe qui frappe en deuxième marque pour égaliser ou prend l'avantage dans la deuxième moitié de la manche, auquel cas le vainqueur est déterminé selon le score affiché au moment de l'arrêt du match). Lorsque la Mercy Rule est appliquée, tous les paris sont maintenus sur le score à ce moment.

Règle des 6,5 manches

Paris sur le Total et le Handicap sur les points (pour les matchs en 7 manches) : le match doit comporter au moins 7 manches complètes (ou 6,5 manches si l'équipe qui frappe en deuxième est en tête) pour que les paris soient pris en compte. Lorsque la Mercy Rule est appliquée, tous les paris sont maintenus sur le score à ce moment.

Règles des 8,5 manches

Paris sur le Total et le Handicap sur les points : le match doit comporter au moins 9 manches complètes (ou 8,5 manches si l'équipe qui frappe en second est en tête) pour que les paris soient pris en compte. Lorsque la Mercy Rule est appliquée, tous les paris sont maintenus sur le score à ce moment.

Mercy Rule

Au baseball, la Mercy Rule, également appelée la « Règle des points d'écart » (Run Rule) est une règle qui met fin au match prématurément si une équipe possède une avance importante, apparemment insurmontable, généralement de 10 points ou plus après un certain nombre de manches. La Mercy Rule peut varier d'une ligue à l'autre.

Cotes principales d'avant-match

Sauf indication contraire, tous les paris d'avant-match prennent en compte les manches supplémentaires.

Lorsque la Mercy Rule est appliquée, tous les paris sont maintenus sur le score actuel.

Vainqueur & Vainqueur - 3 options : soumis à la règle des 4,5 manches.

Handicap sur les points, Handicap - 3 options et Handicap sur les points - Autres options : soumis à la règle des 8,5 manches.

Total de points, Équipe - Total, Total - 3 options et Total de points - Autres options : soumis à la règle des 8,5 manches, SAUF si le total est déjà dépassé (si le total a déjà dépassé le total indiqué, les paris Plus de sont considérés comme gagnants et les paris Moins de sont considérés comme perdants) ou si la poursuite du match jusqu'à son terme réglementaire ne changerait pas le résultat par rapport au total indiqué. Par exemple, si un match de la MLB est arrêté ou suspendu à 5-5, les paris sur le Total de points - Plus de 10 ou 10,5 seraient considérés comme gagnants, les paris sur le Total de points - Moins de 10 ou 10,5 seraient considérés comme perdants, puisque toute conclusion ordinaire du match aurait lieu avec au moins 11 points.

Après 4,5 manches - Total : les paris sont réglés en fonction du score à la moitié de la 5e manche (par exemple, pas à la fin de la 5e manche), sauf si le total indiqué a déjà été dépassé. Dans ce cas, tous les paris sont réglés comme suit : les paris sur un score supérieur au total indiqué sont considérés comme gagnants et les paris sur un score inférieur au total indiqué sont considérés comme perdants.

Après 4,5 manches - Handicap : les paris sont réglés en fonction du score à la moitié de la 5e manche (par exemple, pas à la fin de la 5e manche), sauf si l'équipe qui frappe en premier est en tête (avec un Handicap appliqué sur les points) au début de la 5e manche ou marque pour prendre l'avantage (avec un Handicap appliqué sur les points) dans cette manche, auquel cas l'équipe qui frappe en premier est déclarée gagnante.

Après 3/5/7 manches - Total : les paris sont réglés en fonction du score après 3/5/7 manches complètes, sauf si le total indiqué a déjà été dépassé. Dans ce cas, tous les paris sont réglés comme suit : les paris sur un score supérieur au total indiqué sont considérés comme gagnants et les paris sur un score inférieur au total indiqué sont considérés comme perdants.

Après 3/5/7 manches - Handicap : les paris sont réglés en fonction du résultat après la fin des 3/5/7 premières manches d'un match, à moins que l'équipe qui frappe en deuxième ne soit déjà en tête (avec un Handicap appliqué sur les points) au milieu de la manche concernée, ou ne marque pour prendre l'avantage (avec un Handicap appliqué sur les points) dans cette manche, auquel cas l'équipe qui frappe en deuxième sera déclarée gagnante.

Paris alternatifs d'avant-match

Lorsque la Mercy Rule est appliquée, tous les paris sont maintenus sur le score actuel.

Tous les paris sont pris en compte, aux cotes déterminées, quel que soit le lanceur de chaque équipe. Les lanceurs désignés le sont à titre d'information uniquement. Sauf indication contraire, les manches supplémentaires sont prises en compte.

Tous les paris alternatifs sur la 1e manche : la 1e manche doit être terminée pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Combiné - Vainqueur et Total (y compris Autres options)/Combiné - Handicap sur les points et Total

Soumis à la règle des 8,5 manches, sauf si le règlement est déjà déterminé. Par exemple, si un match de la MLB est arrêté ou suspendu à 5-4 à la fin de la 6e manche, à ce moment-là, les paris sur le Total de points après 8,5 manches seraient déterminés (car le total indiqué a déjà été dépassé) et la partie Vainqueur du pari combiné est soumise à la règle des 4,5 manches (comme standard) et est donc déterminée.

Double résultat : résultat après 4,5 manches et résultat final du match. Si un match se termine sur une égalité, les paris seront annulés.

Total de points - 5 options : la règle des 8,5 manches s'applique, sauf si le total a déjà atteint l'intervalle le plus élevé, auquel cas cet intervalle sera réglé comme gagnant.

Marge du vainqueur : soumis à la règle des 8,5 manches. Les règles incluent les manches supplémentaires pour la MLB. Pour les matchs hors MLB qui peuvent se terminer par une égalité, cette option est disponible. Si un match de la MLB se termine sur une égalité lorsqu'il est interrompu, les paris seront annulés.

Tous les paris sont maintenus, même en cas de changement de lanceur. Sauf indication contraire, les manches supplémentaires sont prises en compte. Si le match s'arrête après le placement d'un pari, les paris sont annulés.

Vainqueur : soumis à la règle des 4,5 manches.

Handicap sur les points / Handicap - Autres options : soumis à la règle des 8,5 manches.

Total de points, Total - Autres options : soumis à la règle des 8,5 manches, SAUF si le total est déjà dépassé (si le total a déjà dépassé le total indiqué, les paris Plus de sont considérés comme gagnants et les paris Moins de sont considérés comme perdants) ou si la poursuite du match jusqu'à son terme réglementaire ne changerait pas le résultat par rapport au total indiqué. Par exemple, si un match de la MLB est arrêté ou suspendu à 5-5, les paris sur le Total de points - Plus de 10 ou 10,5 seraient considérés comme gagnants, les paris sur le Total de points - Moins de 10 ou 10,5 seraient considérés comme perdants, puisque toute conclusion ordinaire du match aurait lieu avec au moins 11 points.

Équipe - Total : soumis à la règle des 8,5 manches, SAUF si le total de l'équipe a déjà été dépassé (si le total de l'équipe a déjà dépassé le total indiqué, les paris sur Plus de sont considérés comme gagnants et les paris sur Moins de sont considérés comme perdants).

Handicap - 3 options : inclut les cotes d'égalité avec handicap. Les manches supplémentaires sont prises en compte. Soumis à la règle des 8,5 manches.

Va en prolongations : la 9e manche doit être terminée pour que les paris soient pris en compte. En cas d'égalité après 9 manches, ce type de pari sera considéré comme un Oui, même si les manches supplémentaires ne sont pas jouées car le match est arrêté/suspendu.

Handicap sur les points - Manches (Autres options incluses) : pour que les paris soient maintenus, les deux demi-manches concernées (l'équipe extérieure frappant dans la première et l'équipe à domicile dans la deuxième) doivent être terminées, sauf si le handicap sur les points a déjà été atteint par l'équipe frappant en deuxième dans les manches concernées et ne peut être dépassé.

Manche - Total (Autres options incluses) : pour que les paris soient maintenus, les deux demi-manches concernées (l'équipe extérieure frappant dans la première et l'équipe à domicile dans la deuxième) doivent être terminées, sauf si le Total de points indiqué est déjà dépassé au moment de l'arrêt ou de l'interruption du match.

Un point dans une demi-manche : la demi-manche spécifiée (première ou deuxième) doit être terminée, à moins qu'un point n'ait déjà été marqué ou qu'un coup sûr n'ait déjà eu lieu lorsque le match est arrêté/suspendu.

Équipe qui effectue le plus de coups sûrs lors de la manche (en cours/prochaine) : pour que les paris soient maintenus, les deux demi-manches concernées (l'équipe extérieure frappant dans la première et l'équipe à domicile dans la deuxième) doivent

être terminées, à moins que l'équipe qui frappe en deuxième dans la manche spécifiée détienne le plus de coups sûrs lorsque le match est arrêté/suspendu.

Total de coups sûrs lors de la manche (en cours/prochaine) / Total de points lors de la manche (en cours/prochaine) : les deux demi-manches (l'équipe extérieure frappant dans la première et l'équipe à domicile dans la deuxième) de la manche concernée doivent être terminées, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

Marge du vainqueur : soumis à la règle des 8,5 manches. Les règles incluent les manches supplémentaires pour la MLB. Pour les matchs hors MLB qui peuvent se terminer par une égalité, cette option est disponible. Si un match de la MLB se termine sur une égalité lorsqu'il est interrompu, les paris seront annulés.

Match - Score exact : soumis à la règle des 8,5 manches. Les règles incluent les manches supplémentaires le cas échéant. Lorsqu'un match peut se terminer par une égalité, cette option est disponible. Si un match de la MLB se termine sur une égalité lorsqu'il est interrompu, les paris seront annulés.

Après 5 manches - Vainqueur : les paris sont réglés en fonction du résultat après la fin des 5 premières manches, à moins que l'équipe qui frappe en deuxième ne soit déjà en tête à la moitié de la 5e manche, ou ne marque pour prendre l'avantage dans cette manche, auquel cas l'équipe qui frappe en deuxième sera déclarée gagnante.

Paris à long terme - Règles générales

Saison régulière - Victoires : l'équipe doit avoir joué au moins 160 matchs en saison régulière pour que les paris soient maintenus, à moins que les matchs restants de la saison n'aient pas d'incidence sur le résultat.

Saison régulière - Paris spéciaux : tous les types de paris font référence aux statistiques de la saison accumulées en MLB et sont transférables entre la Ligue américaine (American League) et la Ligue nationale (National League). Les statistiques accumulées dans toute autre ligue ne sont pas prises en compte. Sauf indication contraire, tous les paris sont maintenus, indépendamment de la durée de la saison.

Paris sur le Vainqueur final, le Pennant, la Division

Tous les paris sont maintenus, indépendamment des transferts d'équipe, du changement de nom de l'équipe, de la durée de la saison ou du format des play-offs.

Types de pari :

1e manche - Points

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués dans la première manche.

- **Exemple :** Plus de/Moins de 0,5 point dans la 1e manche. Si 1 point est marqué, « Plus de » est gagnant.

1e manche - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans la première manche.
- **Exemple :** l'Équipe A marque 2 points, l'équipe B en marque 0, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Handicap sur les points - 3 options

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les points (par exemple, Équipe A -1,5). L'Équipe A gagne avec un handicap, l'Équipe B gagne avec un handicap, ou une égalité (le cas échéant).
- **Exemple :** Équipe A avec un handicap sur les points de -1,5. Si l'Équipe A gagne de 2+ points, votre pari est gagnant.

Total - 3 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points soit inférieur à un nombre, exactement ce nombre ou supérieur à ce nombre.
- **Exemple :** le nombre total de points est de 8, le paris sur « Exactement 8 » est gagnant.

Après 4,5 manches - Handicap

- **Explication :** pari sur le résultat du match après 4,5 manches, incluant souvent un handicap sur les points.
- **Exemple :** Équipe A, handicap de -1,5 après 4,5 manches. Si l'Équipe A mène de 2+ points, le pari est gagnant.

Après 4,5 manches - Total

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans les 4,5 premières manches.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 4,5 points dans les 4,5 premières manches. Si 5 points sont marqués, « Plus de » est gagnant.

Après X manches - Handicap

- **Explication** : pari sur le résultat du match après un nombre spécifique de manches (X), incluant souvent un handicap sur les points.
- **Exemple** : Équipe B, handicap de -0,5 après 7 manches. Si l'Équipe B mène de 1+ point, le pari est gagnant.

Après X manches - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera après un nombre spécifique de manches (X).
- **Exemple** : l'Équipe A mène après 5 manches, le pari sur « Après 5 manches - Équipe A » est gagnant.

Après X manches - Résultat - 3 options

- **Explication** : pari sur le fait que l'Équipe 1 mène, l'Équipe 2 mène ou sur une égalité après un nombre spécifique de manches (X).
- **Exemple** : après 6 manches, le score est à égalité, le pari « Égalité » est gagnant.

Après X manches - Handicap

- **Explication** : pari sur la victoire d'une équipe après un nombre spécifique de manches (X), avec un handicap sur les points.
- **Exemple** : Équipe A, handicap de -1,5 après 8 manches. Si l'Équipe A mène de 2+ points, le pari est gagnant.

Après X manches - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de points après un nombre spécifique de manches (X).
- **Exemple** : Plus de/Moins de 7,5 points après 8 manches. Si 8 points sont marqués, un pari sur « Plus de 7,5 » est gagnant.

Un point dans la 1e manche

- **Explication** : pari sur le fait qu'au moins 1 point soit marqué ou non dans la première manche.

- **Exemple** : un point est marqué dans la 1e manche, le pari est gagnant.

Un point dans la demi-manche en cours

- **Explication** : pari sur le fait qu'au moins 1 point soit marqué ou non dans la demi-manche en cours.
- **Exemple** : un point est marqué dans la deuxième partie de la 3e manche, le pari est gagnant.

Un point dans la manche en cours

- **Explication** : pari sur le fait qu'au moins 1 point soit marqué ou non dans la manche en cours (dans l'une des deux moitiés).
- **Exemple** : un point est marqué dans la 5e manche, le pari est gagnant.

Un point dans la prochaine demi-manche

- **Explication** : pari sur le fait qu'au moins 1 point soit marqué ou non dans la prochaine demi-manche.
- **Exemple** : vous pariez sur « Un point est marqué dans la première moitié de la 7e manche ». Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Un point dans la prochaine manche

- **Explication** : pari sur le fait qu'au moins 1 point soit marqué ou non dans la prochaine manche (dans l'une des deux parties).
- **Exemple** : vous pariez sur « Un point est marqué dans la 8e manche ». Si c'est le cas, le pari est gagnant.

N'importe quel joueur - X+ Home Runs

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise X Home Runs ou plus dans le match.
- **Exemple** : le Joueur A réalise deux Home Runs, le pari sur « 2+ » est gagnant.

Tournoi - N'importe quel joueur - X+ Home Runs

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise X Home Runs ou plus dans un Tournoi.

- **Exemple** : un joueur réalise 93 Home Runs, le pari sur « 92+ » est gagnant.

1e tour - N'importe quel joueur - X+ Home Runs

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise plus de 35,5 Home Runs dans le 1e tour.
- **Exemple** : un joueur réalise 36 Home Runs, le pari sur « Plus de 35,5 » est gagnant.

N'importe quel tour - N'importe quel joueur - X+ Home Runs

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise plus de X Home Runs dans n'importe quel tour d'un tournoi.
- **Exemple** : un joueur réalise 41 Home Runs, le pari est gagnant.

Les deux équipes marquent X points

- **Explication** : - pari sur le fait que les deux équipes participantes marquent au moins un nombre spécifique de points (par exemple, 2 points, 5 points) dans le match.
- **Exemple** : -si vous pariez sur « Les deux équipes marquent 3 points » et que le score final est de 5 points pour l'Équipe A et 3 points pour l'Équipe B, votre pari est gagnant puisque les deux équipes ont marqué au moins 3 points. Si le score était de 4 points pour l'Équipe A et 2 pour l'Équipe B, votre pari serait perdant car l'Équipe B n'a pas marqué 3 points.

Tournoi de Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera un tournoi de conférence spécifique.
- **Exemple** : l'équipe A remporte le tournoi SEC, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui gagnera dans sa conférence respective (saison régulière).
- **Exemple** : l'équipe B remporte l'AL East, le pari sur « Équipe B » est gagnant.

Score exact

- **Explication** : pari sur le score exact du match.
- **Exemple** : vous pariez sur un score exact de 1-0. Si le score exact est de 1-0 quand le match se termine, votre pari est réglé comme gagnant.

World Series - Division du vainqueur

- **Explication** : pari sur la division de laquelle est issue l'équipe qui remporte le World Series.
- **Exemple** : vous pariez sur « Division A ». Si l'équipe qui remporte le World Series vient de la Division A, votre pari est gagnant.

Double résultat (Après 5 manches/Fin)

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera après la 5e manche ET qui remportera le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A mène après la 5e manche et remporte le match ». Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Finale - Couplé ordre exact

- **Explication** : pari sur l'ordre final exact des équipes ou divisions concernées.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A termine 1e et Équipe B termine 2e ». Votre pari est gagnant si les deux équipes terminent exactement à ces positions.

Équipe qui marque en 1e

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le premier point du match.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A - Équipe qui marque en 1e » et que l'Équipe A marque dans la première partie de la 2e manche alors que l'Équipe B n'a pas encore marqué, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque en premier, votre pari est perdant.

Match - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués par les deux équipes sur l'ensemble du match.

- **Exemple :** Plus de/Moins de 8,5 de points au total. Si 9 points sont marqués, un pari sur « Plus de 8,5 » est gagnant.

Équipe qui marque en dernier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le dernier point du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe B - Équipe qui marque en dernier » et que le score final est de 4 points pour l'Équipe A et 6 points pour l'Équipe B et que l'Équipe B marque le dernier point dans la deuxième partie de la 8e manche, votre pari est gagnant. Si l'Équipe A marque en dernier, votre pari est perdant.

Match - Résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Face-à-face

- **Explication :** pari sur lequel des deux joueurs ou équipes désignés réalisera la meilleure performance dans une catégorie donnée.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A réalise plus de Home Runs que le Joueur B », si le Joueur A en réalise 2 et le Joueur B un, le pari est gagnant.

Combiné - Vainqueur/Total

- **Explication :** pari sur le vainqueur du match ET sur le fait que le nombre total de points marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** l'équipe A gagne et le total de points est de plus de 8,5, le pari sur « Équipe A et Plus de 8.5 » est gagnant.

Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** l'Équipe B remporte le match, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Le plus de Home Runs

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de Home Runs lors du match.

- **Exemple :** le Joueur C réalise le plus de Home Runs, le pari sur « Joueur C » est gagnant.

1e tour - N'importe quel joueur - Le plus de Home Runs

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de Home Runs lors du 1e tour d'un tournoi.
- **Exemple :** le Joueur D réalise le plus de Home Runs dans le 1e tour, le pari sur « Joueur D » est gagnant.

N'importe quel tour - Record du plus de Home Runs battu

- **Explication :** pari sur le fait que le record du plus de Home Runs soit battu lors de n'importe quel tour d'un tournoi.
- **Exemple :** le record est battu, le pari est gagnant.

Play-offs - Le plus de Home Runs

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de Home Runs dans les play-offs.
- **Exemple :** le Joueur H réalise le plus de Home Runs dans les play-offs, le pari sur « Joueur H » est gagnant.

Saison régulière - Face-à-Face - Le plus de Home Runs

- **Explication :** pari sur lequel des deux joueurs désignés réalisera le plus de Home Runs en saison régulière.
- **Exemple :** le joueur I réalise plus de Home Runs en saison régulière que le Joueur J, le pari sur « Joueur I » est gagnant.

Nombre de joueurs qui réalisent X+ Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de joueurs qui réaliseront un certain nombre de Home Runs (X) lors d'un match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 2,5 joueurs réalisent 2+ Home Runs. Si 3 joueurs réalisent 2+ Home Runs, le pari « Plus de » est gagnant.

Lanceur - Points mérités

- **Explication :** pari sur le nombre de points mérités attribués à un lanceur spécifique.
- **Exemple :** le Lanceur A se voit attribuer 3 points mérités, le pari « Moins de 3,5 points mérités » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Carrière - Home Runs

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne un palier spécifique de Home Runs réalisés en saison régulière dans sa carrière.
- **Exemple :** le joueur B réalise 500 Home Runs en saison régulière dans sa carrière, le pari sur « Joueur B - 500 Home Runs » est gagnant.

Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique dans un match. le Joueur C réalise 2 Home Runs, le pari sur « Plus de 1,5 Home Run » est gagnant.

Tour - Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique dans un tour particulier d'un tournoi.
- **Exemple :** le Joueur E réalise 1 Home Run dans le 2e tour, le pari sur « Plus de 0,5 Home Run » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur H réalise 40 Home Runs en saison régulière, le pari sur « Plus de 39,5 Home Runs » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - RBI

- **Explication :** pari sur le nombre de RBI réalisés par un joueur spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur K réalise 90 RBI en saison régulière, le pari sur « Plus de 85,5 RBI » est gagnant.

Joueur - Points

- **Explication** : pari sur le nombre de points qu'un joueur spécifique marquera.
- **Exemple** : le Joueur L marque 2 points, le pari sur « Plus de 1,5 » est gagnant.

Joueur - RBI

- **Explication** : pari sur le nombre de RBI réalisés par un joueur spécifique.
- **Exemple** : le Joueur J réalise 3 RBI, le pari sur « Plus de 2,5 RBI » est gagnant.

Tournoi - Joueur - Home Runs

- **Explication** : pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique sur l'ensemble d'un tournoi.
- **Exemple** : le Joueur P réalise 5 Home Runs dans le tournoi, le pari sur « Plus de 4,5 Home Runs » est gagnant.

Premier à X points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui sera la première à atteindre un nombre spécifique de points (par exemple, 3 ou 5 points) dans le match.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A - Première à 3 points » et que l'Équipe A marque son 3e point dans la 4e manche alors que l'Équipe B n'a marqué que 2 points dans le match, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque 3 points en premier, ou si aucune équipe n'arrive à marquer 3 points, le pari est perdant.

Combiné - Résultat/Total

- **Explication** : pari sur le vainqueur du match ET sur le fait que le nombre total de points marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple** : l'équipe A gagne et le total de points est de plus de 9,5, le pari est gagnant.

Saison régulière - Face-à-face - Victoires

- **Explication** : pari sur l'équipe qui aura le plus de victoires en saison régulière.
- **Exemple** : vous pariez que l'Équipe A aura le plus de victoires. Si l'Équipe A a plus de victoires dans la saison que l'Équipe B, votre pari est gagnant.

Handicap sur les points

- **Explication** : pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les points (par exemple, Équipe A -1,5).
- **Exemple** : Équipe A, handicap de -1,5. Si l'Équipe A gagne de 2 points ou plus, votre pari est gagnant.

Combiné - Handicap sur les points/Total

- **Explication** : pari sur l'équipe qui gagnera avec un handicap sur les points ET sur le fait que le nombre total de points marqués soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple** : Équipe B avec un handicap sur les points de +1,5 et un total de points de 8,5, le pari est gagnant si les deux conditions sont remplies.

Manche en cours - Points

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués dans la manche en cours.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 1,5 point dans la 7e manche. Si 2 points sont marqués, le pari sur « Plus de 1,5 » est gagnant.

Prochaine manche - Points

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués dans la prochaine manche.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 0,5 point dans la 8e manche. Si 1 point est marqué, le pari sur « Plus de 0,5 » est gagnant.

Équipe - Total

- **Explication** : pari sur le fait que le nombre total de points marqués par une équipe spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple** : l'équipe extérieure marque 20 points, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 19,5 » est gagnant.

Équipe X - Total de Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre total de Home Runs réalisés par une équipe spécifique.
- **Exemple :** l'équipe A réalise 3 Home Runs, le pari sur « Plus de 2, 5 Home Runs » est gagnant.

Division - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa division spécifique.
- **Exemple :** l'équipe A remporte la Division Est, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Ligue - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa ligue respective.
- **Exemple :** l'équipe B remporte la Ligue américaine, le pari sur « Ligue américaine » est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la compétition.
- **Exemple :** l'équipe C remporte les World Series, le pari sur « Équipe C » est gagnant.

Manche en cours - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans la manche en cours.
- **Exemple :** l'Équipe A marque 2 points, l'Équipe B en marque 1 dans la 6e manche, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Prochaine manche - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans la prochaine manche.
- **Exemple :** l'Équipe B marque plus de points dans la 7e manche, le pari sur « Équipe B » est gagnant.

World Series - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la World Series.
- **Exemple :** l'équipe E remporte la World Series, le pari sur « Équipe E » est gagnant.

Total de Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre total de Home Runs réalisés par les deux équipes dans le match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 2,5 Home Runs au total. Si 3 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

1e tour - Total de Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre total de Home Runs réalisés lors du 1e tour d'un tournoi.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 50,5 Home Runs lors du 1e tour. Si 51 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Tournoi - Total de Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre total de Home Runs réalisés sur l'ensemble du tournoi.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 100,5 Home Runs dans le tournoi. Si 101 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par les deux équipes sur l'ensemble du match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 7,5 de points au total. Si 8 points sont marqués, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante.
- **Exemple :** l'équipe A remporte le match de 3 points, le pari sur « Équipe A de 2-4 points » est gagnant.

Nombre de joueurs qui réalisent X+ Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de joueurs qui réaliseront un certain nombre de Home Runs (X) lors d'un match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 2,5 joueurs réalisent 2+ Home Runs. Si 3 joueurs réalisent 2+ Home Runs, le pari « Plus de » est gagnant.

Lanceur - Points mérités

- **Explication :** pari sur le nombre de points mérités attribués à un lanceur spécifique.
- **Exemple :** le Lanceur A se voit attribuer 3 points mérités, le pari « Moins de 3,5 points mérités » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Carrière - Home Runs

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne un palier spécifique de Home Runs réalisés en saison régulière dans sa carrière.
- **Exemple :** le joueur B réalise 500 Home Runs en saison régulière dans sa carrière, le pari sur « Joueur B - 500 Home Runs » est gagnant.

Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique dans un match. le Joueur C réalise 2 Home Runs, le pari sur « Plus de 1,5 Home Run » est gagnant.

Tour - Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique dans un tour particulier d'un tournoi.
- **Exemple :** le Joueur E réalise 1 Home Run dans le 2e tour, le pari sur « Plus de 0,5 Home Run » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique en saison régulière.

- **Exemple :** le Joueur H réalise 40 Home Runs en saison régulière, le pari sur « Plus de 39,5 Home Runs » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - RBI

- **Explication :** pari sur le nombre de RBI réalisés par un joueur spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur K réalise 90 RBI en saison régulière, le pari sur « Plus de 85,5 RBI » est gagnant.

Joueur - Points

- **Explication :** pari sur le nombre de points qu'un joueur spécifique marquera.
- **Exemple :** le Joueur L marque 2 points, le pari sur « Plus de 1,5 » est gagnant.

Joueur - RBI

- **Explication :** pari sur le nombre de RBI réalisés par un joueur spécifique.
- **Exemple :** le Joueur J réalise 3 RBI, le pari sur « Plus de 2,5 RBI » est gagnant.

Tournoi - Joueur - Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre de Home Runs réalisés par un joueur spécifique sur l'ensemble d'un tournoi.
- **Exemple :** le Joueur P réalise 5 Home Runs dans le tournoi, le pari sur « Plus de 4,5 Home Runs » est gagnant.

Premier à X points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui sera la première à atteindre un nombre spécifique de points (par exemple, 3 ou 5 points) dans le match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A - Première à 3 points » et que l'Équipe A marque son 3e point dans la 4e manche alors que l'Équipe B n'a marqué que 2 points dans le match, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque 3 points en premier, ou si aucune équipe n'arrive à marquer 3 points, le pari est perdant.

Combiné - Résultat/Total

- **Explication :** pari sur le vainqueur du match ET sur le fait que le nombre total de points marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** l'équipe A gagne et le total de points est de plus de 9,5, le pari est gagnant.

Saison régulière - Face-à-face - Victoires

- **Explication :** pari sur l'équipe qui aura le plus de victoires en saison régulière.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A aura le plus de victoires. Si l'Équipe A a plus de victoires dans la saison que l'Équipe B, votre pari est gagnant.

Handicap sur les points

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les points (par exemple, Équipe A -1,5).
- **Exemple :** Équipe A, handicap de -1,5. Si l'Équipe A gagne de 2 points ou plus, votre pari est gagnant.

Combiné - Handicap sur les points/Total

- **Explication :** pari sur l'équipe qui gagnera avec un handicap sur les points ET sur le fait que le nombre total de points marqués soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** Équipe B avec un handicap sur les points de +1,5 et un total de points de 8,5, le pari est gagnant si les deux conditions sont remplies.

Manche en cours - Points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans la manche en cours.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 1,5 point dans la 7e manche. Si 2 points sont marqués, le pari sur « Plus de 1,5 » est gagnant.

Prochaine manche - Points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans la prochaine manche.

- **Exemple :** Plus de/Moins de 0,5 point dans la 8e manche. Si 1 point est marqué, le pari sur « Plus de 0,5 » est gagnant.

Équipe - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par une équipe spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** l'équipe extérieure marque 20 points, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 19,5 » est gagnant.

Équipe X - Total de Home Runs

- **Explication :** pari sur le nombre total de Home Runs réalisés par une équipe spécifique.
- **Exemple :** l'équipe A réalise 3 Home Runs, le pari sur « Plus de 2, 5 Home Runs » est gagnant.

Division - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa division spécifique.
- **Exemple :** l'équipe A remporte la Division Est, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Ligue - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa ligue respective.
- **Exemple :** l'équipe B remporte la Ligue américaine, le pari sur « Ligue américaine » est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la compétition.
- **Exemple :** l'équipe C remporte les World Series, le pari sur « Équipe C » est gagnant.

Manche en cours - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans la manche en cours.

- **Exemple** : l'Équipe A marque 2 points, l'Équipe B en marque 1 dans la 6e manche, le pari sur « Équipe A » est gagnant.

Prochaine manche - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans la prochaine manche.
- **Exemple** : l'Équipe B marque plus de points dans la 7e manche, le pari sur « Équipe B » est gagnant.

World Series - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera la World Series.
- **Exemple** : l'équipe E remporte la World Series, le pari sur « Équipe E » est gagnant.

Total de Home Runs

- **Explication** : pari sur le nombre total de Home Runs réalisés par les deux équipes dans le match.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 2,5 Home Runs au total. Si 3 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

1e tour - Total de Home Runs

- **Explication** : pari sur le nombre total de Home Runs réalisés lors du 1e tour d'un tournoi.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 50,5 Home Runs lors du 1e tour. Si 51 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Tournoi - Total de Home Runs

- **Explication** : pari sur le nombre total de Home Runs réalisés sur l'ensemble du tournoi.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 100,5 Home Runs dans le tournoi. Si 101 Home Runs sont réalisés, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par les deux équipes sur l'ensemble du match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 7,5 de points au total. Si 8 points sont marqués, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante.
- **Exemple :** l'équipe A remporte le match de 3 points, le pari sur « Équipe A de 2-4 points » est gagnant.

5. Basketball

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Paris sur le match et paris alternatifs

Tous les matchs doivent commencer à la date programmée (heure locale du stade) pour que les paris soient maintenus. En cas de changement de lieu d'un match, les paris déjà placés seront maintenus, sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si l'équipe à domicile et l'équipe extérieure s'affrontent sur le terrain de l'équipe extérieure lors d'un match officiel, les paris seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile soit toujours officiellement désignée comme telle, sinon les paris seront annulés. Pour les matchs programmés pour être joués sur un terrain neutre, les paris seront maintenus quelle que soit la façon dont nous énonçons l'ordre de la rencontre.

Matchs hypothétiques : matchs de play-offs potentiels qui peuvent être proposés à l'avance d'un calendrier confirmé. Si le match annoncé n'est pas joué, tous les paris seront annulés.

Si un match est interrompu, puis reprend (à partir du moment où il a été interrompu) et se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement prévue, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais n'arrive pas à son terme dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, cela sera considéré comme

un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Il doit rester au maximum 5 minutes de temps programmé pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du match a déjà été déterminé.

Sauf indication contraire, pour tous les matchs joués dans le cadre d'une rencontre aller-retour, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire du match retour, les prolongations sont incluses pour déterminer le résultat des paris sur le match retour.

Pour le Basket 3x3, les règles sont basées sur le règlement officiel de la compétition. Lorsqu'un match débute mais n'arrive pas à son terme, les paris sont annulés sauf si le résultat du match est déjà déterminé.

Sauf indication contraire ci-dessous, dans les types de pari à 2 options, les règles du push (remboursé si nul) s'appliquent. Les mises sur les paris simples sont remboursées, tandis que pour les paris multiples ou combinés, la sélection est considérée comme non-partante.

Paris d'avant-match, y compris les paris alternatifs sur le match

Sauf indication contraire, tous les paris d'avant-match incluent les prolongations.

Double résultat : pronostiquez le résultat à la mi-temps et à la fin du match, les prolongations sont incluses si jouées.

Types de pari sur le Joueur

Paris disponibles

Il est possible de parier sur les performances d'un joueur donné à effectuer une variété de réalisations telles que les points, les rebonds, les passes décisives ou les contres. Les règles du push (remboursé si nul) s'appliquent. En cas d'égalité, les paris seront annulés. Les types de pari seront réglés en fonction des statistiques du match publiées sur le site officiel de la compétition le jour du match. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Joueurs concernés

Sauf indication contraire, les joueurs concernés (tous les joueurs cotés dans un type de pari multijoueur) doivent être préparés et participer au match pour que les paris soient maintenus. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les paris alternatifs sur le joueur. Les paris en direct sont valides, même si, après avoir placé un pari, le joueur sélectionné ne participe plus au match.

Quart-temps (1e, 2e, 3e, 4e) - Joueur - Performances

Tous les paris sont valides si le joueur est actif/préparé et participe au match, indépendamment de la participation du joueur au quart-temps concerné.

Face-à-face/Performances/Groupes de joueurs

Il est possible de parier sur les performances d'un joueur donné à effectuer une variété de réalisations telles que les points, les rebonds, les passes décisives ou les contres. Les règles du push (remboursé si nul) s'appliquent. Les types de pari seront réglés en fonction des statistiques du match publiées sur le site officiel de la compétition le jour du match. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Sauf indication contraire, les joueurs concernés doivent être préparés et participer à au moins un match pour que les paris soient maintenus. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les paris alternatifs sur le joueur. Pour les paris en direct, si après avoir placé le pari, le joueur sélectionné ne retourne pas sur le terrain, le pari est annulé.

À des fins de pari, les performances individuelles des joueurs sont comparées dans un face à face entre joueurs. Il est possible d'utiliser des handicaps qui sont appliqués aux résultats réels de chaque joueur pour déterminer le résultat. Les règles du push (remboursé si nul) s'appliquent.

Double Double : le joueur doit atteindre 10 ou plus dans 2 des 5 catégories de statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, contres, interceptions.

Triple Double : le joueur doit atteindre 10 ou plus dans 3 des 5 catégories de statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, contres, interceptions.

Tous les paris sur les joueurs qui démarrent le match sont pris en compte. Les paris sur des joueurs qui ne démarrent pas le match seront annulés. Le règlement est déterminé par le joueur qui marque le premier point (même si des cotes ne sont pas disponibles pour ce joueur (Les joueurs désignés peuvent être remplacés)), et (pour la version « Score exact » du type de pari), combiné avec la manière exacte de marquer le point, conformément aux commentaires officiels du match.

Saison régulière - Joueur - Performances : les joueurs doivent participer à au moins un match en saison régulière après la date du placement du pari pour que les paris soient maintenus. Les paris sont réglés sur les statistiques officielles fournies par les organisations dirigeantes du tournoi. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Les paris en direct INCLUENT les prolongations

Les paris en direct sur la mi-temps INCLUENT les prolongations

La première mi-temps d'un match doit être terminée pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

1e mi-temps/2e mi-temps - Les deux équipes marquent X points : les deux équipes doivent chacune marquer le nombre de points indiqués pendant la mi-temps concernée uniquement, prolongations incluses.

Les paris en direct sur le quart-temps INCLUENT les prolongations

Le quart-temps doit être terminé pour que les paris soient pris en compte, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

1e/2e/3e/4e quart-temps - Les deux équipes marquent X points : les deux équipes doivent chacune marquer le nombre de points indiqués pendant le quart-temps concerné uniquement, prolongations incluses.

Paris à long terme/Tournoi - Paris alternatifs

NBA - Saison régulière - Victoires et Face-à-face : l'équipe doit avoir joué au moins 80 matchs en saison régulière pour que les paris soient maintenus, à moins que les matchs restants de la saison n'aient pas d'incidence sur le résultat.

Division - Vainqueur : les règles de tie-break de la NBA s'appliquent.

Conférence - Vainqueur (NBA) : l'équipe qui se qualifie pour le Championnat de la NBA sera considérée comme vainqueur de la conférence.

Play-offs : tous les paris sont maintenus, indépendamment des transferts d'équipe, des changements de nom d'équipe ou de la durée de la saison. Les matchs de play-in (tournoi permettant de se qualifier pour les play-offs) ne sont pas pris en compte.

Le règlement de tous les types de pari est déterminé par les classements et les statistiques officiels fournis par les organisations dirigeantes des tournois telles que la NBA ou la FIBA.

Équipe la plus en avance et Stade d'élimination : le meilleur classement officiel (fourni par l'organisation dirigeante officielle) sera utilisé pour déterminer le règlement, sauf si les équipes sont éliminées lors de la même phase et qu'aucun classement n'est disponible afin de déterminer le règlement. Dans ce cas, tous les paris seront annulés.

Paris sur le Vainqueur, la Division, la Conférence et les Régionales

Tous les paris sont maintenus, indépendamment des transferts d'équipe, des changements de nom d'équipe ou de la durée de la saison.

Paris sur la série

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de matchs (selon les organisations dirigeantes respectives) n'est pas atteint ou est modifié. Le règlement de tous les types de paris est déterminé par les classements et statistiques officiels fournis par les organisations dirigeantes du tournoi.

Types de pari :

Tournoi de Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui sera sacrée championne après un tournoi spécifique d'après saison de la Conférence.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le Tournoi X de la Conférence ». Si l'Équipe A remporte la finale du Tournoi, votre pari est gagnant. Si toute autre équipe gagne le tournoi, votre pari est perdant.

Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui gagnera sa Conférence correspondante.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la Conférence X ». Si l'Équipe A termine première de sa Conférence, votre pari est gagnant.

Score exact après le Match X

- **Explication** : pari sur le score exact dans la Série après un match spécifique.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A - 2-1 après le Match 3 ». Si l'Équipe A gagne la Série 2-1 après la fin du 3e match, votre pari est gagnant.

Division - Position finale :

- **Explication** : pari sur la position finale d'une équipe au sein d'une division, conférence ou ligue.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe D termine 1e de la Division Atlantique ». Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués par une équipe spécifique (Équipe X) soit dans une mi-temps du match soit dans l'intégralité du match.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A - Plus de 50,5 points » dans la première mi-temps et que l'équipe A marque 55 points dans la première mi-temps, votre pari est gagnant. Si elle marque 50 points ou moins, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Les deux équipes marquent X points

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins « X » points dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique, ou dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que les deux équipes marquent 190 points ou plus. Si le match se termine à 196-194, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Équipe marque X points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque au moins « X » points dans un quart-temps spécifique ou une mi-temps spécifique, ou dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A marquera 80 points ou plus dans la 1e mi-temps. Si l'Équipe A marque 85 points dans la 1e mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Premier à X points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans un quart-temps, une mi-temps ou dans le match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe B - Premier à 15 points » dans le deuxième quart-temps et que l'Équipe B marque son 15e point avant que l'Équipe A ne le fasse, votre pari est gagnant. Si l'Équipe A atteint les 15 points en premier, ou qu'aucune des deux équipes n'atteint les 15 points dans le quart-temps, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Double chance

- **Explication :** ce type de pari offre trois options : l'Équipe A gagne, l'Équipe B gagne ou Égalité dans une mi-temps, un quart-temps ou dans le match. Vous pouvez parier sur deux de ces résultats.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A ou Égalité » et que l'Équipe A gagne dans le quart-temps, votre pari est gagnant. Si le quart-temps se termine sur une égalité, votre pari est également gagnant. Si l'Équipe B gagne dans le quart-temps, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact dans une mi-temps ou un quart-temps spécifique, ou dans le match.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A - 25 et Équipe B - 20 » dans le premier quart-temps et que le premier quart-temps termine sur ce score exact, votre pari est gagnant. Tout autre score rend votre pari perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Handicap

- **Explication :** ce type de pari implique un avantage ou désavantage virtuel de points donné à une équipe afin d'uniformiser les règles du jeu en matière de paris.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A -5,5 points » dans la première mi-temps, l'Équipe A doit gagner la première mi-temps de 6 points ou plus pour que votre pari soit gagnant. Si elle remporte le match de 5 points ou moins, ou si elle perd, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Handicap et Total

- **Explication :** il s'agit d'un pari combiné qui inclut à la fois un handicap et un nombre total de points dans une mi-temps ou un quart-temps spécifique, ou dans le match.
- **Exemple :** un pari sur « Équipe A -3,5 points et Plus de 45,5 points au total » dans la deuxième mi-temps signifie que l'Équipe A doit remporter la deuxième mi-temps de 4 points ou plus ET que le score combiné des deux équipes dans la deuxième mi-temps doit être de 46 points ou plus. Les deux parties du pari doivent être correctes pour qu'il soit gagnant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** il s'agit d'un type de pari sur la marge de victoire exacte d'une équipe dans une mi-temps ou un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A gagne de 11-15 points » dans la première mi-temps, et que l'Équipe A gagne la première mi-temps de 13 points exactement, votre pari est gagnant. Tout autre score rend votre pari perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps ou un quart-temps spécifique, ou le match.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A » et que l'Équipe A gagne la mi-temps ou le quart-temps concerné ou le match, votre pari est gagnant. Si l'équipe perd, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Résultat et Total

- **Explication :** ce pari combine le résultat d'une mi-temps, d'un quart-temps ou du match (Victoire/Défaite) et le total de points marqués lors de cette période.
- **Exemple :** un pari sur « Équipe A gagne et Plus de 50,5 points au total » dans le deuxième quart-temps signifie que l'Équipe A doit remporter le deuxième quart-temps ET que le score combiné des deux équipes lors de ce quart-temps doit être de 51 points ou plus.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le score total combiné des deux équipes dans une mi-temps ou un quart-temps spécifique ou dans le match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Moins de 48,5 points au total » dans la première mi-temps et que le score combiné des deux équipes dans la première mi-temps est de 47 points, votre pari est gagnant. Si le score combiné est de 49 ou plus, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la fourchette à l'intérieur de laquelle la marge de victoire d'une équipe se situera dans une mi-temps ou un quart-temps spécifique, ou dans le match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A gagne de 6-10 points » dans la deuxième mi-temps, et que l'Équipe A gagne la deuxième mi-temps de 8 points, votre pari est gagnant. Toute autre marge de victoire rend votre pari perdant.

Mi-temps/Quart-temps - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps ou un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A gagne la première mi-temps » et que l'Équipe A marque plus de points que l'Équipe B dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Le plus de points

- **Explication :** pari sur la mi-temps du match qui aura le score total le plus élevé.
- **Exemple :** vous pariez sur la « Première mi-temps ». Si le score combiné des deux équipes dans la première mi-temps est plus élevé que le score combiné dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Le plus de points

- **Explication :** pari sur lequel des quatre quart-temps d'un match les deux équipes combinées marqueront le plus de points.
- **Exemple :** vous pariez sur le « Deuxième quart-temps ». Si le score combiné des deux équipes dans le deuxième quart-temps est plus élevé que le score combiné dans le premier, troisième ou quatrième quart-temps, votre pari est gagnant.

Le plus de passes décisives

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de passes décisives dans un match.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 12 passes décisives, Joueur Y en réalise 10 et tous les autres joueurs en réalisent moins, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Série - Le plus de passes décisives

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de passes décisives dans une série.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 50 passes décisives dans une série de 7 matches, et que le Joueur Y en réalise 45, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Série - Le plus de contres

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de contres dans une série de play-offs.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 25 contres dans une série et que le Joueur Y en réalise 20, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Série - Le plus de contres - Pari sans

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de contres dans une série, en excluant un joueur spécifique considéré comme le favori.
- **Exemple :** si le Joueur X est exclu, et que le Joueur Y réalise 18 contres et que le Joueur Z en réalise 15, un pari sur le Joueur Y est gagnant.

Le plus de rebonds

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de rebonds dans un match.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 15 rebonds, le Joueur Y en réalise 12 et tous les autres joueurs en réalisent moins, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Série - Le plus d'interceptions

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus d'interceptions dans une série de play-offs.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 20 interceptions dans une série et que le Joueur Y en réalise 18, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Nommez les finalistes

- **Explication :** il s'agit d'un pari pronostiquant correctement les deux équipes qui atteindront la finale d'une compétition spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A vs Équipe B » comme étant le dernier face-à-face, et que ces deux équipes sont en effet les finalistes, votre pari est gagnant.

Joueur - Passes décisives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique effectue plus ou moins qu'un certain nombre de passes décisives dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 8,5 passes décisives » et que le Joueur X en réalise 10, votre pari est gagnant. S'il en réalise 8 ou moins, votre pari est perdant.

Prochain Field Goal réussi

- **Explication :** pari sur la méthode dont le prochain Field Goal sera marqué (les Lancers francs ne sont pas pris en compte).

- **Exemple :** Si vous pariez sur « Panier à 2 points » et que la méthode du prochain Field Goal est un panier à 2 points, votre pari est gagnant. Si ce n'est pas un panier à 2 points, votre pari est perdant.

Joueur - Passes décisives et Rebonds

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique effectue plus ou moins qu'un certain nombre total combiné de passes décisives et de rebonds dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 15,5 passes décisives et rebonds combinés » et que le Joueur X réalise 9 passes décisives et 7 rebonds (total de 16), votre pari est gagnant.

Joueur - Contres

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise plus ou moins qu'un certain nombre de tirs contrés dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Moins de 2,5 contres » et que le Joueur X en réalise 1, votre pari est gagnant. S'il en réalise 3 ou plus, votre pari est perdant.

Joueur - Double Double

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un double-double (atteint un nombre à deux chiffres dans deux des catégories suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions ou contres) dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X réalise un Double-double » et que le Joueur X termine le match avec 15 points et 10 rebonds, votre pari est gagnant.

Joueur - Points

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque plus ou moins qu'un certain nombre de points dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 20,5 points » et que le Joueur X en marque 22, votre pari est gagnant. S'il marque 20 points ou moins, votre pari est perdant.

Joueur - Points et Passes décisives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique enregistre plus ou moins qu'un certain nombre total combiné de points et de passes décisives dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 30,5 points et passes décisives combinés » et que le Joueur X marque 25 points et réalise 7 passes décisives (total de 32), votre pari est gagnant.

Joueur - Points et Rebonds

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique enregistre plus ou moins qu'un certain nombre total combiné de points et de rebonds dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 25,5 points et rebonds combinés » et que le Joueur X marque 18 points et réalise 9 rebonds (total de 27), votre pari est gagnant.

Joueur - Points, Passes décisives et Rebonds

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique enregistre plus ou moins qu'un certain nombre total combiné de points, de passes décisives et de rebonds dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 40,5 points, passes décisives et rebonds combinés » et que le Joueur X marque 20 points et réalise 10 passes décisives et 12 rebonds (total de 42), votre pari est gagnant.

Quart-temps - Joueur - Passes décisives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un certain nombre de passes décisives dans le quart-temps désigné d'un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Plus de 2,5 passes décisives dans le 1^e quart-temps ». Si le Joueur A réalise 3 passes décisives ou plus dans le premier quart-temps, votre pari est gagnant. S'il en réalise 2 ou moins, le pari est perdant.

Joueur - Rebonds

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise plus ou moins qu'un certain nombre de rebonds dans un match.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Moins de 10,5 rebonds » et que le Joueur X en réalise 9, votre pari est gagnant. S'il en réalise 11 ou plus, votre pari est perdant.

Joueur - Interceptions

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise plus ou moins qu'un certain nombre d'interceptions dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 1,5 interception » et que le Joueur X en réalise 2, votre pari est gagnant. S'il en réalise 1 ou moins, votre pari est perdant.

Joueur - Interceptions et Contres

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise plus ou moins qu'un certain nombre total combiné d'interceptions et de contres dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 4,5 interceptions et contres combinés » et que le Joueur X réalise 3 interceptions et 2 contres (total de 5), votre pari est gagnant.

Joueur - Paniers à 3 points

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque plus ou moins qu'un certain nombre de paniers à 3 points dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X - Plus de 3,5 paniers à 3 points » et que le Joueur X en marque 4, votre pari est gagnant. S'il en marque 3 ou moins, votre pari est perdant.

Joueur - Marque le premier panier

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le premier panier du match.
- **Exemple :** pari sur le Joueur A. Si le Joueur A marque le premier panier du match, votre pari est gagnant.

Joueur - Triple Double

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un triple double (atteint un nombre à deux chiffres dans trois des catégories suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions ou contres) dans un match.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X réalise un Triple double » et que le Joueur X termine le match avec 20 points, 10 rebonds et 11 passes décisives, votre pari est gagnant.

Handicap sur les points

- **Explication :** pari sur la marge de victoire, à laquelle s'applique un handicap sur l'équipe favorite afin d'équilibrer les chances.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A -7,5 points », l'Équipe A doit gagner le match de 8 points ou plus pour que votre pari soit gagnant. Si elle remporte le match de 7 points ou moins, ou si elle perd, votre pari est perdant.

Quart-temps - Rebonds

- **Explication :** pari sur le nombre total de rebonds enregistrés dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Plus de 20,5 rebonds » dans le premier quart-temps et qu'il y a 22 rebonds dans ce quart-temps, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Victoires

- **Explication :** pari sur le nombre de matchs qu'une équipe spécifique gagnera en saison régulière.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A - Plus de 50,5 victoires » et que l'Équipe A gagne 52 matchs en saison régulière, votre pari est gagnant.

Conférence - Équipe - Atteint les demi-finales

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour les demi-finales de la Conférence des play-offs d'un tournoi.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A atteint les demi-finales de la Conférence » et que l'Équipe A remporte la série de son 1^e tour, votre pari est gagnant.

Équipe - Marque le prochain Field Goal

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui marquera le prochain Field Goal (les Lancers francs ne sont pas pris en compte).

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque le prochain Field Goal » et que c'est le cas (Lancers francs exclus), votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque le prochain Field Goal, votre pari est perdant.

Match - Équipe - Marque le Xe point

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui marquera le point spécifique (X) dans le match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque le 10e point » et que c'est le cas, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque le 10e point, votre pari est perdant.

Équipe - Invaincue en saison régulière

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine la saison régulière sans aucune défaite.
- **Exemple :** l'Équipe A termine la saison régulière invaincue, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Équipe - Le plus de points

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui marquera le plus de points dans un seul quart-temps du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A. ». Si l'Équipe A marque plus de points dans un quart-temps que l'autre équipe dans n'importe quel quart-temps, votre pari est gagnant.

Équipe X - Marque X points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique (Équipe X) marque un nombre spécifique de points (X) dans un match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque 100 points » et que l'Équipe A marque 100 points ou plus, votre pari est gagnant. Si elle marque 99 points ou moins, votre pari est perdant.

Égalité à la fin du temps réglementaire ?

- **Explication :** pari sur le fait que le score sera à égalité à la fin des quatre quart-temps standards de jeu, avant que toute période de prolongations ne commence.

- **Exemple :** vous pariez sur « Oui » pour « Égalité à la fin du temps réglementaire ? ». Si le score est le même pour les deux équipes lorsque sonne le buzzer de la fin du 4e quart-temps, votre pari est gagnant. Si une équipe mène, votre pari est perdant.

Va en prolongations

- **Explication :** pari sur le fait que le match va aller en prolongations.
- **Exemple :** si le match va au-delà du format régulier de jeu, entrant dans les prolongations, votre pari sur « Oui » est gagnant.

Atteint les play-offs

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour les play-offs dans sa ligue respective.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A atteint les play-offs » et que l'Équipe A se qualifie pour les play-offs, votre pari est gagnant.

Réalise la première passe décisive

- **Explication :** pari sur le joueur qui se verra être crédité de la première passe décisive du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A réalise la première passe décisive ». Si le Joueur A assure la passe qui entraîne les premiers points marqués par un coéquipier, votre pari est gagnant. Si un autre joueur réalise la première passe décisive, votre pari est perdant.

Réalise le premier rebond

- **Explication :** pari sur le joueur qui assurera le premier rebond dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A réalise le premier rebond ». Si le Joueur A est crédité du premier rebond (offensif ou défensif), votre pari est gagnant. Si tout autre joueur réalise le premier rebond, votre pari est perdant.

Division - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa division spécifique au sein d'une ligue.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A remporte la Division Atlantique (Atlantic Division) » et que l'Équipe A termine la saison régulière avec le meilleur classement dans cette division, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera un championnat ou un tournoi.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A » et que l'Équipe A gagne son championnat, votre pari est gagnant.

Meilleur marqueur de points (y compris dans la série)

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans un match ou une série spécifique.
- **Exemple :** si le Joueur X marque 30 points, le Joueur Y en marque 25 et tous les autres joueurs en marquent moins, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Joueur - Le plus de rebonds (y compris dans la série)

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de rebonds dans un match ou une série spécifique.
- **Exemple :** si le Joueur X réalise 15 rebonds, le Joueur Y en réalise 12 et tous les autres joueurs en réalisent moins, un pari sur le Joueur X est gagnant.

Équipe - Meilleur marqueur de points

- **Explication :** pari sur le joueur d'une équipe spécifique qui marquera le plus de points dans un match.
- **Exemple :** si le Joueur X marque 25 points, le Joueur Y en marque 20 et le Joueur Z en marque 15 pour l'Équipe A, un pari sur le Joueur X comme meilleur marqueur de points pour l'Équipe A est gagnant.

Période de prolongations X - Égalité

- **Explication :** pari sur le fait que le score sera à égalité à la fin d'une période de prolongations spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « 1e période de prolongations - Égalité ». Si le score est à égalité après la première période de prolongations, votre pari est gagnant. Si

une équipe mène à la fin de la première période de prolongations, votre pari est perdant.

Période de prolongations X - Premier à X

- **Explication :** pari sur l'équipe qui sera la première à marquer un nombre spécifique de points pendant une période de prolongations spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « 1e période de prolongations - Premier à 5 - Équipe A ». Si l'Équipe A marque 5 points avant que l'Équipe B n'en marque 5 dans la première période des prolongations, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B arrive en premier à 5 points, votre pari est perdant.

6. Beach-volley

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Les paris à long terme sont de type remboursé si non-partant. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si tout joueur se retire avant le début du match, tous les paris seront annulés. Si un match débute mais ne va pas à son terme, tous les paris seront annulés, sauf ceux pour lesquels le résultat est déjà déterminé.

Si un match débute mais ne va pas à son terme, tous les paris seront annulés sauf si le résultat du type de pari concerné est déjà déterminé ou que l'issue normale du match n'aurait pas pu raisonnablement modifier la façon de déterminer de manière inconditionnelle le résultat d'un type de pari donné.

Mène après le set en cours/prochain set : si le nombre de points indiqué n'est pas atteint lors du set concerné, l'équipe qui remporte le set sera déclarée vainqueur.

Types de pari :

1e set - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le premier set du match.

- **Exemple :** Équipe A remporte le premier set. Si l'Équipe A remporte le premier set, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap

- **Explication :** pari sur l'équipe qui gagnera avec un handicap, des points étant ajoutés ou soustraits à son score.
- **Exemple :** Équipe B avec un handicap de -1,5. Si l'Équipe B remporte le match de 2 sets ou plus, votre pari est gagnant.

Match - Handicap (Sets)

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les sets (par exemple, Équipe A -1,5 set).
- **Exemple :** Équipe A -1,5 set. Si l'Équipe A remporte le match 2-0, votre pari est gagnant.

Match - Total

- **Explication :** pari sur le nombre total de sets joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match va au-delà de 3 sets, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le match.
- **Exemple :** Équipe C remporte le match. Si l'Équipe C remporte le match, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

- **Explication :** pari sur le résultat d'un point spécifique dans un set.
- **Exemple :** Équipe D remporte le prochain point. Si l'Équipe D remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Paris sur les sets

- **Explication :** pari sur le score exact du match (nombre de sets, par exemple, 2-0, 2-1).
- **Exemple :** Joueur E gagne par 2 sets à 0. Si le Joueur E remporte le match 2 sets à 0, votre pari est gagnant.

Set X - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact d'un set spécifique (Par exemple, score de 21-18 dans le Set 1).
- **Exemple :** score exact dans le Set 2 de 21-15, Si le Set 2 se termine sur un score de 21-15, votre pari est gagnant.

Set X - Points additionnels

- **Explication :** pari sur le fait qu'un set spécifique aille au-delà du score standard pour une victoire (par exemple, 21 points) et nécessite des points additionnels.
- **Exemple :** Set 3 aura des points additionnels. Si le Set 3 va au-delà du score standard pour une victoire (par exemple 21-21), votre pari est gagnant.

Set X - Handicap

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe dans un set spécifique avec un handicap sur les points.
- **Exemple :** Équipe F avec un handicap de -3,5 dans le Set 1. Si l'Équipe F remporte le Set 1 de 4 points ou plus, votre pari est gagnant.

Set X - Mène après X points

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera après qu'un nombre spécifique de points ont été disputés dans un set spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1 - Mène après 10 points ». Si le score est de 8-2, votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Set X - Premier à X points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans un set spécifique (X).

- **Exemple :** Équipe G remporte le Set 2, première à 15 points. Si l'Équipe G atteint les 15 points en premier dans le Set 2, votre pari est gagnant.

Set X - Total

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans un set spécifique (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** Set 1 aura plus de 35,5 points. Si 36 points ou plus sont joués dans le Set 1, votre pari est gagnant.

Set X - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera un set spécifique.
- **Exemple :** Équipe H remporte le Set 3. Si l'Équipe H remporte le Set 3, votre pari est gagnant.

Set X - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans un set spécifique.
- **Exemple :** Équipe I remporte le Set 1 de 5 points ou plus. Si l'Équipe I remporte le Set 1 de 5 points ou plus, votre pari est gagnant.

Équipe X - Total

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera plus de ou moins de points au total dans un match par rapport à un nombre spécifique.
- **Exemple :** Équipe A - Total - Plus de 41,5. Si l'Équipe A marque 42 points, le pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le match.
- **Exemple :** Joueur J remporte le match. Si le Joueur J remporte le match, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le tournoi.

- **Exemple :** Équipe K remporte le tournoi. Si l'Équipe K remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** le match aura Plus de 45,5 points. Si 46 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

7. Boxe

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Introduction

Général

Sauf indication contraire, les paris placés sur les combats reportés seront maintenus pendant 30 jours. Si un des deux combattants est remplacé par un autre, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Les combats sur lesquels des paris sont ouverts avant que la date officielle exacte ne soit connue seront répertoriés sur le site comme ayant lieu le 31 décembre, jusqu'à ce qu'une date officielle soit annoncée.

Les paris placés sur ces combats seront maintenus sous réserve qu'ils aient lieu durant l'année en cours ou dans le courant de l'année calendaire suivante. Par exemple, les paris placés sur un combat programmé sur le site pour le 31 décembre 2020 seront maintenus sous réserve que le combat ait lieu le 31 décembre 2021 ou avant. Après cette date, les paris seront annulés et les mises remboursées. En cas d'annulation d'un combat avant l'annonce d'une date officielle, les paris seront annulés et les mises remboursées.

Dès la confirmation d'une date officielle pour ce combat, les paris placés sur le combat à la date annoncée seront soumis à la règle classique des 30 jours.

À des fins de paris, le combat est considéré comme ayant commencé lorsque la cloche retentit au début du 1^{er} round.

Si l'un des deux boxeurs ne répond pas à la cloche au début du round, son adversaire sera considéré comme ayant gagné le round précédent.

Si un combat est déclaré « No Contest », tous les paris seront annulés et les mises remboursées, sauf pour les types de pari pour lesquels le résultat a déjà été déterminé.

En boxe, un « No contest » est le résultat d'un combat dans lequel aucun vainqueur ni perdant n'est déclaré car le combat a été arrêté pour un motif hors du contrôle des boxeurs. Il peut s'agir par exemple d'une faute accidentelle entraînant une blessure de l'un des boxeurs, de l'interférence d'une personne extérieure, d'un problème lié au ring lui-même ou d'autres circonstances inhabituelles.

Si la durée programmée d'un round est modifiée pour un combat, par exemple si un round de 3 minutes est réduit à 2 minutes (mais que le nombre de rounds programmé reste le même), tous les types de pari seront maintenus.

Vainqueur du combat

En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées, y compris les combats qui se terminent par un match nul majoritaire.

Tous les paris seront maintenus indépendamment des modifications apportées au nombre de rounds.

Informations complémentaires sur les résultats des combats et les décisions en boxe

Nul ou nul technique : un nul correspond à une égalité sur la fiche de score.

KO ou KO technique : Un KO se produit lorsqu'un boxeur ne se relève pas après dix secondes. Un KO technique se produit si un boxeur est envoyé au sol trois fois ou si l'arbitre intervient. Tout abandon sera considéré comme un KO technique, à moins que le résultat ne soit ultérieurement déterminé par les feuilles de score des juges ou que le combat soit déclaré « No contest ».

Décision technique : La décision se base sur les points inscrits sur les feuilles de score des différents juges. La Décision technique est déterminée par les feuilles de score des juges à tout moment autre qu'à la fin des rounds programmés.

Types de pari :

Double chance

- **Explication :** type de pari permettant deux résultats possibles pour un pari simple, un combattant remporte le combat ou le combat se termine sur une égalité.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant A - Double chance », votre pari est gagnant si le Combattant A remporte le combat ou si le match est déclaré nul. Votre pari est perdant si le Combattant B remporte le combat.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur le combattant qui remportera le combat.
- **Exemple :** si le Combattant A remporte le combat, votre pari sur « Combattant A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Combat - Vainqueur - 2 options

- **Explication :** un pari sur le boxeur qui remportera le combat, sans l'option Égalité.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A » remporte le combat. Si le Joueur A remporte le combat, votre pari est gagnant. Si le combat se termine sur une égalité, votre pari sera annulé et votre mise remboursée.

Combat - Vainqueur - 3 options

- **Explication :** un pari sur le résultat d'un combat de boxe avec trois options : Joueur A gagne, Joueur B gagne ou Égalité.
- **Exemple :** vous pariez sur une « Égalité » dans un combat entre « Joueur A » et « Joueur B ». Si le combat se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Pari sur un round

- **Explication :** pari sur le fait de pronostiquer au cours de quel round exactement le combat va se terminer, ou la méthode de victoire dans un round spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant A remporte le combat dans le Round 5 », votre pari est gagnant si le Combattant A l'emporte sur le Combattant B par KO, KO technique, ou sur décision dans le Round 5. Si le Combattant B remporte le combat dans le Round 5, si le Combattant A gagne dans un autre round, ou si le combat est déterminé en fonction du jugement aux points des juges après le Round 5, votre pari est perdant.

Pari sur un groupe de rounds

- **Explication :** pari sur le fait qu'un combattant remportera le combat dans un groupe de rounds spécifique (par exemple, dans les Rounds 1-3, ou 4-6).
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant B remporte le combat dans les Rounds 7-9 », votre pari est gagnant si le Combattant B remporte le combat de n'importe quelle manière (par KO, KO technique ou sur décision) dans le 7e, 8e ou 9e round . Si le Combattant B l'emporte dans le Round 6 ou dans le Round 10, ou si le Combattant A gagne, votre pari est perdant.

Arrive à son terme

- **Explication :** pari sur le fait que le combat arrivera à son terme, en respectant le nombre de rounds prévus et sera basé sur le jugement aux points des juges.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combat X arrive à son terme » et que le combat se termine à la fin du nombre de rounds prévus, votre pari est gagnant. Si le combat se termine sur un KO, un KO technique ou une disqualification avant le dernier coup de cloche, votre pari est perdant.

Vainqueur final

- **Explication :** ce type de pari est habituellement utilisé sur des tournois ou des séries plutôt que sur un simple combat. Il s'agit de parier sur le combattant qui remportera le tournoi ou les séries.
- **Exemple :** dans un tournoi de boxe, vous pariez sur le « Joueur A » comme étant le vainqueur final du tournoi. Si le Joueur A remporte le combat final du tournoi, votre pari est gagnant.

Total de rounds

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de rounds terminés dans un combat soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** le nombre spécifique de rounds est de 7,5. Vous avez parié sur « Plus de 7,5 rounds ». Si le combat continue jusqu'au 8e round, votre pari est gagnant. Si le combat s'arrête au 7e round ou avant, votre pari est perdant.

Dans quel round le combat se terminera-t-il ?

- **Explication :** pari sur le round exact lors duquel le combat se terminera.
- **Exemple :** vous pariez sur « Round 5 ». Si le combat se termine au Round 5 (que ce soit par KO, TKO ou décision à la fin du Round 5), votre pari est gagnant.

Quand le combat se terminera-t-il ? - Groupes

- **Explication** : pari sur le combat se terminant dans un groupe spécifique de rounds (par exemple, Rounds 1-3, Rounds 4-6, Rounds 7-9, etc.).
- **Exemple** : vous pariez sur « Le combat se termine dans les Rounds 4-6 ». Si le combat se termine dans le Round 4, 5 ou 6, votre pari est gagnant.

8. Courses automobiles

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Formule 1

Formule 1

Général

Tous les paris sur les courses font l'objet d'un règlement basé sur le classement officiel de la Fédération internationale de l'automobile (FIA) lorsque la compétition est organisée par la FIA.

Si une course est reportée (que ce soit avant le début de la course ou pendant la course pour cause d'interruption) mais arrive à son terme dans les 72 heures qui suivent l'heure du début de la course initialement prévue, alors tous les paris seront maintenus.

Pour les paris sur un Grand Prix, tous les pilotes qui prennent le départ du tour de chauffe sont considérés comme partants. Sinon, les sélections sur le type de pari correspondant sont annulées.

Championnat des pilotes

Une cote est proposée pour chaque participant pour le titre de meilleur pilote de la saison de Formule 1, conformément au classement du Championnat des pilotes et aux règles édictées par la FIA.

Championnat des constructeurs

Une cote est proposée pour chaque participant pour le titre de meilleur constructeur de la saison de Formule 1, conformément au classement du Championnat des constructeurs et aux règles édictées par la FIA.

Face-à-Face/Paris sur un groupe

Deux pilotes ou constructeurs peuvent être regroupés à des fins de règlement et des cotes peuvent être proposées pour celui d'entre eux qui finira en meilleure position au classement du Championnat des pilotes/constructeurs tel que déterminé par la FIA selon ses règles officielles.

Premier podium/Points/Vainqueur

Faites vos pronostics sur le premier Grand Prix lors duquel le pilote spécifié terminera sur le podium/marquera des points/gagnera une course/ne terminera pas sur le podium. Toutes les courses doivent avoir lieu dans l'ordre indiqué. Le pilote concerné doit participer aux qualifications pour que les paris soient maintenus. Le pilote concerné n'a pas à terminer la course pour que les paris soient maintenus.

Le plus de courses gagnées/Pole positions/Tours les plus rapides/Podiums

Le règlement des paris est basé sur les résultats de la saison dans son intégralité. À des fins de règlement, la première annonce des résultats officiels de la FIA prévaut. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) peuvent s'appliquer (en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1).

Pilotes - Points/Saison - Pilote - Face-à-face

Chaque pilote doit participer à six courses pour l'équipe avec laquelle il a commencé la saison pour que les paris soient maintenus. Si le pilote change d'équipe après plus de six courses, les points/les classements obtenus avec sa nouvelle équipe seront ajoutés à ceux obtenus avec son équipe initiale. Au moins 16 courses doivent avoir lieu pour que les paris soient maintenus.

Saison - Pilote - Courses gagnées

Un pilote doit participer à six courses pour l'équipe avec laquelle il a commencé la saison pour que les paris soient maintenus. Si le pilote change d'équipe après plus de six courses, les victoires obtenues avec sa nouvelle équipe seront ajoutées à celles obtenues avec son équipe initiale. Au moins 16 courses doivent avoir lieu pour que les paris soient maintenus. Les courses de sprint ne sont pas prises en compte.

Paris sur un Grand Prix

Tous les pilotes commençant le tour de formation sont considérés comme partants.

Paris sur les qualifications

À des fins de règlement, les temps de qualification officiels enregistrés par la FIA seront pris en compte. Dans le cas des paris sur le Pilote ayant le meilleur temps de qualification, Top 3 (Qualification), Top 6 (Qualification), Couplé ordre (Qualification), Les deux premiers (Qualification), Marge du vainqueur en session de qualification 3 et Voiture gagnante en session de qualification 3, seuls les temps enregistrés lors de la troisième session seront pris en compte. Si la troisième session n'a pas lieu pour quelque raison que ce soit, le règlement se fera sur la base de la grille officielle établie

par la FIA. À des fins de règlement, les pénalités de position sur la grille et les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte. En revanche, les pénalités sur les temps de qualification (indiquées par la FIA) seront prises en compte. Pour que les paris soient maintenus, les pilotes doivent débiter la première session de qualification. En ce qui concerne le Pilote ayant le meilleur temps de qualification dans les sessions de qualification 1 et 2, les pilotes doivent démarrer la session concernée pour que les paris soient maintenus. En ce qui concerne spécifiquement les types de paris sur la Marge du vainqueur lors des sessions de qualification 1, 2 et 3, la session spécifiée doit commencer et les temps enregistrés doivent être établis pendant la session, sinon les paris seront annulés. Si des paris sont placés sur un type de pari portant sur les qualifications après qu'un résultat a été déterminé (à la suite de la modification des critères utilisés par la FIA pour former la grille officielle), les paris seront annulés.

Types de pari :

Pari sans un pilote

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un tournoi, en excluant un pilote spécifique (X) du type de pari.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote A remportera le tournoi, en pariant sans le Pilote B. Si le Pilote A remporte le tournoi et que le Pilote B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si un autre pilote gagne, le pari est réglé en fonction des performances du Pilote A par rapport aux autres pilotes, à l'exclusion du Pilote B.

Pari sans une équipe

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un tournoi, en excluant une équipe spécifique (X) du type de pari.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A remportera le tournoi, en pariant sans l'Équipe B. Si l'Équipe A remporte le tournoi et que l'Équipe B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si une autre équipe gagne, le pari est réglé en fonction des performances de l'Équipe A par rapport aux autres équipes, à l'exclusion de l'Équipe B.

Les deux voitures terminent sur le podium

- **Explication :** Explication : pari sur les deux voitures d'une équipe spécifique terminant dans le Top 3.

- **Exemple :** vous pariez que les voitures de l'Équipe A termineront toutes les deux sur le podium. Si les deux voitures de l'Équipe A terminent 1e, 2e ou 3e, votre pari est gagnant.

Les deux voitures marquent des points

- **Explication :** pari sur le fait que les deux voitures d'une équipe spécifique terminent à une position permettant de marquer des points.
- **Exemple :** vous pariez que les deux voitures de l'Équipe B termineront à une position permettant de marquer des points. Si les deux voitures de l'Équipe B terminent à une position permettant de marquer des points, le pari est gagnant.

Les deux voitures terminent dans le Top X :

- **Explication :** pari sur le fait que les deux voitures d'une équipe spécifique terminent dans le Top X.
- **Exemple :** vous pariez sur « Les deux voitures de l'Équipe B terminent dans le Top 6 ». Si les deux voitures de l'Équipe B terminent dans le Top 6, votre pari est gagnant.

Voiture qui réalise le tour le plus rapide

- **Explication :** pari sur le fait qu'une voiture (équipe) spécifique réalise le tour le plus rapide de la course.
- **Exemple :** vous pariez que la Voiture X réalisera le tour le plus rapide. Si la Voiture X réalise le tour le plus rapide, le pari est gagnant.

Combiné - Termine sur le podium

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote spécifique termine dans le Top 3 et qu'un autre pilote termine également dans le Top 3.
- **Exemple :** vous pariez que les Pilote A et Pilote B termineront sur le podium. Si le Pilote A et Pilote B terminent dans le Top 3, le pari est gagnant.

Trio

- **Explication :** pari sur le fait que des pilotes spécifiques terminent 1e, 2e et 3e, dans n'importe quel ordre.

- **Exemple** : vous pariez sur les Pilotes C, D et E. Si le Pilote C termine 1e, le Pilote D termine 2e et le Pilote E termine 3e, le pari est gagnant.

Pilote - Atteint la Q2/Q3

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique atteigne la Q2 ou la Q3.
- **Exemple** : vous pariez sur « Pilote G atteint la Q2 ». Si le Pilote G atteint la Q2, le pari est gagnant.

Pilote - Remporte X+ courses

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique remporte un certain nombre (X) de courses ou plus dans la saison.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote F remportera 3+ courses dans la saison. Si le Pilote F remporte 3+ courses, votre pari est gagnant.

Pilote - Remporte une course

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique remporte une course dans la saison.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote G remportera une course. Si le Pilote G remporte n'importe quelle course dans la saison, votre pari est gagnant.

Les deux premiers (Qualif.)

- **Explication** : pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans n'importe quel ordre lors des qualifications.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote H et le Pilote I termineront dans le Top 2 dans les qualifications. Si le Pilote H termine 1e et le Pilote I termine 2e OU le Pilote I termine 1e et le Pilote H termine 2e, le pari est gagnant.

Les deux premiers

- **Explication** : pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans n'importe quel ordre.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote H et le Pilote I termineront dans le Top 2. Si le Pilote H termine 1e et le Pilote I termine 2e OU le Pilote I termine 1e et le Pilote H termine 2e, le pari est gagnant.

Tour le plus rapide

- **Explication** : pari sur le pilote qui réalisera le tour le plus rapide pendant la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote J réalisera le tour le plus rapide. Si le Pilote J réalise le tour le plus rapide, le pari est gagnant.

Tour le plus rapide et Remporte la course

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique réalise le tour le plus rapide ET remporte la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote K réalisera le tour le plus rapide et remportera la course. Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Meilleur temps de qualification

- **Explication** : pari sur le pilote qui obtiendra la pole position (meilleur temps de qualification).
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote L réalisera le meilleur temps de qualification. Si le Pilote L réalise le meilleur temps de qualification, le pari est gagnant.

Meilleur temps de qualification et Remporte la course

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique obtienne la pole position ET remporte la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote M réalisera le meilleur temps de qualification et remportera la course. Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Meilleur temps de qualification, Tour le plus rapide et Remporte la course

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote spécifique obtienne la pole position, réalise le tour le plus rapide ET remporte la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote N accomplira les trois actions. Si c'est le cas, le pari est gagnant.

Équipe - Arrêt au stand le plus rapide

- **Explication :** pari sur l'équipe qui réalisera l'arrêt au stand le plus rapide pendant la course.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe P aura l'arrêt au stand le plus rapide. Si l'Équipe P a l'arrêt au stand le plus rapide, le pari est gagnant.

Position finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote termine à une position spécifique dans la course.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote O terminera à la 5e place. Si le Pilote O termine à la 5e place, le pari est gagnant.

Équipe - Le plus de points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans une course (sur la base des positions finales des pilotes).
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe Q marquera le plus de points. Si les pilotes de l'Équipe Q cumulent plus de points que toutes autres équipes, le pari est gagnant.

Termine sur le podium

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e).
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote P terminera sur le podium. Si le Pilote P termine à la 1e, 2e ou 3e place, le pari est gagnant.

Marque des points

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote termine à une position permettant de marquer des points.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote Q terminera à une position permettant de marquer des points. Si le Pilote Q termine à une position permettant de marquer des points, le pari est gagnant.

Q3 - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge de victoire pour la Q3.

- **Exemple** : vous pariez que la marge du vainqueur sera entre 5 et 10 secondes. Si le vainqueur finit avec une marge dans cette fourchette, le pari est gagnant.

Session de qualification - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le pilote qui remportera la session de qualification.
- **Exemple** : vous pariez sur « Pilote L remporte la session de qualification ». Si le Pilote L la remporte, le pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le pilote qui remportera la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote R remportera la course. Si le Pilote R passe la ligne d'arrivée en premier, le pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication** : pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans l'ordre exact.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote T terminera 1e et que le Pilote U terminera 2e. Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Couplé ordre (Qualif.)

- **Explication** : pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans l'ordre exact lors des qualifications.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote T terminera 1e et que le Pilote U terminera 2e. Si les pilotes arrivent dans l'ordre indiqué dans les qualifications, le pari est gagnant.

Trio ordre

- **Explication** : pari sur les pilotes terminant 1e, 2e et 3e, dans l'ordre exact.
- **Exemple** : vous pariez sur « Pilote V en 1e, Pilote W en 2e et Pilote X en 3e ». Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Équipe - Remporte X+ courses

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique remporte un certain nombre (X) de courses ou plus dans la saison.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe Y remportera 4+ courses dans la saison. Si l'Équipe Y remporte 4 courses ou plus, le pari est gagnant.

Équipe - Remporte une course

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique ait un pilote qui remporte une course dans la saison.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe Z remportera une course. Si l'un des pilotes de l'Équipe Z remporte n'importe quelle course dans la saison, le pari est gagnant.

Termine 2e

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote spécifique termine exactement à la 2e place.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote A terminera 2e. Si le Pilote A termine exactement à la 2e place, le pari est gagnant.

Termine 3e

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote spécifique termine exactement à la 3e place.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote B terminera 3e. Si le Pilote B termine exactement à la 3e place, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le pilote qui remportera le championnat.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote F remportera le championnat. Si le Pilote F remporte le championnat, le pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le pilote qui remportera une course spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote G remportera le Grand Prix de Monaco. Si le Pilote G remporte cette course, le pari est gagnant.

Top 3 (Qualification)

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote termine dans le Top 3 pendant les qualifications.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote I se qualifiera dans le Top 3. Si le Pilote I termine dans le Top 3 des qualifications, le pari est gagnant.

Top 6 (Qualification)

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote termine dans le Top 6 pendant les qualifications.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote J se qualifiera dans le Top 6. Si le Pilote J termine dans le Top 6 des qualifications, le pari est gagnant.

Termine dans le Top 6

- **Explication** : pari sur le fait qu'un pilote termine dans le Top 6 de la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote K terminera dans le Top 6. Si le Pilote K termine dans le Top 6, le pari est gagnant.

Voiture gagnante

- **Explication** : pari sur la voiture qui remportera la course.
- **Exemple** : vous pariez que la Voiture L remportera la course. Si la Voiture L passe la ligne d'arrivée en 1e, le pari est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la marge de victoire du vainqueur de la course (en secondes).
- **Exemple** : vous pariez que la marge de victoire se situera entre 5 et 10 secondes. Si le vainqueur finit avec une marge dans cet intervalle, le pari est gagnant.

Nationalité du vainqueur

- **Explication** : pari sur la nationalité du pilote qui remportera la course.

- **Exemple** : vous pariez qu'un pilote britannique remportera la course. Si un pilote britannique remporte la course, le pari est gagnant.

Courses NASCAR

Courses NASCAR

Général

Tous les paris sur les courses sont réglés selon le classement officiel établi par les organisateurs officiels de la course. Toute enquête ultérieure sera sans effet sur les paris.

Paris sur le vainqueur de la course

L'option « Le reste » inclut tous les pilotes non listés. Tous les pilotes non qualifiés pour la course ne seront pas pris en compte. La course doit avoir lieu au plus tard une semaine après la date programmée pour que les paris soient maintenus. À des fins de paris, le vainqueur officiel de la course tel que déterminé par NASCAR sera le vainqueur de la course (ceci s'applique également à toutes les courses interrompues prématurément pour quelque raison que ce soit).

Paris à long terme/sur la saison

Tous les paris alternatifs à long terme seront maintenus sous réserve que les pilotes se qualifient pour au moins 27 courses. Les paris sur le vainqueur du Championnat des pilotes seront maintenus dès lors qu'un pilote s'est qualifié pour au moins 27 courses.

Types de pari :

L'un des deux gagne

- **Explication** : pari sur le fait que l'un des deux pilotes spécifiés gagne la course.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote A ou le Pilote B gagnera. Si le Pilote A ou le Pilote B remporte la course, le pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication** : pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans l'ordre exact.
- **Exemple** : vous pariez que le Pilote C terminera 1e et que le Pilote D terminera 2e. Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Constructeur - Pole position

- **Explication :** pari sur le constructeur (par exemple Ford, Chevrolet, Toyota) dont le pilote obtiendra la pole position.
- **Exemple :** vous pariez que Chevrolet obtiendra la pole position. Si le Pilote de Chevrolet obtient la pole position, le pari est gagnant.

Étape - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le pilote qui remportera une étape spécifique de la course (les courses de NASCAR sont souvent structurées autour de plusieurs étapes).
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote E remportera l'Étape 1. Si le Pilote E termine 1^{er} à la fin de l'Étape 1, le pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication :** pari sur le fait que deux pilotes spécifiques terminent dans le Top 2, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote T terminera 1^{er} et que le Pilote U terminera 2^e. Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Équipe - Remporte une course

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique ait un pilote qui gagne la course.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe X remportera la course. Si n'importe quel pilote de l'Équipe X remporte la course, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote spécifique remporte une course, un événement ou un championnat.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote F remportera le Championnat Nascar Cup Series. Si le Pilote F remporte le championnat, le pari est gagnant.

Constructeur gagnant

- **Explication :** pari sur le constructeur (par exemple Ford, Chevrolet, Toyota) qui remportera la course.

- **Exemple :** vous pariez que Chevrolet remportera la course. Si un pilote de Chevrolet remporte la course, votre pari est gagnant.

Équipe gagnante

- **Explication :** pari sur l'équipe (par exemple, Hendrick Motorsports, Joe Gibbs Racing) dont le pilote remportera la course.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe Y remportera la course. Si le pilote vainqueur fait partie de l'Équipe Y, le pari est gagnant.

Courses INDY

Courses INDY

Général

Tous les paris sur les courses sont réglés selon le classement officiel établi par les organisateurs officiels de la course. Toute enquête ultérieure sera sans effet sur les paris.

Paris sur le vainqueur de la course

L'option « Le reste » inclut tous les pilotes non listés. Tous les pilotes non qualifiés pour la course ne seront pas pris en compte. La course doit avoir lieu au plus tard une semaine après la date programmée pour que les paris soient maintenus. À des fins de règlement, le vainqueur tel que déterminé par l'organisateur officiel de la course sera le vainqueur de la course. Cela inclut toutes les courses prématurément interrompues pour quelque raison que ce soit.

Types de pari :

Termine sur le podium

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e) dans une course.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote A terminera sur le podium. Si le Pilote A termine à la 1e, 2e ou 3e place, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote qui remporte la course ou le championnat.

- **Exemple :** vous pariez que le Pilote C remportera le IndyCar Championship. Si le Pilote C remporte le IndyCar Championship, le pari est gagnant.

Constructeur gagnant

- **Explication :** pari sur le constructeur de la voiture (par exemple Chevrolet, Honda) qui remportera la course.
- **Exemple :** vous pariez qu'une voiture de Chevrolet remportera la course. Si une voiture de Chevrolet passe la ligne d'arrivée en premier, le pari est gagnant.

Rallye automobile

Rallye automobile

Général

Tous les paris sur la course font l'objet d'un règlement selon le classement officiel défini par les organisateurs de la course et ne seront pas affectés par d'éventuelles enquêtes ultérieures.

Types de pari :

Termine sur le podium

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e) dans une épreuve de rallye.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote A terminera sur le podium. Si le Pilote A termine à la 1e, 2e ou 3e place, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le fait qu'un pilote remporte une course, un événement ou une compétition.
- **Exemple :** vous pariez que le Pilote D remportera le Rallye de Monte-Carlo. Si le Pilote D remporte le rallye, le pari est gagnant.

9. Cyclisme

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Règles générales

Règlement des paris

Le règlement de tous les paris se fera sur la base du résultat publié par l'organisation dirigeante de la course.

Événements à plusieurs étapes

Pour les événements à plusieurs étapes, dans le cas où des étapes sont annulées, alors le classement officiel après la dernière étape terminée sera utilisé à des fins de règlement, à condition qu'une étape soit terminée dans son intégralité.

Étape unique/Paris à long terme/Coureur - Position finale

Les participants doivent passer la ligne de départ de l'événement/l'étape en question pour que les paris soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et les mises remboursées.

Étape - Vainqueur : si les conditions d'une étape donnée (décrites plus bas) diffèrent de celles initialement prévues par l'organisateur officiel.

Le retrait ou l'addition de 50 % ou plus (par rapport à la liste d'origine) de coureurs ou d'ascensions catégorisées utilisées dans une étape spécifique.

Pour les types de pari Classification des équipes, le règlement se fait sur le classement final basé sur le temps (s'il y a plus d'une compétition d'équipe dans un événement spécifique).

Paris sur un groupe de sprints intermédiaires

À des fins de règlement, seuls les coureurs sélectionnés sont pris en compte.

Si au moins un des coureurs sélectionnés est déclaré non-partant, le pari sera annulé dans son intégralité.

Si aucun des coureurs sélectionnés ne marque de point dans le sprint intermédiaire concerné, le pari sera entièrement annulé.

Paris spéciaux sur des événements

L'événement en question doit être terminé (nombre réglementaire d'étapes), sinon les paris seront annulés, sauf si le résultat est déjà déterminé :

Coureur - Nombre d'étapes remportées : si un coureur ne débute pas un événement donné, les paris seront annulés.

Coureur - Termine dans le Top X : si un coureur ne débute pas un événement donné, les paris seront annulés.

Types de pari :

Position d'arrivée

- **Explication** : pari sur le fait qu'un coureur termine à une position spécifique dans une course.
- **Exemple** : Coureur A termine à la 3e place. Si le Coureur A termine à la 3e place, le pari est gagnant.

Nombre de coureurs qui porteront le Maillot rose

- **Explication** : pari sur le nombre de coureurs différents qui porteront le Maillot rose pendant une course à étapes.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 4,5 coureurs différents porteront le Maillot rose. Si 5 coureurs différents le portent, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Nombre de coureurs qui porteront le Maillot rouge

- **Explication** : pari sur le nombre de coureurs différents qui porteront le Maillot rouge pendant une course à étapes.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 3,5 coureurs différents porteront le Maillot rouge. Si 4 coureurs différents le portent, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Nombre de coureurs qui porteront le Maillot jaune

- **Explication** : pari sur le nombre de coureurs différents qui porteront le Maillot jaune pendant une course à étapes.
- **Exemple** : Plus de/Moins de 5,5 coureurs différents porteront le Maillot jaune. Si 6 coureurs différents le portent, le pari sur « Plus de » est gagnant.

Nombre d'étapes remportées

- **Explication** : pari sur le nombre d'étapes qu'un coureur/une équipe spécifique remportera.

- **Exemple** : l'Équipe X remporte 2 étapes. Si l'Équipe X remporte 2 étapes, votre pari est gagnant.

Termine sur le podium

- **Explication** : pari sur le fait qu'un coureur termine à l'une des trois premières positions (1e, 2e ou 3e).
- **Exemple** : Coureur B termine sur le podium. Si le Coureur B termine à la 1e, 2e ou 3e place, le pari est gagnant.

Meilleure grimpeuse

- **Explication** : pari sur le coureur qui remportera le classement de la meilleure grimpeuse.
- **Exemple** : Coureur C remporte le titre de la Meilleure grimpeuse. Si le Coureur C cumule le plus de points, le pari est gagnant.

Coureur - Remporte une étape

- **Explication** : pari sur le fait qu'un coureur spécifique remporte une étape individuelle dans une course.
- **Exemple** : Coureur D remporte une étape. Si le Coureur D remporte n'importe quelle étape de la course, le pari est gagnant.

Coureur - Remporte X+ étapes

- **Exemple** : pari sur le fait qu'un coureur spécifique remporte X+ étapes.
- **Exemple** : Coureur D remporte 2+ étapes. Si le Coureur D remporte 2 étapes ou plus pendant la course, le pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication** : pari sur le fait que deux coureurs spécifiques terminent dans le Top 2, dans l'ordre exact.
- **Exemple** : Coureur T termine 1e et Coureur U termine 2e. Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Équipe - Remporte une étape

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique ait un coureur qui remporte une étape individuelle d'une course.
- **Exemple :** Équipe X remporte une étape. Si un coureur de l'Équipe X remporte n'importe quelle étape, le pari est gagnant.

Équipe - Remporte X+ étapes

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique remporte X+ étapes.
- **Exemple :** Équipe D remporte 2+ étapes. Si l'Équipe D remporte 2 étapes ou plus pendant la course, le pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le fait qu'un coureur spécifique remporte la course ou la compétition.
- **Exemple :** Coureur H remporte le Tour de France. Si le Coureur H remporte le classement général, le pari est gagnant.

Course - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un coureur spécifique remporte la course ou la compétition.
- **Exemple :** Coureur J remporte le Paris-Roubaix. Si le Coureur J remporte la course, le pari est gagnant.

Étape - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un coureur spécifique remporte une étape spécifique dans une course.
- **Exemple :** Coureur K remporte l'Étape 5. Si le Coureur K remporte l'Étape 5, le pari est gagnant.

Termine dans le Top 10

- **Explication :** pari sur le fait qu'un coureur spécifique termine dans le Top 10 du classement général.
- **Exemple :** Coureur L termine dans le Top 10. Si le Coureur L termine dans le Top 10, le pari est gagnant.

Classement du Meilleur jeune

- **Explication** : pari sur le coureur qui remportera le classement du meilleur jeune.
- **Exemple** : Coureur M remporte le classement du meilleur jeune. Si le Coureur M arrive en tête de ce classement, le pari est gagnant.

10. Football

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Introduction

90 minutes de jeu

Sauf indication contraire, tous les paris sur le match sont basés sur le résultat à la fin des 90 minutes de temps réglementaire. Ces paris incluent le temps additionnel pour blessures et les arrêts de jeu, mais pas les prolongations, les tirs au but ou les buts en or. Sauf indication contraire, les paris sur un match qui s'achève avant la fin des 90 minutes de jeu sont annulés, à l'exception des paris dont l'issue est déjà déterminée avant la fin du match. Pour être valable, le pari doit être intégralement déterminé. Par exemple, les paris sur le premier joueur qui marque ou le moment du premier but sont valables si un but a été marqué avant la fin du match.

Les exceptions à cette règle concernent le Beach Soccer, pour lequel les types de pari sont spécifiquement réglés sur une durée de 36 minutes de jeu seulement et d'autres compétitions qui jouent des formats plus courts/non standards, pour lesquelles tous les types de pari sur le match excluent les tirs au but s'ils ont lieu (et incluent le mode balle de match si utilisé).

Pour les matchs classés comme « Espoirs », le terme « Espoirs » désigne les matchs de football disputés entre des équipes dont les joueurs sont âgés de moins de 23 ans.

Paris en direct sur les prolongations

Les paris sont réglés sur la base des statistiques officielles sur la période des prolongations.

Sauf indication contraire, si les prolongations débutent mais n'arrivent pas à leur terme, les paris sur les prolongations sont annulés, à l'exception des paris dont l'issue est déjà déterminée à la fin du match.

Matches reportés, avancés, abandonnés ou interrompus

À des fins de règlement, un match non joué ou reporté sera traité comme non-partant, à moins qu'il ne soit joué dans les 5 jours suivant l'heure du match initialement programmée. Dans ce cas, le pari est maintenu, sauf s'il est annulé d'un commun accord.

Si un match est joué avant la date ou l'heure du coup d'envoi programmé, tous les paris sont maintenus à condition que le pari soit placé au plus tard à l'heure du nouveau coup d'envoi.

Tout match abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu est annulé, à l'exception des paris dont le résultat a déjà été déterminé à l'abandon du match. Pour être valable, le pari doit être intégralement déterminé. Par exemple, les paris sur le premier joueur qui marque ou le moment du premier but sont valables si un but a été marqué avant l'abandon du match.

Si un match est interrompu, puis reprend (à partir du moment où il a été interrompu) et se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant l'heure du coup d'envoi programmé, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité (temps de jeu ramené à 00:00), cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Matches non joués comme programmés

En cas de changement de terrain sur lequel se jouera un match (autre que le terrain de l'équipe extérieure), les paris déjà placés seront maintenus, sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure sont inversées pour un match (ex : le match a lieu sur le terrain de l'équipe extérieure), les paris placés selon la liste initiale sont annulés.

Nous nous efforcerons d'identifier sur notre site Web tous les matchs joués sur un terrain neutre. Pour les matchs joués sur un terrain neutre (que cela soit indiqué sur notre site ou non), les paris sont maintenus, quelle que soit l'équipe à domicile.

Si un match officiel comporte des informations sur les équipes différentes de celles affichées sur notre site Web, les paris sont annulés. Un match officiel indique par exemple le nom de l'équipe, les remplaçants, le groupe d'âge (par exemple, moins de 21 ans) et le sexe (par exemple, Femmes).

Dans tous les autres cas, les paris sont maintenus, y compris lorsque nous mentionnons le nom d'une équipe sans indiquer le terme « XI » dans le nom.

Saison - Vainqueur - Handicap

Le règlement est déterminé une fois que les points de handicap sont ajoutés au total final des points de ligue de toutes les équipes. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent (la différence de buts n'est pas prise en compte). Si le programme de rencontres prévu n'est pas respecté, tous les paris sont annulés.

Types de pari combiné Nombre de buts (Résultat - Nombre de buts et Double Chance - Nombre de buts)

La sélection doit combiner le résultat correct du match (Résultat ou Double Chance) plus le nombre total de buts du match se situant dans la fourchette sélectionnée pour que le résultat « Oui » l'emporte, ou le résultat correct du match (Résultat ou Double Chance) plus le nombre total de buts du match se situant dans la fourchette sélectionnée pour que le résultat « Non » l'emporte.

Joueur qui marque en premier/dernier

Nous faisons tout notre possible pour établir les cotes du joueur qui marque en premier/dernier pour tous les participants possibles. Toutefois, les joueurs sur lesquels une cote n'est pas offerte initialement sont considérés comme gagnants s'ils marquent le premier/dernier but. Les paris sur les joueurs ne débutant pas le match sont annulés, à l'exception des compétitions utilisant une rotation des remplaçants, pour lesquelles les paris seront maintenus, que le joueur débute le match ou non.

Les demandes d'information ultérieures adressées aux organisations officielles ne sont pas prises en compte pour le règlement des paris.

Veuillez noter : Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement des paris.

Buteurs multiples/Marque 2 buts ou plus/Réalise un coup du chapeau

Les paris sur les joueurs (n'importe lequel des joueurs cotés sur un type de pari multijoueur) ne débutant pas le match sont annulés, à l'exception des compétitions utilisant une rotation des remplaçants, pour lesquelles les paris seront maintenus, que le joueur débute le match ou non.

Score exact

Pronostiquez le score à la fin du temps réglementaire. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

Combiné (score exact + buteur) - Joueur qui marque en premier/Score exact

Si un joueur entre sur le terrain après un but ou n'entre pas sur le terrain, ces paris sont réglés comme un pari simple sur le score exact, aux cotes correspondantes au moment du coup d'envoi du match. Si un match est abandonné après qu'un but a été marqué,

tous les paris feront l'objet d'un règlement en tant que paris simples sur le premier buteur aux cotes correspondantes au moment du coup d'envoi. Si le premier but du match est un but contre son camp, les paris sont réglés sur le prochain buteur et sur le score exact. Si tous les buts du match sont des buts contre son camp, tous les paris sont réglés comme des paris simples sur le score exact, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match.

Combiné (score exact + buteur) - Joueur qui marque en dernier/Score exact

Si un joueur n'entre pas sur le terrain, ces paris sont réglés comme un pari simple sur le score exact, aux cotes correspondantes au moment du coup d'envoi du match. Si un joueur entre sur le terrain alors que la partie score exact du pari ne peut plus être réalisée, ces paris sont réglés comme un pari simple sur le dernier buteur, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match. Si un match est abandonné, tous les paris sont réglés comme des paris simples sur le dernier buteur, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match. Si le dernier but du match est un but contre son camp, les paris sont réglés sur l'avant-dernier buteur et sur le score exact. Si tous les buts du match sont des buts contre son camp, tous les paris sont réglés comme des paris simples sur le score exact, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match.

Équipe - Premier/Dernier buteur

Les paris sur les joueurs qui ne participent pas au match sont annulés. Les paris dans lesquels la sélection entre en jeu après le premier but de l'équipe sont annulés, que le joueur sélectionné ait marqué ou non pendant le match. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

Paris en direct sur le prochain buteur

Nous faisons tout notre possible pour offrir des cotes pour tous les participants possibles. Toutefois, les joueurs non désignés initialement sont considérés comme gagnants s'ils marquent le prochain but. Les paris sur des joueurs qui ne participent pas au match sont annulés, tout comme les paris sur le premier buteur si le joueur sélectionné entre en jeu après le premier but. Tous les joueurs sur le terrain avant le prochain but sont considérés comme partants.

Si vous placez un pari sur un joueur après qu'il a quitté le terrain et qu'il ne revient pas sur le terrain, les paris sur ce joueur sont annulés pour ce type de pari.

Les demandes d'information ultérieures adressées aux organisations officielles ne sont pas prises en compte pour le règlement des paris.

Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

Joueur qui marque à tout moment

Les paris sur les joueurs ne débutant pas le match sont annulés, à l'exception des

compétitions utilisant une rotation des remplaçants, pour lesquelles les paris seront maintenus, que le joueur débute le match ou non.

Tout pari placé sur un match qui n'arrive pas à son terme est considéré comme non-partant.

Veuillez noter : Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement des paris.

Joueur marque Pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque au moins un but lors du match. Les paris sur les joueurs qui ne commencent pas le match seront annulés.

Moment du premier but

Si un match est abandonné après le premier but, tous les paris sont maintenus.

Si un match est abandonné avant le premier but, tous les paris acceptés sur les périodes terminées sont considérés comme des paris perdants et toute autre période qui incluait la période de l'abandon est annulée et considérée comme non-partante.

Événements sur une période de 10 minutes

Les événements doivent survenir entre les minutes 00:00 et 09:59 pour qu'ils soient pris en compte comme étant survenus dans les 10 premières minutes. La période de 10 minutes désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question est déjà déterminé.

Combiné - 1e mi-temps (Score exact à la 1e mi-temps et Joueur qui marque en premier)

Si un joueur entre sur le terrain après un but, s'il ne joue pas lors de la première mi-temps, ou si tous les buts de la première mi-temps sont des buts contre son camp, ces paris sont réglés comme un pari simple sur le score exact de la première mi-temps, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match.

Combiné à tout moment (Score exact et Joueur qui marque à tout moment)

Si un joueur n'entre pas sur le terrain pendant les 90 minutes de jeu ou si tous les buts marqués sont des buts contre son camp, les paris sont réglés comme des paris simples sur le score exact, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match.

Combiné (Équipe qui gagne et Joueur qui marque en premier)

Si un joueur entre sur le terrain après un but, s'il ne joue pas le match, ou si tous les buts sont des buts contre son camp, ces paris sont réglés comme un pari simple sur le résultat du match, aux cotes indiquées au moment du coup d'envoi du match.

Combiné (Moment du premier but et Joueur qui marque en premier)

Les joueurs doivent débiter pour que les paris soient pris en compte, sinon les paris qui impliquent ces joueurs sont annulés (indépendamment du moment du premier but). Si tous les buts marqués sont des buts contre son camp, tous les paris seront annulés.

Paris à handicap, y compris en direct (3 options)

Le règlement est effectué selon les cotes affichées, en fonction du score officiel du match, ajusté en fonction du handicap.

Résultat à la mi-temps, y compris en direct

Si le match est abandonné avant la mi-temps, tous les paris seront annulés.

1e mi-temps - Score exact

Si le match est abandonné avant la mi-temps, tous les paris seront annulés.

Mi-temps - Le plus de buts

Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

1e mi-temps - Buts

Les paris sont annulés si le match est abandonné avant la mi-temps, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Mi-temps - Équipe - Le plus de buts

Pronostiquez la mi-temps d'un match qui comptabilisera le plus de buts, pour une équipe donnée. Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

Résultat après 10/20/30/40... minutes en direct

Ce pari est réglé sur le résultat à un moment spécifique du match. Par exemple, le résultat après 10 minutes correspond au résultat du match après 10 minutes de jeu. En cas d'arrêt définitif avant 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Double-résultat - Mi-temps/Temps réglementaire

Si le match est abandonné, les paris sont annulés. Les prolongations et les tirs au but ne sont pas pris en compte.

Double résultat - Prolongations

Le règlement des paris se base sur la combinaison du Résultat après la 1e période des prolongations et du Résultat à la fin des prolongations. Les paris sont annulés si les prolongations n'ont pas lieu ou si le match est abandonné avant la fin des prolongations.

Match - Paris spéciaux

Sauf indication contraire, les paris spéciaux sur les joueurs sont annulés si le joueur n'entre pas sur le terrain.

Les paris sont réglés sur le résultat à la fin des 90 minutes de jeu. Sauf indication contraire, les prolongations, les buts en or ou les tirs au but ne sont pas pris en compte.

Lorsque plus d'un participant est mentionné dans un pari spécial et qu'il y a des non-partants, le pari porte sur le(s) participant(s) restant(s) si une cote est disponible.

Marque le but qui gagne le match pour son équipe : L'équipe du joueur doit gagner par un but d'écart et ce joueur doit marquer le dernier but.

Gagne les deux mi-temps : L'équipe doit marquer plus de buts que son adversaire dans les deux mi-temps du match.

Équipe qui gagne en revenant au score : L'équipe doit être menée à tout moment du match mais doit ensuite gagner le match dans les 90 minutes.

Équipe marque un pénalty : Tous les paris sont limités à 90 minutes de jeu. Si aucun pénalty n'est concédé, les paris sont réglés en tant que perdants.

En cas de faute lors d'un pénalty (lorsque l'arbitre pénalise le tireur pour une course ou un tir non autorisé(e)), le pénalty n'est pas compté comme marqué ou raté et n'est pas pris en compte dans le cadre de ce pari.

Double chance

Les options suivantes sont disponibles :

1 ou X - Si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul, les paris sur cette option sont gagnants.

X ou 2 - Si le résultat est un match nul ou une victoire de l'équipe extérieure, les paris sur cette option sont gagnants.

1 ou 2 - Si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe extérieure, les paris sur cette option sont gagnants.

À des fins de règlement, si un match est joué sur un terrain neutre, l'équipe citée en premier est considérée comme étant l'équipe à domicile.

Règles des paris

Les paris sur un match ou sur une qualification ne sont pas affectés si une équipe est par la suite disqualifiée ou réintégrée dans la compétition.

Le règlement des paris suivants se base sur les explications des différentes statistiques ci-dessous :

Tirs cadrés (y compris de la tête) (Match/Équipe)

Un tir cadré est défini comme étant toute tentative de but qui :

Est une tentative intentionnelle de marquer et qui est cadrée. Tous les buts marqués et les tirs cadrés arrêtés par le gardien sont inclus. Les tirs cadrés qui sont bloqués par un dernier défenseur, qui empêche le ballon d'entrer dans le but, sont également inclus.

Un tir frappant le cadre du but est classifié comme un tir non cadré, à moins que par la suite le ballon n'entre dans le but.

Tirs (y compris de la tête) (Match/Équipe)

Un tir est défini comme toute tentative de but intentionnelle qui : a) Entre dans le but. b) Serait entrée dans le but si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien ou par un joueur adverse agissant comme dernier défenseur. c) Se dirige vers le but mais est arrêtée par un défenseur alors que d'autres défenseurs ou un gardien se trouvent derrière lui. d) Serait passée au-dessus ou à côté du but si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien ou un joueur de champ. e) Frappe le cadre du but. f) Passe au-dessus ou à côté du but sans contact avec un autre joueur.

Passes décisives (Joueur sélectionné)

Le dernier contact avec le ballon par un coéquipier qui permet au joueur recevant la passe de marquer un but. Si la passe décisive est déviée par un joueur de l'équipe adverse, elle doit être considérée comme destinée au buteur, malgré la déviation. Aucune passe décisive n'est accordée pour les buts contre son camp, les buts marqués directement depuis un coup franc ou les buts marqués directement depuis un corner ou les pénaltys.

Nombre de buts

Si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé. Veuillez vous référer aux exemples suivants concernant le règlement des paris :

Prolongations en direct - Nombre de buts

Seuls les buts dans les prolongations sont pris en compte. Si le match est abandonné avant la fin des prolongations, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Nombre de buts - 2,5

Nombre de buts - Moins de 2,5 : les paris sont gagnants si 0, 1 ou 2 buts sont marqués dans le match. Si 3 buts ou plus sont marqués dans le match, votre pari est perdant.

Nombre de buts - Plus de 2,5 : les paris sont gagnants si 3 buts ou plus sont marqués dans le match. Si 0, 1 ou 2 buts sont marqués dans le match, votre pari est perdant.

Nombre de buts - En direct

Pour les paris en direct, tous les buts sont pris en compte, qu'ils aient été marqués avant ou après le pari.

Paris sur le tournoi

Si une série de rencontres spécifique (par ex : match aller-retour), de phases ou de tours (par ex : phase de groupes) ou une compétition ne va pas à son terme pour

quelque raison que ce soit, les paris placés après le dernier match terminé seront annulés.

Meilleur buteur

Les buts marqués dans les 90 minutes et les prolongations sont pris en compte. Les buts marqués lors des tirs au but ne sont pas pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent (plutôt que le joueur recevant le Soulier d'or, etc.) : en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. L'équipe mentionnée l'est uniquement à titre indicatif. Les paris sont maintenus si un joueur est transféré dans une autre équipe (autre que celle citée par le participant).

Ligue - Meilleur buteur

Les buts marqués dans les 90 minutes de jeu et les prolongations sont pris en compte. Les buts marqués lors des tirs au but ne sont pas pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent.

La ligue du joueur est la ligue du club avec lequel le joueur était sous contrat au début du tournoi, ou de son dernier club si son contrat a expiré.

Défi du Tournoi

Ces règles doivent être lues conjointement avec nos Conditions générales d'utilisation du jeu.

Introduction

Le Défi du Tournoi est un jeu gratuit et disponible tel qu'énoncé dans la section Défi du Tournoi.

Une seule participation est autorisée par personne. bet365 surveille l'utilisation de plusieurs comptes par la même personne ou par un groupe. Si bet365 a des motifs raisonnables de soupçonner qu'un ou plusieurs individus ont effectué des participations multiples, soit par leurs propres moyens, soit en collusion avec un groupe de personnes, toutes les participations de cet individu ou de ces individus seront considérées comme nulles et annulées.

Vous participez au Défi du Tournoi en pronostiquant correctement le résultat de chaque match au cours du tournoi (sur 90 minutes de jeu). Vous obtiendrez des points pour chaque pronostic correct. Le nombre de points sera déterminé selon les cotes du match. Les points s'additionneront et seront pris en compte pour le classement général et le classement de la journée.

Lorsque tous les matchs sont ouverts aux paris, vos choix peuvent être modifiés jusqu'au coup d'envoi du match.

Prix

Les cagnottes disponibles sont affichées dans la section Défi du Tournoi. Il y a un

classement pour le tournoi général et un classement par journée (jusqu'aux 8e de finale incluses). Le classement est déterminé par un système de points attribués en fonction des pronostics corrects. Une cagnotte partagée pourra être mise en place si le nombre de participants ex æquo pour une place spécifique au classement est supérieur au nombre de places disponibles dans la cagnotte pour cette place.

En cas de match reporté, les sélections initiales seront valables tant que le ou les matchs reportés sont joués à une autre date/heure dans le cadre du calendrier prévu, ce qui se traduirait par un tournoi terminé dans son intégralité.

Si, dans le cas de matchs abandonnés, l'organisation dirigeante officielle fournit un résultat officiel pour un ou plusieurs événements non arrivés à leur terme ou non joués et/ou des équipes qualifiées dans le cas d'événements non arrivés à leur terme ou non joués, alors ce résultat sera pris en compte dans le règlement des paris.

Si des matchs sont abandonnés et que le tournoi ne peut être mené à son terme, les sélections seront annulées.

Le résultat de chaque match sera déterminé par l'organisation dirigeante officielle du tournoi en question.

Les prix pour le jeu Défi du Tournoi seront crédités une fois que le résultat du dernier match concerné sera connu.

La valeur du prix affichée pour le jeu Défi du Tournoi est le maximum disponible sur la base d'un seul gagnant et sera réduite si la cagnotte est partagée. Si plusieurs participants pronostiquent tous les résultats correctement, le montant total du prix sera partagé équitablement entre tous les participants concernés.

Pour le paiement des prix importants, les gagnants peuvent être contactés directement par bet365.

Votre compte peut être soumis à des vérifications standards avant le retrait des gains d'un prix du jeu Défi du Tournoi.

Tout prix ne sera attribué qu'au titulaire nommé du compte.

Restrictions

La participation au Défi du Tournoi diffère du placement de paris standard et toutes les offres bet365 ne s'appliquent pas.

Pronostics sur la phase de groupe

Ces règles doivent être lues conjointement avec nos Conditions générales d'utilisation du jeu.

Introduction

Pronostics sur la phase de groupe est un jeu gratuit et disponible tel qu'énoncé dans la section Pronostics sur la phase de groupe.

Une seule participation est autorisée par personne. bet365 surveille l'utilisation de plusieurs comptes par la même personne ou par un groupe. Si bet365 a des motifs raisonnables de soupçonner qu'un ou plusieurs individus ont effectué des participations multiples, soit par leurs propres moyens, soit en collusion avec un groupe de personnes, toutes les participations de cet individu ou de ces individus seront considérées comme nulles et annulées.

Vous participez à Pronostics sur la phase de groupe en effectuant des sélections afin de pronostiquer correctement le classement final des groupes. Vous pouvez manuellement sélectionner vos pronostics ou utiliser l'option « Sélection automatique », qui remplira automatiquement vos pronostics.

La participation est disponible jusqu'au coup d'envoi du premier match de la compétition. Votre participation existante peut également être modifiée jusqu'à cette date.

Prix

La cagnotte disponible est affichée dans la section Pronostics sur la phase de groupe. Le Jackpot sera attribué au pronostic parfait et les 50 000 premiers au classement recevront des prix. Le montant du Jackpot est calculé sur la base du pronostic parfait d'un seul et unique participant. Si plusieurs participants parviennent à réaliser le pronostic parfait, une cagnotte correspondante à ce montant sera partagée entre les participants gagnants. Le classement est déterminé par un système de points en fonction des pronostics corrects. Une cagnotte partagée pourra être mise en place si le nombre de participants ex æquo pour une place spécifique au classement est supérieur au nombre de places disponibles dans la cagnotte pour cette place.

En cas de match reporté, les sélections initiales seront valables tant que le ou les matchs reportés sont joués à une autre date/heure dans le cadre du calendrier prévu, ce qui se traduirait par un tournoi terminé dans son intégralité.

Si, dans le cas de matchs abandonnés, l'organisation dirigeante officielle fournit un résultat officiel pour un ou plusieurs matchs non arrivés à leur terme ou non joués et/ou des équipes déjà qualifiées dans le cas de matchs non arrivés à leur terme ou non joués, alors ces éléments seront pris en compte dans le règlement des paris.

Si des matchs sont abandonnés et que le tournoi ne peut être mené à son terme, les sélections seront annulées.

Le résultat du classement final des groupes sera déterminé par l'organisation dirigeante officielle du tournoi en question.

Les prix pour le jeu Pronostics sur la phase de groupe seront déterminés une fois que le résultat du dernier match concerné sera connu.

La valeur du prix affichée pour le jeu Pronostics sur la phase de groupe est le maximum disponible sur la base d'un seul gagnant et sera réduite si la cagnotte est partagée. Si plusieurs participants pronostiquent tous les résultats correctement, le montant total du prix sera partagé équitablement entre tous les participants concernés.

Pour le paiement des prix importants, il se peut que bet365 contacte directement les gagnants.

Votre compte peut être soumis à des vérifications standards avant le retrait des gains d'un prix du jeu Pronostics sur la phase de groupe.

Tout prix ne sera attribué qu'au titulaire nommé du compte.

Restrictions

La participation aux Pronostics sur la phase de groupe diffère du placement de paris standard et les offres bet365 ne s'appliquent pas.

Paris anticipés

Si une série de rencontres spécifique (par ex : match aller-retour), de phases ou de tours (par ex : phase de groupes) ou une compétition ne va pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après le dernier match terminé seront annulés.

Paris sur la division

À des fins de règlement, pour les paris sur la division, la position finale des équipes à la fin du calendrier complet des rencontres détermine le classement (les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent si deux équipes ou plus sont à égalité dans le classement, selon le règlement officiel de la compétition), et il n'y aura pas de compensation pour les play-offs ou les demandes ultérieures par les ligues respectives. Les paris sont maintenus pour toute équipe qui ne termine pas tous ses matchs.

La seule exception à cette règle concerne les ligues sud-américaines, où une phase de play-offs est jouée pour déterminer le vainqueur de la ligue lorsque les équipes sont à égalité à la première place. Dans ce cas, nous considérerons que le vainqueur de la ligue est le vainqueur de la phase de play-offs suivante.

Pour les ligues qui ne terminent pas le programme de rencontres prévu, nous réglerons les paris en fonction du classement au moment où la ligue s'arrête si l'autorité compétente déclare que ces résultats sont maintenus.

Pour les ligues qui sont déclarées annulées par l'autorité compétente, tous les paris sont annulés, à l'exception de ceux qui ont déjà été déterminés.

Paris sur la relégation

Si une équipe est retirée de la ligue avant le début de la saison, tous les paris sur ce type de pari sont annulés et de nouveaux paris sur la relégation sont proposés.

Meilleur buteur

Seuls les buts marqués dans la division mentionnée sont pris en compte pour ce pari, quelle que soit l'équipe (dans cette division) par laquelle ils ont été marqués. L'équipe indiquée à côté du joueur est affichée à titre indicatif uniquement. Seuls les buts en ligue sont pris en compte, à l'exclusion des matchs de play-offs. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent.

Termine dans le Top X

Les paris sont réglés en fonction des classements finaux à la fin de la saison.

Saison - Paris spéciaux

Les paris sont réglés sur la position finale /le total des points dans la ligue. Les points des play-offs ne sont pas pris en compte, sauf si cela est mentionné dans le pari spécial individuel.

Joueur - Total de buts - Paris spéciaux - Les paris sont réglés en fonction du nombre de buts marqués dans la ligue concernée. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

Statistiques de Football

Équipe - Nombre de buts

Nombre de buts marqués par une équipe donnée. Dans les 90 minutes de jeu uniquement, les prolongations et les tirs au but ne sont pas pris en compte.

Joueur - Total de buts

Le joueur doit participer au tournoi pour que les paris soient maintenus. Les buts marqués dans les 90 minutes et les prolongations sont pris en compte. Les buts marqués lors des tirs au but ne sont pas pris en compte.

Équipe qui marque de la tête en premier

S'il n'y a pas de but de la tête, les mises sont remboursées.

Total de buts/Match - Nombre de buts/Total de buts (autres options) en direct/2e mi-temps - Nombre de buts

Si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Prolongations en direct - Nombre de buts

Les règles classiques du Nombre de buts en direct s'appliquent, mais seuls les buts en prolongation sont pris en compte.

Le score au début des prolongations est considéré comme étant 0-0.

Les deux équipes marquent

En cas d'abandon d'un match après que les deux équipes ont marqué, les paris « Oui » sont considérés comme gagnants et les paris « Non » comme perdants. Dans le cas contraire, si le match est reporté ou abandonné sans que les deux équipes aient marqué, tous les paris sont annulés.

1e/2e mi-temps - Les deux équipes marquent

Pronostiquez si les deux équipes vont marquer en 1e mi-temps et en 2e mi-temps du match. Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

1e/2e mi-temps - L'équipe à domicile/L'équipe extérieure marque

Pronostiquez si une équipe va marquer en 1e ou 2e mi-temps d'un match. Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé. À des fins de règlement, si un match est joué sur un terrain neutre, l'équipe citée en premier est considérée comme étant l'équipe à domicile.

Mi-temps - Résultat/Les deux équipes marquent

Pronostiquez le résultat de la 1e mi-temps d'un match ET si les deux équipes vont marquer lors de la 1e mi-temps. Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

Mi-temps - Résultat/Total de buts

Pronostiquez le résultat de la 1e mi-temps d'un match ET le nombre total de buts lors de la 1e mi-temps. Les paris sont annulés si le match est abandonné, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

Nombre de buts - Plus de/Moins de

Pronostiquez si moins de ou plus de 2,5 buts seront marqués dans un match. Si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Méthode du but

Coup franc - Le but doit être marqué directement sur le coup franc. Les tirs déviés sont pris en compte à condition que le but soit accordé au tireur du coup franc. Cela comprend également les buts marqués directement sur un corner.

Pénalty - Le but doit être marqué directement depuis l'endroit du pénalty, le tireur du pénalty étant désigné comme buteur.

Tête - Le dernier contact du buteur doit se faire avec la tête.

Équipe qui marque le 1e/2e/Prochain but

Les buts contre son camp comptent pour l'équipe à laquelle le but a été attribué.

Équipe qui marque en dernier

Si le match est abandonné, les paris sont annulés.

Paris sur la marge du vainqueur

Si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés.

1e mi-temps - Marge du vainqueur : Les paris sont annulés si le match est abandonné avant la mi-temps.

10 minutes - Marge du vainqueur : Les buts doivent être marqués dans la période spécifiée, par exemple entre 0:00 min et 09:59 min pour être inclus dans les 10 premières minutes. La période de 10 minutes doit être terminée pour que les paris soient maintenus.

Match/Équipe/Joueur - Statistiques

Toutes les statistiques sur le match et l'équipe sont réglées sur le résultat à la fin des 90 minutes de jeu. Si le match est abandonné avant les 90 minutes de jeu, tous les paris sont annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

À des fins de règlement, les types de pari sur les joueurs, y compris (mais sans s'y limiter) la liste ci-dessous, incluent les prolongations (si jouées) :

Avant-match

Premier buteur

Dernier buteur

Marque un but à tout moment

Équipe - Premier buteur

Équipe - Dernier buteur

Marque deux buts ou plus

Marque trois buts ou plus

Buteur - Face-à-face

Joueur - Passes décisives - Autres options

Marque ou réalise une passe décisive

Joueur - Réalise une passe décisive

En direct

Un des deux joueurs réalise une passe décisive

Un des deux joueurs marque

Un des deux joueurs marque en premier

Un des deux joueurs marque ou réalise une passe décisive

Dernier buteur

Prochain buteur

Équipe - Premier buteur

Équipe - Dernier buteur

Marque deux buts ou plus

Réalise un coup du chapeau

Marque un but à tout moment

Joueur - Passes décisives - Autres options

Joueur - Passes décisives

Joueur - Réalise une passe décisive

Marque ou réalise une passe décisive

Si un joueur sélectionné (n'importe lequel des joueurs cotés sur un type de pari multijoueur) ne débute pas le match, les paris sont annulés, à l'exception des compétitions utilisant une rotation des remplaçants pour lesquelles les paris seront maintenus que le joueur débute le match ou non.

Tirs cadrés (y compris de la tête) (Match/Équipe)

Un tir cadré est défini comme étant toute tentative de but qui :

Est une tentative intentionnelle de marquer et qui est cadrée. Tous les buts marqués et les tirs cadrés arrêtés par le gardien sont inclus. Les tirs cadrés qui sont bloqués par un dernier défenseur, qui empêche le ballon d'entrer dans le but, sont également inclus. Un tir frappant le cadre du but est classifié comme un tir non cadré, à moins que par la suite le ballon n'entre dans le but.

Tirs (y compris de la tête) (Match/Équipe)

Un tir est défini comme toute tentative de but intentionnelle qui : a) Entre dans le but. b) Serait entrée dans le but si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien ou par un joueur adverse agissant comme dernier défenseur. c) Se dirige vers le but mais est arrêtée par un défenseur alors que d'autres défenseurs ou un gardien se trouvent derrière lui. d) Serait passée au-dessus ou à côté du but si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien ou un joueur de champ. e) Frappe le cadre du but. f) Passe au-dessus ou à côté du but sans contact avec un autre joueur.

Passes décisives (Joueur sélectionné)

Le dernier contact avec le ballon par un coéquipier qui permet au joueur recevant la passe de marquer un but. Si la passe décisive est déviée par un joueur de l'équipe adverse, elle doit être considérée comme destinée au buteur, malgré la déviation. Aucune passe décisive n'est accordée pour les buts contre son camp, les buts marqués directement depuis un coup franc ou les buts marqués directement depuis un corner ou les pénaltys.

Types de pari :

Vainqueur pour la 1e fois

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe gagne une compétition pour la première fois de son histoire.
- **Exemple :** si vous pariez que l'Équipe A sera vainqueur d'une compétition pour la première fois et qu'elle gagne, votre pari est gagnant.

10 minutes - Buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués dans les 10 premières minutes d'un match.
- **Exemple :** Plus de/Moins de 1,5 but dans les 10 premières minutes. Si 2 buts sont marqués, « Plus de » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Les deux équipes marquent

- **Explication :** pronostiquez si les deux équipes marqueront dans une mi-temps spécifique du match.
- **Exemple :** si la 1e mi-temps se termine sur 1-1, votre pari sur « 1e mi-temps - Les deux équipes marquent » est gagnant.

Clean sheet

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique empêche l'opposant de marquer pendant le match.
- **Exemple :** si vous pariez que l'Équipe A maintiendra une Clean sheet (absence de buts encaissés) contre l'Équipe B et que l'Équipe B ne marque aucun but, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Double Chance/Nombre de buts

- **Explication :** Il s'agit d'un pari combiné. « Double chance » fait référence au fait qu'une équipe gagne ou termine sur un match nul. « Nombre de buts » fait référence au nombre total de buts marqués, sur une certaine plage, au cours d'un match. Le pari est gagnant si les deux conditions sont remplies.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le match ou Match nul ET le nombre total de buts est entre 2 et 3 ». Si l'Équipe A gagne 2-1, votre pari est gagnant.

Les deux premiers

- **Explication :** pari sur les équipes qui termineront première et deuxième dans un groupe spécifique ou sur l'ensemble du tournoi, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A terminera première et que l'Équipe B terminera deuxième dans un tournoi. Si l'Équipe A termine première et l'Équipe B deuxième, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs nommés réalise une passe décisive dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur X ou le Joueur Y réalisera une passe décisive. Si le Joueur X réalise une passe décisive, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs marque

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs nommés marquera un but à tout moment dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A ou le Joueur B marquera. Si le Joueur A marque, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs marque en premier

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs nommés marque le tout premier but du match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A ou le Joueur B marquera en premier. Si le Joueur A marque le premier but du match, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs marque ou réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs nommés marque un but ou réalise une passe décisive dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A ou le Joueur B marquera ou réalisera une passe décisive. Si le Joueur A marque un but ou réalise une passe décisive, votre pari est gagnant.

Prolongations - Les deux équipes marquent

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins un but durant les prolongations uniquement.
- **Exemple :** si les prolongations se terminent à 1-1, votre pari est gagnant. Si elles se terminent à 1-0, votre pari est perdant.

Prolongations - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact à la fin des prolongations uniquement.
- **Exemple :** si les prolongations se terminent à 2-1, un pari sur « Prolongations - Score exact - 2-1 » est gagnant. Le pari est perdant pour tout autre score pendant les prolongations.

Prolongations - Double chance

- **Explication :** pari offrant trois options sur le résultat des prolongations : Équipe A gagne ou Match nul, Équipe B gagne ou Match nul, Équipe A ou Équipe B gagne (ce qui signifie qu'il n'y a pas de possibilité de Match nul dans les prolongations).
- **Exemple :** si les prolongations se terminent à 1-1, les paris sur « Prolongations - Double chance - Équipe A gagne ou Match nul » ou « Prolongations - Double chance - Équipe B gagne ou Match nul » sont tous les deux gagnants.

Prolongations - Double résultat

- **Explication :** pari combiné sur le résultat à la fin de la première mi-temps des prolongations et sur le résultat de l'ensemble des prolongations.
- **Exemple :** si un match a un score de 1-1 après la première mi-temps des prolongations et se termine à 2-1 après les prolongations (l'Équipe A gagne la période des prolongations), un pari sur « Match nul/Équipe A gagne » est gagnant.

Prolongations - Nombre de buts

- **Explication** : pari sur le nombre total de buts marqués spécifiquement dans toutes les prolongations jouées dans le match.
- **Exemple** : si un match entre dans les prolongations et que 2 buts sont marqués, un pari sur « Prolongations - Plus de 1,5 but » est gagnant.

Prolongations - Mi-temps - Score exact

- **Explication** : pari sur le score exact à la fin de la première mi-temps des prolongations (c'est-à-dire après les 15 premières minutes de prolongations).
- **Exemple** : si les 15 premières minutes des prolongations se terminent à 0-0, un pari sur « Prolongations - Mi-temps - Score exact - 0-0 » est gagnant.

Prolongations - Résultat

- **Explication** : pari sur le vainqueur des prolongations uniquement, le match nul étant également une option.
- **Exemple** : si les prolongations se terminent à 1-0 pour l'Équipe A, un pari sur « Prolongations - Résultat - Équipe A » est gagnant. Un pari sur « Prolongations - Résultat - Match nul » est perdant.

Prolongations - Tirs

- **Explication** : pari sur le nombre total de tirs effectués par les deux équipes spécifiquement dans n'importe quelle mi-temps des prolongations jouée dans le match.
- **Exemple** : si un match entre dans les prolongations et qu'il y a 5 tirs au total, un pari sur « Prolongations - Plus de 4,5 tirs » est gagnant.

Prolongations - Tirs cadrés

- **Explication** : pari sur le nombre total de tirs cadrés effectués par les deux équipes spécifiquement dans n'importe quelle mi-temps des prolongations jouée dans le match.
- **Exemple** : si un match entre dans les prolongations et qu'il y a 3 tirs cadrés au total, un pari sur « Prolongations - Moins de 3,5 tirs cadrés » est gagnant.

Prolongations - Marque ou réalise une passe décisive

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un but ou réalise une passe décisive pendant les prolongations uniquement.
- **Exemple** : si le Joueur X marque un but dans les prolongations, un pari sur « Prolongations - Joueur X marque ou réalise une passe décisive » est gagnant. Si le Joueur X réalise une passe décisive dans les prolongations, le pari est gagnant également.

Prolongations - Mi-temps X - Buts

- **Explication** : pari sur le nombre total de buts marqués dans une mi-temps spécifique des prolongations (par exemple, dans la première mi-temps de 15 minutes ou la deuxième mi-temps de 15 minutes).
- **Exemple** : si la deuxième mi-temps des prolongations se termine sur 1-0, un pari sur « Prolongations - 2e mi-temps - Buts - Plus de 0,5 » est gagnant.

Prolongations - Mi-temps X - Résultat

- **Explication** : pari sur le résultat (Victoire, Défaite ou Match nul) d'une mi-temps spécifique des prolongations.
- **Exemple** : si la première mi-temps des prolongations se termine à 1-0 pour l'Équipe A, un pari sur « Prolongations - 1e mi-temps - Résultat - Équipe A » est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera à terme une compétition ou un tournoi.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Italie sera le vainqueur final de la compétition et qu'elle gagne, votre pari est gagnant.

Finalistes

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique qui atteint la finale d'une compétition ou d'un tournoi.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe A sera finaliste de la compétition et qu'elle atteint le match final, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Premier buteur

- **Explication** : pari sur le joueur (ou son remplaçant) qui marquera le premier but du match. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur A sera le Premier buteur et que lui ou son remplaçant marque le premier but, votre pari est gagnant.

Équipe - Premier buteur - Oui/Non

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marquera le premier but du match pour son équipe.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe - Premier buteur - Joueur A - Oui ». Si le Joueur A marque le premier but du match pour son équipe, votre pari est gagnant. Si un autre joueur marque le premier but pour son équipe, ou si le Joueur A marque un but qui n'est pas le premier, le pari est perdant.

Équipe qui marque en premier

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le premier but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe A marquera le premier but et qu'elle marque le premier but, votre pari est gagnant.

Résultat du match

- **Explication** : pari sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire (90 minutes et temps additionnel pour blessure). Cela inclut habituellement « Équipe à domicile - Victoire », « Match nul », « Équipe extérieure - Victoire ».
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe A remportera le match et qu'elle gagne 2-0, votre pari est gagnant.

Équipe avec la meilleure progression

- **Explication** : pari sur l'équipe qui avancera le plus loin dans une compétition à phase éliminatoire.
- **Exemple** : dans une compétition où l'Équipe A atteint les quarts de finale et l'Équipe B atteint les demi-finales, un pari sur l'Équipe B étant l'Équipe avec la meilleure progression est gagnant.

Vainqueur décidé dans les tirs au but

- **Explication :** pari sur le fait qu'un match spécifique se décide sur les tirs au but après que le score termine sur une égalité à la fin des prolongations.
- **Exemple :** si un match de coupe se termine 1-1 après les prolongations et se gagne aux tirs au but, un pari sur « Vainqueur décidé dans les tirs au but » est gagnant.

Vainqueur décidé dans les prolongations

- **Explication :** pari sur un match spécifique qui se décidera sur un but dans les prolongations, plutôt que dans le temps réglementaire ou aux tirs au but.
- **Exemple :** si un match de coupe se termine 0-0 après les 90 minutes de jeu et qu'un but est marqué dans les prolongations, faisant que le score à la fin des prolongations est de 1-0, un pari sur « Vainqueur décidé dans les prolongations » est gagnant.

But/Pas de but

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins un but dans le match (But) ou qu'au moins une équipe ne marque pas (Pas de but).
- **Exemple :** si vous pariez sur « But » et que le score est de 2-1, votre pari est gagnant. Si vous pariez sur « Pas de but » et que le score est de 1-0, votre pari est également gagnant.

Buteur - Face-à-face

- **Explication :** pari sur deux joueurs désignés. Le pari est gagnant si le joueur sélectionné marque et que l'autre ne marque pas, ou si le joueur sélectionné marque plus de buts que l'autre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A vs Joueur B - Joueur A ». Si le Joueur A marque et pas le Joueur B, votre pari est gagnant. Si les deux marquent, le joueur avec le plus de buts gagne. Si les deux marquent le même nombre de buts, il s'agit d'un Push (remboursé si nul).

Pari sur le groupe

- **Explication :** pari sur le résultat d'une phase de groupes spécifique dans un tournoi, tel que sur l'équipe qui gagnera dans le groupe ou se qualifiera dans celui-ci.
- **Exemple :** vous pariez sur « Groupe B - Vainqueur - Équipe A ». Si l'Équipe A gagne dans le Groupe B, votre pari est gagnant.

Groupe - Les deux premiers

- **Explication :** pari sur les deux équipes qui termineront dans le Top 2 du groupe, dans n'importe quel ordre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Groupe C - Les deux premiers - Équipe A et Équipe B ». Si l'Équipe A termine 1e et l'Équipe B 2e, ou l'Équipe B 1e et l'Équipe A 2e, votre pari est gagnant.

Groupe - Le premier et le deuxième

- **Explication :** pari sur les deux équipes qui termineront dans le Top 2 du groupe, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez sur « Groupe D - Le premier et le deuxième - Équipe A 1e, Équipe B 2e ». Si l'Équipe A termine 1e et l'Équipe B 2e, votre pari est gagnant.

Groupe - Qualification

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie lors de sa phase de groupe dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Groupe - Qualification - Oui ». Si l'Équipe A termine à une place de qualification dans le groupe, votre pari est gagnant.

Groupe - Top 2 - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine dans le Top 2 de son groupe.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe X - Groupe - Top 2 - Oui ». Si l'Équipe X termine 1e ou 2e de son groupe, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Résultat

- **Explication :** pari sur le résultat de la première mi-temps du match uniquement (« Équipe à domicile - Victoire », « Match nul », « Équipe extérieure - Victoire » dans la première mi-temps).
- **Exemple :** si vous pariez sur « Mi-temps - Résultat - Égalité » et que le score est de 1-1, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Résultat/Les deux équipes marquent

- **Explication :** il s'agit d'un pari combiné. Il s'agit de pronostiquer le résultat à la mi-temps ET le fait que les deux équipes marquent dans l'intégralité du match (spécifiquement pour les matchs impliquant des équipes italiennes, tel qu'indiqué).
- **Exemple :** vous pariez sur « Mi-temps - Résultat - Match nul/Les deux équipes marquent - Oui ». Si le score est de 0-0 à la mi-temps et que le score final est 1-1, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Résultat/Total de buts

- **Explication :** il s'agit d'un pari combiné. Il s'agit de pronostiquer le résultat à la mi-temps ET le nombre total de buts marqués dans l'intégralité du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Mi-temps - Résultat - Équipe à domicile/Total de buts : Plus de 2,5 ». Si le score est de 1-0 à la mi-temps et que le score final est de 2-1 (3 buts au total), votre pari est gagnant.

Mi-temps/Fin de match

- **Explication :** pari sur le résultat à la mi-temps ET le résultat à la fin du temps réglementaire. Les deux parties du pari doivent être correctes pour qu'il soit gagnant.
- **Exemple :** vous pariez sur « Mi-temps/Fin de match - Match nul/Équipe à domicile ». Si le score est de 0-0 à la mi-temps et que le score final est de 2-0 pour l'équipe à domicile, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Le plus de buts

- **Explication :** pari sur la mi-temps avec le plus de buts marqués. S'il y a le même nombre de buts dans chaque mi-temps, il s'agit d'un Push (remboursé si nul).

- **Exemple :** si la première mi-temps se termine à 1-0 et que la deuxième se termine à 2-1, il y a eu plus de buts dans la deuxième mi-temps donc le pari « Deuxième mi-temps - Le plus de buts » est gagnant.

Mi-temps/Match - Les deux équipes marquent

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent dans la période spécifiée.
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Les deux équipes marquent - Oui ». Si la première mi-temps se termine à 1-1, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact dans la période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Score exact - 1-0 ».. Si le score est de 1-0 à la mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Double chance

- **Explication :** pari sur le résultat de la période spécifiée (mi-temps ou match) : « Équipe à domicile », « Équipe extérieure » ou « Égalité ».
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Double chance - Équipe à domicile ou Égalité ». Si le score est de 1-0 à la mi-temps pour l'Équipe à domicile, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Nombre de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués, sur une certaine plage, dans la période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Nombre de buts - 1-2 buts ». Si la première mi-temps se termine à 1-1 (2 buts), votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur le résultat de la période spécifiée (mi-temps ou match) avec un handicap appliqué.

- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Handicap - Équipe à domicile - 1 ». Si le score est de 2-0 à la mi-temps pour l'Équipe à domicile (gagne de 2 donc avec un handicap de -1, elle gagne), votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Joueur marque (inclut les prolongations)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque dans la période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « 1e mi-temps - Joueur A marque ». Si Joueur A marque dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique (Équipe X) dans une période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Équipe X - Total de buts - Plus de 0,5 ». Si l'Équipe X marque 1 but dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués, sur une certaine plage, par une équipe spécifique (Équipe X) dans une période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Équipe X - Total de buts - 1- 2 ». Si l'Équipe X marque 1 but dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge de victoire d'une équipe spécifique (Équipe X) dans une période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple :** vous pariez sur « Première mi-temps - Équipe X - Marge du vainqueur - Gagne de 1 but ». Si le score est de 1-0 à la mi-temps pour l'Équipe X, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Total de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués dans une période spécifiée (mi-temps ou match).

- **Exemple** : vous pariez sur « Première mi-temps - Total de buts - Plus de 1,5 ». Si la première mi-temps se termine à 1-1 (2 buts), votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la marge de victoire de l'équipe gagnante dans une période spécifiée (mi-temps ou match).
- **Exemple** : vous pariez sur « Première mi-temps - Marge du vainqueur - Équipe à domicile gagne d'un but ». Si le score est de 1-0 à la mi-temps pour l'Équipe à domicile, votre pari est gagnant.

Dernier buteur

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le dernier but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur A sera le Dernier buteur et qu'il marque le dernier but du match, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Dernier buteur - Oui/Non

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant marque le dernier but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur A sera le Dernier buteur et que lui ou son remplaçant marque le dernier but du match, votre pari est gagnant.

Dernier tir au but - Réussi/Raté

- **Explication** : pari sur le fait que le dernier joueur à réaliser un tir pendant la séance de tirs au but le réussisse ou le rate.
- **Exemple** : si le dernier tir au but est raté, un pari sur « Dernier tir au but - Raté » est gagnant. Si le tir est réussi et que l'équipe gagne la séance de tirs au but, le pari sur « Dernier tir au but - Réussi » est gagnant.

Équipe qui marque en dernier

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le dernier but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe A marquera le dernier but et qu'elle marque le dernier but, votre pari est gagnant.

Phase de ligue - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui sera vainqueur dans un groupe de ligue ou remportera une phase de ligue dans une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Phase de ligue - Vainqueur - Équipe A ». Si l'Équipe A termine première de la ligue après la phase de ligue, votre pari est gagnant.

Match/Mi-temps - Tirs

- **Explication** : pari sur le nombre total de tirs réalisés par les deux équipes dans le match, ou dans la mi-temps spécifiée.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Match - Plus de 25,5 tirs » et qu'il y en a 28 au total, votre pari est gagnant.

Match/Mi-temps - Tirs cadrés

- **Explication** : pari sur le nombre total de tirs cadrés réalisés par les deux équipes dans le match, ou dans la mi-temps spécifiée.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Match - Moins de 8,5 tirs cadrés » et qu'il y en a 7 au total, votre pari est gagnant.

Méthode de qualification

- **Explication** : pari sur la façon dont une équipe se qualifiera pour le tour suivant d'une compétition à phases éliminatoires (par exemple, en gagnant dans le temps réglementaire, dans les prolongations ou aux tirs au but)
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A - Méthode de qualification - Remporte le match dans les prolongations » Si l'Équipe A remporte le match dans les prolongations, votre pari est gagnant.

Méthode de victoire

- **Explication** : pari sur la façon dont une équipe remportera un match ou une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A - Méthode de victoire - Remporte le match dans les prolongations ». Si l'Équipe A remporte le match dans les prolongations, votre pari est gagnant.

Buts supplémentaires

- **Explication** : pari sur le nombre de buts supplémentaires qui seront marqués dans le match à partir du moment où le pari a été placé.
- **Exemple** : le score est de 1-1 et vous pariez sur « 1+ but supplémentaire ». Si le match se termine sur un score de 1-1, le pari est perdant. Le pari est gagnant si le match se termine sur tout autre score.

Le plus de passes décisives

- **Explication** : pari sur le joueur qui réalisera le plus de passes décisives dans un match ou une compétition.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A réalisera le plus de passes décisives pendant la Coupe du monde. Si le Joueur A a le plus grand nombre total de passes décisives à la fin de la compétition, votre pari est gagnant.

Prochain but

- **Explication** : pari sur l'issue du prochain but marqué dans le match (par exemple, quelle équipe le marquera ou est-ce qu'un but sera marqué ?)
- **Exemple** : vous pariez sur « Prochain but - Équipe à domicile ». Si l'Équipe à domicile marque le prochain but, votre pari est gagnant.

Prochain buteur

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le prochain but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur A marquera le prochain but et qu'il marque le but suivant par rapport au score du moment, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Prochain buteur

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant marque le prochain but du match.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur A marquera le prochain but et que lui ou son remplaçant marque le but suivant par rapport au score du moment, votre pari est gagnant.

Ne sera pas relégué

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique évitera la relégation de sa ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Ne sera pas relégué ». Si l'Équipe A se maintient, votre pari est gagnant.

Tirs au but réussis - Plus de/Moins de

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre de tirs réussis par les deux équipes combinées pendant les tirs au but soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** si les tirs au but se terminent avec 7 tirs réussis, un pari sur « Tirs au but réussis - Plus de 6,5 » est gagnant.

La séance de tirs au but se termine par la mort subite

- **Explication :** pari sur le fait que la séance de tirs au but en arrive à l'étape de la mort subite, lorsque les tirs sont réalisés 1 par 1 après les 5 tirs initiaux, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
- **Exemple :** si après les 5 tirs initiaux des tirs au but, les deux équipes sont à égalité et passent à l'étape de la mort subite, un pari sur « La séance de tirs au but se termine par la mort subite » est gagnant.

Paliers - Joueur - Passe décisives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique effectue un certain nombre de passes décisives dans un certain laps de temps ou pendant le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Paliers - Joueur A - Passes décisives - 2+ passes décisives ». Si le Joueur A réalise 2 passes décisives ou plus dans le match, votre pari est gagnant.

Joueur - Passes décisives

- **Explication :** pari sur le nombre total de passes décisives réalisées par un joueur spécifique lors d'un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Passes décisives - Plus de 0,5 ». Si le Joueur A réalise au moins une passe décisive, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Passes décisives

- **Explication :** pari sur le nombre total de passes décisives réalisées par un joueur spécifique ou son remplaçant dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Passes décisives - Plus de 0,5 ». Si le Joueur A ou son remplaçant réalise au moins une passe décisive, votre pari est gagnant.

Paliers - Joueur - Buts

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un certain nombre de buts dans un certain laps de temps ou pendant le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Paliers - Joueur A - Buts - 2+ buts ». Si le Joueur A marque 2 buts ou plus dans le match, votre pari est gagnant.

Joueur réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise au moins une passe décisive dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A réalise une passe décisive ». Si le Joueur A réalise une passe décisive, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant réalise une passe décisive.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A/Remplaçant réalise une passe décisive - Oui ». Si le Joueur A réalise une passe décisive, votre pari est gagnant. Si son remplaçant réalise une passe décisive, votre pari est également gagnant.

Joueur - Marque un coup du chapeau - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque trois buts ou plus (un coup du chapeau) dans le match.
- **Exemple :** Vous pariez sur « Joueur A - Marque un coup du chapeau - Oui ». Si le Joueur A marque 3 buts, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Marque un coup du chapeau - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant marque un coup du chapeau.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A/Remplaçant - Marque un coup du chapeau - Oui ». Si le Joueur A marque un coup du chapeau, votre pari est gagnant. Si son remplaçant marque un coup du chapeau, votre pari est également gagnant.

Joueur marque X buts ou plus (Oui/Non)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un certain nombre de buts (X) ou plus dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A marque 2 buts ou plus - Oui ». Si le Joueur A marque 2 buts, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Marque X+ buts - Oui/Non

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant marque un certain nombre de buts (X) ou plus dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A marque 2 buts ou plus - Oui ». Si le Joueur A ou son remplaçant marque 2 buts, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Marque (90 minutes)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant marque un but dans les 90 minutes de temps réglementaire.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A/Remplaçant - Marque (90 minutes) - Oui ». Si le Joueur A ou son remplaçant marque dans le match, votre pari est gagnant.

Joueur - Total de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par un joueur spécifique dans un match ou tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Joueur - Total de buts - Plus de 1,5 ». Si le Joueur A marque 2 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Vainqueur régional

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un tournoi ou d'une ligue régional(e) spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « Amérique du Sud - Vainqueur - Brésil ». Si le Brésil remporte la compétition d'Amérique du Sud concernée, votre pari est gagnant.

Équipes reléguées

- **Explication :** pari sur les équipes qui seront reléguées d'une ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipes reléguées - Équipe A, Équipe B, Équipe C ». Si les trois équipes sont reléguées, votre pari est gagnant.

Résultat/Les deux équipes marquent

- **Explication :** pari combiné sur le résultat final du match (Équipe à domicile, Match nul, Équipe extérieure) ET sur le fait que les deux équipes marquent dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Résultat/Les deux équipes marquent - Équipe à domicile/Oui ». Si l'Équipe à domicile remporte le match et que les deux équipes marquent (par exemple, 2-1), votre pari est gagnant.

Résultat/Nombre de buts

- **Explication :** pari combiné sur le résultat final du match ET sur le nombre total de buts marqués, sur une certaine plage, au cours du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Résultat/Nombre de buts - Match nul/2-3 buts ». Si le match se termine sur un match nul avec un total de 2 ou 3 buts (par exemple 1-1), votre pari est gagnant.

Résultat/Total de buts

- **Explication :** pari combiné sur le résultat final du match ET sur le nombre total de buts marqués au cours du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Résultat/Total de buts - Équipe extérieure - Plus de 2,5 buts ». Si l'Équipe extérieure gagne et qu'il y a 3 buts ou plus dans le match (par exemple 1-2), votre pari est gagnant.

Marque d'en dehors de la surface de réparation

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque d'en dehors de la surface de réparation pendant le match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur W - Marque d'en dehors de la surface de réparation ». Si le Joueur W marque de cette manière, votre pari est gagnant.

Marque de la tête

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un but de la tête pendant le match.
- **Exemple :** si le Joueur X marque un but de la tête, un pari sur « Joueur X - Marque de la tête » est gagnant.

Saison - Vainqueur - Handicap

- **Explication :** pari sur le vainqueur de la ligue ou de la compétition, avec un handicap appliqué à sa position finale dans la ligue ou à son total de points. Le règlement est déterminé une fois que les points de handicap sont ajoutés au total final des points de ligue de toutes les équipes.
- **Exemple :** vous pariez sur « Saison - Vainqueur - Handicap - Équipe X - -5 points ». Si l'Équipe X gagne la ligue et est toujours en avance sur le 2e avec -5 points de handicap appliqué, votre pari est gagnant.

Saison - Face-à-face

- **Explication :** pari comparant deux équipes tout au long de la saison. L'équipe qui finit plus haut dans le tableau de classement de la ligue gagne le pari.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe Y finira plus haut que l'Équipe Z en fin de saison ». Si l'Équipe Y finit devant l'Équipe Z dans le classement de la ligue, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact de la séance de tirs au but.
- **Exemple :** si l'Équipe A gagne les tirs au but 4-3, un pari sur « Tirs au but - Score exact - 4-3 » est gagnant.

Équipe - Premier buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le premier but du match pour une équipe spécifique. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

- **Exemple :** vous pariez sur « Manchester United - Équipe - Premier buteur - Joueur A ». Si le Joueur A marque le premier but du match pour Manchester United, votre pari est gagnant.

Équipe - Meilleur classement

- **Explication :** pari comparant deux équipes dans une même ligue ou compétition. Le pari est gagnant s'il est placé sur l'équipe qui termine le plus haut dans le classement, à la fin de la saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Chelsea termine plus haut que Tottenham ». Si Chelsea termine devant Tottenham dans le classement de la ligue, votre pari est gagnant.

Équipe - Tirs au but réussis

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique réussisse plus de ou moins de tirs qu'un nombre spécifique lors de la séance de tirs au but.
- **Exemple :** si l'Équipe A réussit 3 tirs lors des tirs au but, un pari sur « Équipe A - Tirs au but réussis - Plus de 2,5 » est gagnant.

Équipe - Le plus de tirs

- **Explication :** pari sur l'équipe qui aura le plus de tirs (cadrés ou non) au total pendant le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A réalisera le plus de tirs ». Si l'Équipe A réalise plus de tirs que l'Équipe B, le pari est gagnant.

Équipe - Le plus de tirs cadrés

- **Explication :** pari sur l'équipe qui aura le plus de tirs cadrés pendant le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B réalisera le plus de tirs cadrés ». Si l'Équipe B réalise plus de tirs cadrés que l'Équipe A, le pari est gagnant.

Équipe qui réalise le dernier tir au but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui réalisera le dernier tir au but qui finalisera les tirs au but.

- **Exemple :** si l'Équipe B réalise le dernier tir au but (peu importe qu'il soit réussi ou raté), un pari sur « Équipe qui réalise le dernier tir au but - Équipe B » est gagnant.

Équipe X - 10 minutes - Buts

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de buts de l'équipe extérieure dans les 10 premières minutes soit au-dessus de, en-dessous de ou exactement un nombre précis, avec des options diverses.
- **Exemple :** Équipe extérieure - 10 minutes - Buts - 3 options - Autres options - Plus de 0,5 ». Si l'équipe extérieure marque 1 but ou plus dans les 10 premières minutes, le pari est gagnant.

Équipe X - Prolongations - Tirs

- **Explication :** pari sur le nombre total de tirs réalisés par une équipe spécifique (Équipe X) dans toutes les prolongations jouées dans le match.
- **Exemple :** si un match entre dans les prolongations et que l'Équipe X réalise 3 tirs, un pari sur « Équipe X - Prolongations - Tirs - Plus de 2,5 » sera réglé comme gagnant.

Équipe X - Prolongations - Tirs cadrés

- **Explication :** pari sur le nombre total de tirs cadrés réalisés par une équipe spécifique (Équipe X) dans toutes les prolongations jouées dans le match.
- **Exemple :** si un match entre dans les prolongations et que l'Équipe X réalise 2 tirs cadrés, un pari sur « Équipe X - Prolongations - Tirs cadrés - Moins de 2,5 » sera réglé comme gagnant.

Équipe X - Tir (Tirs au but)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique d'une équipe spécifique réussisse ou rate son tir pendant la séance de tirs au but.
- **Exemple :** si le Joueur X de l'Équipe A réussit son tir lors des tirs au but, un pari sur « Équipe A - Joueur X - Tir (Tirs au but) - Réussi » est gagnant. S'il rate son tir, le pari « Équipe A - Joueur X - Tir (Tirs au but) - Raté » est gagnant.

Match/Mi-temps - Équipe X - Tirs

- **Explication :** pari sur le nombre total de tirs réalisés par une équipe spécifique (Équipe X) dans le match, ou dans la mi-temps spécifiée.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe Y - Tirs - Plus de 15,5 » et que l'Équipe Y réalise 17 tirs, votre pari sera réglé comme gagnant.

Match/Mi-temps - Équipe X - Tirs cadrés

- **Explication :** pari sur le nombre total de tirs cadrés réalisés par une équipe spécifique (Équipe X) dans le match, ou dans la mi-temps spécifiée.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe Z - Tirs cadrés - Moins de 5,5 » et que l'Équipe Z réalise 4 tirs cadrés, votre pari sera réglé comme gagnant.

Équipe X - Moment du prochain but

- **Explication :** pari sur la période exacte à laquelle une équipe spécifique (Équipe X) marquera son prochain but.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Prochain but avant 10:00 ». Si l'Équipe A marque son prochain but avant 10:00, votre pari est gagnant.

Équipe X - Marque dans les deux mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe marque dans les deux mi-temps du match (1e et 2e).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Marque dans les deux mi-temps ». Si l'Équipe A marque 1 but ou plus dans chaque mi-temps, le pari est gagnant.

Moment du prochain but

- **Explication :** pari sur la période exacte pendant laquelle le prochain but du match sera marqué.
- **Exemple :** vous pariez sur « Prochain but - 1-10 minutes ». Si le prochain but est marqué entre la 1e et la 10e minute, votre pari est gagnant.

Sera promu

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique soit promue vers une ligue supérieure en fin de saison.

- **Exemple :** vous pariez sur « Leeds United - Sera promu - Oui ». Si Leeds United est promue, votre pari est gagnant.

Sera relégué

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique soit reléguée de sa ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Burnley - Sera relégué - Oui ». Si Burnley est relégué, votre pari est gagnant.

Termine dans la moitié supérieure du classement

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine dans la moitié supérieure du classement de la ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Aston Villa - Termine dans la moitié supérieure du classement - Oui ». Si Aston Villa termine dans la moitié supérieure du classement de la ligue, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top X

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine dans le Top X du classement de la ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « West Ham - Termine dans le Top 6 - Oui ». Si West Ham termine dans le Top 6, votre pari est gagnant.

Termine à la X place

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine à une place spécifique dans le classement de la ligue en fin de saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Everton - Termine 12e ». Si Everton termine à la 12e place exactement, votre pari est gagnant.

Phase de ligue - Termine à la X place

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine à une place spécifique dans son groupe ou sa phase de ligue d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C - Termine à la 1e place lors de la phase de ligue ». Si l'Équipe C termine à la 1e place de son groupe, votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication** : pari sur la victoire finale d'une équipe dans un tournoi ou une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Liverpool - Remporte le trophée ». Si Liverpool remporte la compétition, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour le prochain tour d'une compétition à phases éliminatoires.
- **Exemple** : vous pariez sur « AC Milan - Se qualifie ». Si l'AC Milan avance vers le prochain tour, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale de la Conférence

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique atteigne la phase des demi-finales d'une conférence ou compétition particulière.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe D - Atteint la demi-finale de Conférence ». Si l'Équipe D atteint les demi-finales, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique atteigne la finale d'une compétition ou d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « France - Atteint la finale ». Si la France atteint la finale, votre pari est gagnant.

Atteint les quarts de finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique atteigne la phase des quarts de finale dans une compétition à phases éliminatoires.
- **Exemple** : vous pariez sur « Espagne - Atteint les quarts de finale ». Si l'Espagne atteint les quarts de finale, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique atteigne la phase des demi-finales dans une compétition à phases éliminatoires.
- **Exemple :** vous pariez sur « Angleterre - Atteint les demi-finales ». Si l'Angleterre atteint les demi-finales, votre pari est gagnant.

Marque un pénalty

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur ou une équipe spécifique marque un pénalty pendant le match (cela inclut les pénaltys tirés dans le temps réglementaire, dans les prolongations ou dans la séance des tirs au but).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur W - Marque un pénalty ». Si le Joueur W marque un pénalty, votre pari est gagnant.

Joueur/Remplaçant - Marque ou réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique ou son remplaçant direct marque un but ou réalise une passe décisive.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur X/Remplaçant - Marque ou réalise une passe décisive - Oui ». Si le Joueur X ou son remplaçant direct marque, votre pari est gagnant.

Marque ou réalise une passe décisive

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un but ou réalise une passe décisive dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur Y - Marque ou réalise une passe décisive - Oui ». Si le Joueur Y marque un but ou réalise une passe décisive, votre pari est gagnant.

Marque X buts ou plus

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe ou qu'un joueur spécifique marque un nombre spécifique de buts (X) ou plus dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A - Marque 3 buts ou plus ». Si le Joueur A marque 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Gagne les deux mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique gagne la première et la deuxième mi-temps dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe à domicile - Gagne les deux mi-temps ». Si l'Équipe à domicile gagne les deux mi-temps du match, votre pari est gagnant.

Gagne une mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique gagne la première ou la deuxième mi-temps du match (ou les deux).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe extérieure - Gagne une mi-temps ». Si l'Équipe extérieure gagne la première mi-temps ou la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur la victoire finale d'une équipe dans un tournoi ou une compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Manchester City - Vainqueur final ». Si Manchester City remporte la Premier League, votre pari est gagnant.

Gagne les tirs au but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui gagnera la séance de tirs au but si le match en arrive à ce stade (généralement après les prolongations dans les compétitions à phases éliminatoires).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C gagne les tirs au but ». Si l'Équipe C gagne les tirs au but, le pari est gagnant.

Gagne sans encaisser de buts

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique gagne un match sans encaisser de buts.
- **Exemple :** vous pariez sur « Liverpool - Gagne sans encaisser de buts ». Si Liverpool remporte le match 2-0, votre pari est gagnant. Si l'équipe remporte le match 2-1, votre pari est perdant.

Meilleur buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de buts dans un match, un tournoi ou dans une ligue spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Cristiano Ronaldo - Meilleur buteur » dans un tournoi. Si Ronaldo marque plus de buts que n'importe quel autre joueur dans ce tournoi, votre pari est gagnant.

Ligue - Meilleur buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de buts dans une ligue spécifique au cours de la saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Harry Kane - Meilleur buteur de la ligue ». Si Kane marque plus de buts que n'importe quel autre joueur en Premier League, votre pari est gagnant.

Total de buts/Les deux équipes marquent

- **Explication :** il s'agit d'un pari combiné sur le nombre total de buts marqués dans le match ET sur le fait que les deux équipes marquent.
- **Exemple :** vous pariez sur « Total de buts/Les deux équipes marquent - Plus de 2,5/Oui ». S'il y a 3 buts ou plus dans le match et que les deux équipes marquent (par exemple, 2-1 ou 3-1), votre pari est gagnant.

Journée - Total de buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués sur l'ensemble des matchs spécifiés ayant lieu sur une journée spécifique (plus de/moins de).
- **Exemple :** Total de buts marqués samedi - Plus de 25,5. Si la somme des buts de tous les matchs du samedi est de 26 ou plus, le pari est gagnant.

Total de tirs au but réalisés

- **Explication :** pari sur le nombre total de tirs réalisés par les deux équipes combinées pendant les tirs au but.
- **Exemple :** si les tirs au but se terminent après le 7e tir (avec par exemple un score de 4-3), un pari sur « Total de tirs au but réalisés - Plus de 6,5 » est gagnant.

Tournoi - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués ou d'événements en particulier (par exemple, nombre de pénaltys accordés) dans l'intégralité d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Coupe du monde - Tournoi - Totaux - Plus de 150 buts ». Si le nombre total de buts marqués lors de la Coupe du monde est de 151 ou plus, votre pari est gagnant.

Trio ordre

- **Explication :** pari sur les équipes terminant 1e, 2e et 3e, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** - Équipe A 1e, Équipe B 2e, Équipe C 3e. Si cela se produit dans cet ordre, le pari est gagnant.

Vainqueur et Meilleur buteur

- **Explication :** il s'agit d'un pari combiné sur l'équipe qui gagnera le tournoi ET le joueur qui sera le meilleur buteur du tournoi. Les deux sélections doivent être correctes.
- **Exemple :** vous pariez sur « Vainqueur - France/Meilleur buteur - Joueur A ». Si la France gagne le tournoi et le Joueur A est le meilleur buteur, votre pari est gagnant.

11. Football américain

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

NFL et NCAA College Football inclus

Les matchs abandonnés ou reportés sont annulés à moins qu'ils ne soient reprogrammés et joués dans le même calendrier hebdomadaire de la NFL (jeudi - mercredi, heure locale du stade), sauf pour les paris qui ont déjà été déterminés au moment de l'abandon ou du report.

Matchs hypothétiques : matchs de play-offs potentiels qui peuvent être proposés à l'avance d'un calendrier confirmé. Si le match annoncé n'est pas joué, tous les paris seront annulés.

Matches anticipés : matchs de saison régulière qui peuvent être proposés à l'avance du calendrier habituel. Les règles de règlement standards s'appliqueront. Le match en question doit commencer à la date programmée ou être reporté et joué au cours du calendrier hebdomadaire de la NFL (jeudi - mercredi, heure locale du stade) pour que les paris soient maintenus.

Si un match est interrompu, puis reprend (à partir du moment où il a été interrompu) et se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

En cas de changement de lieu d'un match, les paris déjà placés seront maintenus, sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et à l'extérieur d'un match sont inversées, les paris placés selon l'ordre initial seront annulés. Pour les matchs programmés pour être joués sur un terrain neutre, les paris seront maintenus quelle que soit la façon dont nous énonçons l'ordre de la rencontre.

Sauf indication contraire ci-dessous, dans les types de pari à 2 options, les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. Les mises sur les paris simples sont remboursées, tandis que pour les paris multiples ou combinés, la sélection est considérée comme non-partante.

Sauf indication contraire, si un match n'atteint pas les 55 minutes de jeu, les paris seront annulés, à moins que le résultat spécifique du type de pari ne soit déjà déterminé. Tous les types de paris sur les matchs de la NFL et les paris alternatifs d'avant-match seront réglés en fonction des statistiques de match disponibles sur www.NFL.com et publiées le jour du match. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Sauf indication contraire, les paris anticipés (cotes principales incluant les paris sur la deuxième mi-temps et le quatrième quart-temps) INCLUENT les prolongations. Tous les paris sur des matchs de la NFL et les paris anticipés alternatifs sont réglés sur la base des statistiques de match publiées sur le site www.NFL.com le jour du match. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Pour les paris anticipés alternatifs, le match doit être terminé pour que les paris soient pris en compte, sauf si le règlement des paris est déjà déterminé.

Marqueur de Touchdown/Joueur/Équipe/Paris alternatifs sur le match/ Performance : les paris sont maintenus si le joueur (tous les joueurs cotés dans un type de pari multijoueur) participe à au moins une action d'équipe offensive, défensive ou spéciale. Cependant, les paris Points par coup de pied/Punt le plus long sont maintenus si un joueur est actif/préparé (conformément au NFL Game Book).

Les face-à-face des joueurs sont valables si les deux joueurs participent à au moins une action d'équipe offensive, défensive ou spéciale. Les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. En ce qui concerne les paris en direct sur la Performance du joueur, si après avoir placé un pari, le joueur sélectionné n'est pas sur le terrain pour une action d'équipe offensive, défensive ou spéciale de plus (ou n'est pas « préparé » s'il s'agit d'un Kicker), les paris sont annulés. Les types de pari seront réglés en fonction des statistiques du match publiées sur le site officiel de la compétition le jour du match. Pour le type de pari « Joueur effectue un Sack défensif », si un joueur enregistre une statistique de Sack défensif de 0,5 ou plus, alors le résultat du type de pari sera réglé en tant que « Oui ». Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement. À des fins de règlement, pour les types de pari sur les Plaquages, Assistances et Phases défensives, seules sont prises en compte les actions défensives (toutes les actions d'équipe spéciale ne sont pas prises en compte).

Premier marqueur de Touchdown/Dernier marqueur de Touchdown/Marqueurs de multiples Touchdowns et Marqueur de Touchdown à tout moment (Quart-temps/Mi-temps/Match/Équipe) : pronostiquez le nom du marqueur du premier, du dernier, de multiples ou d'un Touchdown à n'importe quel moment du match, ou si aucun Touchdown ne sera marqué. Nous faisons tout notre possible pour établir les cotes du Premier/Dernier marqueur de Touchdown pour tous les participants possibles. Toutefois, les joueurs sur lesquels une cote n'est pas offerte initialement sont considérés comme gagnants s'ils marquent le premier/dernier Touchdown. Les joueurs qui ont officiellement réussi un Touchdown à la passe ne sont pas pris en compte pour le règlement. « Équipe défensive/Équipes spéciales » sera listé comme participant. Si un tel Touchdown est marqué, alors nous réglerons ce participant et le joueur sélectionné (s'il est coté) comme gagnants.

Combiné (score exact + marqueur de Touchdown) : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du Premier marqueur de Touchdown.

Combiné (score exact + marqueur de Touchdown) à tout moment : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du Marqueur de Touchdown à tout moment.

Combiné (vainqueur + marqueur de Touchdown) : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du Premier marqueur de Touchdown.

Équipe - Combiné (vainqueur + marqueur de Touchdown) : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du type de pari Première équipe à marquer.

Mi-temps - Combiné (score exact + marqueur de Touchdown) à tout moment : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu dans la première mi-temps, après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du Premier marqueur de Touchdown.

Mi-temps - Combiné (vainqueur + marqueur de Touchdown) à tout moment : si aucun Touchdown n'est marqué lors du match, tous les paris sont considérés comme perdants. Si un match est abandonné alors qu'il reste plus de 5 minutes de temps de jeu prévu dans la première mi-temps, après un Touchdown, tous les paris sont réglés en tant que paris simples sur le joueur concerné, selon la cote correspondante du Premier marqueur de Touchdown.

En cas d'absence de point marqué (via la méthode spécifiée), les paris sont annulés.

Les paris alternatifs d'avant-match EXCLUENT les prolongations.

Pour les types de pari suivants, le match doit être terminé pour que les paris soient pris en compte.

Double résultat : pronostiquez le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire. Le match doit être joué dans son intégralité pour que les paris soient maintenus.

1e quart-temps/Match - Résultat : pronostiquez le résultat à la fin du 1e quart-temps et à la fin du temps réglementaire. Le match doit être joué dans son intégralité pour que les paris soient maintenus.

Sauf indication contraire, les paris en direct sur le match, la mi-temps et le quart-temps INCLUENT les prolongations.

À des fins de règlement

Paris sur une mi-temps (sauf indication contraire, la deuxième mi-temps inclut les points marqués pendant les prolongations si elles ont lieu).

Paris sur un quart-temps (sauf indication contraire, le quatrième quart-temps inclut les points marqués pendant les prolongations si elles ont lieu).

Double résultat : n'inclut pas les prolongations si elles ont lieu.

Pour les types de paris sur la Prochaine équipe à marquer et sur la Prochaine action qui permet de marquer, en cas d'absence de point marqué (spécifique à l'ordre des points mentionnés), l'option Aucun point marqué est considérée comme gagnante.

Paris alternatifs sur la saison

Tous les paris alternatifs sur la saison se basent uniquement sur les matchs de la saison régulière. Pour tous les types de paris sur le Joueur, les statistiques des joueurs sont valables indépendamment des transferts effectués pendant la saison régulière. Les joueurs doivent avoir participé à au moins un match en saison régulière pour que les paris soient maintenus, sous réserve que le joueur en question ait réalisé un Down (avancée de 10 yards) après le placement du pari.

Paris à long terme/sur la saison

Les paris sur le Vainqueur du Super Bowl, sur le Vainqueur de la Conférence et sur le Vainqueur de la Division sont maintenus, quelle que soit la durée de la saison.

Sauf indication contraire, pour que les types de paris sur une équipe en saison régulière de la NFL (y compris sur le type de pari Saison régulière - Victoires) soient pris en compte, les équipes doivent jouer la totalité des 17 matchs de la saison régulière. Les vainqueurs des Conférences AFC/NFC correspondent aux équipes qui se qualifient pour le Super Bowl.

Les vainqueurs des divisions de la NFL sont déterminés par les matchs remportés en saison régulière. Les règles de tie-break de la NFL s'appliquent.

La meilleure tête de série de la Conférence (seed) est l'équipe désignée par la NFL comme l'équipe qui aura l'avantage du terrain lors des play-offs.

Les victoires et les matchs en saison régulière de la NCAAF se basent sur toutes les équipes du tableau qui ont joué tous leurs matchs, à moins que des matchs restants de la saison n'affectent le résultat.

Si une étape ou une phase spécifique (par exemple, phase de division) ou une compétition entière, est interrompue pour quelque raison que ce soit, les paris placés sur une sélection après la fin du dernier match officiel seront annulés.

Les paris sont placés indépendamment du fait que les joueurs participent ou non. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent (en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1).

Types de pari :

Types de pari sur la mi-temps

- **1e/2e mi-temps - Handicap - 2 options**
- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte une mi-temps spécifique avec un handicap spécifique sur les points.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte la première mi-temps avec plus de points que le handicap, votre pari sur l'Équipe A est gagnant.

1e/2e mi-temps - Résultat - 3 options

- **Explication :** pari sur la victoire de l'Équipe 1, de l'Équipe 2 ou sur une égalité dans la première mi-temps.
- **Exemple :** la première mi-temps se termine sur une égalité, votre pari sur « Égalité » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Résultat/Total

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'une mi-temps spécifique ET sur le fait que le nombre total de points marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte la première mi-temps et le total de points est de plus de 20,5, votre pari sur « Équipe A - Plus de 19,5 » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Total - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans une mi-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** le nombre total de points dans la première mi-temps est de 25, votre pari sur « Plus de 24,5 » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Touchdowns - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de Touchdowns dans une mi-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** il y a 3 Touchdowns dans la première mi-temps, votre pari sur « Plus de 2,5 » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Touchdowns - 3 options

- **Explication :** pari sur le nombre exact de Touchdowns dans une mi-temps spécifique (par exemple 0-1, 2-3, 4+).
- **Exemple :** il y a 4 Touchdowns dans la première mi-temps, votre pari sur « 4+ » est gagnant.

1e/2e mi-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte la première mi-temps de 10 points, votre pari sur « Équipe A de 7-13 points » est gagnant.

Types de pari spécifiques (Général) sur le Quart-temps/la Mi-temps/le Match

- **1e quart-temps/Mi-temps**
- **Explication :** pari sur le résultat du premier quart-temps et à la mi-temps.
- **Exemple :** l'Équipe A mène après le 1e quart-temps et l'Équipe B mène à la mi-temps, votre pari sur cette combinaison est gagnant.

1e quart-temps/Match - Résultat

- **Explication :** pari sur le résultat du premier quart-temps et sur le résultat final du match.
- **Exemple :** l'Équipe A mène après le 1e quart-temps et remporte le match, votre pari est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps - Équipe extérieure - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par l'équipe extérieure lors d'un quart-temps ou d'une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** l'équipe extérieure marque 10 points dans le 3e quart-temps, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 9,5 points » est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps - Équipe extérieure - Total de Touchdowns - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que l'équipe extérieure marque plus ou moins qu'un certain nombre de Touchdowns dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** l'équipe extérieure marque 2 Touchdowns dans la 2e mi-temps, votre pari sur « Plus de 1,5 Touchdown » est gagnant.

1e quart-temps - Double chance

- **Explication :** pari sur deux des trois résultats possibles dans le premier quart-temps (par exemple, « Équipe A remporte le premier quart-temps ou Égalité », « Équipe B remporte le premier quart-temps ou Égalité »).
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le premier quart-temps, votre pari sur « Équipe A ou Égalité » est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps/Match - Total de Field Goals marqués

- **Explication :** pari sur le nombre total de Field Goals marqués par une équipe lors d'un quart-temps spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** l'Équipe A marque 2 Field Goals dans le 1e quart-temps, votre pari sur « Équipe A - Plus de 1,5 Field Goal » est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps/Match - Équipe à domicile - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** l'Équipe à domicile marque 14 points dans le 4e quart-temps, votre pari sur « Équipe à domicile - Plus de 13,5 points » est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps/Match - Équipe à domicile - Total de Touchdowns

- **Explication :** pari sur le nombre total de Touchdowns marqués par l'équipe à domicile dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** l'Équipe à domicile marque 3 Touchdowns dans le 3e quart-temps, votre pari sur « Équipe à domicile - Plus de 2,5 Touchdowns » est gagnant.

Types de pari sur le Quart-temps

- **Quart-temps - Handicap - 2 options**
- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte un quart-temps spécifique avec un handicap spécifique sur les points.
- **Exemple :** l'Équipe B remporte le premier quart-temps avec plus de points que le handicap, votre pari sur cette équipe est gagnant.

Quart-temps - Résultat

- **Explication :** -pari sur la victoire de l'Équipe 1, de l'Équipe 2 ou sur une égalité (lorsque l'option est disponible) dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** le premier quart-temps se termine sur une égalité, votre pari sur « Égalité » est gagnant.

Quart-temps - Résultat/Total

- **Explication :** pari sur le vainqueur du quart-temps spécifique ET sur le fait que le nombre total de points marqués soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B et Moins de 15,5 ». L'Équipe B remporte le premier quart-temps et le total de points est de moins de 15,5, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Total - 2 options

- **Explication :** - **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans un quart-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** le nombre total de points dans le premier quart-temps est de 12, votre pari sur « Moins de 12,5 » est gagnant.

Quart-temps - Touchdowns - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de Touchdowns dans un quart-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** il y a 2 Touchdowns dans le premier quart-temps, votre pari sur « Plus de 1,5 Touchdown » est gagnant.

Quart-temps - Touchdowns - 3 options

- **Explication :** pari sur le nombre exact de Touchdowns dans un quart-temps spécifique (par exemple 0-1, 2-3, 4+).
- **Exemple :** il y a 1 Touchdown dans le premier quart-temps, votre pari sur « 0-1 Touchdown » est gagnant.

Quart-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le premier quart-temps de 7 points, votre pari sur « Équipe A de 4-10 points » est gagnant.

Types de pari sur le Joueur

- **N'importe quel joueur - X+ yards à la réception**
- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise X yards à la réception ou plus dans le match.
- **Exemple :** le Joueur X réalise 210 yards à la réception, votre pari sur 210+ est gagnant.
- **N'importe quel joueur - X+ yards à la course**
- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise X yards à la course ou plus dans le match.
- **Exemple :** le Joueur Y réalise 220 yards à la course, votre pari sur 220+ est gagnant.
- **N'importe quel joueur - X+ yards à la passe**
- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur réalise X yards à la passe ou plus dans le match.
- **Exemple :** le Joueur Z réalise 410 yards à la passe, votre pari sur 410+ est gagnant.
- **N'importe quel joueur - Marque 2+ Touchdowns**
- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur marque deux Touchdowns ou plus.
- **Exemple :** pari sur le Joueur C. Si le Joueur C marque deux Touchdowns, votre pari est gagnant.

N'importe quel joueur - Marque 3+ Touchdowns

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur marque trois Touchdowns ou plus.
- **Exemple** : pari sur le Joueur D. Si le Joueur D marque trois Touchdowns, votre pari est gagnant.

N'importe quel QB - X+ yards à la passe

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel quarterback réalise X yards à la passe ou plus.
- **Exemple** : le Quarterback E réalise 320 yards à la passe, votre pari sur 320+ est gagnant.
- **N'importe quel quart-temps - Aucun point marqué**
- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel quart-temps du match se termine sans points marqués.
- **Exemple** : le 2e quart-temps se termine à 0-0, votre pari est gagnant.

1e mi-temps - Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans la première mi-temps.
- **Exemple** : pari sur le Joueur F. Si le Joueur F marque un Touchdown dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

1e quart-temps - Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans le premier quart-temps.
- **Exemple** : pari sur le Joueur G. Si le Joueur G marque un Touchdown dans le premier quart-temps, votre pari est gagnant.

2e mi-temps - Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans la deuxième mi-temps.

- **Exemple** : pari sur le Joueur H. Si le Joueur H marque un Touchdown dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans l'une des deux mi-temps.
- **Exemple** : pari sur le Joueur I. Si le Joueur I marque un Touchdown dans la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans n'importe quel quart-temps.
- **Exemple** : pari sur le Joueur J. Si le Joueur J marque un Touchdown dans le troisième quart-temps, votre pari est gagnant.

Marqueur de Touchdown à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un Touchdown à tout moment dans le match.
- **Exemple** : pari sur le Joueur K. Si le Joueur K marque un Touchdown dans le deuxième quart-temps, votre pari est gagnant.

Équipe extérieure - Field Goals marqués

- **Explication** : pari sur le nombre total de Field Goals marqués par l'équipe extérieure.
- **Exemple** : l'Équipe extérieure marque 3 Field Goals, votre pari sur « Plus de 2,5 Field Goals » est gagnant.

Les deux équipes marquent dans chaque quart-temps

- **Explication** : pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins un point dans chacun des quatre quart-temps.
- **Exemple** : les deux équipes marquent dans les quatre quart-temps, votre pari est gagnant.

Conférence - Division du vainqueur

- **Explication** : pari sur la division dans une Conférence dont sera issue le vainqueur du Super Bowl.
- **Exemple** : l'AFC North remporte le Super Bowl, votre pari sur « AFC North » est gagnant.

Score exact

- **Explication** : pari sur le score final exact du match.
- **Exemple** : le score final est de 27-24, votre pari sur « 27-24 » est gagnant.

Double résultat

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple** : l'Équipe A mène à la mi-temps et remporte le match, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs - Marque le Xe Touchdown :

- **Explication** : pari sur le fait qu'un des deux joueurs marque un Touchdown spécifique (Xe).
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur K ou L marque le 3e Touchdown ». Si le Joueur K ou L marque le 3e Touchdown, votre pari est gagnant.

Méthode du premier point

- **Explication** : pari sur la façon dont le premier point du match sera marqué.
- **Exemple** : le premier point est un Touchdown, votre pari sur « Touchdown » est gagnant.

Premier marqueur de Touchdown

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le premier Touchdown du match.
- **Exemple :** le Joueur M marque le premier Touchdown, votre pari sur « Joueur M » est gagnant.

Match - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans le match soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** le nombre total de points dans le match est de 45, votre pari sur « Plus de 44,5 » est gagnant.

Mi-temps/Match/Quart-temps - Les deux équipes marquent X points

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins « X » points dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique, ou dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que les deux équipes marquent 30 points ou plus. Si le match se termine avec un score de 36-34, votre pari est gagnant .
- **Mi-temps - Équipe extérieure - Total de points**
- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par l'équipe extérieure dans une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** l'équipe extérieure marque 15 points dans la première mi-temps, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 14,5 points » est gagnant.

Mi-temps - Équipe à domicile - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile dans une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** l'Équipe à domicile marque 10 points dans la deuxième mi-temps, votre pari sur « Équipe à domicile - Moins de 10,5 points » est gagnant.

Mi-temps - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans une mi-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.

- **Exemple :** le nombre total de points dans la première mi-temps est de 22, votre pari sur « Moins de 22,5 » est gagnant.

Mi-temps - Total de Touchdowns

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de Touchdowns dans une mi-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** il y a 3 Touchdowns dans la première mi-temps, votre pari sur « Plus de 2,5 Touchdowns » est gagnant.

Mi-temps - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps spécifique (première ou deuxième).
- **Exemple :** l'Équipe A remporte la première mi-temps, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Mi-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans une mi-temps spécifique.
- **Exemple :** l'Équipe B remporte la première mi-temps de 7 points, votre pari sur « Équipe B de 4-10 points » est gagnant.

Quart-temps/Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte le quart-temps, la mi-temps ou le match avec un handicap spécifique.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le match avec un handicap de -3, elle doit gagner de plus de 3 points pour que votre pari soit gagnant.

Mi-temps - Le plus de points

- **Explication :** pari sur la mi-temps (première ou deuxième) qui aura le plus de points marqués.
- **Exemple :** il y a plus de points dans la deuxième mi-temps, votre pari sur « Deuxième mi-temps » est gagnant.

Quart-temps - Le plus de points

- **Explication** : pari sur le quart-temps qui aura le plus de points marqués.
- **Exemple** : il y a plus de points dans le deuxième quart-temps, votre pari sur « Deuxième quart-temps » est gagnant.

Équipe - Le plus de points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans le match.
- **Exemple** : l'Équipe A marque plus de points que l'Équipe B, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Jour de match - Équipe - Le plus de points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le plus de points un jour de match.
- **Exemple** : l'Équipe A marque le plus de points un jour de match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Équipe à domicile - Field Goals marqués

- **Explication** : pari sur le nombre total de Field Goals marqués par l'équipe à domicile.
- **Exemple** : l'Équipe à domicile marque 2 Field Goals, votre pari sur « Plus de 1,5 Field Goal » est gagnant.

Dernier marqueur de Touchdown

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le dernier Touchdown du match.
- **Exemple** : le Joueur N marque le dernier Touchdown, votre pari sur « Joueur N » est gagnant.

Match - Vainqueur - 2 options

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match (égalité non incluse).
- **Exemple** : l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Méthode du prochain point

- **Explication :** pari sur la façon dont le prochain point du match sera marqué.
- **Exemple :** le prochain point est un Field Goal, votre pari sur « Field Goal » est gagnant.
- **Vainqueur**
- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** l'Équipe B remporte le match, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Saison régulière - N'importe quel joueur - Le plus d'interceptions défensives

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus d'interceptions défensives en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur P réalise le plus d'interceptions défensives, votre pari sur « Joueur P » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Le plus de yards à la réception

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la réception en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur Q réalise le plus de yards à la réception, votre pari sur « Joueur Q » est gagnant.

Saison régulière - Match - N'importe quel joueur - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans un match en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur S réalise le plus de yards à la course dans un match, votre pari sur « Joueur S » est gagnant.

Conférence - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans une conférence spécifique pendant la saison.
- **Exemple :** le Joueur T réalise le plus de yards à la course dans l'AFC, votre pari sur « Joueur T » est gagnant.

Saison régulière - Conférence - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans une conférence spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur U réalise le plus de yards à la course en saison régulière de la NFC, votre pari sur « Joueur U » est gagnant.

Saison régulière - Division - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans une division spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur V réalise le plus de yards à la course en saison régulière de l'AFC East, votre pari sur « Joueur V » est gagnant.

Match - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans le match.
- **Exemple :** le Joueur W réalise le plus de yards à la course dans le match, votre pari sur « Joueur W » est gagnant.

Saison régulière - N'importe quel joueur - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur X réalise le plus de yards à la course, votre pari sur « Joueur X » est gagnant.

Saison régulière - Conférence - Le plus de Touchdowns

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de Touchdowns dans une conférence spécifique en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur Y marque le plus de Touchdowns en saison régulière de la NFC, votre pari sur « Joueur Y » est gagnant.

Nommez les finalistes

- **Explication :** pari sur les deux équipes qui atteindront la finale.

- **Exemple :** l'Équipe A et l'Équipe B atteignent le Super Bowl, votre pari « Équipe A et Équipe B » est gagnant.

Prochain marqueur de Touchdown

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le prochain Touchdown du match.
- **Exemple :** le Joueur Z marque le prochain Touchdown, votre pari sur « Joueur Z » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - X+ yards à la réception

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise X yards à la réception ou plus en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur B réalise 1 964+ yards à la réception, votre pari sur « 1 964+ » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - X+ yards à la course

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise X yards à la course ou plus en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur C réalise 1 500+ yards à la course en saison régulière, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Joueur - X+ yards à la passe

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise X yards à la passe ou plus en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur D réalise 4 000+ yards à la passe en saison régulière, votre pari est gagnant.

Joueur - Assistances défensives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un certain nombre d'assistances défensives.

- **Exemple :** le Joueur E réalise 5 assistances défensives, votre pari sur « Joueur E - Plus de 4,5 assistances » est gagnant.

Joueur - Interceptions défensives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un certain nombre d'interceptions.
- **Exemple :** le Joueur F réalise 3 interceptions, votre pari sur « Joueur F - Plus de 2,5 interceptions » est gagnant.

Joueur - Plaquages défensifs

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise un certain nombre de plaquages défensifs.
- **Exemple :** le Joueur H réalise 10 plaquages défensifs, votre pari sur « Joueur H - Plus de 9,5 plaquages » est gagnant.

Joueur - Yards à la passe et à la course

- **Explication :** pari sur le total combiné de yards à la passe et à la course d'un joueur spécifique.
- **Exemple :** le Joueur I réalise 300 yards à la passe et 50 yards à la course, votre pari sur « Joueur I - Plus de 340,5 yards combinés » est gagnant.

Joueur - Passes complétées

- **Explication :** pari sur le nombre de passes complétées qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Joueur J réalise 25 passes, votre pari sur « Joueur J - Plus de 24,5 passes » est gagnant.

Joueur - Yards à la passe

- **Explication :** pari sur le total de yards à la passe qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Joueur L réalise 350 yards à la passe, votre pari sur « Joueur L - Plus de 340,5 yards » est gagnant.

Joueur - Yards à la réception

- **Explication :** pari sur le total de yards à la réception qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Joueur O réalise 120 yards à la réception, votre pari sur « Joueur O - Plus de 110,5 yards » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Yards à la passe

- **Explication :** pari sur le total de yards à la passe qu'un joueur spécifique réalisera en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur R réalise 3 800 yards à la passe en saison régulière, votre pari sur « Joueur R - Plus de 3 700,5 yards » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Yards à la réception

- **Explication :** pari sur le total de yards à la réception qu'un joueur spécifique réalisera en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur S réalise 950 yards à la passe en saison régulière, votre pari sur « Joueur S - Moins de 960,5 yards » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Yards à la course et à la réception

- **Explication :** pari sur le total combiné de yards à la course et à la réception qu'un joueur spécifique réalisera en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur T réalise 800 yards à la course et 300 yards à la réception en saison régulière, votre pari sur « Joueur T - Plus de 1 090,5 yards combinés » est gagnant.

Saison régulière - Joueur - Yards à la course

- **Explication :** pari sur le total de yards à la course qu'un joueur spécifique réalisera en saison régulière.
- **Exemple :** le Joueur U réalise 1 200 yards à la course en saison régulière, votre pari sur « Joueur U - Plus de 1 150,5 yards » est gagnant.

Joueur - Yards à la course et à la réception

- **Explication :** pari sur le total combiné de yards à la course et à la réception d'un joueur spécifique.
- **Exemple :** le Joueur W réalise 100 yards à la course et 20 yards à la réception, votre pari sur « Joueur W - Plus de 110,5 yards combinés » est gagnant.

Deux mi-temps - Joueur - 35+ yards à la course

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique réalise 35 yards à la course ou plus dans les deux mi-temps.
- **Exemple :** le Joueur A réalise 40 yards à la course dans la première mi-temps et 45 yards dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Joueur - Le plus de yards à la passe

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la passe dans le match.
- **Exemple :** le Quarterback B réalise le plus de yards à la passe, votre pari sur « Quarterback B » est gagnant.

Joueur - Le plus de yards à la réception

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la réception dans le match.
- **Exemple :** le Wide Receiver C réalise le plus de yards à la réception, votre pari sur « Wide Receiver C » est gagnant.

Joueur - Le plus de yards à la course et à la réception

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards combinés à la course et à la réception dans le match.
- **Exemple :** le Joueur D réalise le plus de yards combinés, votre pari sur « Joueur D » est gagnant.

Joueur - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera le plus de yards à la course dans le match.

- **Exemple :** le Running Back E réalise le plus de yards à la course, votre pari sur « Running Back E » est gagnant.

Joueur - 1e interception défensive

- **Explication :** pari sur le joueur qui réalisera la première interception défensive du match.
- **Exemple :** le Defensive Back F réalise la première interception, votre pari sur « Defensive Back F » est gagnant.

Joueur - Total de yards à la passe

- **Explication :** pari sur le total de yards à la passe qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Quarterback G réalise 280 yards à la passe, votre pari sur « Quarterback G - Moins de 290,5 yards » est gagnant.

Joueur - Total de yards à la réception

- **Explication :** pari sur le total de yards à la réception qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Wide Receiver H réalise 90 yards à la réception, votre pari sur « Wide Receiver H - Plus de 85,5 yards » est gagnant.

Joueur - Total de yards à la course

- **Explication :** pari sur le total de yards à la course qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Running Back J réalise 70 yards à la course, votre pari sur « Running Back J - Plus de 65,5 yards » est gagnant.

Joueur - Total de yards

- **Explication :** pari sur le total de yards combinés (à la passe, à la course, à la réception) qu'un joueur spécifique réalisera.
- **Exemple :** le Joueur K réalise 200 yards à la passe, 50 yards à la course et 30 yards à la réception, votre pari sur « Joueur K - Plus de 270,5 yards totaux » est gagnant.

Handicap - 2 options

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe remporte le match avec un handicap spécifique sur les points.
- **Exemple** : l'Équipe A gagne avec plus de points que le handicap, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Premier à X points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra un nombre spécifique de points dans un quart-temps.
- **Exemple** : l'Équipe A atteint 10 points dans le 3e quart-temps, votre pari sur « Équipe A - Premier à 10 » est gagnant.

Quart-temps - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple** : le nombre total de points dans le 2e quart-temps est de 18, votre pari sur « Plus de 17,5 » est gagnant.

Quart-temps - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera un quart-temps spécifique.
- **Exemple** : l'Équipe B remporte le 4e quart-temps, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Quart-temps - Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple** : l'Équipe A remporte le 1e quart-temps de 5 points, votre pari sur « Équipe A de 3-7 points » est gagnant.

Premier à X points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points dans le match.

- **Exemple :** l'Équipe A atteint 20 points en premier, votre pari sur « Équipe A - Premier à 20 » est gagnant.

Saison régulière - Victoires

- **Explication :** pari sur le nombre de matchs qu'une équipe spécifique remportera en saison régulière .
- **Exemple :** l'Équipe B remporte 10 matchs en saison régulière, votre pari sur « Plus de 9,5 victoires » est gagnant.
- **Résultat et Total**
- **Explication :** pari sur le vainqueur du match ET sur le fait que le nombre total de points marqués soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le match et le total de points est de plus de 50,5, votre pari « Équipe A - Plus de 49,5 » est gagnant.

Équipe X - Mi-temps/Quart-temps/Match - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact de l'Équipe X dans un quart-temps ou une mi-temps spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** - l'Équipe 1 marque 14 points dans la première mi-temps, votre pari sur « Équipe 1 - 14 points » est gagnant.

Équipe X - Premier marqueur de Touchdown

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le premier Touchdown du match.
- **Exemple :** le Joueur D de l'Équipe 1 marque le premier Touchdown, votre pari sur « Joueur D » est gagnant.

Équipe X - Dernier marqueur de Touchdown

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le dernier Touchdown du match.
- **Exemple :** le Joueur E de l'Équipe 1 marque le dernier Touchdown, votre pari sur « Joueur E » est gagnant.

Équipe - X yards à la passe

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque un total de « X » yards à la passe. Équipe A - Total de yards à la passe - Plus de 49,5. Si l'Équipe réalise 50 yards à la passe, votre pari est gagnant.

Équipe - X yards à la course

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque un total de « X » yards à la course.
- **Exemple :** Équipe A - Total de yards à la course - Plus de 49,5. Si l'Équipe réalise 50 yards à la course, votre pari est gagnant.

Équipe X - Marque dans les deux mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe marquera dans les deux mi-temps d'un match (1e et 2e).

Équipe X - Prochain marqueur de Touchdown

- **Explication :** pari sur le joueur spécifique de l'Équipe X qui marquera le prochain Touchdown du match.
- **Exemple :** si vous pariez que le « Joueur A » de l'Équipe 1 sera le prochain marqueur de Touchdown et que le Joueur A marque le prochain Touchdown pour l'Équipe 1, votre pari est gagnant.

Quelle équipe marquera le prochain point et comment ?

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera la prochaine et la manière dont elle marquera (par exemple, Équipe A par Touchdown).
- **Exemple :** l'Équipe A marque le prochain Touchdown, votre pari sur « Équipe A - Touchdown » est gagnant.

Équipe - Le plus de yards à la course

- **Explication :** pari sur l'équipe qui réalisera le plus de yards à la course dans le match.

- **Exemple :** l'Équipe A a plus de yards à la course que l'Équipe B, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Équipe - Mène après chaque quart-temps

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui mènera à la fin de chacun des quatre quart-temps.
- **Exemple :** l'Équipe A mène après les 1e, 2e, 3e et 4e quart-temps, votre pari est gagnant.

Équipe - Marque les premiers points - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que l'Équipe 1 ou l'Équipe 2 marque les premiers points du match.
- **Exemple :** l'Équipe B marque les premiers points, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Équipe - Marque en dernier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les derniers points du match.
- **Exemple :** l'Équipe A marque les derniers points, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Équipe - Marque le prochain Field Goal

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain Field Goal.
- **Exemple :** l'Équipe B marque le prochain Field Goal, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Équipe - Marque le prochain Touchdown

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain Touchdown.
- **Exemple :** l'Équipe A marque le prochain Touchdown, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Équipe - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par l'équipe soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.

- **Exemple** : l'équipe extérieure marque 20 points, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 19,5 » est gagnant.

Équipe - Invaincue en saison régulière

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique termine la saison régulière sans aucune défaite.
- **Exemple** : l'Équipe A termine la saison régulière invaincue, votre pari est gagnant.

Quart-temps - Équipe - Le plus de points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le plus de points dans un seul quart-temps.
- **Exemple** : l'Équipe B marque le plus de points dans le 2e quart-temps, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Moment du premier point

- **Explication** : pari sur la période exacte à laquelle le premier point du match sera marqué (par exemple, avant 06:00).
- **Exemple** : le premier point est marqué avant 06:00 minutes de jeu, votre pari sur « Marque avant 06:00 » est gagnant.

Moment du premier Touchdown

- **Explication** : pari sur la période exacte à laquelle le premier Touchdown du match sera marqué (par exemple, avant 10:00).
- **Exemple** : le premier Touchdown est marqué avant 10:00 minutes de jeu, votre pari sur « Marque avant 10:00 » est gagnant.

Atteint les play-offs de la NFL

- **Explication** : -pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour les play-offs de la NFL.
- **Exemple** : l'Équipe E se qualifie pour les play-offs de la NFL, votre pari est gagnant

Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui gagnera dans sa conférence respective (AFC ou NFC).
- **Exemple** : l'Équipe K remporte le AFC Championship, votre pari sur « AFC » est gagnant.

Division - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera sa division spécifique au sein d'une conférence.
- **Exemple** : l'équipe L remporte l'AFC East Division, votre pari sur « AFC East » est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera la compétition (par exemple, le Super Bowl).
- **Exemple** : l'Équipe M remporte le Super Bowl, votre pari sur « Équipe M » est gagnant.

Conférence gagnante

- **Explication** : pari sur la conférence (AFC ou NFC) qui remportera le Super Bowl.
- **Exemple** : une équipe de l'AFC remporte le Super Bowl, votre pari sur « AFC » est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans le match.
- **Exemple** : l'Équipe A gagne de 10 points, votre pari sur « Équipe A de 7-13 points » est gagnant.

12. Football australien

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Sauf indication contraire, tous les paris sur le match seront réglés en incluant les prolongations, si jouées. Sauf indication contraire, le temps réglementaire doit être arrivé à son terme pour que les paris soient maintenus. Si la durée d'un match est modifiée par l'organisateur avant le coup d'envoi, cette nouvelle durée sera considérée comme le temps officiel réglementaire du match et tous les paris seront maintenus une fois ce temps réglementaire écoulé.

Paris sur le match

Si un match se termine sur un match nul/une égalité, y compris après les prolongations si jouées, alors les mises seront remboursées sauf si une cote est proposée pour le match nul. Les paris seront uniquement réglés selon les résultats officiels de l'AFL.

Matches reportés

Les matches reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Matches interrompus

Si un match est interrompu, puis reprend (à partir du moment où il a été interrompu) et se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial. Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Matches non joués comme programmés

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure d'un match sont inversées, les paris placés selon l'ordre initial seront annulés.

Paris en direct

Sauf indication contraire, tous les paris en direct seront réglés en incluant les

prolongations. Le temps réglementaire doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Types de pari :

Grande finale - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la Grande finale.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B remporte la Grande finale ». Si l'Équipe B remporte la Grande finale, votre pari est gagnant.

Match - Résultat - 3 options

- **Explication :** pari sur le résultat du match, avec trois options : Équipe à domicile gagne, Équipe extérieure gagne ou Match nul.
- **Exemple :** vous pariez sur un « Match nul » dans un match entre « Équipe A » (Équipe à domicile) et « Équipe B » (Équipe extérieure). Si le match se termine et les deux équipes ont le même score, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur - 2 options

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match. Ce type de pari exclut la possibilité d'un Match nul. Si le match se termine sur un match nul, le pari est généralement annulé.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant. Si le match se termine sur égalité, votre pari sera annulé et votre mise remboursée.

Match nul à la fin

- **Explication :** pari sur le fait que le score final du match sera un nul (une égalité).

13. Golf

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Tous les paris sur le vainqueur font l'objet d'un règlement selon le joueur remportant le trophée. Le résultat des play-offs est pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent.

Les résultats publiés sur le site Web officiel du tournoi au moment de la remise du trophée sont utilisés à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Un joueur est considéré comme ayant joué dès qu'il a quitté l'aire de départ. Si un joueur abandonne après avoir quitté l'aire de départ, les mises seront perdues pour les paris sur le vainqueur, le groupe, le match ou les 18 trous.

Lorsque le nombre de trous prévu d'un tournoi est réduit pour quelque raison que ce soit (par exemple, en raison de conditions météorologiques défavorables), les paris sur le vainqueur placés avant le dernier tour terminé seront réglés sur le joueur ayant remporté le trophée si 36 trous ont été joués. Si moins de 36 trous ont été joués ou si les paris sur le vainqueur ont été placés après le dernier tour terminé, les paris seront annulés.

Les paris anticipés portants sur tout joueur participant à un tournoi de qualification, mais ne parvenant pas à se qualifier pour le tournoi principal seront considérés comme perdants.

Paris à long terme

« Remboursé si non-partant ».

Paris à long terme (le Reste inclus)

Remboursé si non-partant, sauf pour l'option « le Reste ». La cote pour « le Reste » inclut tous les joueurs qui ne sont pas cotés dans ce type de pari. Les paris sont acceptés pour l'option Gagnant uniquement.

Paris sans le(s) joueur(s) désigné(s)

Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent aux paris Gagnant à moins que le(s) joueur(s) exclu(s) ne gagne(nt) pas le tournoi (en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1).

Paris sur un groupe

Le vainqueur sera le joueur avec le meilleur classement à la fin du tournoi, au sein d'un groupe de joueurs précisé. Un joueur qui ne passe pas le cut (score minimum à réaliser à un certain stade pour se qualifier pour la suite du tournoi) (y compris ceux désignés comme MDF) sera considéré comme perdant. Si aucun joueur ne passe le cut (joueurs désignés comme MDF inclus), alors le score le plus bas (ou le score le plus élevé pour les tournois utilisant le système de points Stableford) après le cut sera utilisé à des fins de règlement. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent, à moins que le

vainqueur ne soit déterminé par des play-offs. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Conditions météorologiques défavorables - Si un tournoi est affecté par des conditions météorologiques défavorables, les paris seront réglés tant que l'on considère qu'il y a un gagnant du tournoi, et qu'au moins 36 trous ont été joués. Le vainqueur sera le joueur en tête au moment du dernier tour terminé.

Tournoi/Tour - Top 2/Top 3/Top 4/Top 5/Top 6/Top 7/Top 8/Top 9/Top 10/Top 20 du classement

Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Paris de couverture (2/3/4/5/6/7/8/9/10 places)

La cote pour un gagnant unique du tournoi concerné est proposée à une cote réduite, mais vous serez remboursé si votre sélection termine 2e/3e/4e/5e/6e/7e/8e/9e/10e (selon l'option de pari de couverture choisie). Les paris placés sur les non-partants seront annulés. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Tournoi/Tour - Top du classement (Égalité incluse)

En cas d'égalité, les sélections gagnantes seront réglées dans leur intégralité.

Conditions météorologiques défavorables

Si un tournoi est affecté par des conditions météorologiques défavorables, les paris seront réglés tant que l'on considère qu'il y a un gagnant du tournoi, et qu'au moins 36 trous ont été joués. Le vainqueur sera le joueur en tête au moment du dernier tour terminé.

Présentation du trophée

Les résultats publiés sur le site Web officiel du tournoi au moment de la remise du trophée sont utilisés à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Joueur qui ne passe pas le cut, disqualification et retrait

Si un joueur ne passe pas le cut (joueurs désignés comme MDF inclus) alors l'autre joueur sera considéré comme gagnant. Si aucun joueur ne passe le cut (joueurs désignés comme MDF inclus), alors le score le plus bas (ou le score le plus élevé pour les tournois utilisant le système de points Stableford) après le cut sera utilisé à des fins de règlement.

Si un joueur est disqualifié ou abandonne après avoir commencé, soit avant la fin de deux tours, soit après que chaque joueur a passé le cut, l'autre joueur est considéré comme le vainqueur.

Si un joueur est disqualifié au cours du 3e ou 4e tour, alors que l'autre joueur inclus dans le face-à-face n'a pas passé le cut, le joueur disqualifié est considéré comme le vainqueur.

Paris sur les égalités

Une cote sera proposée pour l'égalité, et dans le cas d'une égalité, les paris sur la victoire de l'un des deux joueurs seront perdants.

Vainqueur du début à la fin

Le règlement est basé sur un joueur en tête après chaque tour du tournoi (égalités incluses) et remportant le tournoi.

Tous les trous officiellement désignés au début du tournoi doivent être terminés. En cas de réduction du nombre de tours/trous, tous les paris seront annulés.

Meilleur des six

Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les joueurs qui débutent le tour mais ne le terminent pas seront considérés comme perdants.

Meilleur des cinq

Comme ci-dessus, mais avec un groupe de cinq golfeurs.

Paris sur 18 trous

Le gagnant sera le joueur avec le score le plus bas sur 18 trous. Dans les tournois qui utilisent le système de points Stableford, le joueur avec le plus de points sur 18 trous sera considéré comme gagnant. Les joueurs forment des binômes et peuvent jouer ensemble ou séparément. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Paris sur 18 trous - Meilleur des 2 et 3 balles

Les paris sont valables dès lors que tous les joueurs sélectionnés quittent l'aire de départ au premier trou (sauf indication contraire). En cas de tour abandonné, les paris sur ce tour sont annulés.

Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Les paris sur le meilleur des 2 et 3 balles seront maintenus indépendamment des binômes/groupes. Dans les tournois utilisant le système de décompte des points Stableford, le joueur avec le score le plus élevé dans le tour est déclaré vainqueur. Non-partants : Les paris sur le meilleur de 2 et 3 balles seront annulés. Pour les paris sur le meilleur des 2 balles, s'il n'y a pas de cote pour une égalité, les paris seront annulés si cette situation se produit. Si une cote est proposée pour une égalité, le règlement sera

effectué en conséquence. Pour les paris sur le meilleur des 3 balles, les règles de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Pour tous les autres paris impliquant des groupes de plus de trois joueurs sur 18 trous (par exemple, 7 balles, 9 balles, etc.), les règles de dead-heat (ex æquo) s'appliquent (en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1). Remboursé si non-partant.

Quatre balles

Les paris sont valables dès que chaque binôme commence le premier trou. Pour tous les autres paris impliquant des groupes de plus de trois joueurs sur 18 trous (par exemple, 4 balles, 5 balles, etc.), les règles de dead-heat (ex æquo) s'appliquent (en tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1). Remboursé si non-partant. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Joueur qui termine le tour en jouant le moins de coups

Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Lorsque le nombre de trous d'un tournoi est réduit pour quelque raison que ce soit (par exemple, en raison de conditions météorologiques défavorables), les paris placés avant le dernier tour achevé seront réglés sur le joueur ayant le score le plus bas du tournoi, à condition que tous les participants aient terminé les 18 trous. Si moins de 18 trous ont été joués ou si les paris ont été placés après le dernier tour terminé, les paris seront annulés.

Joueur - Birdies/Eagles

Les types de paris suivants sont inclus : Nombre de birdies (ou mieux), Nombre d'eagles (ou mieux).

Les paris seront annulés si le joueur concerné ne termine pas le tour, sauf si le règlement est déjà déterminé. Si un tour est abandonné, les paris sont annulés, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Joueur - Tour - Score - Options multiples/Tour - Total - 3 options/Tour - Score

Les paris seront annulés si le joueur concerné ne termine pas le tour, sauf si le règlement est déjà déterminé. Si un tour est abandonné, les paris sont annulés. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée

concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte).

Joueur - Réalise le score le plus bas sur les 18 trous d'un tournoi

Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte). Lorsque le nombre de trous d'un tournoi est réduit pour quelque raison que ce soit (par exemple, en raison de conditions météorologiques défavorables), les paris placés avant le dernier tour achevé seront réglés sur le joueur ayant le score le plus bas du tour du tournoi, à condition que tous les participants aient terminé les 18 trous du tournoi. Si moins de 18 trous ont été joués ou si les paris ont été placés après le dernier tour terminé, les paris seront annulés.

Vainqueur - Groupe de trous

Les paris sont basés sur le score d'un groupe de trous spécifié (par exemple, 10e-18e). Les paris seront annulés si un joueur ne quitte pas l'aire de départ sur le premier des trous spécifiés. Si un joueur abandonne par la suite pendant le groupe de trous spécifié, alors les paris sur ce joueur seront réglés en tant que perdants. Les scores communiqués sur le site Web officiel du tournoi, enregistrés pendant la journée concernée, seront pris en compte à des fins de règlement (les disqualifications ultérieures ne sont pas prises en compte). Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Premier en tête

Les paris sont valables dès que tous les joueurs sélectionnés quittent l'aire de départ au premier trou. En cas de tour abandonné, les paris sur ce tour sont annulés, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé. Si les joueurs enregistrent le même score sur tous les trous sur un tour, les paris seront annulés.

En tête à la fin d'un tour

Le règlement est basé sur le score à la fin du tour spécifié. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Couplé ordre et Couplé ordre final

À des fins de règlement, les joueurs sélectionnés doivent terminer premier et deuxième dans l'ordre spécifié. En cas d'égalité pour la deuxième place, les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Les deux premiers

À des fins de règlement, les joueurs sélectionnés doivent terminer premier et deuxième dans n'importe quel ordre. En cas d'égalité pour la deuxième place, les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Victoire - Cote optimisée

Fait référence aux paris sur le vainqueur d'un tournoi.

Trou en un

Concerne un trou en un réalisé lors des tours sélectionnés d'un tournoi donné. Si des conditions météorologiques défavorables affectent le déroulement du tournoi, les paris seront maintenus dès lors qu'au moins 36 trous d'un tournoi auront été joués. Si un trou en un est réalisé mais que les 36 trous n'ont pas été joués, l'option « Oui - Réalisera un trou en un » sera retenue comme gagnante.

Y aura-t-il un albatros ?

Concerne un Albatros réalisé au cours des tours spécifiés dans un tournoi donné. Si des conditions météorologiques défavorables affectent le déroulement du tournoi, les paris seront annulés sauf si au moins 36 trous d'un tournoi ont été joués ou si le règlement a déjà été déterminé.

Passe/Ne passe pas le cut

Un cut doit être appliqué sur le tournoi pour que les paris soient maintenus. Dans le cas d'un tournoi où un système avec plusieurs cuts est en place, le règlement est déterminé selon si le joueur joue ou non le tour suivant après le premier cut officiel.

Si un joueur est désigné MDF dans le Classement officiel de la compétition, les paris sur le fait qu'un joueur passe le cut seront considérés comme gagnants à des fins de règlement.

Joueur - Paris sur les statistiques du tournoi

Les paris sont valables dès lors que tous les joueurs sélectionnés commencent le premier trou. Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de trous dans un tournoi est modifié, les paris seront annulés.

Cela comprend (sans s'y limiter) :

Joueur - Nombre de birdies (ou mieux) dans le tournoi

Tour - Paris sur les statistiques - Meilleur des 2 et 3 balles

Les paris sont valables dès lors que tous les joueurs sélectionnés commencent le premier trou. Si un tour est abandonné, les paris sur ce tour sont annulés, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Cela comprend (sans s'y limiter) : Tour X - Groupe - Vainqueur du par 3 combiné (3 balles)/Tour X - Groupe - Vainqueur du par 3 combiné (2 balles)/Tour X - Groupe -

Vainqueur du par 4 combiné (3 balles)/Tour X - Groupe - Vainqueur du par 4 combiné (2 balles)/Tour X - Groupe - Vainqueur du par 5 combiné (3 balles)/Tour X - Groupe - Vainqueur du par 5 combiné (2 balles)

Paris sur les statistiques du joueur

Les paris seront annulés si le joueur concerné ne termine pas le tour, sauf si le règlement est déjà déterminé. Si un tour est abandonné, les paris sur ce tour sont annulés, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Cela comprend (sans s'y limiter) : Tour X - Joueur - Green atteint sous le par/Tour X - Joueur - Nombre de Birdies (ou mieux)

Paris sur les statistiques du tournoi

Un joueur est considéré comme ayant joué dès qu'il a quitté l'aire de départ. Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de trous dans un tournoi est modifié, les paris seront annulés.

Cela comprend (sans s'y limiter) : Tournoi - Vainqueur du par 3 combiné/Tournoi - Vainqueur du par 4 combiné/Tournoi - Vainqueur du par 5 combiné/Tournoi - Joueurs en-dessous du par (seuls les joueurs qui se sont qualifiés et ont terminé le tournoi sont pris en compte pour le règlement des paris)

Score du vainqueur

Le règlement sera déterminé après avoir joué 72 trous (ou 90 pour certains tournois, le cas échéant). Dans le cas contraire, les paris sont annulés.

Paris en direct sur les matchs

Si un match ne débute pas (par ex., blessure ou disqualification d'un joueur avant le début du match), tous les paris sur ce match seront annulés.

Les paris qui peuvent être réglés en utilisant les résultats officiels du tournoi et du match (score exact du match et paris sur les face-à-face inclus) seront clos. Ceci inclut un match qui se termine en avance soit par accord entre les joueurs, soit à cause d'une blessure.

Le type de pari Match - Vainqueur (2 options) sera réglé sur le vainqueur, ce qui inclut tout trou supplémentaire joué. En cas d'égalité, les paris sur le type de pari Match - Vainqueur (2 options) seront annulés. Les paris Match - Résultat - 3 options et Marge du vainqueur n'incluent aucun trou supplémentaire joué.

Spécifiquement pour les types de pari Marge du vainqueur et Dernier trou joué, si un match se termine avant que tous les trous programmés ne soient joués, les paris seront réglés sur le résultat officiel. Les paris seront annulés si un joueur abandonne avant que le résultat du match ne soit déterminé. C'est le cas, par exemple, si le nombre de trous restants est supérieur ou égal au score au moment de l'abandon.

Pour les paris sur le Dernier trou joué, si un joueur abandonne avant le 16e trou alors qu'il y a égalité dans le match, ou après le 17e si un joueur mène de 1, le 18e trou est considéré comme le dernier trou joué puisque l'issue normale du match nécessiterait de jouer le dernier trou.

Pour les types de paris « Mène après X trous » et « Remporte le trou X » ; les paris sont valables dès que tous les joueurs sélectionnés commencent le premier trou. Si un match est abandonné, les paris sur ce tour sont annulés, à moins que le résultat ne soit déjà déterminé.

Les paris placés sur les trous non joués seront annulés.

Ryder/Solheim/et tous les autres matchs internationaux

Marge du vainqueur

La marge est basée sur le nombre de coups d'écart entre le joueur gagnant et le deuxième (incluant les cotes pour les tournois allant jusqu'au play-offs). Si des conditions météorologiques défavorables affectent le déroulement du tournoi, les paris seront maintenus dès lors qu'au moins 36 trous d'un tournoi auront été joués.

Paris sur 36 trous - Groupes

Le gagnant sera le joueur avec la meilleure position à la fin des 36 trous. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent sauf si le gagnant est déterminé par play-offs après 36 trous. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Paris sur 36 trous - Face-à-face

Le règlement se fera sur le joueur avec la meilleure position à la fin des 36 trous.

Lorsque le nombre de tours d'un tournoi est réduit pour quelque raison que ce soit (par exemple, en raison de conditions météorologiques défavorables), les paris seront réglés dans la mesure où un joueur remporte le trophée (les paris seront maintenus tant qu'il y a un vainqueur et qu'un minimum de 18 trous soit joué).

Si un joueur est disqualifié ou abandonne après avoir commencé et avant la fin de deux tours, l'autre joueur est considéré comme le vainqueur.

Une cote sera proposée pour l'égalité, et dans le cas d'une égalité, les paris sur la victoire de l'un des deux joueurs seront perdants.

Matchs simples

Si un match se termine sur une égalité, les paris seront annulés.

Types de pari sur le vainqueur (jour)

Le règlement s'effectuera sur la base du score après le nombre de matchs programmés, indépendamment des reports de matchs.

Types de pari Score exact

Tous les matchs programmés doivent être terminés pour que les paris soient maintenus, indépendamment des reports de matchs.

Types de pari sur le score (format jour)

Le règlement s'effectuera sur la base du score après le nombre de matchs programmés au format spécifié, indépendamment des reports de matchs.

Jouera dans la paire finale de dimanche/Vainqueur de la paire finale de dimanche

Si un tournoi ne respecte pas le programme de jeu pour quelque raison que ce soit, par exemple à cause de conditions météorologiques défavorables, et que de fait le jeu ne peut pas avoir lieu dimanche, ou que le tour final est joué avec le format 3 balles au lieu du format 2 balles, les paris seront annulés.

Types de pari sur le vainqueur (session)

Le règlement s'effectuera sur la base du score après le nombre de matchs programmés, indépendamment des reports de matchs.

Types de pari sur le score (format session)

Le règlement s'effectuera sur la base du score après le nombre de matchs programmés au format spécifié, indépendamment des reports de matchs.

Paris sur les résultats d'une équipe dans le tournoi (format)

Le règlement s'effectuera sur la base du score après le nombre de matchs programmés au format spécifié, joués pendant toute la durée de l'événement concerné, indépendamment des reports de matchs.

Tous les matchs programmés sous le format spécifié doivent se terminer pour que les paris soient maintenus, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Meilleur marqueur de points/Meilleure équipe/Meilleur marqueur de points d'une nationalité (paris sur les invitations et les débutants inclus)

Le règlement des paris s'effectuera sur l'intégralité du tournoi. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les paris sont valables dès le moment où le joueur a quitté l'aire de départ.

Plus grand nombre de points dans un match

Le règlement des paris s'effectuera sur l'intégralité du tournoi. Si un match se termine sur une égalité, les paris seront annulés. Les paris sont valables dès le moment où le joueur a quitté l'aire de départ.

Qui va effectuer le coup gagnant ?

Le règlement sera basé sur le joueur gagnant dans sa moitié de tableau ou remportant

le point entier permettant à son équipe d'atteindre 14,5 points. En cas d'égalité à 14-14, les paris seront annulés (dont le joueur qui réussit le putt décisif pour le trophée).

Les matchs vont jusqu'au 17e/18e trou

Le nombre de matchs programmés doit commencer pour que les paris soient pris en compte. Le nombre de matchs où chaque équipe quitte l'aire de départ au 17e/18e trou sera utilisé à des fins de règlement.

Total de matchs réduits de moitié

Le règlement s'effectuera sur la base du score après que le nombre programmé de matchs du tournoi/format spécifié (selon le cas) a été joué sur la totalité du tournoi désigné, indépendamment des reports de matchs.

Tous les matchs programmés du tournoi/format spécifié (selon le cas) doivent arriver à terme pour que les paris soient maintenus, à moins que le règlement ne soit déjà déterminé.

Équipe qui marque le premier point entier

À des fins de règlement, le vainqueur sera la première équipe à remporter un match programmé, et donc à marquer un point entier. Si un match programmé se termine sur une égalité, les paris seront annulés.

Greensomes

Les paris sont réglés selon les résultats officiels du tournoi.

Foursomes

Les paris sont valables dès que chaque binôme commence le premier trou.

Golf - Paris spéciaux/Paris sur la saison

Les paris spécifiques à un événement de la saison seront annulés si tous les événements programmés n'ont pas lieu, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Pour les types de pari spécifiques au tour, le(s) joueur(s) sélectionné(s) doivent quitter l'aire de départ de l'une des épreuves programmées. Dans le cas contraire, les paris seront annulés.

Si une série spécifique d'événements ou une compétition spécifique ne vont pas à leur terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier événement terminé seront annulés.

Remporte 1+, 2+, 3+, 4 tournois majeurs : Les 4 tournois majeurs sont l'Open des États-Unis, les Masters des États-Unis, l'USPGA, et le British Open. Les 4 tournois majeurs doivent se tenir dans la même année calendaire, sinon les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si le(s) joueur(s) sélectionné(s) ne participe(nt) pas

aux 4 tournois majeurs dans l'année calendaire, alors les paris seront réglés comme perdants.

Termine dans le Top X dans les 4 tournois majeurs : les 4 tournois majeurs doivent se tenir dans la même année calendaire, sinon les paris seront annulés. Si le(s) joueur(s) sélectionné(s) ne participe(nt) pas aux 4 tournois majeurs dans l'année calendaire, alors les paris seront réglés comme perdants.

Passe le cut dans les 4 tournois majeurs : les 4 tournois majeurs doivent se tenir dans la même année calendaire, sinon les paris seront annulés. Si le(s) joueur(s) sélectionné(s) ne participe(nt) pas aux 4 tournois majeurs dans l'année calendaire, alors les paris seront réglés comme perdants.

Types de pari :

18 Trous - Face-à-face

- **Explication :** pari sur le joueur qui obtiendra le score le plus bas sur 18 trous.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A battra le Joueur B sur 18 trous. Si le Joueur A marque 70 et le Joueur B marque 71, votre pari est gagnant.

Leader au 1e tour

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera dans le tournoi après le premier tour.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A mènera après le premier tour. Si le Joueur A a le score le plus bas à la fin du premier jour, votre pari est gagnant.

1e Tour - Top 20 du classement

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique terminera dans le Top 20 après le premier tour.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A terminera dans le Top 20 après le premier tour. Si le Joueur A termine dans le Top 20 à la fin du premier tour, votre pari est gagnant.

2 balles

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un groupe spécifique de deux joueurs (jouant habituellement en binôme) après un nombre de trous défini (généralement 18).

- **Exemple** : vous pariez sur le Joueur A dans un pari 2 balles, contre le Joueur B. Si le Joueur A a un score plus bas que le Joueur B après 18 trous, votre pari est gagnant.

3 balles

- **Explication** : pari sur le vainqueur d'un groupe spécifique de trois joueurs après un nombre de trous défini (généralement 18).
- **Exemple** : vous pariez sur le Joueur A dans un pari 3 balles, contre le Joueur B et le Joueur C. Si le Joueur A a le score le plus bas après 18 trous, votre pari est gagnant.

4 balles

- **Explication** : pari sur le vainqueur d'un groupe spécifique de quatre joueurs après un nombre de trous défini (généralement 18).
- **Exemple** : vous pariez sur le Joueur A dans un pari 4 balles, contre le Joueur B, le Joueur C et le Joueur D. Si le Joueur A a le score le plus bas des quatre joueurs après 18 trous, votre pari est gagnant.

72 trous - Face-à-face

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le score le plus bas sur l'intégralité des 72 trous d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A battra le Joueur B sur 72 trous. Si le score total du Joueur A sur l'ensemble du tournoi est plus bas que celui du Joueur B, votre pari est gagnant.

Pari sans X

- **Explication** : pari sur le vainqueur d'un tournoi, en excluant un autre joueur spécifique (X) du type de pari.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A remportera le tournoi, pari sans le Joueur B. Si le Joueur A remporte le tournoi et que le Joueur B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si un autre joueur remporte le tournoi, le pari sera réglé selon la performance du Joueur A par rapport aux autres joueurs en excluant le Joueur B.

Jour - Score exact

- **Explication :** pari sur le score final exact d'un jour spécifique dans une compétition. Il s'agit du nombre de points gagnés par chaque équipe, ce jour.
- **Exemple :** vous pariez que le Jour 1, le score sera de (Équipe A) 3 - (Équipe B) 1. Si à la fin du Jour 1, l'Équipe A a accumulé 3 points et l'Équipe B a accumulé 1 point, votre pari est gagnant.

Vainqueur du Jour

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le plus de points sur un jour spécifique de la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Vainqueur du Jour 2 ». Si l'Équipe A remporte plus de points que l'Équipe B sur le Jour 2, votre pari est gagnant.

Les deux premiers

- **Explication :** pari sur les concurrents finissant premier et second dans un groupe spécifique sur l'ensemble du tournoi, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A terminera premier et que le Joueur B terminera second dans le tournoi. Si le Joueur A termine premier et que le Joueur B termine second, votre pari est gagnant.

Leader à la fin du tour

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera dans le tournoi à la fin d'un tour spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur X mènera à la fin du 3e tour. Si le Joueur X a le score le plus bas à la fin du 3e tour, votre pari est gagnant.

Leader à la fin du tour (Joueur A vs Joueur B)

- **Explication :** pari sur le joueur entre deux joueurs spécifiques qui mènera dans le tournoi à la fin d'un tour spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A mènera à la fin du 2e tour contre le Joueur B. Si le score du Joueur A est plus bas que celui du Joueur B à la fin du 2e tour, et que le Joueur A mène sur l'ensemble du tournoi, votre pari est gagnant.

Victoire - Cote optimisée

- **Explication :** pari sur un joueur spécifique qui remportera le tournoi, avec des cotes plus élevées.
- **Exemple :** le Joueur A bénéficie de cotes optimisées sur sa victoire dans le tournoi. Si le Joueur A remporte le tournoi, votre pari sera réglé sur des cotes optimisées.

Quatre balles

- **Explication :** un format de golf impliquant deux joueurs jouant en binôme, et chaque joueur jouant sa propre balle. Le score de l'équipe est le score le plus bas des deux. Ce type de pari a généralement pour but de parier sur le vainqueur d'un face-à-face sur Quatre balles.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe X (Joueur A et Joueur B) remportera son face-à-face sur Quatre balles. Si le score le plus bas du Joueur A ou du Joueur B sur un trou est meilleur que le score le plus bas de leurs adversaires, l'Équipe X remporte le trou. L'équipe qui remporte le plus de trous, gagne le face-à-face.

Quatre balles (remboursé si match nul)

- **Explication :** un format de golf impliquant deux joueurs jouant en binôme, et chaque joueur jouant sa propre balle. Le score de l'équipe est le score le plus bas des deux. Ce type de pari a généralement pour but de parier sur le vainqueur d'un face-à-face sur Quatre balles.

Foursomes

- **Explication :** un format de golf impliquant deux joueurs jouant en binôme, et jouant avec la même balle par alternance. Ce type de pari a généralement pour but de parier sur le vainqueur d'un face-à-face Foursomes.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe X (Joueur A et Joueur B) remportera son face-à-face Foursomes. L'équipe qui remporte le plus de trous, gagne le face-à-face.

Foursomes (remboursé si match nul)

- **Explication :** un format de golf impliquant deux joueurs jouant en binôme, et jouant avec la même balle par alternance. Ce type de pari a généralement pour but de parier sur le vainqueur d'un face-à-face Foursomes.

- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe X (Joueur A et Joueur B) remportera son face-à-face Foursomes. L'équipe qui remporte le plus de trous, gagne le face-à-face. S'ils terminent à égalité, le pari est remboursé.

Trou en un

- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur dans le tournoi fera un trou en un coup dans un tour spécifique ou dans le tournoi dans son ensemble.
- **Exemple :** vous pariez sur « Oui » pour « Trou en un » dans le 1^e tour. Si n'importe quel joueur fait un trou en un pendant le 1^e tour, votre pari est gagnant.

Trou X - Green atteint avec au moins 2 coups sous le par (Joueur X)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique (Joueur X) atteindra le green avec au moins 2 coups sous le par lors d'un trou spécifique (Trou X).
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A atteindra le green avec au moins 2 coups sous le par lors du trou 7. Si la balle du Joueur A atteint le green avec le nombre de coups autorisé (par exemple, coup de départ sur un par 3, coup de départ et deuxième coup sur un par 4), votre pari est gagnant.

Mène après Tour X

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera après un tour spécifique (X) dans le tournoi.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A mènera après le 2^e tour. Si le Joueur A a le score le plus bas après que tous les joueurs ont terminé le 2^e tour, votre pari est gagnant.

Mène après Tour X et gagne

- **Explication :** pari sur un joueur qui mènera après un tour spécifique (X) et poursuivra pour remporter le tournoi.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A mènera après le 1^e tour et remportera le tournoi. Si le Joueur A mène après le 1^e tour et gagne le tournoi à son terme, votre pari est gagnant.

Match - Résultat

- **Explication :** pari sur l'issue d'un face-à-face entre deux joueurs, incluant généralement la possibilité d'une égalité (dans certains formats).
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur Q remportera son face-à-face contre le Joueur R. Si le Joueur Q gagne, votre pari est gagnant. Si le Joueur R gagne, votre pari est perdant. Si le match termine sur une égalité (et que celle-ci est offerte en tant qu'option de pari), les règles du Push s'appliquent.

Match - Vainqueur

- **Explication :** pari sur lequel des deux joueurs ou laquelle des deux équipes remportera un match spécifique de la compétition.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A remportera le premier match de la compétition. Si l'Équipe/le binôme A remporte ce match spécifique contre l'Équipe/le binôme B, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le tournoi dans son ensemble.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A remportera le tournoi. Si le Joueur A termine avec le score le plus bas après tous les tours, votre pari est gagnant.

Vainqueur final (sans X)

- **Explication :** pari sur le vainqueur d'un tournoi, en excluant un autre joueur spécifique (X) du type de pari.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A remportera le tournoi, pari sans le Joueur B. Si le Joueur A remporte le tournoi et que le Joueur B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si le Joueur B gagne, votre pari est perdant. Si un autre joueur remporte le tournoi, le pari sera réglé selon la performance du Joueur A par rapport aux autres joueurs en excluant le Joueur B.

Joueur - Total de Birdies

- **Explication :** pari sur le nombre total de birdies réalisés par un joueur spécifique sur une période spécifique (par exemple, un tour ou un tournoi).
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A réalisera plus de 3,5 birdies dans le 1^e tour. Si le Joueur A réalise 4 birdies ou plus dans le 1^e tour, votre pari est gagnant.

Joueur - Total d'Eagles

- **Explication** : pari sur le nombre total d'eagles effectués par un joueur spécifique sur une période spécifique (par exemple, un tour ou un tournoi).
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A réalisera exactement un eagle dans le tournoi. Si le Joueur A réalise un eagle dans l'intégralité du tournoi, votre pari est gagnant.

Tour - Leader

- **Explication** : pari sur le joueur qui mènera dans le tournoi à la fin d'un tour spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A mènera à la fin du 1^e tour. Si le Joueur A a le score le plus bas à la fin du 1^e tour, votre pari est gagnant.

Tour - Vainqueur (2 balles)

- **Explication** : pari sur le joueur qui aura le score le plus bas dans un groupe de deux joueurs spécifiques, dans un tour spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A gagnera dans un pari 2 balles dans le 2^e tour, contre le Joueur B. Si le Joueur A a un score plus bas que le Joueur B dans le 2^e tour, votre pari est gagnant.

Tour - Vainqueur (3 balles)

- **Explication** : pari sur le joueur qui aura le score le plus bas dans un groupe de trois joueurs spécifiques, dans un tour spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A gagnera dans un pari 3 balles dans le 3^e tour, contre le Joueur B et le Joueur C. Si le Joueur A a le score le plus bas des trois joueurs dans le 3^e tour, votre pari est gagnant.

Tour - Vainqueur (Joueur A vs Joueur B)

- **Explication** : pari sur le joueur entre deux joueurs spécifiques qui obtiendra le score le plus bas à la fin d'un tour spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A aura un score plus bas que le Joueur B dans le 1^e tour. Si le score du Joueur A est plus bas que celui du Joueur B dans le 1^e tour, votre pari est gagnant.

Tour X - Meilleur golfeur par catégorie

- **Explication :** pari sur le golfeur qui obtiendra le score le plus faible dans une catégorie particulière (par exemple, par nationalité) dans un tour spécifique (par exemple Tour 1, Tour 2) d'un tournoi de golf.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Tour 1 - Meilleur golfeur américain » et que les joueurs américains terminent le Tour 1 avec des scores de 68, 69 et 70, le golfeur avec un score de 68 est gagnant sur ce type de pari. Si deux golfeurs ou plus sont à égalité avec le score le plus faible dans cette catégorie, les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent.

Tour X - Termine dans le Top X

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique terminera dans le Top X dans un tour spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A terminera dans le Top 20 dans le 1^e tour. Si le Joueur A termine à la 20^e position ou mieux dans le 1^e tour, votre pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication :** pari sur les concurrents finissant premier et second dans un groupe spécifique sur l'ensemble du tournoi, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A terminera premier et que le Joueur B terminera second dans le tournoi. Si le Joueur A termine premier et que le Joueur B termine second, votre pari est gagnant.

Équipe - Jour - Score

- **Explication :** pari sur le nombre total de points qu'une équipe spécifique atteindra un jour particulier dans une compétition.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe A marquera plus de 3,5 points sur le Jour 1. Si l'Équipe A gagne 4 points ou plus sur le Jour 1, votre pari est gagnant.

Équipe - Jour - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le plus de points sur un jour spécifique de la compétition.

- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A - Vainqueur du Jour 2 ». Si l'Équipe A remporte plus de points que l'Équipe B sur le Jour 2, votre pari est gagnant.

Équipe - Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera la compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A gagne ». Si l'Équipe A remporte la compétition, votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication** : pari sur un joueur spécifique qui remportera le tournoi. Il s'agit d'un pari similaire au pari « Vainqueur final ».
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A remportera le trophée. Si le Joueur A remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Réalise un trou en un

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique dans le tournoi fera un trou en un coup dans un tour spécifique ou dans le tournoi dans son ensemble.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A - Réalise un trou en un » dans le tournoi. Si le Joueur A réalise un trou en un dans le tournoi, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur un joueur spécifique qui remportera le tournoi.
- **Exemple** : vous pariez que le Joueur A sera le vainqueur final. Si le Joueur A remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Meilleur golfeur par catégorie

- **Explication** : pari sur le golfeur qui obtiendra le score le plus faible dans une catégorie particulière (par exemple, par nationalité) sur l'intégralité d'un tournoi de golf.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Meilleur golfeur européen » et que les joueurs européens terminent avec des scores de -10, -9 et -8, le golfeur avec un score de -10 est gagnant sur ce type de pari. Si deux golfeurs ou plus sont à égalité avec le score le plus faible dans cette catégorie sur l'intégralité du tournoi, les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent.

Termine dans le Top X

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique terminera dans le Top X de la compétition.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A terminera dans le Top 20. Si le Joueur A termine à la 20e position ou mieux dans le classement, votre pari est gagnant.

Y aura-t-il un albatros ?

- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur dans le tournoi réalisera un albatros (trois coups sous le par sur un trou, généralement un trou en un sur un par 5 ou en 2 sur un par 5).
- **Exemple :** vous pariez « Y aura-t-il un albatros ? - Oui ». Si n'importe quel joueur réalise un albatros pendant le tournoi, votre pari est gagnant.

14. Handball

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Paris à long terme

Tous les Paris à long terme et sur le tournoi, y compris les paris tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, seront annulés si les matchs programmés ne sont pas joués, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une série de rencontres ou de matchs (par ex : phase de groupe), ou une compétition n'arrive pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier match terminé seront annulés.

Paris sur le match

Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés sur le score à la fin du temps réglementaire sans prendre en compte les prolongations. Sauf indication contraire, tous les paris sur le match sont basés sur le résultat à la fin des 60 minutes de jeu programmées. Si les 60 minutes programmées ne sont pas jouées, tous les paris seront annulés, sauf pour les paris alternatifs dont le résultat a déjà été déterminé.

À des fins de règlement, les types de pari suivants prennent en compte les prolongations/tirs au but.

Se qualifie/Remporte le trophée

Pour les compétitions dans lesquelles la Mercy Rule est appliquée, si cette règle est invoquée lors d'un match, tous les paris seront maintenus sur le score à ce moment précis.

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si un match a lieu sur le terrain de l'équipe extérieure, les paris seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile soit désignée comme telle de manière officielle.

Dans le cas contraire, les paris seront annulés.

Matchs reportés, abandonnés ou interrompus

Les matchs reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant la date initialement programmée, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Mi-temps - Score

La mi-temps désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé. Ne prend pas en compte les prolongations si elles ont lieu.

Match - Paris alternatifs

Tous les paris alternatifs sur le match, y compris les paris suivants, seront réglés à la fin du temps réglementaire, sans prendre en compte les prolongations.

Équipe - Meilleur buteur

Buts marqués lors des 60 minutes de temps réglementaire. Les prolongations sont prises en compte mais les tirs au but ne sont pas pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote

n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les paris sont maintenus si un joueur participe au tournoi.

Tournoi - Meilleur buteur

Buts marqués lors des 60 minutes de temps réglementaire. Les prolongations sont prises en compte mais les tirs au but ne sont pas pris en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les paris sont maintenus si un joueur participe au tournoi.

Paris en direct

Un match doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé. Les paris en direct ne prennent pas en compte les éventuelles prolongations, sauf pour les paris suivants :

Se qualifie

Remporte le trophée

Pour les paris en direct sur la mi-temps, y compris les types de pari suivants, la mi-temps désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si résultat du pari en question a déjà été déterminé. Tous les paris en direct sur la mi-temps ne prennent pas en compte les éventuelles prolongations.

Total de buts/Résultat(s)/Équipe - Total de buts/Marge du vainqueur/Mi-temps - Premier but/Vainqueur - Double chance

Types de pari :

Pari sans une Équipe

- **Explication** : ce type de pari vous permet de parier sur une équipe en excluant une autre équipe spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que l'Équipe A remportera le tournoi, en pariant sans l'Équipe B. Si l'Équipe A remporte le tournoi et que l'Équipe B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si une autre équipe gagne, le pari est réglé en fonction des performances de l'Équipe A par rapport aux autres équipes, à l'exclusion de l'Équipe B.

Les deux équipes marquent X buts

- **Explication** : pari sur le fait que les deux équipes marquent un nombre spécifique de buts ou plus.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Les deux équipes marquent 25 buts ou plus » et que le score final est de 30-28, votre pari est gagnant car les deux équipes ont marqué au moins 25 buts.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Double résultat

- **Explication :** pari qui combine le résultat à la mi-temps et le résultat du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A mène à la mi-temps et Équipe B remporte le match » et que l'Équipe A mène 15-12 à la mi-temps mais que l'Équipe B remporte le match 28-27, votre pari est gagnant.

Une des deux équipes marque X buts

- **Explication :** pari sur le fait qu'au moins une des deux équipes marque un nombre spécifique de buts ou plus.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Une des deux équipes marque 35 buts ou plus » et que le score final est de 36-30, votre pari est gagnant car l'Équipe A a marqué 36 buts.

Premier buteur

- **Explication :** pari sur le joueur spécifique qui marquera le premier but du match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur X sera le premier buteur. Si le Joueur X marque le premier but, votre pari est gagnant. Si un autre joueur marque en premier, votre pari est perdant.

Match - Résultat

- **Explication :** pari sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A remporte le match » et que le score final à la fin du temps réglementaire est de 29-27 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap au score d'une des mi-temps du match. Vous pariez sur l'équipe qui remportera cette mi-temps spécifique une fois le handicap appliqué à son score.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Handicap de -2,5 » pour la première mi-temps. Si l'Équipe A remporte la première mi-temps avec un score de 15-10, le handicap est appliqué, ce qui donne un score effectif de 12,5-10. Votre pari est gagnant car l'Équipe A remporte quand même la mi-temps, même avec le handicap. Si l'Équipe A remporte la première mi-temps 15-13, le score devient 12,5-13 après l'application du handicap, et votre pari est perdant.

Mi-temps - Résultat

- **Explication :** pari sur le résultat de la première mi-temps du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe B mène à la mi-temps » et que le score à la mi-temps est de 14-13 pour l'Équipe B, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Double chance

- **Explication :** ce pari offre trois options pour la première mi-temps du match : « Équipe A remporte la première mi-temps », « Équipe B remporte la première mi-temps », « Égalité à la première mi-temps ». Vous pariez sur deux de ces trois possibilités en un seul pari.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A ou Égalité » pour la première mi-temps et que l'Équipe A mène 15-13 à la mi-temps, votre pari est gagnant. Si le score à la mi-temps est de 14-14, votre pari est aussi gagnant. Si l'Équipe B mène 16-12 à la mi-temps, votre pari est perdant.

Mi-temps X - Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps spécifique (première ou deuxième).
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte la première mi-temps, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Mi-temps - Équipe X - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique dans une mi-temps spécifique du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque plus de 15,5 buts dans la 1e mi-temps ». Si l'Équipe A marque 16 buts dans la 1e mi-temps, votre pari est gagnant. Si elle en marque 15 ou moins, votre pari est perdant.

Mi-temps - Pari triple

- **Explication :** pari qui combine le résultat d'une mi-temps spécifique (par exemple, Victoire de l'équipe à domicile, Égalité ou Victoire de l'équipe extérieure) avec le nombre total de buts marqués dans cette mi-temps (par exemple, Plus de/Moins de comparé à un nombre spécifique). Les deux parties du pari doivent être correctes pour qu'il soit gagnant.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte la première mi-temps ET Plus de 28,5 buts dans la première mi-temps ». Si la première mi-temps se termine sur la victoire de l'Équipe A avec un score de 17-12 (29 buts au total), votre pari est gagnant. Si l'Équipe A remporte le match avec un score de 16-12 (28 buts au total), votre pari est perdant car le total de but est inférieur à 28,5. Si la première mi-temps se termine sur une égalité ou sur la victoire de l'Équipe B, votre pari est aussi perdant.

Mi-temps avec le plus de buts marqués

- **Explication :** pari sur la mi-temps du match (première ou deuxième) dans laquelle le plus de buts seront marqués par les deux équipes combinées.
- **Exemple :** vous pariez sur « Deuxième mi-temps ». Si la première mi-temps se termine avec un score de 15-10 (total de 25 buts) et la deuxième mi-temps avec un score de 18-12 (total de 30 buts), votre pari est gagnant car la deuxième mi-temps a plus de buts. Si le nombre de buts était identique ou supérieur dans la première mi-temps, votre pari aurait été perdant.

Double chance

- **Explication :** ce pari offre trois options pour le résultat du match : « Équipe A remporte le match ou Égalité », « Équipe B remporte le match ou Égalité », ou « Équipe A ou Équipe B remporte le match » (ce qui signifie qu'une égalité est exclue). Vous pariez sur deux de ces trois possibilités (Victoire, Défaite, Égalité) en un seul pari.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A ou Égalité » pour le résultat du match et que le score final est de 29-29 (Égalité), votre pari est gagnant. Si l'Équipe A remporte le match 30-28, votre pari est aussi gagnant. Si l'Équipe B remporte le match 27-25, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match - Résultat et total

- **Explication :** ce pari combine le résultat d'une mi-temps ou du match (Victoire/Défaite) et le total de points marqués lors de cette période.
- **Exemple :** un pari sur « Équipe A remporte la première mi-temps et Plus de 25,5 » pour la première mi-temps signifie que l'Équipe A doit remporter la première mi-temps ET que le score combiné des deux équipes lors de cette mi-temps doit être de 26 ou plus.

Mi-temps/Match - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués lors de la première mi-temps ou lors du match, comparé à un nombre spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Plus de 28,5 buts dans la première mi-temps » et que le score de la première mi-temps est de 15-14, votre pari est gagnant car 29 buts ont été marqués.

Mi-temps/Match - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la différence de buts entre l'équipe gagnante et l'équipe perdante à la mi-temps ou à la fin du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A remporte le match de 3-5 buts » et que le score final est de 31-28 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant.

Dernier buteur

- **Explication :** pari sur le joueur spécifique qui marquera le dernier but du match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur Y sera le dernier buteur. Si le Joueur Y marque le dernier but du match, votre pari est gagnant. Si un autre joueur marque le dernier but ou si le dernier but est un but contre son camp, votre pari est perdant.

Marge du vainqueur - 5 options

- **Explication :** pari sur le fait que la marge du vainqueur soit comprise dans une des cinq fourchettes spécifiques.
- **Exemple :** si vous pariez sur « 1-3 buts » et que le score final est de 28-26, votre pari est gagnant car la marge du vainqueur est de 2 buts.

Match - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap au score final du match. Vous pariez sur l'équipe qui remportera le match après l'ajout ou le retrait du handicap à son score réel.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B - Handicap de +1,5 » sur le match. Si le match se termine à égalité à 30-30, le handicap est appliqué au score de l'Équipe B, ce qui donne un score effectif de 31,5-30. Votre pari est gagnant car l'Équipe B, grâce au handicap, remporte le match. Si l'Équipe A remporte le match 30-28, le score devient 30-29,5 après l'application du handicap, et votre pari est perdant.

Match - Pari triple

- **Explication :** pari qui combine le résultat final du match (Victoire de l'équipe à domicile, Égalité ou Victoire de l'équipe extérieure) avec le nombre total de buts marqués dans le match (par exemple, Plus de/Moins de comparé à un nombre spécifique). Les deux parties du pari doivent être correctes pour qu'il soit gagnant.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match ET Moins de 55,5 buts dans le match ». Si le match se termine sur la victoire de l'Équipe A avec un score de 30-25 (55 buts au total), votre pari est gagnant. Si l'Équipe A remporte le match avec un score de 30-26 (56 buts au total), votre pari est perdant car le total de buts est supérieur à 55,5. Si le match se termine sur une égalité ou sur la victoire de l'Équipe B, votre pari est aussi perdant.

1e but après le prochain

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le but qui vient après le prochain but.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque le 1e but après le prochain ». Si le score actuel est de 10-10 et que l'Équipe B marque le prochain but (ce qui fait un score de 10-11) puis que l'Équipe A marque le but qui vient après celui-ci (ce qui

fait un score de 11-11), votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque le prochain but, puis qu'elle marque de nouveau après, votre pari est perdant.

Joueur - Buts

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par un joueur spécifique lors du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X marque plus de 5,5 buts » et que le Joueur X marque 7 buts, votre pari est gagnant.

Joueur marque

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque au moins un but lors du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur X marque » et que le Joueur X marque un but à tout moment lors du match, votre pari est gagnant.

Premier à X buts

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra un certain nombre de buts la première dans un match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A atteint 10 buts ». Si l'Équipe A marque son 10e but avant que l'Équipe B ne marque son 10e but, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque 10 buts en premier, ou si aucune équipe n'arrive à marquer 10 buts, votre pari est perdant.

Résultat et Joueur - Total de buts

- **Explication :** ce pari combine le résultat du match et le nombre total de buts marqués par un joueur spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A remporte le match et Joueur X marque plus de 4,5 buts » et que l'Équipe A remporte le match et que le Joueur X marque 6 buts, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Vainqueur

- **Explication :** pari applicable aux matchs qui vont aux tirs au but, sur l'équipe qui remportera les tirs au but.

- **Exemple :** si deux équipes sont à égalité après les prolongations, que les tirs au but ont lieu, que vous pariez sur « Équipe A remporte les tirs au but » et que l'Équipe A remporte les tirs au but, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en premier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier but du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque le premier but ». Si l'Équipe A marque le premier but, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B marque le premier but ou si le premier but est un but contre son camp, votre pari est perdant.

Équipe qui marque en dernier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le dernier but du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B marque le dernier but ». Si l'Équipe B marque le dernier but du match, votre pari est gagnant. Si l'Équipe A marque le dernier but ou si le dernier but est un but contre son camp, votre pari est perdant.

Équipe - Mi-temps avec le plus de buts marqués

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui marquera le plus de buts dans une seule mi-temps du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A ». Si l'Équipe A marque plus de buts dans n'importe laquelle des deux mi-temps que l'autre équipe n'en marque dans chacune d'entre elles, votre pari est gagnant.

Équipe X marque X

- **Explication :** pari sur un nombre spécifique de buts ou plus marqués par une équipe spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque 30 buts ou plus » et que l'Équipe A marque 32 buts, votre pari est gagnant.

Équipe X - Totaux

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique, comparé à un nombre spécifique.

- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A marque moins de 25,5 buts » et que l'Équipe A marque 24 buts, votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera la compétition ou le tournoi.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A remporte le trophée » et que l'Équipe A remporte la finale, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication :** ce type de pari est utilisé dans les compétitions avec des phases éliminatoires. Vous pariez sur l'équipe qui se qualifiera pour le prochain tour.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte le match 28-27 et se qualifie pour la prochaine étape du tournoi. Si vous pariez sur « Équipe A se qualifie », votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra la finale de la compétition.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe A atteint la finale » et que l'Équipe A remporte son match de demi-finale, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale

- **Explication :** c'est un type de pari spécifique aux tournois dans lequel vous pariez qu'une équipe spécifique se qualifie pour la demi-finale de la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C atteint la demi-finale » d'un Championnat du monde. Si l'Équipe C remporte son match de quart de finale et obtient sa place en demi-finale, votre pari est gagnant. Si l'équipe est éliminée avant la demi-finale, votre pari est perdant.

Remporte le match après les prolongations

- **Explication :** pari sur une équipe qui remporte le match spécifiquement après les prolongations.
- **Exemple :** si deux équipes sont à égalité après la fin du temps réglementaire, que les prolongations sont jouées, que vous pariez sur « Équipe A remporte le

match après les prolongations » et que l'Équipe A marque le but de la victoire lors des prolongations, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : c'est un autre terme pour « Remporte le trophée », pari sur le vainqueur de la compétition.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Vainqueur final - Équipe A » et que l'Équipe A remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Meilleur buteur

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le plus de buts lors d'un match ou d'un tournoi spécifique.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Meilleur buteur - Joueur A » lors d'un match et que le Joueur A marque 8 buts et qu'aucun autre joueur ne marque plus de 8 buts, votre pari est gagnant.

X joueurs marquent

- **Explication** : pari sur le fait qu'un nombre de joueurs spécifiques d'une équipe ou lors d'un match marquent au moins un but.
- **Exemple** : si vous pariez sur « 3 joueurs marquent », que vous choisissiez le Joueur A, le Joueur B et le Joueur C, et que ces trois joueurs marquent des buts lors du match, votre pari est gagnant.

15. Hockey sur gazon

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les [règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web](#) s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Les paris à long terme sont de type « Remboursé si non-partant ». Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Les matchs reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant la date initialement programmée, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés resteront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure d'un match sont inversées, les paris placés selon l'ordre initial seront annulés.

Un match doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Sauf indication contraire ci-dessous, dans le cas des paris à 2 options, les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. Les mises sur les paris simples sont remboursées et la sélection est considérée comme non-partante pour les paris multiples/combinés.

Double résultat : pronostiquez le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

Paris d'avant-match

Sauf indication contraire, tous les paris d'avant-match ne prennent pas en compte les éventuelles prolongations.

Sauf indication contraire, les paris en direct NE prennent PAS en compte les éventuelles prolongations.

Match - Vainqueur - 2 options/Se qualifie/Remporte le trophée/Méthode de victoire/Tirs au but - Vainqueur/Prochaine équipe qui marque - Inclut les prolongations/Tirs au but.

Vainqueur dans les prolongations : prend en compte les prolongations uniquement. Ne prend pas en compte les tirs au but.

Les paris en direct sur un quart-temps NE prennent PAS en compte les prolongations.

Le quart-temps désigné doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement des paris a déjà été déterminé.

La mi-temps désignée doit arriver à son terme pour que les paris sur la mi-temps soient maintenus, sauf si le règlement des paris a déjà été déterminé.

L'intervalle de 10 minutes désigné doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement du pari en question a déjà été déterminé.

Types de pari :

10 minutes - Total - 3 options

- **Explication** : pari sur le fait que le nombre total de buts marqués lors d'un intervalle spécifique de 10 minutes du match soit inférieur à un nombre, exactement ce nombre ou supérieur à ce nombre.
- **Exemple** : dans les 10 premières minutes, 2 buts sont marqués. Votre pari sur « Exactement 2 buts » est gagnant.

Les deux équipes marquent X

- **Explication** : le pari est gagnant si les deux équipes du match marquent au moins le nombre indiqué de buts (X).
- **Exemple** : vous pariez sur « Les deux équipes marquent 2 buts ». Si le score final est de 3-2, les deux équipes ont chacune marqué au moins 2 buts, donc votre pari est gagnant. Si le score final est de 3-1, une seule équipe a marqué 2 buts ou plus, donc votre pari est perdant.

Double chance

- **Explication** : pari sur deux des trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match ou Égalité », « Équipe B remporte le match ou Égalité » ou « Équipe A ou Équipe B remporte le match »).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A ou Égalité ». Si l'Équipe A remporte le match ou que le match se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Double résultat

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple** : l'Équipe A mène à la mi-temps et remporte le match, votre pari est gagnant.

Prolongations - Résultat

- **Explication** : pari sur le vainqueur du match, spécifiquement dans les prolongations, si le match va jusqu'aux prolongations.
- **Exemple** : le match se termine sur une égalité après le temps réglementaire et l'Équipe B marque lors des prolongations, votre pari sur « Équipe B - Dans les prolongations » est gagnant.

Mi-temps - Handicap

- **Explication** : un handicap est appliqué au score de la première mi-temps ou la deuxième mi-temps.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A -0,5 (Première mi-temps - Handicap) ». Si l'Équipe A mène d'un but ou plus à la mi-temps, votre pari est gagnant. Si elle est à égalité ou perd à la mi-temps, votre pari est perdant.

Mi-temps - Équipe - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe lors d'une mi-temps spécifique.
- **Exemple** : l'équipe extérieure marque 2 buts lors de la deuxième mi-temps, votre pari sur « Équipe extérieure - Plus de 1,5 but » est gagnant.

Mi-temps - Double chance

- **Explication** : pari sur deux des trois résultats possibles pour une mi-temps spécifique (par exemple, Équipe A remporte la mi-temps ou Égalité).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A ou Égalité » pour la première mi-temps. Si l'Équipe A remporte la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Total

- **Explication** : pari sur le fait que le nombre total de buts marqués dans une mi-temps spécifique soit supérieur ou inférieur à un nombre défini.
- **Exemple** : le nombre total de buts dans la première mi-temps est de 3, votre pari sur « Plus de 2,5 buts » est gagnant.

Mi-temps - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps spécifique (première ou deuxième).
- **Exemple :** l'Équipe A remporte la première mi-temps, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Mi-temps - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la différence de buts exacte avec laquelle une équipe remportera la mi-temps.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte la première mi-temps de 2 buts ». Si le score à la mi-temps est de 3-1 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant. Si le score est de 1-0, ou toute autre marge, votre pari est perdant.

Mi-temps - Le plus de buts

- **Explication :** pari sur la mi-temps (première ou deuxième) qui aura le plus de buts marqués par les deux équipes combinées.
- **Exemple :** vous pariez sur « Deuxième mi-temps ». Si la première mi-temps se termine sur un score de 1-1 (2 buts au total) et que la deuxième mi-temps se termine sur un score de 2-1 (3 buts au total), la deuxième mi-temps a le plus de buts, donc votre pari est gagnant.

Quart-temps - Le plus de buts

- **Explication :** pari sur le quart-temps qui aura le plus de buts marqués par les deux équipes combinées.
- **Exemple :** vous pariez sur « 3e quart-temps ». Si le 1e quart-temps a 1 but, le 2e quart-temps a 2 buts, le 3e quart-temps a 3 buts et le 4e quart-temps a 1 but, votre pari est gagnant car le 3e quart-temps a le plus de buts.

Match - Handicap

- **Explication :** un handicap est appliqué au score final du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A -1,5 ». Pour que votre pari soit gagnant, l'Équipe A doit remporter le match de 2 buts ou plus (par exemple, 3-1 ou 4-2). Si elle remporte le match d'un but, est à égalité ou perd, votre pari est perdant.

Match - Résultat - 3 options

- **Explication** : pari sur la victoire de l'Équipe 1, de l'Équipe 2 ou sur une égalité.
- **Exemple** : le match se termine sur une égalité, votre pari « Égalité » est gagnant.

Méthode de victoire

- **Explication** : pari sur la manière dont une équipe va remporter le match, ce qui inclut le temps réglementaire, les prolongations ou les tirs au but.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le match dans les prolongations ». Si le match est à égalité après le temps réglementaire et que l'Équipe A marque le but de la victoire dans les prolongations, votre pari est gagnant.

Prochain but

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le prochain but lors du match.
- **Exemple** : l'Équipe B marque le prochain but, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Quart-temps - Double chance

- **Explication** : ce pari inclut deux résultats possibles pour un quart-temps spécifique, ce qui offre plus de chance de gagner.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A ou Égalité (2e quart-temps) ». Si l'Équipe A remporte le 2e quart-temps, votre pari est gagnant. Si le 2e quart-temps se termine sur une égalité, votre pari est aussi gagnant. Si l'Équipe B remporte le 2e quart-temps, votre pari est perdant.

Quart-temps - Handicap

- **Explication** : un handicap est appliqué au score final d'un quart-temps spécifique.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe B -0,5 (3e quart-temps) ». Pour que votre pari soit gagnant, l'Équipe B doit remporter le 3e quart-temps d'un but ou plus. Si le 3e quart-temps se termine sur une égalité ou si l'Équipe B perd, votre pari est perdant.

Quart-temps - Équipe X - Total

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique (Équipe X) dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A - Plus de 1,5 (1e quart-temps) ». Si l'Équipe A marque 2 buts ou plus dans le premier quart-temps, votre pari est gagnant. Si elle marque 0 ou 1 but, votre pari est perdant.

Quart-temps - Total

- **Explication :** pari sur le nombre total de buts marqués par les deux équipes combinées dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Moins de 2,5 (4e quart-temps) ». Si le nombre total de buts marqués par les deux équipes dans le quatrième quart-temps est de 0, 1 ou 2, votre pari est gagnant. Si elles en marquent 3 ou plus, votre pari est perdant.

Quart-temps - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus de buts dans un quart-temps spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A (2e quart-temps) ». Si l'Équipe A marque plus de buts que l'Équipe B dans le deuxième quart-temps, votre pari est gagnant. Si l'Équipe B en marque plus, votre pari est perdant.

Premier à X

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de buts (X) dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B - Premier à 3 buts ». Si l'Équipe B marque son 3e but avant que l'Équipe A ne marque son 3e but, votre pari est gagnant. Si l'Équipe A marque 3 buts en premier, ou si aucune équipe n'arrive à marquer 3 buts, votre pari est perdant.

Tirs au but - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera les tirs au but si le match se termine sur une égalité après les prolongations.
- **Exemple :** l'Équipe A remporte les tirs au but, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Équipe X - Total

- **Explication** : pari sur le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique (Équipe X) dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A - Plus de 2,5 ». Si l'Équipe A marque 3 buts ou plus dans le match, votre pari est gagnant. Si elle marque 0, 1 ou 2 buts, votre pari est perdant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match (égalité non incluse).
- **Exemple** : l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple** : l'Équipe B remporte le titre de la ligue, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Total de buts

- **Explication** : pari sur le fait que le nombre total de buts marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple** : le nombre total de buts dans le match est de 5, votre pari sur « Plus de 4,5 but » est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la marge de victoire de l'équipe gagnante.
- **Exemple** : l'Équipe A remporte le match de 3 buts, votre pari sur « Équipe A de 2-4 buts » est gagnant.

16. Hockey sur glace

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Tous les matchs doivent commencer à la date programmée (heure locale) pour que les paris soient maintenus.

Matchs hypothétiques : matchs de play-offs potentiels qui peuvent être proposés à l'avance d'un calendrier confirmé. Si le match annoncé n'est pas joué, tous les paris seront annulés.

Matchs anticipés : matchs de saison régulière qui peuvent être proposés à l'avance du calendrier habituel. Les règles standards de règlement s'appliqueront. Le match concerné doit commencer à la date programmée (heure locale du stade) pour que les paris soient maintenus.

Matchs interrompus

Si un match est interrompu, puis reprend (à partir du moment où il a été interrompu) et se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais n'arrive pas à son terme dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du match initial.

Lieu du match

En cas de changement de lieu d'un match, les paris déjà placés seront maintenus, sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si l'équipe à domicile et l'équipe extérieure s'affrontent sur le terrain de l'équipe extérieure lors d'un match officiel, les paris seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile soit toujours officiellement désignée comme telle, sinon les paris seront annulés. Pour les matchs programmés pour être joués sur un terrain neutre, les paris seront maintenus quelle que soit la façon dont nous énonçons l'ordre de la rencontre.

Sauf indication contraire, les types de pari sont basés sur 3 périodes de 20 minutes, ainsi que les prolongations et les tirs au but. Si le format programmé n'est pas respecté, les paris seront annulés, sauf pour les paris alternatifs dont le résultat a déjà été déterminé.

Toutes compétitions/Tous matchs (sauf indication contraire) - Tous les types de pari d'avant-match et en direct

Sauf indication contraire, tous les paris prennent en compte les prolongations et les tirs au but. Dans le cas où un match se départage par les tirs au but, les règles prévoient l'ajout d'un but au score de l'équipe gagnante et au total du match. Cela ne s'applique pas aux types de pari qui ne prennent pas en compte les prolongations et les tirs au but s'ils ou elles sont joué(e)s.

Types de pari à 2 options

Pour les types de pari à 2 options, les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. Les mises sur les paris simples sont remboursées, tandis que pour les paris multiples ou combinés, la sélection est considérée comme non-partante.

Types de pari à 3 options

Les types de pari à 3 options sont réglés en fonction du score à la fin du temps réglementaire, sauf pour le type de pari « Quand le match se terminera-t-il ? », qui est un type de pari à 3 options qui prend en compte les prolongations/tirs au but.

Types de pari qui ne prennent pas en compte les prolongations et tirs au but
À des fins de règlement, les types de pari suivants ne prennent pas en compte les prolongations/tirs au but :

Handicap sur les points - 3 options

Match - Total - 3 options

Double chance - 3 options

Vainqueur - 3 options

Équipe - Totaux - 3 options

Types de pari « Premier à »

Total/Équipe - Nombre de buts exact

Équipe - Marque en 1^e/dernier

Équipe - Marque en 2^e/3^e/4^e/5^e

Marque en dernier - Temps réglementaire

Prochain but marqué

Équipe qui remporte le plus de périodes

Égalité après le temps réglementaire

Total/Équipe à domicile et Équipe extérieure - Nombre de buts marqués

Paris sur la période

Types de pari sur un intervalle de 10 minutes

Période - Le plus de buts

Marque dans la 1^e période

Types de pari qui prennent en compte les prolongations mais ne prennent pas en compte les tirs au but

À des fins de règlement, les types de pari suivants prennent en compte les prolongations mais excluent les tirs au but :

1e buteur

Dernier buteur

Buteur à tout moment (y compris les paris en direct)

Marque 2/3 buts ou plus (y compris les paris en direct)

Équipe - 1e/Dernier buteur

Prochain buteur - En direct

Équipe - Prochain buteur - En direct

Marque dans la 3e période - En direct

1e/Prochain/Dernier buteur/Buteur à tout moment, Équipe - 1e/Dernier/Prochain buteur ; Joueur - Marque 2, 3 buts ou plus ; Marque dans la 1e/2e/3e période

Votre joueur (tous les joueurs cotés dans un type de pari multijoueur) doit être préparé/actif pour que les paris soient maintenus (conformément au NHL Game Centre officiel). Nous faisons tout notre possible pour établir les cotes du 1e/Dernier buteur pour tous les éventuels participants. Toutefois, les joueurs qui ne sont pas cotés initialement sont considérés comme gagnants s'ils marquent le 1e/dernier but. Tous les joueurs concernés doivent être préparés et devront participer au match pour que les paris suivants soient maintenus : 1e/Prochain/Dernier buteur/Buteur à tout moment (dont la catégorie « Équipe »), Joueur marque 2, 3 buts ou plus et Marque dans la 1e/2e/3e période.

Période - Le plus de buts

Si 2 périodes ou plus ont le même score, l'option « Égalité » sera considérée comme le résultat gagnant.

Paris sur la période

La période désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Matchs de hockey sur glace (Temps réglementaire uniquement) et Ligue des Champions de hockey sur glace (Temps réglementaire uniquement) - Tous les paris d'avant-match et en direct

Sauf indication contraire ci-dessous, tous les paris sont réglés sur le score à la fin du temps réglementaire sans prendre en compte les prolongations si elles sont jouées.

Types de pari qui prennent en compte les prolongations et les tirs au but

À des fins de règlement, les types de pari suivants prennent en compte les prolongations/tirs au but :

- Match - Vainqueur (Prolongations/tirs au but inclus)
- Remporte le trophée
- Se qualifie

- Tirs au but - Vainqueur
- Tirs au but - Score exact

Paris alternatifs du jour

L'équipe qui marque le plus/le moins : Tous les matchs doivent être joués à la date indiquée pour que les paris soient maintenus. En cas d'égalité, les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Équipe à domicile/Équipe extérieure : Pour que les paris soient maintenus, tous les matchs désignés doivent durer au moins 55 minutes, sinon les paris seront annulés.

Joueur - Marque un but dans les prolongations : si aucune prolongation n'est jouée, les paris sont réglés en tant que perdants.

Pour les paris en direct, si après avoir placé le pari, le joueur désigné ne retourne pas sur le terrain, le pari est annulé.

Pour les paris sur la performance des joueurs de la NHL suivants, les définitions et statistiques officielles telles que publiées par la NHL le jour du match seront utilisées à des fins de règlement :

Tournoi/Équipe - Meilleur buteur : Le joueur qui marque le plus de buts lors de la compétition est considéré comme gagnant. Tous les participants sont affectés, qu'ils jouent ou non. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Se qualifie du groupe : L'équipe qui passe les qualifications du tour préliminaire est considérée comme gagnante.

Paris à long terme

NHL - Saison régulière - Points/Face-à-face : L'équipe doit jouer au moins 80 matchs en saison régulière pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Conférence (NHL) - Vainqueur L'équipe qui se qualifie pour la finale de la Coupe Stanley sera considérée comme gagnante.

Paris à long terme/sur une Conférence/sur une Division

Tous les paris sont maintenus, indépendamment des transferts d'équipe, des changements de nom d'équipe ou de la durée de la saison.

Si une phase ou un tour spécifique (par exemple, phase de division) ou une compétition entière, est interrompu(e) pour quelque raison que ce soit, les paris placés sur une sélection après la fin du dernier match en question seront annulés.

Paris sur la série

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de matchs (selon les organisations dirigeantes respectives) n'est pas atteint ou est modifié.

Paris Joueur - Saison régulière

Les joueurs doivent participer à au moins un match de saison régulière après la date du placement du pari pour que les paris soient maintenus. Les paris sont réglés sur les statistiques officielles fournies par les organisations dirigeantes du tournoi. Les modifications ultérieures n'ont pas d'incidence sur le règlement.

Tous les paris sont maintenus, indépendamment de la durée de la saison.

Le meilleur buteur et le meilleur marqueur de points (buts + passes décisives) sont établis sur la saison régulière uniquement, quelle que soit l'équipe (au sein d'une ligue) pour laquelle ils ont marqué. L'équipe indiquée à côté du joueur est affichée à titre indicatif uniquement. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Types de pari :

Buteur à tout moment

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque au moins un but lors du match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A sera buteur à tout moment. Si le Joueur A marque à tout moment lors du match, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Conférence - Le plus de points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui accumulera le plus de points dans sa conférence au cours de la saison régulière.
- **Exemple :** si l'Équipe A termine avec 100 points et que toutes les autres équipes terminent avec moins de 100 points, un pari sur « Équipe A » est gagnant.

Tournoi de Conférence - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera son tournoi de Conférence respectif.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe X remportera le tournoi de la Conférence Est. Si l'Équipe X remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple** : l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Finale - Couplé ordre exact

- **Explication** : pronostiquez le résultat du match final d'un tournoi.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A bat Équipe B » et que le match final du tournoi se termine sur un score de 3-2 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant.

Combiné Match/Série

- **Explication** : pari qui combine deux résultats : le vainqueur d'un match spécifique et le vainqueur de la série. Les deux parties du pari doivent être correctes pour qu'il soit gagnant.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le match 3 et Équipe B remporte la série ». Si l'Équipe A remporte le match 3 et que l'Équipe B remporte la série, votre pari est gagnant.

Match/Période - Les deux équipes marquent au moins X

- **Explication** : pari sur le fait que les deux équipes marquent au moins un nombre spécifique de buts lors du match ou d'une période spécifique.
- **Exemple** : vous pariez que les deux équipes marqueront au moins 1 but dans la première période. Si les deux équipes marquent un but ou plus dans la première période, votre pari est gagnant.

Match/Période - Score exact

- **Explication** : pari sur le score final exact d'un match ou d'une période spécifique du match.
- **Exemple** : vous pariez sur un score de 1-0 pour la première période. Si la première période se termine sur un score de 1-0, votre pari est gagnant.

Match/Période - Double chance

- **Explication :** pari qui combine deux des trois résultats possibles pour un match ou une période (Victoire, Défaite, Égalité).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte la première période ou Égalité ». Si l'Équipe A remporte la première période ou qu'elle se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Match/Période - Handicap

- **Explication :** pari sur le résultat d'un match ou d'une période avec application d'un handicap. L'équipe favorite doit gagner d'un certain nombre de buts, ou l'équipe non favorite doit gagner ou perdre d'un nombre de buts inférieur à ce dernier.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A (-1,5) remporte le match ». L'Équipe A doit remporter le match d'au moins deux buts pour que votre pari soit gagnant. Si elle remporte le match d'un but, est à égalité ou perd, votre pari est perdant.

Match/Période - Équipe X - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de buts marqués par une équipe spécifique lors d'un match ou d'une période soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque plus de 2,5 buts dans le match ». Si l'Équipe A marque 3 buts ou plus, votre pari est gagnant.

Match/Période - Total

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de buts marqués par les deux équipes lors d'un match ou d'une période soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si le score combiné des deux équipes est de 6 ou plus, votre pari est gagnant.

Match/Période - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera un match ou une période spécifique. C'est un pari qui inclut parfois la possibilité d'une égalité dans certains contextes ou certaines ligues.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B remporte la deuxième période ». Si l'Équipe B marque plus de buts que l'Équipe A dans la deuxième période, votre pari est gagnant.

Période X - Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera une période spécifique.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte la première période, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Période - Le plus de buts

- **Explication :** pari sur la période du match où le plus de buts seront marqués.
- **Exemple :** vous pariez sur « 2e période » comme étant la période avec le plus de buts marqués. Si la deuxième période a plus de buts que la première ou la troisième, votre pari est gagnant.

Prochain but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain but lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque le prochain but ». Si l'Équipe A marque le prochain but, votre pari est gagnant.

Prolongations - Vainqueur - 3 options

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match dans les prolongations. Ce type de pari propose généralement trois options : l'Équipe A remporte le match dans les prolongations, l'Équipe B remporte le match dans les prolongations, ou Égalité.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match dans les prolongations ». Si le match va en prolongations et que l'Équipe A marque le but de la victoire, votre pari est gagnant.

Joueur - Passes décisives

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique effectue un certain nombre de passes décisives dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur B effectuera plus de 1,5 passe décisive. Si le Joueur B effectue 2 passes décisives ou plus, votre pari est gagnant.

Paliers - Joueur - Passes décisives

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique atteigne certains paliers prédéfinis de passes décisives lors d'un match ou d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A effectue 5 passes décisives dans la série ». Si le Joueur A effectue sa 5e passe décisive dans la série, votre pari est gagnant.

Joueur - Marque un but dans les prolongations

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un but dans les prolongations.
- **Exemple** : si vous pariez que le Joueur X marquera dans les prolongations et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Premier à X

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra un certain nombre de buts la première dans un match.
- **Exemple** : vous pariez que l'Équipe A sera la première à marquer 3 buts. Si l'Équipe A marque son 3e but avant que l'équipe adverse ne marque son 3e but, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Points

- **Explication** : pari sur le total de points qu'une équipe spécifique gagnera en saison régulière.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe C - Plus de 80 points » et qu'elle termine avec 85 points, votre pari est gagnant.

Série - Score exact

- **Explication** : pari sur le score final exact d'une série de play-offs.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la série 4-1 ». Si l'Équipe A remporte la série avec un score de 4 matchs remportés contre 1, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Score exact

- **Explication :** pronostiquez le score exact des tirs au but d'un match, le cas échéant.
- **Exemple :** si vous pariez que le score des tirs au but sera de 2-1 et que les tirs au but se terminent sur un score de 2-1, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Équipe qui marque le prochain tir au but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain tir au but d'une séance de tirs au but.
- **Exemple :** si l'Équipe D marque le prochain tir au but, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera un match qui va aux tirs au but.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte les tirs au but ». Si l'Équipe A remporte les tirs au but, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en premier remporte le match

- **Explication :** pari sur le fait que l'équipe qui marque en premier remporte le match.
- **Exemple :** si vous pariez que l'Équipe E marquera en premier et remportera le match, et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe - Marque en premier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier but du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque en premier ». Si l'Équipe A marque le premier but, votre pari est gagnant.

Équipe - Marque en dernier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le dernier but du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe G marque le dernier but » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe - Marque le Xe but

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le Xe but du match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe F marque le 3e but » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe X - 1e buteur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique de l'Équipe X marque le premier but du match pour cette équipe.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur Y de l'Équipe X marque en premier » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe X - Dernier buteur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique de l'Équipe X marque le dernier but du match pour cette équipe.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur Z de l'Équipe X marque en dernier » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe X - Prochain buteur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique de l'Équipe X marque le prochain but du match pour cette équipe.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur A de l'Équipe X marque le prochain but » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Équipe X - Moment du 1e but

- **Explication :** pari sur le moment exact (en minute) où l'Équipe X marquera son premier but.
- **Exemple :** si vous pariez sur « 10:30 » et que l'Équipe X marque à ce moment, votre pari est gagnant.

Égalité après le temps réglementaire

- **Explication :** pari sur le fait qu'un match se termine sur une égalité après le temps réglementaire.
- **Exemple :** si les deux équipes sont à égalité après le temps réglementaire, votre pari est gagnant.

Moment du 1e but

- **Explication** : pari sur le moment où le premier but du match est marqué. Des intervalles spécifiques peuvent être proposés.
- **Exemple** : vous pariez que le premier but sera marqué entre les minutes 10:00 et 19:59 de la première période. Si le premier but est marqué dans cet intervalle, votre pari est gagnant.

Se qualifie du groupe

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie de son groupe dans un tournoi.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe B se qualifiera et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour la finale d'un tournoi ou d'une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A atteint la finale ». Si l'Équipe A se qualifie pour le match final du tournoi, votre pari est gagnant.

Atteint les quarts de finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour les quarts de finale d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A atteint les quarts de finale ». Si l'Équipe A se qualifie pour les quarts de finale, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour la demi-finale d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A atteint la demi-finale ». Si l'Équipe A se qualifie pour la demi-finale, votre pari est gagnant.

Atteint les play-offs

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne les play-offs.
- **Exemple :** si vous pariez que l'Équipe C atteint les play-offs et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Marque dans la période X

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe marque au moins un but dans une période spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Équipe D marque dans la 2e période » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Conférence - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le championnat de sa Conférence respective.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte la Conférence Ouest ». Si l'Équipe A remporte le titre de la Conférence Ouest, votre pari est gagnant.

Division - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa division spécifique au sein d'une conférence.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte la Division Pacifique ». Si l'Équipe A termine la saison régulière avec le plus de points dans la Division Pacifique, votre pari est gagnant.

Groupe - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui terminera première dans son groupe dans un tournoi ou une phase de ligue.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A termine première du groupe X ». Si l'Équipe A termine première du groupe X, votre pari est gagnant.

Vainqueur du match dans les prolongations/tirs au but

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remportera un match dans les prolongations ou tirs au but.

- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe E remporte le match dans les prolongations et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la Coupe Stanley ». Si l'Équipe A remporte la Coupe Stanley, votre pari est gagnant.

Tournoi régional - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera un tournoi ou ligue régional(e) spécifique.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le Championnat d'Europe ». Si l'Équipe A remporte le Championnat d'Europe, votre pari est gagnant.

Série - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le plus de matchs sur X matchs sur une série de play-offs.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la série ». Si l'Équipe A remporte le nombre requis de matchs pour se qualifier à la série, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 2

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe termine dans le Top 2 de sa conférence ou ligue.
- **Exemple** : si vous pariez que l'Équipe F termine 2e et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 3

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe ou un joueur spécifique termine dans le Top 3 du classement d'un tournoi ou d'une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A termine dans le Top 3 de la ligue ». Si l'Équipe A termine en 1e, 2e ou 3e position, votre pari est gagnant.

Meilleur buteur

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de buts lors d'un match, d'une série ou d'un tournoi spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A sera le meilleur buteur de la série. Si le Joueur A marque plus de buts que n'importe quel autre joueur dans la série, votre pari est gagnant.

Quand le match se terminera-t-il ?

- **Explication :** pari sur le fait que le match se termine dans le temps réglementaire, les prolongations ou les tirs au but.
- **Exemple :** si vous pariez que le match se terminera dans le temps réglementaire et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Le match se terminera-t-il par des tirs au but ?

- **Explication :** pari sur le fait que le match se termine avec une égalité et qu'il y ait des tirs au but.
- **Exemple :** si le match est à égalité après les prolongations et qu'il y a des tirs au but, votre pari est gagnant.

Y aura-t-il des prolongations ?

- **Explication :** pari sur le fait qu'un match se termine sur une égalité après le temps réglementaire et qu'il y ait des prolongations.
- **Exemple :** si le match se termine par une égalité et qu'il va en prolongations, votre pari est gagnant.

Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur l'écart exact de buts avec lequel une équipe remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match de 2 buts exactement ». Si l'Équipe A remporte le match avec un score de 3-1, 4-2, etc., votre pari est gagnant.

17. MMA

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les [règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web](#) s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Introduction

Général

Sauf indication contraire, les paris placés sur les combats reportés seront maintenus pendant 30 jours. Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Les combats pour lesquels des paris sont proposés avant que la date officielle exacte du combat ne soit connue seront répertoriés sur le site sous la date du 31 décembre, jusqu'à ce qu'une date officielle soit annoncée.

Les paris placés sur ces combats seront maintenus sous réserve qu'ils aient lieu durant l'année en cours ou au cours de la prochaine année calendaire. Par exemple, les paris placés sur un combat répertorié sur le site sous la date du 31 décembre 2020 ou avant seront maintenus sous réserve que le combat ait lieu avant le 31 décembre 2021 inclus. Après cette date, les paris seront annulés et les mises remboursées. En cas d'annulation d'un combat avant l'annonce d'une date officielle, les paris seront annulés et les mises remboursées.

Dès la confirmation d'une date officielle pour un combat, les paris placés sur le combat répertorié sous la date annoncée seront soumis à la règle classique des 30 jours.

À des fins de paris, le combat est considéré comme commencé lorsque la cloche retentit pour le début du 1^e round.

Si l'un des deux combattants ne répond pas à la cloche du prochain round, son adversaire sera considéré comme ayant remporté le round précédent.

Si un combat est déclaré « No Contest », tous les paris seront annulés et les mises remboursées, sauf pour les types de pari pour lesquels le résultat a déjà été déterminé.

Les paris seront réglés conformément au résultat déclaré par l'annonceur officiel à la fin du combat, dans le cas d'un combat où l'un des combattants désignés n'atteint pas le poids spécifié. Les appels/modifications ultérieurs n'affectent pas le règlement (sauf si la modification résulte d'une erreur humaine lors de l'annonce du résultat). Si l'annonceur officiel ne déclare pas de résultat à la fin d'un combat, les types de pari seront réglés selon le résultat affiché sur le site officiel de l'organisation concernée.

Combat - Vainqueur

En cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées, y compris les combats qui se terminent par un match nul majoritaire.

Tous les paris seront maintenus indépendamment des modifications apportées au nombre de rounds.

Issue du combat - 7 options

Tous les paris seront maintenus indépendamment des modifications apportées au nombre de rounds.

Issue du combat - 7 options/Issue exacte du combat/Type de victoire - Double chance/Méthode de victoire exacte

7 options :

Égalité

Joueur A par décision ou décision technique

Joueur A par KO, KO technique ou disqualification

Joueur A par soumission

Joueur B par décision ou décision technique

Joueur B par KO, KO technique ou disqualification

Joueur B par soumission

Combat - Vainqueur - 3 options

Égalité incluse.

Même si des modifications sont apportées au nombre de rounds, tous les paris seront maintenus.

Combat se termine dans la période

Le temps officiel fourni par www.ufc.com et annoncé à la fin du combat sera utilisé à des fins de règlement pour ce type de pari.

Pour que le pari soit gagnant, l'un des deux combattants doit remporter le combat dans le 1^{er} round uniquement dans la période sélectionnée, par KO, KO technique, arrêt du combat ou soumission.

Total de rounds

Si le nombre de rounds d'un combat est modifié après que ce type de pari a été placé, tous les paris seront maintenus, sauf si le nouveau nombre de rounds dans le pari est supérieur au nombre total de rounds du combat.

Lorsqu'un demi-round est désigné, le seuil pour les paris « Moins de » et « Plus de » sera fixé à 2 minutes et 30 secondes.

Pari sur le round/Combiné - Méthode et round/Pari sur un groupe de rounds

Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les paris déjà placés seront annulés et les mises remboursées.

Quand le combat arrivera-t-il à son terme ?

Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les paris déjà placés seront annulés et les mises remboursées.

À des fins de règlement, « Le combat arrive à son terme » désigne un combat qui est décidé aux points ou qui se termine par une égalité après le nombre de rounds programmé.

Dans le cas d'une égalité ou d'une décision technique, le règlement de chaque type de pari sera basé sur le dernier round arrivé à son terme.

Le combat arrivera-t-il à son terme ?

Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les paris déjà placés seront annulés et les mises remboursées.

À des fins de règlement, le nombre de rounds officiellement programmé doit être effectué dans sa totalité pour que les paris soient réglés sur « Oui ».

Paris en direct

Combat - Vainqueur - 3 options : inclut la sélection « Égalité ».

Combat - Vainqueur - 2 options : en cas d'égalité, tous les paris seront annulés et les mises remboursées, y compris les combats qui se terminent par un match nul majoritaire.

Issue du combat - 5 options : veuillez vous référer au pari « Issue du combat » avant le combat.

Le combat arrive à son terme : à des fins de règlement, le nombre de rounds officiellement programmé doit être effectué dans sa totalité pour que les paris soient réglés sur « Oui ».

Types de pari :

Remboursé si match nul

- **Explication** : pari sur le combattant qui remportera le combat.
- **Exemple** : si le Combattant A remporte le combat, votre pari sur « Combattant A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Issue du combat

- **Explication :** pari sur la méthode spécifique par laquelle le combattant remporte le combat.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant A gagne par KO/KO technique » et que le Combattant A élimine son adversaire par KO, votre pari est gagnant. Si le Combattant A remporte le combat par soumission ou décision, votre pari est perdant.

Pari sur le round (1-5)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un combattant spécifique remporte un round spécifique.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant B remporte le Round 3 » et que le Combattant B remporte le Round 3, votre pari est gagnant. Si le Combattant B remporte un autre round, votre pari est perdant.

Le combat arrive à son terme

- **Explication :** pari sur le fait que tous les rounds programmés d'un combat soient disputés et que l'issue du combat soit décidée par les juges.
- **Exemple :** si un combat a 3 rounds programmés et que les 3 rounds sont disputés avant qu'une décision soit annoncée, un pari sur « Le combat arrive à son terme » est gagnant. Si le combat se termine sur un KO, KO technique ou une soumission avant que la cloche finale ne retentisse, le pari est perdant.

Combat - Vainqueur

- **Explication :** c'est un pari simple sur le combattant qui selon vous remportera le combat, indépendamment de la méthode de victoire.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Combattant A remporte le combat » et que le Combattant A remporte le combat de n'importe quelle méthode (KO, soumission, décision), votre pari est gagnant.

Total de rounds

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de rounds arrivés à leur terme dans un combat soit supérieur ou inférieur à un certain nombre.
- **Exemple :** si un combat est programmé pour 3 rounds et que vous pariez sur « Plus de 2,5 rounds », votre pari est gagnant si le combat va jusqu'au troisième round (ce qui signifie qu'au moins 2 rounds complets et une partie du troisième

round ont été effectués). Si vous pariez sur « Moins de 2,5 rounds », votre pari est gagnant si le combat se termine sur le premier ou deuxième round.

Quand le combat arrivera-t-il à son terme ?

- **Explication** : ce type de pari vous permet de parier sur le round spécifique dans lequel le combat se terminera.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Le combat se termine au Round 1 » et que le combat se termine par KO, KO technique ou soumission au cours du premier round, votre pari est gagnant. Si le combat continue au deuxième round ou au-delà, votre pari est perdant.

18. Moto

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Paris sur le Championnat

Les paris seront déterminés par le nombre de points accumulés à la fin de la dernière course de la saison et ne seront affectés par aucune enquête ultérieure. Si le nombre de points est le même, alors les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent, sauf si le résultat est déterminé par les règles de la compétition. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Paris sur une course individuelle

Tous les pilotes en place pour commencer le tour de chauffe sont considérés comme partants. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Course - Paris sur le pilote

Chaque pilote désigné doit être en place pour commencer le tour de chauffe pour la course spécifique. Dans le cas contraire, les paris sont annulés. Si aucun des pilotes ne termine la course en se retirant lors du même tour, les paris seront annulés. Dans le cas contraire, le pilote qui réalise le plus de tours sera déclaré vainqueur à des fins de règlement.

Nombre de pilotes classés - Top 15

Le règlement est basé sur le nombre de pilotes indiqués comme ayant terminé dans le classement officiel de la course sur worldsbk.com ou motogp.com.

Course - Paris sur le groupe

Le vainqueur sera le pilote le mieux classé au moment de la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition ou de l'événement sportif. Si aucun pilote du groupe n'est classé, celui qui a réalisé le plus de tours sera désigné vainqueur. Si aucun pilote du groupe n'est classé et que deux pilotes ou plus se sont retirés lors du même tour, les règles en cas d'égalité s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les pilotes sont regroupés uniquement à des fins de pari. Le règlement des paris sera basé sur le résultat publié sur le site Web officiel de la compétition concernée au moment de la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition ou de l'événement sportif.

Supercross/Motocross

Les paris sur une course individuelle sont de type « Remboursé si non-partant ». Les paris sur n'importe quel participant prenant part à des qualifications pour un événement spécifique, mais ne parvenant pas à se qualifier pour la course principale ou le tour principal seront maintenus. Le règlement des paris sera basé sur la première annonce des résultats officiels par l'organisation officielle de la course. Les enquêtes, disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Types de pari :

Pari sans le favori

- **Explication :** ce type de pari vous permet de parier sur un pilote ou une équipe en excluant le favori.
- **Exemple :** vous pariez sur « Pilote A remporte le tournoi, pari sans Pilote B ». Si le Pilote A remporte le tournoi et que le Pilote B ne le remporte pas, votre pari est gagnant. Si un autre pilote remporte le tournoi, le pari sera réglé selon la performance du Pilote A par rapport aux autres pilotes en excluant le Pilote B.

Les deux terminent dans le Top 3

- **Explication :** vous pariez sur le fait que deux pilotes terminent la course dans le Top 3.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Pilote A et Pilote B » et qu'ils terminent en 1^e et 3^e position, votre pari est gagnant.

Les deux premiers

- **Explication :** vous pronostiquez les pilotes qui arrivent en première et deuxième positions, dans n'importe quel ordre.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Pilote A et Pilote B » et qu'ils terminent en 1e et 2e position (dans n'importe quel ordre), votre pari est gagnant.

L'un des deux gagne

- **Explication :** vous pariez sur la victoire de la course par l'un des deux pilotes.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Pilote A ou Pilote B » et que le Pilote A remporte la course, votre pari est gagnant.

L'un des deux termine dans le Top 3

- **Explication :** vous pariez sur le fait qu'un des deux pilotes termine la course dans le Top 3.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Pilote A ou Pilote B » et que le Pilote B termine 2e, votre pari est gagnant.

Pari sur le groupe

- **Explication :** vous pariez sur le fait qu'un pilote ait la meilleure performance dans un groupe défini de pilotes.
- **Exemple :** si vous pariez sur le Pilote A dans un groupe de 4 et qu'il termine en 1e position dans ce groupe, votre pari est gagnant.

Session de qualification - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le pilote qui remportera la session de qualifications.
- **Exemple :** vous pariez sur « Pilote L remporte la session de qualification ». Si le Pilote L la remporte, le pari est gagnant.

Termine sur le podium

- **Explication :** vous pariez sur le fait qu'un pilote termine la course dans le Top 3.
- **Exemple :** si vous pariez sur le Pilote A et qu'il termine 2e, votre pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication** : vous pronostiquez l'ordre exact des deux premiers pilotes.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Pilote A termine 1e et Pilote B termine 2e » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : vous pariez sur le pilote qui remporte l'événement général.
- **Exemple** : si vous pariez sur le Pilote A et qu'il remporte la course, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 6

- **Explication** : vous pariez sur le fait qu'un pilote termine la course dans le Top 6.
- **Exemple** : si vous pariez sur le Pilote A et qu'il termine 5e, votre pari est gagnant.

Constructeur gagnant

- **Explication** : vous pariez sur le constructeur de la moto qui remporte la course.
- **Exemple** : si vous pariez sur le Constructeur X et que son pilote remporte la course, votre pari est gagnant.

19. Rugby à XIII

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Sauf indication contraire, le règlement de tous les paris sur le Rugby prend en compte les prolongations si elles sont jouées.

À des fins de règlement, les types de pari suivants (y compris les Autres options du type de pari principal listé) ne prennent pas en compte les prolongations/le golden point, si joué(es) :

Handicap - 3 options

Match - Résultat - 3 options

Total - 3 options

Résultat du match

Total de points - 3 options

Matches abandonnés

Tous les paris sont annulés, sauf pour les types de pari dont le résultat a déjà été déterminé.

Matches reportés

Les matches reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Matches interrompus

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant la date initialement programmée, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Matches non joués comme programmés

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure d'un match sont inversées, les paris placés selon l'ordre initial seront annulés.

Paris à long terme

Tous les paris sur une saison ou sur une compétition, y compris les paris tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, seront annulés si les matches programmés ne sont pas joués, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une série de rencontres ou de matches (par ex : phase de groupe), ou une compétition n'arrive pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier match terminé seront annulés.

Sauf indication contraire, seule la saison régulière est prise en compte. Les positions finales des équipes à la fin des matches programmés détermineront les classements, sans prendre en compte les play-offs (matches éliminatoires suite à la saison régulière) ou toute enquête ultérieure (ou toute déduction de points éventuelle) par les ligues en question.

Face-à-face

Paris avec handicap/Paris avec handicap - Autres options (y compris les paris en direct) : les paris à 2 options sont annulés en cas d'égalité.

Total de points - 2 options/Total de points - 2 options - Autres options/Équipe - Total de points - 2 options : si le total de points est le même, les paris seront annulés.

Équipe/Match - Total de points/Total de points - Autres options (y compris les paris en direct) : pour les paris à 2 options, si le total des points est le même, les paris seront annulés.

Prochain essai - 2 options : les paris seront annulés si aucun autre essai n'est marqué.

Total d'essais marqués/Équipe - Total d'essais marqués/Marque le plus d'essais (y compris les Autres options) : pour les paris à 2 options, si les scores sont les mêmes pour la sélection concernée, les paris seront annulés. Les essais de pénalité sont pris en compte dans ces types de pari.

Action qui permet de marquer le 1e point/Équipe - Type de la 1e action réussie/2e mi-temps - Action qui permet de marquer le 1e point/2e mi-temps - Équipe qui marque en 1e/Équipe qui marque en 1e/Prochaine équipe à marquer/Équipe qui marque le 1e essai/1e mi-temps - Action qui permet de marquer le dernier point/Match - Action qui permet de marquer le dernier point/Équipe qui marque en dernier/Équipe qui marque le dernier essai/Moment du 1e essai/Équipe - Moment du 1e essai. Les essais de pénalité sont pris en compte pour tous ces types de pari. Les transformations ne sont pas prises en compte pour tous les paris sur les actions qui permettent de marquer des points.

Équipe qui marque en 1e remporte le match : prend en compte les éventuelles prolongations.

Marque le 1e essai/1e mi-temps - Résultat : pronostiquez l'équipe qui marquera le premier essai et le résultat de la première mi-temps. Une cote est proposée pour la sélection « Aucun marqueur d'essai ». Les essais de pénalité sont pris en compte dans ce type de pari.

Marque le 1e essai/Résultat : pronostiquez l'équipe qui marquera le premier essai ainsi que le résultat du match, sans prendre en compte les éventuelles prolongations. Une cote est proposée pour la sélection « Aucun marqueur d'essai ». Les essais de pénalité sont pris en compte dans ce type de pari.

Marque en 1e et Match - Résultat/Marque le 1e essai et Résultat : pronostiquez l'équipe qui marquera en premier ou qui marquera le premier essai ainsi que le résultat du match, sans prendre en compte les éventuelles prolongations.

Mi-temps/Fin de match - Combiné Vainqueur et Marge du vainqueur - : pronostiquez l'équipe gagnante et la marge du vainqueur à la mi-temps et à la fin du match, sans

prendre en compte les éventuelles prolongations. En cas d'égalité à la mi-temps ou à la fin du match, les paris seront réglés sur « Toute autre option ».

Équipe qui marque en 1e, Mène à la mi-temps, Match - Vainqueur : pronostiquez le résultat de ces trois types de pari. Si une combinaison n'est pas proposée, les paris seront réglés sur « Toute autre option ».

Combiné Vainqueur : pronostiquez le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

Marge du vainqueur (y compris la marge exacte entre les équipes et autres options) : à des fins de règlement, la marge à la fin du match est utilisée (l'option Égalité est disponible). Dans le cas spécifique du pari Marge du vainqueur - 4 options, en cas d'égalité (non sélectionnée), les paris seront annulés.

Pari « Équipe atteint » : pronostiquez l'équipe qui atteindra un total de points spécifique.

Score à la mi-temps : les paris sur la première mi-temps sont réglés à la fin de la première mi-temps. Les paris sur la deuxième mi-temps sont réglés à la fin du temps réglementaire et ne prennent pas en compte les éventuelles prolongations.

Résultat - 4 options/Vainqueur dans les prolongations/Remporte le trophée/Se qualifie/Le match ira-t-il jusqu'au Golden Point ? /Le match ira-t-il jusqu'aux prolongations ? : le règlement prend en compte les prolongations.

Pari triple : si le match se termine sur une égalité, les paris seront réglés sur « Tout autre résultat ».

Pari triple : si le match se termine sur une égalité, les paris seront réglés sur « Tout autre résultat ».

Paris en direct - 2 options avec Golden Point/Prolongations inclus

Lorsqu'ils sont proposés, tous les paris qui prennent en compte le Golden Point ou les prolongations seront réglés en comptant toutes les périodes des prolongations. Ces types de pari sont les suivants :

Vainqueur avec Golden Point et Prolongations/Handicap avec Golden Point et Prolongations - 2 options (Autres options incluses)/Total de points avec Golden Point et Prolongations - 2 options (Autres options incluses)/Équipe - Total de points avec Golden Point et Prolongations/Total d'essais marqués avec Golden Point et Prolongations (Autres options incluses)/Équipe - Total d'essais marqués avec Golden Point et Prolongations/2e mi-temps - Vainqueur avec Golden Point et Prolongations.

En direct - Match - Vainqueur dans les prolongations/Se qualifie/Remporte le trophée

Lorsque ces paris sont proposés, le règlement sera basé sur toutes les périodes des prolongations.

Paris en direct - Score à la mi-temps

Pour les paris en direct sur le score à la mi-temps, la mi-temps désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si résultat du pari en question a déjà été déterminé. Les paris en direct sur le score à la mi-temps ne prennent pas en compte les éventuelles prolongations et si des paris à 2 options sur le score à la mi-temps entraînent une égalité, ils seront réglés en tant que Push (remboursé si nul), sauf les paris indiqués dans la section Paris en direct - 2 options avec Golden Point/Prolongations inclus ci-dessus.

Paris en direct - Intervalle de 10 minutes

Pour les paris en direct sur un intervalle de 10 minutes, la période désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si résultat du pari en question a déjà été déterminé. Les événements doivent survenir entre les minutes 00:00 et 09:59 pour qu'ils soient pris en compte, par exemple dans les 10 premières minutes.

Types de pari sur le Marqueur d'essai

Les paris sur des joueurs ne faisant pas partie de l'équipe le jour du match seront annulés. Les paris sur tous les joueurs (tous les joueurs cotés dans un type de pari multijoueur) faisant partie de l'équipe le jour du match sont maintenus, qu'un joueur participe ou non au match.

Si nous incluons par erreur un joueur sur la feuille de match ou si un joueur qui est sur la feuille de match est remplacé au dernier moment avant le début du match, les paris sur ce joueur seront annulés.

Nous faisons tout notre possible pour proposer un type de pari « Premier/Dernier joueur à marquer un essai » pour tous les participants. Cependant, un joueur qui marque le premier ou dernier essai sera considéré comme vainqueur même s'il n'est pas initialement listé parmi les options disponibles.

Essais de pénalité

En cas d'essai de pénalité, le joueur qui se voit accorder l'essai par les officiels du match sera considéré comme le vainqueur à des fins de règlement. Si un essai de pénalité n'est pas accordé à un joueur, les paris correspondants seront annulés.

Dans le cas d'un pari d'avant-match sur le dernier marqueur d'essai, si le dernier essai est un essai de pénalité, le pari sera réglé selon le marqueur d'essai précédent.

Les paris sur les joueurs d'un match qui n'arrive pas à son terme seront annulés, sauf si le résultat de ces paris a déjà été déterminé.

Combinés sur le match

Lorsqu'au moins un des joueurs désignés ne participe pas au match, les combinés sur le match seront annulés. Si un ou plusieurs de vos joueurs sont des remplaçants et entrent sur le terrain, vos paris seront maintenus.

Équipe/Match - Moment du premier essai/2e mi-temps - Premier essai

Les essais de pénalité sont pris en compte. Si aucun essai n'est marqué dans la première ou deuxième mi-temps, les paris seront réglés sur « Après ».

Pour les paris « Joueur - Performance - Face-à-face », en cas d'égalité, les paris seront annulés.

Joueur qui marque le plus d'essais

Tous les joueurs doivent commencer le match ou bien les paris sont annulés.

Si aucun joueur ne marque d'essai ou si chaque joueur marque le même nombre d'essais, l'option Égalité sera réglée comme gagnante.

Y aura-t-il un drop réussi ?/Le premier/(prochain) essai sera-t-il transformé ?

À des fins de règlement, le drop doit être réussi.

Joueur - Points marqués, y compris les Paliers

Le joueur doit commencer le match ou bien les paris sont annulés.

Le règlement est déterminé par le nombre de points marqués par le joueur au cours du match concerné.

Équipe - Le plus de points - Handicap

Tous les matchs programmés doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus. Le règlement prendra en compte l'ajout du handicap au score de l'équipe désignée. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Nombre d'essais - Équipe - Nombre d'essais/Marque un essai/Équipe marque le 1e essai

Les essais de pénalité sont pris en compte. Les paris ne sont valables que pour le temps réglementaire.

Équipe - Total d'essais marqués

Les essais de pénalité sont pris en compte. Les paris ne sont valables que pour le temps réglementaire.

Équipe remporte les deux mi-temps/Remporte les deux mi-temps/Équipe remporte l'une des deux mi-temps

Les deux mi-temps doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus.

Équipe menée au cours du match

Pronostiquez si l'équipe désignée sera menée à n'importe quel moment du match.

Équipe qui marque le plus d'essais transformés

Si aucun essai n'est marqué ou si aucune transformation n'est réussie, les paris seront réglés sur Égalité.

Équipe qui marque le plus/le moins

Seules les équipes spécifiées sont prises en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Intervalle de 10 minutes

L'intervalle de 10 minutes spécifique doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement du pari en question a déjà été déterminé.

Marqueur d'essai et Marge du vainqueur/Marqueur d'essai et Marge du vainqueur - 1e mi-temps/Marqueur d'essai et Match - Vainqueur/Marqueur d'essai et Vainqueur - 1e mi-temps

Les paris ne prennent pas en compte les prolongations. Si votre joueur entre sur le terrain après qu'un essai a été marqué ou ne joue pas avant qu'un essai ne soit marqué, les paris seront annulés. Si un match est annulé après qu'un essai a été marqué, tous les paris sur le premier marqueur d'essai seront réglés en tant que paris simples sur la base des cotes correspondantes. S'il n'y a aucun marqueur d'essai pendant le match/la mi-temps, tous les paris seront considérés comme perdants.

Marqueur d'essai et Marge du vainqueur à tout moment

Les paris sur tous les joueurs qui participent au match seront maintenus. Si un match est annulé après qu'un ou plusieurs essais ont été marqués, tous les paris concernés sur le « Premier marqueur d'essai à tout moment » seront réglés en tant que paris simples sur la base des cotes correspondantes. Si un ou plusieurs essais de pénalité sont marqués, le ou les joueurs qui se voient accorder le ou les essais par l'organisation dirigeante concernée seront considérés comme les vainqueurs pour la partie « Marqueur d'essai à tout moment » du pari. S'il n'y a aucun marqueur d'essai pendant le match, tous les paris seront considérés comme perdants.

Le pari sera réglé en appliquant un handicap virtuel au nombre total de points marqués par chaque équipe dans les matchs de la semaine en cours. L'équipe avec le total de points ajusté le plus élevé sera considérée gagnante. Les deux matchs doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus.

Paris sur la saison

Meilleur marqueur d'essai/Marqueur de points : les règles sont basées sur la saison régulière uniquement (les play-offs ne sont pas pris en compte).

NRL - Saison régulière

Dans le cas des paris basés sur les statistiques, à savoir les marqueurs d'essais et les marqueurs de points, le règlement se fera sur les statistiques affichées sur le site Web officiel de la NRL.

NRL - Séries de finales

Les séries de finales comprennent les Finales éliminatoires, les Finales de qualification, les Demi-finales, les Finales préliminaires et la Grande finale. Dans le cas des paris basés sur les statistiques, à savoir les marqueurs d'essais et les marqueurs de points, le règlement se fera sur les statistiques affichées sur le site Web officiel de la NRL. Les paris spécifiques à la semaine des séries de finales seront réglés selon le format officiel publié sur le site Web de la NRL. Si la semaine de matchs désignée n'arrive pas à son terme, les mises seront remboursées.

Types de pari :

10 minutes - Équipe X marque

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque des points dans les 10 premières minutes du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque dans les 10 premières minutes ». Si l'Équipe A marque des points dans les 10 premières minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes - Équipe X marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque un essai dans les 10 premières minutes du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B marque un essai dans les 10 premières minutes ». Si l'Équipe B marque un essai dans les 10 premières minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes - Total - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par les deux équipes dans les 10 premières minutes soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « 10 premières minutes - Total de points - Plus de 6,5 ». Si 7 points ou plus sont marqués au total, votre pari est gagnant.

10 minutes - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera après les 10 premières minutes du match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C mène après 10 minutes ». Si l'Équipe C a plus de points que l'autre équipe après 10 minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur de l'équipe gagnante au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D remporte le match avec une marge de 1-12 points ». Si l'Équipe D remporte le match avec une marge de 1 à 12 points, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match, avec un handicap.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E - Handicap de -6,5 à la fin du match ». Si l'Équipe E remporte le match de 7 points ou plus, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Total d'essais

- **Explication :** pari sur le nombre total d'essais marqués au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total d'essais dans le match sera de plus de 3,5. Si 4 essais ou plus sont marqués dans le match, votre pari est gagnant.

1e mi-temps - Début +8,5

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remporte la première mi-temps avec un handicap de +8,5.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F +8,5 dans la 1e mi-temps ». Si l'Équipe F remporte la première mi-temps ou perd de 8 points ou moins, votre pari est gagnant.

1e mi-temps - Combiné (vainqueur + marqueur d'essai)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET que son équipe remporte la première mi-temps.

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur G marque le premier essai et Équipe A remporte la 1e mi-temps ». Si le Joueur G marque le premier essai et que l'Équipe A mène à la mi-temps, votre pari est gagnant.

2e mi-temps - Équipe qui marque en 1e

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les premiers points dans la deuxième mi-temps.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe H marque en premier dans la 2e mi-temps ». Si l'Équipe H marque les premiers points (essai, pénalité, drop) dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Un joueur du groupe marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait que n'importe quel joueur d'un groupe spécifique de joueurs marque un essai dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Un joueur du groupe (Joueur A, B, C) marque un essai ». Si le Joueur A, B ou C marque un essai à tout moment, votre pari est gagnant.

Marqueur d'essai à tout moment

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un essai à tout moment pendant le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur D marque à tout moment ». Si le Joueur D marque un essai à tout moment lors du match, votre pari est gagnant.

À tout moment/Mi-temps/Match - Combiné (score exact + marqueur d'essai)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET sur le score final du match (ou la mi-temps).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E marque le premier essai et score du match sera de 20-10 pour l'Équipe A ». Si le Joueur E marque le premier essai et que le score final est exactement de 20-10 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant.

Les deux équipes marquent X points

- **Explication :** pari sur le fait que les deux équipes marquent un nombre spécifique de points ou plus dans le match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Les deux équipes marquent 10+ points ». Si les deux équipes marquent 10 points ou plus, votre pari est gagnant.

Double résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F mène à la mi-temps et remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Un des deux joueurs marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque un essai dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur G ou Joueur H marque un essai ». Si le Joueur G ou le Joueur H marque un essai, votre pari est gagnant.

Une des deux équipes gagne de 1-12 points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une des deux équipes remporte le match avec une marge de 1 à 12 points.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match de 8 points ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Une des deux équipes gagne de 13+ points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une des deux équipes remporte le match avec une marge de 13 points ou plus.
- **Exemple :** vous pariez que « Équipe B remporte le match de 15 points ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Un des deux marque le 1^e essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque le premier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur C ou Joueur D marque le 1^e essai ». Si le Joueur C ou le Joueur D marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Un des deux marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque un essai dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur I ou Joueur J marque un essai ». Si le Joueur I ou le Joueur J marque un essai, votre pari est gagnant.

Séries de finales - Meilleur marqueur de points

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans les séries de finales.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur K sera le meilleur marqueur de points ». Si le Joueur K marque plus de points que tout autre joueur dans les séries de finales, votre pari est gagnant.

Séries de finales - Meilleur marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus d'essai dans les séries de finales.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur L sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur L marque plus d'essais que tout autre joueur dans les séries de finales, votre pari est gagnant.

Action qui permet de marquer les premiers points

- **Explication :** pari sur l'action qui permet de marquer les premiers points dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que l'action qui permet de marquer les premiers points est un essai. Si un essai permet de marquer les premiers points, votre pari est gagnant.

Premier marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le premier essai du match.

- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur M marque le 1^e essai ». Si le Joueur M marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Résultat du match

- **Explication** : pari sur le résultat du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le match à la fin du temps réglementaire ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Grande finale - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera la Grande finale.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe B remporte la Grande finale ». Si l'Équipe B remporte la Grande finale, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps spécifique (première ou deuxième).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe C remporte la première mi-temps ». Si l'Équipe C mène à la fin de la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la différence de points exacte avec laquelle une équipe remportera la mi-temps.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la première mi-temps de 2 points ». Si le score à la mi-temps est de 12-10 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant. Si le score est de 12-9, 12-8 ou toute autre marge, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match - Premier à X points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans une mi-temps spécifique ou lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe D atteint 10 points en premier dans le match ». Si l'Équipe D marque 10 points avant son adversaire, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total de points

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique ou lors du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe E marque plus de 12,5 points dans la deuxième mi-temps ». Si l'Équipe E marque 13 points ou plus dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total d'essais

- **Explication** : pari sur le nombre total d'essais marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique ou lors du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe F marque plus de 1,5 essai lors du match ». Si l'Équipe F marque 2 essais ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Total de points

- **Explication** : pari sur le nombre total de points marqués dans une mi-temps spécifique ou dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez que le nombre total de points dans le match sera de plus de 40,5. Si 41 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Le plus de points

- **Explication** : pari sur la mi-temps (première ou deuxième) avec le plus de points marqués.
- **Exemple** : vous pariez sur « Deuxième mi-temps » pour la mi-temps avec le plus de points marqués. Si plus de points sont marqués dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Dernier marqueur d'essai

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le dernier essai du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur N marque le dernier essai ». Si le Joueur N marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Nommez les finalistes

- **Explication :** pari sur les deux équipes qui atteindront la finale.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G et Équipe H atteignent la finale ». Si l'Équipe G et l'Équipe H atteignent la Grande finale, votre pari est gagnant.

Prochain essai

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe I marque le prochain essai ». Si l'Équipe I marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Prochain marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur O marque le prochain essai ». Si le Joueur O marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Joueur marque X+ essais

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un certain nombre (X) ou plus d'essais dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P marque 2+ essais ». Si le Joueur P marque 2 essais ou plus, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Handicap

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe gagne avec un handicap au cours de la saison régulière.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe J - Handicap de -6,5 » dans un match en saison régulière. Si l'Équipe J gagne de 7 points ou plus, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Face-à-face

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui remportera un match en saison régulière contre une autre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe K battra Équipe L » en saison régulière. Si l'Équipe K termine à une meilleure position que l'Équipe L, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Marqueur d'essai - Face-à-face

- **Explication :** pari sur qui marquera le plus d'essais en saison régulière entre deux joueurs spécifiques.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur Q marque plus d'essais que Joueur R » en saison régulière. Si le Joueur Q marque plus d'essais, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le titre de la ligue en saison régulière.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M remporte la saison régulière ». Si l'Équipe M termine première de la ligue, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Victoires

- **Explication :** pari sur le nombre de matchs de la saison régulière qu'une équipe spécifique gagnera.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe N remporte 15+ matchs en saison régulière ». Si l'Équipe N remporte 15 matchs ou plus, votre pari est gagnant.

Marque le 1e essai/1e mi-temps - Résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier essai ET qui mènera à la mi-temps.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque le 1e essai et Équipe B mène à la mi-temps ». Si les deux pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Marque le 1e essai/Match - Résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier essai ET qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C marque le 1e essai et remporte le match ». Si les deux pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Marque en premier/Mi-temps/Fin de match

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera en premier, l'équipe qui mènera à la mi-temps ET l'équipe qui remportera le match.

- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe E marque en premier, Équipe F mène à la mi-temps et Équipe E remporte le match ». Si ces trois pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Série - Score exact

- **Explication** : pari sur le score exact d'une série (par exemple, série sur la base du meilleur des 3 matchs, avec un score de 2-1).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe G remporte la série 2-1 ». Si l'Équipe G remporte la série avec 2 victoires pour 1 défaite, votre pari est gagnant.

Début +12,5

- **Explication** : pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap de +12,5.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe H +12,5 ». Si l'Équipe H remporte le match ou perd de 12 points ou moins, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en 1e

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera les premiers points du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe I marque en premier ». Si l'Équipe I marque les premiers points (essai, pénalité, drop), votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le premier essai

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le premier essai du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe J marque le premier essai ». Si l'Équipe J marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en dernier

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera les derniers points du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe K marque en dernier ». Si l'Équipe K marque les derniers points, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le dernier essai

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera le dernier essai du match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L marque le dernier essai ». Si l'Équipe L marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le plus d'essais

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus d'essais lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M marque plus d'essais que l'Équipe N ». Si l'Équipe M marque plus d'essais, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le plus d'essais - Handicap

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus d'essais, avec application d'un handicap.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe O avec un handicap de -1,5 sur les essais ». Si l'Équipe O marque 2 essais ou plus que l'Équipe P, votre pari est gagnant.

Prochaine équipe qui marque

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les prochains points lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe P marque les prochains points ». Si l'Équipe P marque les prochains points, votre pari est gagnant.

Équipe - Mi-temps - Le plus de points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui aura la mi-temps avec le plus de points.
- **Exemple :** vous pariez que l'Équipe Q a la mi-temps avec le plus de points. Si le total de points de l'Équipe Q dans une mi-temps est supérieur au total de points de l'Équipe R dans l'une des deux mi-temps, votre pari est gagnant.

Équipe X - Remporte les deux mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique remporte la première et la deuxième mi-temps.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte les deux mi-temps ». Si l'Équipe A mène à la mi-temps et également à la fin du match (ayant donc remporté les deux périodes), votre pari est gagnant.

Équipe X - Premier marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le premier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur S de l'Équipe A marque le premier essai ». Si le Joueur S marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Dernier marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le dernier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur T de l'Équipe B marque le dernier essai ». Si le Joueur T marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Prochain marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur U de l'Équipe C marque le prochain essai ». Si le Joueur U marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Remporte une mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique remportera la première mi-temps ou la deuxième mi-temps (ou les deux).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D remporte l'une des deux mi-temps ». Si l'Équipe D mène à la mi-temps OU à la fin du match (ayant donc remporté la deuxième mi-temps), votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E remporte le trophée ». Si l'Équipe E remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe se qualifie pour le prochain tour d'une compétition ou d'un tournoi.

- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe F se qualifie pour le prochain tour ». Si l'Équipe F se qualifie, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe atteigne la finale d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe G atteint la finale ». Si l'Équipe G se qualifie pour la finale, votre pari est gagnant.

Atteint la Grande finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe atteigne la Grande finale d'une compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe H atteint la Grande finale ». Si l'Équipe H se qualifie pour la Grande finale, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe atteigne la demi-finale d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe I atteint la demi-finale ». Si l'Équipe I se qualifie pour la demi-finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le match (souvent utilisé dans des types de pari pour lesquels l'option Égalité n'est pas disponible ou est réglée séparément).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe J gagne ». Si l'Équipe J remporte le match, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe L remporte le tournoi ». Si l'Équipe L remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Meilleur marqueur de points

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans le match ou dans la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P sera le meilleur marqueur de points ». Si le Joueur P marque plus de points que n'importe quel autre joueur dans la compétition, votre pari est gagnant.

Équipe - Meilleur marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur d'une équipe spécifique qui marquera le plus d'essais dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur Q de l'Équipe M sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur Q marque plus d'essais que n'importe quel autre joueur de l'Équipe M, votre pari est gagnant.

Meilleur marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus d'essais dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur R sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur R marque plus d'essais que n'importe quel autre joueur dans le match, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top X

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe ou un joueur termine dans le Top X du classement d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur S termine dans le Top 3 ». Si le Joueur S termine à la 1e, 2e ou 3e place, votre pari est gagnant.

Pari triple

- **Explication :** pari sur trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match », « Égalité » ou « Équipe B remporte le match »). C'est la même chose qu'un type de pari à 3 options.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Y aura-t-il un drop réussi ?

- **Explication :** pari sur le fait qu'un drop sera réussi par une des deux équipes lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Oui, il y aura un drop réussi ». Si un drop est réussi par une des deux équipes, votre pari est gagnant.

Combiné (vainqueur + marqueur d'essai)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET que son équipe remporte le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur T marque le premier essai et Équipe N remporte le match ». Si le Joueur T marque le premier essai et que l'Équipe N remporte le match, votre pari est gagnant.

20. Rugby à XV

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les [règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web](#) s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Règles générales

Sauf indication contraire, le règlement de tous les paris sur le Rugby prend en compte les prolongations si elles sont jouées.

À des fins de règlement, les types de pari suivants (y compris les Autres options du type de pari principal listé) ne prennent pas en compte les prolongations/le golden point, si joué(es) :

Handicap - 3 options

Match - Résultat - 3 options

Match - Résultat (Égalité incluse)

Total - 3 options

Résultat du match

Total de points - 3 options

Si l'adversaire n'est pas celui annoncé, tous les paris sur ce match seront annulés.

Matches abandonnés

Tous les paris sont annulés, sauf pour les types de pari dont le résultat a déjà été déterminé.

Matches reportés

Les matchs reportés sont annulés, sauf s'ils sont joués dans les cinq jours suivant la date initialement programmée.

Matches interrompus

Si un match est interrompu mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure initialement programmée, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant la date initialement programmée, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Matches non joués comme programmés

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et extérieure d'un match sont inversées, les paris placés selon l'ordre initial seront annulés.

Paris à long terme

Tous les paris sur une saison ou sur une compétition, y compris les paris tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, seront annulés si les matchs programmés ne sont pas joués, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une série de rencontres ou de matchs (par ex : phase de groupe), ou une compétition n'arrive pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier match terminé seront annulés.

Sauf indication contraire, seule la saison régulière est prise en compte. Les positions finales des équipes à la fin des matchs programmés détermineront les classements, sans prendre en compte les play-offs (matchs éliminatoires suite à la saison régulière) ou toute enquête ultérieure (ou toute déduction de points éventuelle) par les ligue en question.

Termine dernier : le règlement sera basé sur l'équipe qui termine dernière dans la ligue concernée à la fin de la saison régulière.

Face-à-face

Paris avec handicap/Autres options/Pari avec handicap supplémentaire (paris en direct

inclus)/Match et Équipe - Total de points/Total - Autres options (paris en direct inclus) : les règles du Push (remboursé si nul) s'appliquent pour les paris à 2 options.

Prochain essai - 2 options : les paris seront annulés si aucun autre essai n'est marqué.

Total d'essais marqués/Équipe - Total d'essais marqués/Marque le plus d'essais (y compris les Autres options) : pour les paris à 2 options, si les scores sont les mêmes pour la sélection concernée, les paris seront annulés. Les essais de pénalité sont pris en compte dans ces types de pari.

Total de pénalités marquées : le règlement est basé sur le nombre total de pénalités réussies, et non accordées.

Action qui permet de marquer le 1^e point/Équipe qui marque en 1^e/2^e mi-temps - Action qui permet de marquer le 1^e point/2^e mi-temps - 1^e point/Équipe qui marque un essai en 1^e/1^e mi-temps - Action qui permet de marquer le dernier point/Match - Action qui permet de marquer le dernier point/Équipe qui marque en dernier/Équipe qui marque le dernier essai : les essais de pénalité sont pris en compte pour tous ces types de pari. Les transformations ne sont pas prises en compte pour tous les paris sur les actions qui permettent de marquer des points.

Action qui permet de marquer le premier point - 4 options : les essais de pénalité sont pris en compte dans ce type de pari.

Marque le plus d'essais ou de pénalités : l'option « Égalité » est une des options disponibles. Les essais de pénalité sont pris en compte dans ce type de pari.

Marque le 1^e essai/1^e mi-temps - Résultat : pronostiquez l'équipe qui marquera le premier essai et le résultat de la première mi-temps. Une cote est proposée pour la sélection « Aucun marqueur d'essai ». Les essais de pénalité sont pris en compte dans ce type de pari.

Mi-temps/Temps réglementaire - Combiné - Marge du vainqueur : pronostiquez l'équipe gagnante et la marge du vainqueur à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire, sans prendre en compte les éventuelles prolongations. En cas d'égalité à la mi-temps ou à la fin du temps réglementaire, les paris seront réglés sur « Toute autre option ».

Équipe qui marque en 1^e, Mène à la mi-temps, Match - Vainqueur : pronostiquez le résultat de ces trois types de pari. Si une combinaison n'est pas proposée, les paris seront réglés sur « Toute autre option ».

Double chance : pronostiquez le résultat de la mi-temps et du match.

Marge du vainqueur (y compris la différence exacte entre les équipes et autres options) : à des fins de règlement, la marge à la fin du match est utilisée. En cas d'égalité, les paris seront annulés.

Paris « Premier à... ? » : pronostiquez quelle équipe atteindra un total de points spécifique en premier (l'option « Aucune » est disponible).

Pari triple : si le match se termine sur une égalité, les paris seront réglés sur « Tout autre résultat ».

Premier (dont paris Équipe à domicile et Équipe extérieure - Marqueur d'essai)/Dernier (dont paris Équipe à domicile et Équipe extérieure - Marqueur d'essai)/2e mi-temps - Premier marqueur d'essai

Les paris sur les joueurs qui ne participent pas au match sont annulés. Si votre joueur entre sur le terrain après qu'un essai a été marqué, les paris sur le premier marqueur d'essai seront annulés. Si votre joueur est entré sur le terrain à tout moment avant que le premier essai n'ait été marqué, votre pari est maintenu. Concernant le pari 2e mi-temps - Premier marqueur d'essai, si votre joueur entre sur le terrain après que le premier essai de la deuxième mi-temps a été marqué, les paris seront annulés. Si votre joueur est entré sur le terrain à tout moment avant que le premier essai de la deuxième mi-temps n'ait été marqué, votre pari est maintenu.

Si le premier essai est un essai de pénalité, le marqueur du deuxième essai sera considéré comme le vainqueur à des fins de règlement.

Pour le pari sur le dernier marqueur d'essai, les paris seront maintenus sur les joueurs qui participent au match.

Si le dernier essai est un essai de pénalité, le pari sera réglé sur le marqueur d'essai précédent.

Nous faisons tout notre possible pour proposer un type de pari « Premier/Dernier joueur à marquer un essai » pour tous les participants. Cependant, un joueur qui marque le premier ou dernier essai sera considéré comme vainqueur même s'il n'est pas initialement listé parmi les options disponibles.

Joueur - Marque un essai à tout moment/Joueur - Marque 2+ essais/Joueur - Marque 3+ essais

Les paris seront maintenus sur les joueurs qui participent au match.

Les paris sur les joueurs d'un match qui n'arrive pas à son terme seront annulés, sauf si le résultat de ces paris a déjà été déterminé.

Paris en direct - Prochain marqueur d'essai et Équipe - Prochain marqueur d'essai

Les paris sur les joueurs qui ne participent pas au match sont annulés. Si votre joueur entre sur le terrain après qu'un essai spécifique a été marqué (par exemple, le premier), les paris sur le numéro de cet essai seront annulés. Si votre joueur est entré sur le terrain à tout moment avant que l'essai spécifique n'ait été marqué, votre pari est

maintenu. Si vous placez un pari sur un joueur après qu'il a quitté le terrain et que ce joueur ne participe plus au match, ce type de pari sera annulé.

Si l'essai spécifique est un essai de pénalité, le marqueur de l'essai suivant sera considéré comme le vainqueur à des fins de règlement.

Intervalle de 10 minutes

L'intervalle de 10 minutes spécifique doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement du pari en question a déjà été déterminé.

Paris sur « Équipe qui atteint »

Pronostiquez l'équipe qui atteindra un total de points spécifique. La période désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Équipe qui mène après X minutes

La période désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus. L'option « Égalité » est une des options disponibles.

Total de drops réussis

Le règlement sera basé sur le nombre de drop réussis.

Paris en direct - Score à la mi-temps

Pour les paris en direct sur le score à la mi-temps, la mi-temps désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Paris en direct - Intervalle de 10 minutes

L'intervalle de 10 minutes spécifique doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement du pari en question a déjà été déterminé.

Équipe/Match - Moment du premier essai/2e mi-temps - Premier essai/Dernier essai

Les essais de pénalité sont pris en compte. Si aucun essai n'est marqué dans la première ou deuxième mi-temps, les paris seront réglés sur « Après ».

Moment de la 1e pénalité réussie/Équipe - Moment de la 1e pénalité réussie

Si aucune pénalité n'est réussie, les paris seront réglés sur « Après ».

Moment du 1e essai/Équipe - Moment du 1e essai

Les essais de pénalité sont pris en compte. Si aucun essai n'est marqué, les paris seront réglés sur « Après ».

1e équipe qui marque un essai

Le pari inclut l'option « Aucun essai marqué ».

Joueur - Face-à-face

Pronostiquez le joueur qui marquera le plus de points. Les deux joueurs doivent commencer le match ou bien les paris sont annulés. En cas d'égalité, toutes les mises seront remboursées.

Y aura-t-il un drop réussi ?

À des fins de règlement, le drop doit être réussi.

Nombre d'essais - Équipe - Nombre d'essais/Marque un essai/1e équipe qui marque un essai

Les essais de pénalité sont pris en compte. Les paris ne sont valables que pour le temps réglementaire.

Le plus d'essais ou de pénalités réussis/Équipe qui marque le plus d'essais ou de pénalités

Les essais de pénalité sont pris en compte. Les pénalités doivent être réussies.

Équipe remporte les deux mi-temps/Remporte les deux mi-temps/Équipe remporte l'une des deux mi-temps

Les deux mi-temps doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus.

L'équipe à domicile/extérieure marquera-t-elle trois essais consécutifs ?

L'une des deux équipes doit marquer 3 essais consécutifs pendant le match sans que l'autre équipe ne marque un essai entre-temps. Les essais de pénalité comptent.

Équipe menée au cours du match

Pronostiquez si l'équipe désignée sera menée à n'importe quel moment du match.

Équipe qui marque le plus/le moins

Seules les équipes spécifiées sont prises en compte. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

1e essai transformé

Pronostiquez si le premier essai du match sera transformé. Les essais de pénalité sont pris en compte.

Combiné - Marqueur d'essai et Marge du vainqueur/Combiné - Marqueur d'essai et Marge du vainqueur - 1e mi-temps/Combiné - Marqueur d'essai et Vainqueur du match/Combiné - Marqueur d'essai et Vainqueur - 1e mi-temps

Si votre joueur entre sur le terrain après qu'un essai a été marqué ou ne joue pas avant qu'un essai ne soit marqué, les paris seront annulés. Si un match est annulé après qu'un essai a été marqué, tous les paris sur le premier marqueur d'essai seront réglés en tant que paris simples sur la base des cotes correspondantes. S'il n'y a aucun

marqueur d'essai pendant le match/la mi-temps, tous les paris seront considérés comme perdants.

Combiné - Score exact/Marqueur d'essai à tout moment

Les paris seront maintenus sur les joueurs qui participent au match.

Si un match est annulé après qu'un ou plusieurs essais ont été marqués, tous les paris concernés sur le premier marqueur d'essai à tout moment seront réglés en tant que paris simples sur la base des cotes correspondantes. Si un ou plusieurs essais de pénalité sont marqués, le ou les joueurs qui se voient accorder le ou les essais par l'organisation dirigeante concernée seront considérés comme les vainqueurs pour la partie « Marqueur d'essai à tout moment » du pari. S'il n'y a aucun marqueur d'essai pendant le match, tous les paris seront considérés comme perdants.

Équipe - Le plus de points - Handicap

Tous les matchs programmés doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus. Le règlement prendra en compte l'ajout du handicap au score de l'équipe désignée. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Paris sur la saison

Meilleur marqueur d'essai/de points : le règlement est basé sur la saison régulière uniquement (les play-offs ne sont pas pris en compte).

Termine dernier : le règlement se fera sur la base de l'équipe qui termine dernière du classement (qu'elle soit reléguée ou non).

Le plus de défaites (saison régulière) : le règlement se fera sur la base de l'équipe qui essuie le plus de défaites au cours de la saison régulière. Si deux équipes ou plus enregistrent le même nombre de défaites, le vainqueur sera l'équipe qui aura le pire ratio points marqués/point concédés. La saison régulière doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus.

Paris spéciaux sur la Coupe du monde

En particulier pour les paris spéciaux sur le tournoi, tous les matchs programmés doivent arriver à leur terme ou bien les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé : Tournoi - Total d'essais marqués/Tournoi - Total de points/Tournoi - Total de drops réussis/Tournoi - Équipe - Total de points/Tournoi - Équipe - Total d'essais marqués.

Paris spéciaux sur le Tournoi des Six Nations

Vainqueur de la Triple couronne : n'importe laquelle des nations britanniques (Angleterre, Irlande, Écosse ou Pays de Galles) doit remporter les trois matchs contre les autres.

Vainqueur du Grand Chelem : chaque participant doit remporter ses cinq matchs.

Vainqueur du Tournoi des Six Nations : si deux équipes au top du classement ont le même nombre de points, les règles officielles de la compétition détermineront le vainqueur à des fins de règlement. Tous les matchs doivent arriver à leur terme. Dans le cas contraire, les paris seront annulés.

Équipe - Total de points et Total d'essais marqués : l'équipe doit terminer ses cinq matchs du Tournoi des Six Nations pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Si un match est reporté ou annulé, les paris sont annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Tournoi - Meilleur marqueur d'essai : tous les participants sont inclus, qu'ils jouent ou non. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Équipe - Total de victoires et Équipe - Total de victoires - 2 options : l'équipe doit terminer ses cinq matchs du Tournoi des Six Nations pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Paris sur une série/un tournoi

Les paris sont annulés si le nombre de matchs programmés (selon les organisateurs respectifs) n'a pas lieu ou est modifié, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Si aucun autre match n'a lieu dans une série après que les paris ont été placés, les paris sont annulés.

Paris sur le joueur : les règles en cas de de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1. Les paris sur le joueur désigné pour la série/le tournoi mais qui ne joue pas seront considérés comme perdants.

Règles des paris

Les statistiques fournies par le site Web officiel de la compétition concernée seront utilisées pour le règlement des paris.

Types de pari :

10 minutes - Équipe X marque

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque des points dans les 10 premières minutes du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A marque dans les 10 premières minutes ». Si l'Équipe A marque des points dans les 10 premières minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes - Équipe X marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique marque un essai dans les 10 premières minutes du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B marque un essai dans les 10 premières minutes ». Si l'Équipe B marque un essai dans les 10 premières minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes - Total - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de points marqués par les deux équipes dans les 10 premières minutes soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « 10 premières minutes - Total de points - Plus de 6,5 ». Si 7 points ou plus sont marqués au total, votre pari est gagnant.

10 minutes - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui mènera après les 10 premières minutes du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C mène après 10 minutes ». Si l'Équipe C a plus de points que l'autre équipe après 10 minutes, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Marge du vainqueur

- **Explication :** pari sur la marge du vainqueur de l'équipe gagnante au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D remporte le match avec une marge de 1-12 points ». Si l'Équipe D remporte le match avec une marge de 1 à 12 points, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Handicap

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match, avec un handicap.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E - Handicap de -6,5 à la fin du match ». Si l'Équipe E remporte le match de 7 points ou plus, votre pari est gagnant.

10 minutes/Mi-temps/Match - Total d'essais

- **Explication** : pari sur le nombre total d'essais marqués au bout de 10 minutes, à la fin de la mi-temps ou à la fin du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez que le nombre total d'essais dans le match sera de plus de 3,5. Si 4 essais ou plus sont marqués dans le match, votre pari est gagnant.

1e mi-temps - Début +8,5

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remporte la première mi-temps avec un handicap de +8,5.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe F +8,5 dans la 1e mi-temps ». Si l'Équipe F remporte la première mi-temps ou perd de 8 points ou moins, votre pari est gagnant.

1e mi-temps - Combiné (vainqueur + marqueur d'essai)

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET que son équipe remporte la première mi-temps.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur G marque le premier essai et Équipe A remporte la 1e mi-temps ». Si le Joueur G marque le premier essai et que l'Équipe A mène à la mi-temps, votre pari est gagnant.

2e mi-temps - Équipe qui marque en 1e

- **Explication** : pari sur l'équipe qui marquera les premiers points dans la deuxième mi-temps.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe H marque en premier dans la 2e mi-temps ». Si l'Équipe H marque les premiers points (essai, pénalité, drop) dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Un joueur du groupe marque un essai

- **Explication** : pari sur le fait que n'importe quel joueur d'un groupe spécifique de joueurs marque un essai dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Un joueur du groupe (Joueur A, B, C) marque un essai ». Si le Joueur A, B ou C marque un essai à tout moment, votre pari est gagnant.

Marqueur d'essai à tout moment

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un essai à tout moment pendant le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur D marque à tout moment ». Si le Joueur D marque un essai à tout moment lors du match, votre pari est gagnant.

À tout moment/Mi-temps/Match - Combiné (score exact + marqueur d'essai)

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET sur le score final du match (ou la mi-temps).
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur E marque le premier essai et score du match sera de 20-10 pour l'Équipe A ». Si le Joueur E marque le premier essai et que le score final est exactement de 20-10 pour l'Équipe A, votre pari est gagnant.

Les deux équipes marquent X points

- **Explication** : pari sur le fait que les deux équipes marquent un nombre spécifique de points ou plus dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Les deux équipes marquent 10+ points ». Si les deux équipes marquent 10 points ou plus, votre pari est gagnant.

Conférence - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui gagnera sa conférence ou sa ligue respective (par exemple, Super League, NRL).

- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la Conférence de la Super League ». Si l'Équipe A termine première du classement de la Super League ou remporte la Grande finale liée à cette conférence, votre pari est gagnant.

Double résultat

- **Explication** : pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe F mène à la mi-temps et remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match.
- **Exemple :** si l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Les deux premiers

- **Explication :** pari sur les deux équipes spécifiques qui termineront dans le Top 2 d'une ligue ou d'un tournoi, dans n'importe quel ordre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe B et Équipe C terminent dans le Top 2 ». Si l'Équipe B termine 1^e et l'Équipe C 2^e ou inversement, votre pari est gagnant.

Un des deux joueurs marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque un essai dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur G ou Joueur H marque un essai ». Si le Joueur G ou le Joueur H marque un essai, votre pari est gagnant.

Une des deux équipes gagne de 1-12 points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une des deux équipes remporte le match avec une marge de 1 à 12 points.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match de 8 points ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Une des deux équipes gagne de 13+ points

- **Explication :** pari sur le fait qu'une des deux équipes remporte le match avec une marge de 13 points ou plus.
- **Exemple :** vous pariez que « Équipe B remporte le match de 15 points ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Un des deux marque le 1^e essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque le premier essai du match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur C ou Joueur D marque le 1^e essai ». Si le Joueur C ou le Joueur D marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Un des deux marque un essai

- **Explication :** pari sur le fait qu'un des deux joueurs spécifiques marque un essai dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur I ou Joueur J marque un essai ». Si le Joueur I ou le Joueur J marque un essai, votre pari est gagnant.

Séries de finales - Meilleur marqueur de points

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans les séries de finales.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur K sera le meilleur marqueur de points ». Si le Joueur K marque plus de points que tout autre joueur dans les séries de finales, votre pari est gagnant.

Séries de finales - Meilleur marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus d'essai dans les séries de finales.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur L sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur L marque plus d'essais que tout autre joueur dans les séries de finales, votre pari est gagnant.

Position finale dans le groupe

- **Explication :** pari sur la position finale d'une équipe au sein de son groupe dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D termine 1^e du groupe A ». Si l'Équipe D termine première du groupe A, votre pari est gagnant.

Action qui permet de marquer les premiers points

- **Explication :** pari sur l'action qui permet de marquer les premiers points dans le match.
- **Exemple :** vous pariez que l'action qui permet de marquer les premiers points est un essai. Si un essai permet de marquer les premiers points, votre pari est gagnant.

Premier marqueur d'essai

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le premier essai du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur M marque le 1^e essai ». Si le Joueur M marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Résultat du match

- **Explication** : pari sur le résultat du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte le match à la fin du temps réglementaire ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Grande finale - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera la Grande finale.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe B remporte la Grande finale ». Si l'Équipe B remporte la Grande finale, votre pari est gagnant.

Grand Chelem

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe du Tournoi des Six Nations batte toutes les autres lors de la compétition annuelle.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe E remporte le Grand Chelem ». Si l'Équipe E remporte tous ses matchs, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Vainqueur

- **Explication** : pari sur l'équipe qui remportera une mi-temps spécifique (première ou deuxième).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe C remporte la première mi-temps ». Si l'Équipe C mène à la fin de la première mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Marge du vainqueur

- **Explication** : pari sur la différence de points exacte avec laquelle une équipe remportera la mi-temps.
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte la première mi-temps de 2 points ». Si le score à la mi-temps est de 12-10 pour l'Équipe A, votre pari est

gagnant. Si le score est de 12-9, 12-8 ou toute autre marge, votre pari est perdant.

Mi-temps/Match - Premier à X points

- **Explication :** pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans une mi-temps spécifique ou lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D atteint 10 points en premier dans le match ». Si l'Équipe D marque 10 points avant son adversaire, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique ou lors du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E marque plus de 12,5 points dans la deuxième mi-temps ». Si l'Équipe E marque 13 points ou plus dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Équipe X - Total d'essais

- **Explication :** pari sur le nombre total d'essais marqués par une équipe spécifique lors d'une mi-temps spécifique ou lors du match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F marque plus de 1,5 essai lors du match ». Si l'Équipe F marque 2 essais ou plus, votre pari est gagnant.

Mi-temps/Match - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points marqués dans une mi-temps spécifique ou dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total de points dans le match sera de plus de 40,5. Si 41 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Mi-temps - Le plus de points

- **Explication :** pari sur la mi-temps (première ou deuxième) avec le plus de points marqués.

- **Exemple :** vous pariez sur « Deuxième mi-temps » pour la mi-temps avec le plus de points marqués. Si plus de points sont marqués dans la deuxième mi-temps, votre pari est gagnant.

Dernier marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le dernier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur N marque le dernier essai ». Si le Joueur N marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Le plus d'essais

- **Explication :** pari sur le joueur ou l'équipe qui marquera le plus d'essais dans un match ou tournoi spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur F marque le plus d'essais dans le match ». Si le Joueur F marque plus d'essais que n'importe quel autre joueur, votre pari est gagnant.

Le plus d'essais - Handicap

- **Explication :** pari sur le joueur ou l'équipe qui marquera le plus d'essais, avec application d'un handicap à son nombre d'essais.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur G avec un handicap de -1,5 sur les essais ». Si le Joueur G marque 2 essais ou plus que n'importe quel autre joueur dans le Face-à-Face, votre pari est gagnant.

Nommez les finalistes

- **Explication :** pari sur les deux équipes qui atteindront la finale.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G et Équipe H atteignent la finale ». Si l'Équipe G et l'Équipe H atteignent la Grande finale, votre pari est gagnant.

Prochain essai

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe I marque le prochain essai ». Si l'Équipe I marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Prochain marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur O marque le prochain essai ». Si le Joueur O marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Joueur marque X+ essais

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque un certain nombre (X) ou plus d'essais dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P marque 2+ essais ». Si le Joueur P marque 2 essais ou plus, votre pari est gagnant.

Joueur - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points que marquera un joueur spécifique dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur H - Plus de 10,5 points totaux ». Si le Joueur H marque 11 points ou plus (par exemple, deux essais et une transformation), votre pari est gagnant.

Saison régulière - Handicap

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe gagne avec un handicap au cours de la saison régulière.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe J - Handicap de -6,5 » dans un match en saison régulière. Si l'Équipe J gagne de 7 points ou plus, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Face-à-face

- **Explication :** pari sur l'équipe spécifique qui remportera un match en saison régulière contre une autre.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe K battra Équipe L » en saison régulière. Si l'Équipe K termine à une meilleure position que l'Équipe L, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Marqueur d'essai - Face-à-face

- **Explication :** pari sur qui marquera le plus d'essais en saison régulière entre deux joueurs spécifiques.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur Q marque plus d'essais que Joueur R » en saison régulière. Si le Joueur Q marque plus d'essais, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le titre de la ligue en saison régulière.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M remporte la saison régulière ». Si l'Équipe M termine première de la ligue, votre pari est gagnant.

Saison régulière - Victoires

- **Explication :** pari sur le nombre de matchs de la saison régulière qu'une équipe spécifique gagnera.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe N remporte 15+ matchs en saison régulière ». Si l'Équipe N remporte 15 matchs ou plus, votre pari est gagnant.

Marque le 1e essai/1e mi-temps - Résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier essai ET qui mènera à la mi-temps.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A marque le 1e essai et Équipe B mène à la mi-temps ». Si les deux pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Marque le 1e essai/Match - Résultat

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier essai ET qui remportera le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe C marque le 1e essai et remporte le match ». Si les deux pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Marque en premier/Mi-temps/Fin de match

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera en premier, l'équipe qui mènera à la mi-temps ET l'équipe qui remportera le match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E marque en premier, Équipe F mène à la mi-temps et Équipe E remporte le match ». Si ces trois pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Série - Score exact

- **Explication :** pari sur le score exact d'une série (par exemple, série sur la base du meilleur des 3 matchs, avec un score de 2-1).

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G remporte la série 2-1 ». Si l'Équipe G remporte la série avec 2 victoires pour 1 défaite, votre pari est gagnant.

Début +12,5

- **Explication :** pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap de +12,5.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe H +12,5 ». Si l'Équipe H remporte le match ou perd de 12 points ou moins, votre pari est gagnant.

Couplé ordre

- **Explication :** pari sur les deux équipes spécifiques qui termineront dans le Top 2 d'une ligue ou d'un tournoi, dans l'ordre exact.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D 1e et Équipe E 2e ». Si l'Équipe D termine 1e et l'Équipe E termine 2e, votre pari est gagnant.

Équipe - Classement

- **Explication :** pari sur la position finale d'une équipe dans une ligue ou un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F termine 4e dans la saison régulière ». Si l'Équipe F termine 4e, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en 1e

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les premiers points du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe I marque en premier ». Si l'Équipe I marque les premiers points (essai, pénalité, drop), votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le premier essai

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le premier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe J marque le premier essai ». Si l'Équipe J marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque en dernier

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les derniers points du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe K marque en dernier ». Si l'Équipe K marque les derniers points, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le dernier essai

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le dernier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L marque le dernier essai ». Si l'Équipe L marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le plus d'essais

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus d'essais lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M marque plus d'essais que l'Équipe N ». Si l'Équipe M marque plus d'essais, votre pari est gagnant.

Équipe qui marque le plus d'essais - Handicap

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera le plus d'essais, avec application d'un handicap.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe O avec un handicap de -1,5 sur les essais ». Si l'Équipe O marque 2 essais ou plus que l'Équipe P, votre pari est gagnant.

Prochaine équipe qui marque

- **Explication :** pari sur l'équipe qui marquera les prochains points lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe P marque les prochains points ». Si l'Équipe P marque les prochains points, votre pari est gagnant.

Équipe - Total de victoires

- **Explication** : pari sur le nombre total de matchs qu'une équipe spécifique remportera dans une saison ou un tournoi (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe G remporte plus de 18,5 matchs en saison régulière ». Si l'Équipe G remporte 19 matchs ou plus en saison régulière, votre pari est gagnant.

Équipe - Mi-temps - Le plus de points

- **Explication** : pari sur l'équipe qui aura la mi-temps avec le plus de points.
- **Exemple** : vous pariez que l'Équipe Q a la mi-temps avec le plus de points. Si le total de points de l'Équipe Q dans une mi-temps est supérieur au total de points de l'Équipe R dans l'une des deux mi-temps, votre pari est gagnant.

Équipe X - Action qui permet de marquer les prochains points

- **Explication** : pari sur la méthode par laquelle une équipe spécifique marquera les prochains points.
- **Exemple** : vous pariez que l'action qui permet de marquer les prochains points de l'Équipe I est un essai. Si l'Équipe I marque ses prochains points grâce à un essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Remporte les deux mi-temps

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe spécifique remporte la première et la deuxième mi-temps.

- **Exemple** : vous pariez sur « Équipe A remporte les deux mi-temps ». Si l'Équipe A mène à la mi-temps et également à la fin du match (ayant donc remporté les deux périodes), votre pari est gagnant.

Équipe X - Premier marqueur d'essai

- **Explication** : pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le premier essai du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur S de l'Équipe A marque le premier essai ». Si le Joueur S marque le premier essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Dernier marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le dernier essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur T de l'Équipe B marque le dernier essai ». Si le Joueur T marque le dernier essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Prochain marqueur d'essai

- **Explication :** pari sur le joueur de l'Équipe X qui marquera le prochain essai du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur U de l'Équipe C marque le prochain essai ». Si le Joueur U marque le prochain essai, votre pari est gagnant.

Équipe X - Remporte une mi-temps

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique remportera la première mi-temps ou la deuxième mi-temps (ou les deux).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe D remporte l'une des deux mi-temps ». Si l'Équipe D mène à la mi-temps OU à la fin du match (ayant donc remporté la deuxième mi-temps), votre pari est gagnant.

Remporte le trophée

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe E remporte le trophée ». Si l'Équipe E remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Atteint les play-offs

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe spécifique se qualifie pour les play-offs.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe J atteint les play-offs ». Si l'Équipe J se qualifie pour les play-offs, votre pari est gagnant.

Se qualifie

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe se qualifie pour le prochain tour d'une compétition ou d'un tournoi.

- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe F se qualifie pour le prochain tour ». Si l'Équipe F se qualifie, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne la finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe G atteint la finale ». Si l'Équipe G se qualifie pour la finale, votre pari est gagnant.

Atteint la Grande finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne la Grande finale d'une compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe H atteint la Grande finale ». Si l'Équipe H se qualifie pour la Grande finale, votre pari est gagnant.

Atteint les quarts de finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne les quarts de finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe K atteint les quarts de finale ». Si l'Équipe K se qualifie pour les quarts de finale, votre pari est gagnant.

Atteint la demi-finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe atteigne la demi-finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe I atteint la demi-finale ». Si l'Équipe I se qualifie pour la demi-finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le match (souvent utilisé dans des types de pari pour lesquels l'option Égalité n'est pas disponible ou est réglée séparément).
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe J gagne ». Si l'Équipe J remporte le match, votre pari est gagnant.

Division - Vainqueur

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera sa division.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L remporte la division ». Si l'Équipe L remporte la division, votre pari est gagnant.

Remporte une médaille

- **Explication :** pari sur le fait qu'une équipe remporte une médaille (Or, Argent, Bronze) dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L remporte une médaille ». Si l'Équipe L termine à la 1e, 2e ou 3e place, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe L remporte le tournoi ». Si l'Équipe L remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Vainqueur du groupe

- **Explication :** pari sur l'équipe qui terminera première dans son groupe dans un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe M termine première du Groupe C ». Si l'Équipe M termine première du Groupe C, votre pari est gagnant.

Remporte la Triple couronne

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remportera le titre de la ligue, la Challenge Cup et le World Club Challenge dans la même saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe O remporte la Triple couronne ». Si l'Équipe O remporte les trois compétitions majeures, votre pari est gagnant.

Meilleur marqueur de points

- **Explication :** pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans le match ou dans la compétition.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P sera le meilleur marqueur de points ». Si le Joueur P marque plus de points que n'importe quel autre joueur dans la compétition, votre pari est gagnant.

Équipe - Meilleur marqueur d'essai

- **Explication** : pari sur le joueur d'une équipe spécifique qui marquera le plus d'essais dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur Q de l'Équipe M sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur Q marque plus d'essais que n'importe quel autre joueur de l'Équipe M, votre pari est gagnant.

Tournoi - Meilleur marqueur de points

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le plus de points dans le tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur S sera le meilleur marqueur de points du tournoi ». Si le Joueur S marque plus de points que n'importe quel autre joueur dans le tournoi, votre pari est gagnant.

Meilleur marqueur d'essai

- **Explication** : pari sur le joueur qui marquera le plus d'essais dans le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur R sera le meilleur marqueur d'essai ». Si le Joueur R marque plus d'essais que n'importe quel autre joueur dans le match, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top X

- **Explication** : pari sur le fait qu'une équipe ou un joueur termine dans le Top X du classement d'un tournoi.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur S termine dans le Top 3 ». Si le Joueur S termine à la 1e, 2e ou 3e place, votre pari est gagnant.

Total de drops réussis

- **Explication** : pari sur le nombre total de drops réussis par les deux équipes dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez que le nombre total de drops réussis dans le match sera de plus de 0,5. Si au moins un drop est réussi, votre pari est gagnant.

Test Series - Total d'essais

- **Explication :** pari sur le nombre total d'essais marqués dans la Test Series (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le nombre total d'essais dans la série sera de plus de 25,5. Si 26 essais ou plus sont marqués dans la série, votre pari est gagnant.

Pari triple

- **Explication :** pari sur trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match », « Égalité » ou « Équipe B remporte le match »). C'est la même chose qu'un type de pari à 3 options.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match ». Si l'Équipe A remporte le match, votre pari est gagnant.

Y aura-t-il un drop réussi ?

- **Explication :** pari sur le fait qu'un drop sera réussi par une des deux équipes lors du match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Oui, il y aura un drop réussi ». Si un drop est réussi par une des deux équipes, votre pari est gagnant.

Combiné (vainqueur + marqueur d'essai)

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique marque le premier essai ET que son équipe remporte le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur T marque le premier essai et Équipe N remporte le match ». Si le Joueur T marque le premier essai et que l'Équipe N remporte le match, votre pari est gagnant.

Combiné (vainqueur + meilleur marqueur d'essai)

- **Explication :** pari sur l'équipe qui remporte le match ET sur le premier marqueur d'essai dans cette équipe.
- **Exemple :** vous pariez sur « Équipe A remporte le match et Joueur U marque le premier essai ». Si l'Équipe A remporte le match et que le Joueur U marque le premier essai, votre pari est gagnant.

21. Snooker

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Paris à long terme

Remboursé si non-partant : sauf pour les paris anticipés placés sur n'importe quel joueur participant aux qualifications d'un tournoi spécifique mais échouant à se qualifier pour le tournoi final. À des fins de règlement, ces paris seront considérés comme perdants. Tous les participants à un tournoi spécifique auront une cote correspondant à « Tournoi - Vainqueur ».

Mène après les 4 premières manches/Score après les 4 premières manches

Les quatre premières manches doivent arriver à leur terme pour que les paris soient maintenus.

Paris sur le match

Si un match commence mais n'arrive pas à son terme, le joueur avançant au tour suivant ou auquel la victoire est accordée sera considéré comme vainqueur à des fins de règlement.

Paris sur la première manche

Dans le cas où la première manche n'est pas arrivée à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Paris sur la manche/Total de manches (Autres options incluses)/Score exact

Si le nombre réglementaire de manches d'un match n'est pas atteint, est modifié ou est différent des éléments proposés pour les paris, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Si un joueur est retiré ou disqualifié, les paris seront annulés.

Paris sur les centuries (Joueur/Match)

Si le nombre réglementaire de manches d'un match n'est pas atteint, est modifié ou est différent des éléments proposés pour les paris, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Si un joueur est retiré ou disqualifié, les paris seront annulés.

Session/Match - Résultat

Pronostiquez le résultat à la fin d'une session spécifique ainsi que le vainqueur du match. Si le nombre réglementaire de manches d'un match/d'une session n'est pas atteint, est modifié ou est différent des éléments proposés pour les paris, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Premier joueur à gagner 3 manches successives

Si le nombre réglementaire de manches d'un match n'est pas atteint, est modifié ou est différent des éléments proposés pour les paris, les paris seront annulés.

Paris sur la session

Tous les paris sur la session concernent le nombre spécifique de manches désignées pour chaque pari (par exemple, manches 1-4, 5-9, 10-13, 14-19, etc.). Ils seront réglés selon les résultats de la manche désignée. La première manche de la mini-session spécifiée doit être jouée pour que les paris soient valables.

Si le match se termine naturellement au cours de la session, les paris seront valables (par ex., un joueur gagne 10-2 ; les paris sur les manches 10-13 feront l'objet d'un règlement en fonction des résultats des manches 10-12).

Concernant les paris suivants sur les mini-sessions, en cas d'abandon, de retrait ou de disqualification, les paris seront annulés sauf en l'absence de moyen raisonnable selon lequel la ou les manches et/ou le match auraient pu se terminer naturellement sans déterminer de manière inconditionnelle le résultat d'un type de pari spécifique.

Session - Vainqueur : pronostiquez le résultat de la mini-session spécifique.

Session - Score exact : pronostiquez le score exact de la mini-session spécifique.

Session - Joueur - Nombre de centuries/Session - Nombre de centuries/Break de 147 points

Premier à 3, 4, 5 manches

La manche désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus.

Match - Nombre de manches

Si le nombre réglementaire de manches dans un match n'est pas atteint, les paris seront annulés sauf s'il n'existe aucun moyen de jouer le match jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière inconditionnelle le résultat de ce type de pari.

Nommez les finalistes

Les paris sont maintenus, indépendamment des abandons de joueurs.

Quart de départ du vainqueur/Vainqueur du quart de départ individuel

Les paris sont maintenus, indépendamment des abandons individuels de joueurs.

Nationalité du vainqueur

Les paris sont maintenus, indépendamment des abandons de joueurs.

Paris en direct

Paris sur la prochaine manche : les paris seront annulés si la manche désignée n'est pas jouée. De la même manière, si la manche désignée est accordée à un joueur sans qu'un coup ne soit joué, tous les paris seront annulés.

Manche en cours - Vainqueur/Prochaine manche - Marge du vainqueur : si une manche commence mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés. En cas de nouveau rack, les paris seront maintenus.

Prochaine manche - Total de points/Prochaine manche - Joueur avec le plus de breaks (série de points) : si une manche déjà commencée n'arrive pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé. En cas de re-rack (remplacement des boules dans le triangle), les paris seront maintenus.

Vainqueur : pronostiquez le résultat de la mini-session spécifique.

Manche - Score exact : pronostiquez le score exact de la mini-session spécifique.

Mène : pronostiquez le joueur en tête à la fin de la mini-session spécifique.

Score : pronostiquez le score du match après la mini-session spécifique.

Premier à 3 manches/Joueur - Nombre de centuries/Total de centuries/Breaks de 147 points

Règles des paris

Les statistiques fournies par le site Web officiel de la compétition concernée seront utilisées pour le règlement des paris.

Types de pari :

1e manche - Total de points - 2 options

Explication : pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans la première manche soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.

Exemple : si vous pariez sur « Plus de 100,5 points » et que la première manche se termine avec un total de 105 points, votre pari est gagnant. Si le total est de 98 points, votre pari est perdant.

1e manche - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la première manche du match.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur A remporte la 1e manche » et que c'est le cas, votre pari est gagnant. Si le Joueur B remporte la 1e manche, votre pari est perdant.

Score exact/Manche - Score

Explication : ce type de pari implique de pronostiquer le score final exact du match en termes de manches.

Exemple : si vous pariez que le match se termine à 10-7 pour le Joueur A et que le score final est de 10-7 pour le Joueur A, votre pari est gagnant. Tout autre score signifie que votre pari est perdant.

Remboursé si match nul

Explication : pari sur le joueur qui remportera le match.

Exemple : si le Joueur A remporte le match, votre pari sur « Joueur A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Manche X - Handicap

Explication : pari sur le score d'un joueur dans une manche avec application d'un handicap. Le handicap est ajouté au score de la manche du joueur pour déterminer le résultat du pari.

Exemple : si le Joueur A a un handicap sur la manche de -10,5 et que la manche se termine sur un score de 70-59, son score effectif est de 59,5. Si le score du Joueur B est de 59, votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Manche X - Marge du vainqueur

Explication : pari sur la marge du vainqueur d'une manche spécifique. Vous pronostiquez la différence de points avec laquelle le vainqueur gagnera.

Exemple : si vous pariez que la marge du vainqueur sera de 1-30 points et que le Joueur A remporte la Manche X avec un score de 72-50, votre pari est gagnant puisque la marge de 22 points se situe dans la marge du vainqueur.

Match - Handicap

Explication : un handicap est ajouté au score total du joueur sur l'ensemble des manches.

Exemple : si le Joueur A a un handicap sur le match de -1,5 et que le match se termine sur un score de 10-8, son score effectif est de 8,5. Si le score du Joueur B est de 8, votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Manche en cours - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la manche en cours.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur B remporte la manche en cours » et que c'est le cas, votre pari est gagnant. Si le Joueur A remporte la manche en cours, votre pari est perdant.

Match - Total

Explication : pari sur le fait que le nombre total de manches jouées dans le match soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.

Exemple : si vous pariez sur « Moins de 18,5 manches » et que le match se termine avec un score de 10-8 (total de 18 manches), votre pari est gagnant. Si le match se termine à 10-9 (total de 19 manches), votre pari est perdant.

Match - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera le match.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur A remporte le match » et que c'est le cas, votre pari est gagnant. Si le Joueur B remporte le match, votre pari est perdant.

Prochaine manche - Total de points

Explication : pari sur le fait que le nombre total de points marqués dans la prochaine manche soit supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à un nombre spécifique.

Exemple : si vous pariez sur « Plus de 90,5 points » et que la prochaine manche se termine avec un total de 95 points, votre pari est gagnant. Si le total de la prochaine manche est de 88 points, votre pari est perdant.

Prochaine manche - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la prochaine manche du match.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur A remporte la prochaine manche » et que c'est le cas, votre pari est gagnant. Si le Joueur B remporte la prochaine manche, votre pari est perdant.

Premier à X manches

Explication : pari sur le joueur qui atteindra en premier un nombre spécifique de manches remportées dans le match.

Exemple : dans un pari « Premier à 5 manches », si vous pariez sur « Joueur A » et qu'il remporte sa 5e manche avant le Joueur B, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

Explication : pari sur le joueur qui remportera le tournoi ou la compétition, pas seulement un match.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur C » comme Vainqueur final du Championnat du monde et qu'il remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Total de manches

Explication : pari sur le nombre total de manches qui seront jouées dans le match. Il s'agit souvent d'un type de pari proposé sous forme de « Plus de/Moins de ».

Exemple : si vous pariez sur « Total de manches - Plus de 17,5 » et que le match se termine avec un score de 10-8 (total de 18 manches), votre pari est gagnant. Si le match se termine à 10-7 (total de 17 manches), votre pari est perdant.

22. Speedway

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Speedway en équipe/en club

Avant-course : si la course est abandonnée avant la fin de la rencontre, tous les paris seront maintenus, en partant du principe que le déroulement de la course n'aurait pas eu d'effet sur le résultat, ou que l'événement reprend/est reprogrammé dans les 24 heures. Dans le cas contraire, les paris sont annulés. Les courses finales ne sont pas prises en compte. En cas de report d'une course avant la date/l'heure de départ programmée, les paris seront annulés, sauf si la course est programmée pour commencer dans les 24 heures.

Le règlement des paris sera basé sur la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition sportive ou de l'événement. Les appels, disqualifications et déductions de points ultérieurs ne sont pas pris en compte. Lorsque des face-à-face d'équipes sont proposés, le règlement sera basé sur le classement final, y compris les phases éliminatoires et/ou les courses supplémentaires. Le Super Heat est inclus dans les paris Vainqueur final (2 options), le cas échéant.

Paris en direct : si la course est abandonnée avant la fin de la rencontre, tous les paris sur la course seront annulés, sauf si le déroulement de la course n'a pas eu d'effet sur le résultat. En cas de report d'une course avant la date/l'heure de départ programmée, les paris seront annulés, sauf si la course est programmée pour commencer dans les 24 heures.

Le règlement des paris sera basé sur la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition sportive ou de l'événement. Les appels, disqualifications et déductions de points ultérieurs ne sont pas pris en compte. Lorsque des face-à-face d'équipes sont proposés, le règlement sera basé sur le classement final, y compris les phases éliminatoires et/ou les courses supplémentaires.

Compétitions individuelles/Grand Prix

Paris sur une course du championnat : les paris seront déterminés par le nombre de points accumulés à la fin du dernier Grand Prix de la saison et ne seront affectés par aucune enquête ultérieure.

Compétitions individuelles/Grand Prix : la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition ou de l'événement sportif sera utilisée pour déterminer les première, deuxième et troisième positions à des fins de règlement.

Plus de types de pari

Vainqueur final : vous pariez sur la victoire de la course ou de la compétition par un pilote spécifique.

Termine sur le podium : vous pariez sur le fait qu'un pilote spécifique termine dans le Top 3 (1e, 2e ou 3e) de la course.

23. Sports d'hiver

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Sports :

Ski alpin, Biathlon, Bobsleigh, Ski de fond, Combiné nordique, Ski acrobatique, Luge, Patinage, Skeleton, Saut à ski

Paris sur le classement général (y compris Vainqueur/Termine sur le podium, ne prend pas en compte la Marge du vainqueur)

Pour les événements à plusieurs épreuves (tels que le Tour de ski pour le Ski de fond ou la Tournée des 4 tremplins pour le Saut à ski), le règlement sera basé sur le classement

final officiel publié par l'organisation dirigeante, que toutes les épreuves programmées aient eu lieu ou non, et sous réserve qu'une épreuve soit arrivée à son terme. Si les paris sur le classement général sont modifiés entre les événements, tous les paris placés après la fin du dernier événement seront annulés.

Paris sur les événements (y compris Vainqueur/Termine sur le podium/Nationalité du vainqueur)

Tous les paris sont réglés selon les premiers résultats/classements officiels de la Fédération internationale de ski (FIS), l'Union internationale de patinage (ISU), l'Union internationale de biathlon (IBU), le Comité olympique officiel ou toute organisation dirigeante compétente en ce qui concerne la compétition. Les enquêtes, disqualifications et/ou appels n'affecteront pas les paris.

Si les conditions d'un événement spécifique sont modifiées par rapport à celles qui étaient initialement programmées par l'organisation dirigeante officielle, les paris seront annulés, sauf si leur règlement a déjà été déterminé. Cela inclut les éléments suivants :

Modification de la distance officielle (hors ski alpin). (Veuillez noter : concernant le ski de fond et le biathlon, les paris seront annulés en cas de modification de la distance officielle (indiquée), mais seront maintenus en cas de modification de la distance réelle).

Réduction du nombre de tours ou modification de l'ordre des événements, hors événements de saut à ski, où les résultats seront maintenus pour les paris, sous réserve qu'un tour soit arrivé à son terme (notamment si l'événement/le tour fait l'objet d'un nouveau départ, sauf la Marge du vainqueur - voir règle ci-dessous). Dans le cas particulier des paris en direct sur le saut à ski, si un événement est abandonné pendant le deuxième tour, les résultats du premier tour deviennent ainsi les résultats officiels de l'événement et tout pari placé après la fin du premier tour sera annulé.

Si un événement spécifique (après que la liste finale des concurrents est disponible) est suspendu ou reporté, les paris seront maintenus, sous réserve que l'événement se déroule dans le même lieu dans les 36 heures (sauf pour les Jeux olympiques d'hiver et le Championnat du monde). Si l'événement se déroule dans un lieu différent, tous les paris seront annulés et les mises remboursées.

Les participants doivent franchir la ligne/porte de départ pour que les paris soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et les mises remboursées. Les paris sur n'importe quel participant prenant part à des qualifications pour un événement spécifique, mais ne parvenant pas à se qualifier pour le ou les tours principaux seront considérés comme perdants.

À des fins de règlement, le résultat est pris en compte au moment de la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition sportive ou de l'événement. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Paris en direct - Tour/Course/Saut 1 : en cas d'abandon d'un événement avant la fin du premier tour, de la première course ou du premier saut, les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

Si un événement reprend pendant le premier tour/saut ou la première course, tous les paris en direct placés avant la reprise seront annulés, sauf si leur règlement a déjà été déterminé.

Pour les événements à plusieurs épreuves, telles que le Tour de ski pour le Ski de fond ou les 4 tremplins pour le Saut à ski, pour les face-à-face globaux, un des participants listés dans un match doit terminer l'événement pour que les paris soient maintenus. Lorsque les face-à-face globaux sont modifiés et proposés entre des épreuves, les paris seront annulés, si après le placement des paris, l'un ou les deux participants listés ne participent plus à la compétition.

Marge du vainqueur

Les paris seront réglés sur les intervalles gagnants listés par l'organisation dirigeante officielle de l'événement. Si les conditions d'un événement spécifique sont modifiées par rapport à celles qui étaient initialement programmées par l'organisation dirigeante officielle, les paris seront annulés (par exemple, si les distances de parcours sont plus courtes, si les tours ou les sauts sont moins nombreux ou si l'ordre des événements est modifié).

Si deux participants ou plus sont à égalité pour la première place, la marge du vainqueur sera déterminée comme l'intervalle entre le participant arrivé en premier et le suivant. Par exemple, si deux participants sont à égalité pour la première place, la marge du vainqueur sera l'intervalle entre ces deux-là et le participant à la troisième place.

Performance de tir (y compris les Face-à-face et Total de tirs)

Si un athlète de biathlon commence une course mais ne la termine pas, les paris seront annulés, sauf si leur règlement a déjà été déterminé au moment de son retrait.

Course - Face-à-face

Les deux participants doivent franchir la ligne/porte de départ pour que les paris soient maintenus. Si un événement ne comporte qu'un seul tour, les résultats officiels de ce tour seront utilisés à des fins de règlement. Si un joueur est disqualifié ou se retire après le début du tour, l'autre joueur sera considéré comme le vainqueur.

Paris en direct - Saut à ski - Classements généraux : si un événement est abandonné pendant le deuxième tour, les résultats du premier tour deviennent ainsi les résultats officiels de l'événement et tout pari placé après la fin du premier tour sera annulé.

En ce qui concerne les événements à plusieurs tours, si aucun participant ne se qualifie pour le prochain tour, le règlement sera basé sur le classement officiel des qualifications ou du premier tour/de la première manche.

Si aucun participant ne parvient à se hisser au classement officiel du premier tour/de la première manche (soit parce qu'ils n'ont pas terminé le premier tour/la première manche, soit parce qu'ils ont été disqualifiés), les paris seront annulés.

Si les deux participants se qualifient pour le tour suivant mais qu'aucun ne termine l'événement, les paris seront annulés. Pour les face-à-face de l'événement sprint de Ski de fond, le classement final officiel de l'événement sera utilisé pour déterminer le règlement.

Si un concurrent est disqualifié ou se retire après avoir commencé, soit avant la fin du premier tour, soit après que chaque concurrent s'est qualifié pour le prochain tour, l'autre concurrent est considéré comme le vainqueur, sous réserve qu'il ait terminé le tour en question.

Si un concurrent est disqualifié au cours d'un tour ultérieur, alors que l'autre concurrent inclus dans le face-à-face ne s'est pas déjà qualifié pour ce tour, le concurrent disqualifié est considéré comme le vainqueur.

Si les conditions d'un événement spécifique sont modifiées par rapport à celles qui étaient initialement programmées par l'organisation dirigeante officielle, les paris seront annulés (par exemple, si les distances de parcours sont plus courtes, si les tours ou les sauts sont moins nombreux ou si l'ordre des événements est modifié). Cela ne s'applique pas au Saut à ski, pour lequel les résultats seront maintenus pour les face-à-face, sous réserve qu'un tour soit arrivé à son terme (y compris si l'événement/le tour est soumis à un nouveau départ).

Types de pari :

Position d'arrivée :

Explication : pari sur la position exacte d'arrivée d'un concurrent dans un événement spécifique.

Exemple : vous pariez qu'un skieur termine à la 3e position dans une course de descente. S'il franchit la ligne d'arrivée exactement à la 3e position, votre pari est gagnant. S'il termine 2e ou 4e, votre pari est perdant.

Manche X - Vainqueur

Explication : dans les événements organisés en manches, ce type de pari permet de parier sur le vainqueur d'une manche spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Patineur A remporte la Manche 2 » dans un événement de patinage de vitesse. Si le Patineur A termine à la première place de la Manche 2, votre pari est gagnant.

Mène après la course

Explication : ce type de pari s'applique aux sports pour lesquels des concurrents effectuent plusieurs courses, telles que le Slalom ou le Slalom géant au ski. C'est un pari sur le concurrent qui mène après la première course.

Exemple : vous pariez sur « Skieur B mène après la première course » d'un événement de Slalom. Si le Skieur B obtient le meilleur temps après sa première descente, votre pari est gagnant.

Mène après le 1^e saut

Explication : pari sur le concurrent qui mène après le premier saut d'une compétition.

Exemple : vous pariez sur « Skieur C mène après le premier saut ». Si le Skieur C a le meilleur score après son premier saut, votre pari est gagnant.

Mène après le 1^e tour

Explication : ce type de pari s'applique aux sports avec plusieurs tours, comme le Saut à ski ou le Patinage artistique. C'est un pari sur le concurrent qui mène après le premier tour de la compétition.

Exemple : vous pariez sur « Concurrent D mène après le premier tour » d'une compétition de Saut à ski. Si le Concurrent C a le meilleur score après son premier tour, votre pari est gagnant.

Mène après la manche classique

Explication : pari sur le concurrent qui mène après un segment spécifique d'un événement.

Exemple : dans un événement de biathlon, vous pariez sur « Athlète E mène après la manche classique ». Si l'Athlète E mène après la manche classique, votre pari est gagnant.

Saut 1 - Vainqueur final

Explication : pari sur le concurrent qui mène après le premier saut.

Exemple : vous pariez sur « Skieur H Vainqueur final du Saut 1 ». Si le Skieur H a le meilleur score après son premier saut, votre pari est gagnant.

Tour 1 - Vainqueur final

Explication : pari sur le concurrent qui mène après le premier tour d'une compétition qui a plusieurs tours, telle que le Saut à ski.

Exemple : vous pariez sur « Concurrent K Vainqueur final du Tour 1 » d'un événement de Saut à ski. Si le Concurrent K a le meilleur score après son premier tour, votre pari est gagnant.

Course 1 - Vainqueur final

Explication : pari sur le concurrent qui mène après la première course de sports tels que le Slalom ou le Slalom géant.

Exemple : vous pariez sur « Skieur L Vainqueur final de la Course 1 » d'une course de Slalom géant. Si le Skieur L obtient le meilleur temps après sa première course, votre pari est gagnant.

Classement général - Termine dans le Top 10

Explication : pari sur le fait qu'un concurrent termine dans le Top 10 du classement général d'une compétition ou d'une saison.

Exemple : vous pariez sur « Oui » sur le fait que le Skieur A atteigne le Top 10 du classement général de la Coupe du monde de Ski alpin. Si le Skieur A termine la saison entre la 1^e et la 10^e place, votre pari est gagnant. S'il termine 11^e ou pire, votre pari est perdant.

Classement général - Termine dans le Top 6

Explication : pari sur le fait qu'un concurrent termine dans le Top 6 du classement général.

Exemple : vous pariez « Oui » sur le fait que le Skieur A atteigne le Top 6 du classement général. Si le Skieur A termine le championnat entre la 1^e et la 6^e place, votre pari est gagnant. S'il termine 7^e ou pire, votre pari est perdant.

Mène après la manche

Explication : pari sur le concurrent qui mène la compétition générale après une manche ou une étape spécifique d'un événement à plusieurs épreuves.

Exemple : dans un événement de Tour de ski, vous pariez que le Skieur de ski de fond Q mène après la 5^e manche. Si le Skieur Q obtient le meilleur temps cumulé après la 5^e manche, votre pari est gagnant.

Termine sur le podium

Explication : pari sur le fait qu'un concurrent termine à l'une des trois premières positions (1^e, 2^e ou 3^e) dans un événement spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Skieur R termine sur le podium » au Slalom. Si le Skieur R termine à la 1^e, 2^e ou 3^e place, votre pari est gagnant.

Se qualifie pour la finale

Explication : ce type de pari s'applique aux événements pour lesquels les concurrents doivent se qualifier pour une course finale ou un tour final. Vous pariez sur le fait qu'un concurrent spécifique se qualifie pour la finale.

Exemple : vous pariez sur « Skieur S se qualifie pour la finale » d'une course de 1000m en patinage de vitesse. Si le Skieur S se qualifie pour la course finale, votre pari est gagnant, indépendamment de sa performance dans la finale elle-même.

Se qualifie pour la demi-finale

Explication : similaire au pari « Se qualifie pour la finale », mais vous pariez sur le fait qu'un concurrent se qualifie pour la demi-finale d'un événement.

Exemple : vous pariez sur « Skieur T se qualifie pour la demi-finale » de ski cross. Si le Skieur T se qualifie pour les manches de demi-finale, votre pari est gagnant.

Demi-finale 1 - Vainqueur

Explication : dans les événements avec plusieurs demi-finales, ce type de pari permet de parier sur le vainqueur d'une manche spécifique de demi-finale.

Exemple : vous pariez sur « Concurrent U remporte la demi-finale 1 » d'un événement de bobsleigh. Si le Concurrent U termine à la première place de la demi-finale 1, votre pari est gagnant.

Demi-finale 2 - Vainqueur

Explication : pari sur le vainqueur de la deuxième manche de demi-finale.

Exemple : vous pariez sur « Concurrent V remporte la demi-finale 2 » d'un événement de skeleton. Si le Concurrent V termine à la première place de la demi-finale 2, votre pari est gagnant.

Remporte la finale

Explication : pari sur le concurrent qui remportera la course finale ou le tour final d'une compétition.

Exemple : vous pariez sur « Skieur W remporte la finale » d'un événement de slalom parallèle. Si le Skieur W termine à la première place de la course finale, votre pari est gagnant.

Manche - Vainqueur

Explication : pari sur le vainqueur d'une manche spécifique d'un événement.

Exemple : vous pariez sur « Patineur X remporte la Manche 3 » d'un événement de short track en patinage de vitesse. Si le Patineur X termine à la première place de la Manche 3, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

Explication : pari sur le vainqueur de la compétition.

Exemple : vous pariez sur « Joueur de curling Y - Vainqueur final » du Championnat du monde de curling. Si le Joueur Y remporte le championnat, votre pari est gagnant.

Vainqueur final sans

Explication : pari sur le fait qu'un concurrent remporte l'événement, en excluant un autre concurrent désigné.

Exemple : vous pariez sur « Skieur Z - Vainqueur final sans Skieur A ». Si le Skieur Z remporte le titre de champion du monde ou termine 2e derrière le Skieur A, votre pari est gagnant.

Remporte les quarts de finale

Explication : dans les compétitions à phases éliminatoires avec quarts de finale, c'est un pari sur le concurrent qui remportera un match de quart de finale spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Lugeur B remporte les quarts de finale 1 ». Si le Lugeur B remporte sa manche de quart de finale, votre pari est gagnant.

Remporte la demi-finale

Explication : pari sur le concurrent qui remportera une course ou un match de demi-finale spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Skieur C remporte la demi-finale 2 ». Si le Skieur C remporte sa course de demi-finale, votre pari est gagnant.

Termine dans le Top 10

Explication : pari sur le fait qu'un concurrent termine dans le Top 10 d'un événement spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Skieur D - Termine dans le Top 10 - Oui » au slalom. Si le Skieur D termine entre la 1e et la 10e place, votre pari est gagnant. S'il termine 11e ou pire, votre pari est perdant.

Termine dans le Top 6

Explication : similaire au pari ci-dessus, mais c'est un pari sur le fait qu'un concurrent termine dans le Top 6 d'un événement spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Snowboarder E - Termine dans le Top 6 - Oui » dans une compétition de halfpipe. Si le Snowboarder E termine entre la 1e et la 6e place, votre pari est gagnant. S'il termine 7e ou pire, votre pari est perdant.

Remporte les qualifications

Explication : pari sur le concurrent qui remportera les phases de qualification d'un événement, le cas échéant.

Exemple : vous pariez sur « Skieur F remporte les qualifications » pour un événement de tremplin normal au saut à ski. Si le Skieur F a le meilleur score dans les phases de qualification, votre pari est gagnant.

Marge du vainqueur

Explication : pari sur la marge de victoire du vainqueur d'un événement.

Exemple : vous pariez que le Skieur G remporte l'événement avec un marge du vainqueur de « Plus de 1,0 seconde » en descente. Si le Skieur G remporte la course de plus de 1,0 seconde, votre pari est gagnant. S'il remporte la course de 0,5 seconde, votre pari est perdant.

Marge du vainqueur - Classement général

Explication : la marge de victoire du vainqueur au classement général de la compétition ou de la saison.

Exemple : vous pariez que le Skieur J remporte le classement général de la Coupe du monde avec une marge du vainqueur de « Plus de 100 points ». Si le Skieur J termine la saison avec plus de 100 points de plus que le concurrent à la deuxième place, votre pari est gagnant.

Nationalité du vainqueur

Explication : pari sur la nationalité du vainqueur d'un événement spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Norvège » comme Nationalité du vainqueur pour l'épreuve de 15 km - Hommes du ski de fond. Si un concurrent norvégien remporte la course, votre pari est gagnant.

Nationalité du vainqueur - Classement général

Explication : pari sur la nationalité du concurrent qui remporte la compétition au classement général ou le titre de la saison.

Exemple : vous pariez sur « Allemagne » comme Nationalité du vainqueur - Classement général pour la Coupe du monde de biathlon - Femmes. Si le vainqueur au classement général de la Coupe du monde est allemand, votre pari est gagnant.

24. Tennis

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Tous les paris seront maintenus dans les cas suivants :

Changement d'heure et/ou de date du match, Changement de lieu, Changement d'un court intérieur à un court extérieur ou inversement, Changement de surface (avant ou pendant le match). En ce qui concerne le padel, les règles sont basées sur les règles standards du tennis.

Pari personnalisé

Concernant une sélection qui fait partie d'un Pari personnalisé, si l'événement sélectionné n'a pas lieu car un match, set ou jeu est déjà déterminé ou est arrivé à son terme, la sélection sera considérée comme perdante à des fins de règlement.

Par exemple, un Pari personnalisé sur le tennis qui prévoit que le Joueur A remportera le 3e set 6-3 sera réglé comme perdant s'il remporte le match 6-2, 6-3, car le Joueur A n'aura pas remporté le 3e set 6-3.

Si un match commence mais n'arrive pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat du pari spécifique a déjà été déterminé.

Paris sur le match, y compris en direct

Tous les paris seront annulés si un match commence mais n'arrive pas à son terme, sauf si un joueur est disqualifié après le début d'un match. Dans ce cas, à des fins de règlement des paris, le joueur/l'équipe qui se qualifie pour la prochaine phase ou est déclaré comme vainqueur sera considéré comme le vainqueur.

Match - Vainqueur et Les deux joueurs remportent un set/Match - Résultat et Nombre total de jeux, y compris les paris en direct

Si un match commence mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés.

Paris sur le premier jeu de service

Si un joueur se retire ou est disqualifié lors du premier jeu de service d'un joueur désigné, tous les paris seront annulés, sauf si le dernier set a débuté ou si le règlement du pari est déjà déterminé, ou s'il n'existe aucun moyen de jouer le jeu jusqu'à sa conclusion finale sans déterminer inconditionnellement le résultat de ce type de pari.

Paris en direct sur le jeu (en cours, prochain et deux prochains)

Le joueur ayant le service dans le jeu en question est désigné par (Svr).

Si le mauvais joueur est désigné par (Svr), tous les paris placés sur Jeu en cours, Prochain jeu, Jeu en cours - Score, Prochain jeu - Score, Points, Prochain jeu - 1e point, Prochain jeu - Gagne contre seront annulés, indépendamment du résultat, sauf pour les erreurs qui sont considérées comme des « erreurs inexcusables » conformément au droit français.

Si le ou les prochains jeux programmés sont un jeu décisif ou un super jeu décisif (10 points), tous les paris sur ce ou ces jeux seront annulés, sauf les paris « Prochain jeu - 1e point ».

Les paris « Y aura-t-il égalité dans le jeu ? » seront réglés sur « Oui » si l'un des joueurs/l'une des équipes gagne contre un score de 40 pour l'adversaire ou si le score atteint 40-40 à n'importe quel moment du jeu.

Si le jeu implique l'accord d'un ou plusieurs points de pénalité par l'arbitre, tous les paris sur ce jeu seront maintenus. Si l'arbitre accorde un jeu de pénalité ou si un jeu n'arrive pas à son terme en raison d'une blessure, tous les paris sur ce jeu seront annulés, sauf pour les paris « Y aura-t-il égalité ? », « Prochain jeu - X premiers points - Score exact » et « Prochain jeu - Total de points » si le règlement a déjà été déterminé ou s'il est impossible de jouer le jeu jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière certaine le résultat du pari. En cas de points/jeux perdus, ils seront pris en compte dans le règlement final.

Types de pari sur le Total de jeux, y compris les paris en direct

Ces règles générales s'appliquent aux paris sur les jeux appartenant à des sets distincts, sur les jeux du match et sur les jeux du joueur. En cas de points/jeux perdus, ils seront pris en compte dans le règlement final.

Dans le cadre de ces paris, un jeu décisif ou super jeu décisif (10 points) est considéré comme un jeu.

Les paris seront annulés en cas de retrait, de disqualification d'un joueur ou en cas de changement de surface au cours du match, sauf s'il est impossible de jouer le set et/ou le match jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière certaine le résultat du pari.

Exemple 1 - Un set est abandonné à 4-4 : les paris « Plus de/Moins de 9,5 jeux » ou moins dans le set sont réglés comme gagnants/perdants respectivement, car toute conclusion finale pour le set aurait été au moins 10 jeux. Les paris « Plus de/Moins de 10,5 jeux » ou plus sont annulés.

Exemple 2 - Un match basé sur le meilleur des 3 sets est abandonné à 6-4 2-6 : les paris « Plus de/Moins de 23,5 jeux » ou moins dans le match sont réglés comme gagnants/perdants respectivement, car toute conclusion finale pour le match aurait été au moins 24 jeux. Les paris « Plus de/Moins de 24,5 jeux » ou plus sont annulés.

Les paris « Match - Total de jeux » et « Joueur - Jeux » portent sur un nombre réglementaire de sets (voir les paris « Score exact (Sets) »). Si le nombre réglementaire de sets est modifié ou est différent des conditions de pari proposées, tous les paris seront annulés.

Tous les paris seront annulés en cas de retrait ou de disqualification, sauf s'il est impossible de jouer le match jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière certaine le résultat du pari.

Score exact (sets) (y compris les paris en direct)

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Le match doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus. En cas de disqualification ou de retrait d'un joueur, les paris seront annulés.

Double résultat (sets)

Un **double résultat** est un pari sur le joueur qui remporte deux événements combinés au cours du même match, généralement le **premier set et le match lui-même**.

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Le match doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus. En cas de disqualification ou de retrait d'un joueur, les paris seront annulés.

Paris sur les sets (y compris les paris en direct sur le jeu en cours et le prochain jeu)

Si le set désigné n'est pas joué, les paris seront annulés. Tous les paris seront annulés en cas de disqualification ou de retrait du joueur d'un set, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé, ou s'il est impossible de jouer le set jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière certaine le résultat du pari. En cas de points/jeux perdus, ils seront pris en compte dans le règlement final.

Nombre de sets, y compris les paris en direct

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets est modifié.

Nombre de sets - Plus de/Moins de : En cas de disqualification ou retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Nombre de sets : Si un joueur se retire ou est disqualifié, les paris seront annulés, sauf si le match a déjà atteint le dernier set.

Joueur - Remporte X sets, y compris les paris en direct

En cas de disqualification ou retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Paris en direct sur les points

Si le mauvais joueur est désigné par (Svr), tous les paris sur les points seront annulés, quel que soit le résultat final.

Les paris sont proposés sur le joueur qui remportera le point désigné. Si le point n'est pas joué en raison de la fin du jeu ou du match, tous les paris sur ce point seront

annulés. En cas de points/jeux perdus, ils seront pris en compte dans le règlement final.

Si le point indiqué est attribué en tant que point de pénalité, tous les paris sur ce point seront annulés.

Les paris seront maintenus, qu'un point ait lieu lors d'un jeu décisif ou non.

Paris « Premier à X jeux », y compris les paris en direct

Le règlement des paris est basé sur le premier joueur à atteindre le nombre de jeux indiqué dans le set désigné. Par exemple, Joueur A - Premier à 3 jeux dans le set 1. Si le Joueur A atteint 3 jeux en premier, votre pari est gagnant.

Si aucun joueur n'atteint le nombre requis de jeux (en raison d'un retrait), ces types de pari seront annulés. En cas de points/jeux perdus, ils seront pris en compte dans le règlement final.

Si le set désigné n'est pas joué, tous les paris « Premier à... » pour ce set seront annulés.

Paris sur les jeux décisifs, y compris en direct

S'il n'y a pas de jeu décisif joué lors du set désigné, tous ces types de pari seront annulés. Tous les paris seront maintenus, que le jeu décisif inclue l'accord d'un point de pénalité ou non.

Si l'arbitre accorde un jeu décisif en tant que jeu de pénalité avant que le jeu ne commence, tous les paris sur le jeu décisif seront annulés.

Si un jeu décisif est accordé en tant que jeu de pénalité lors du jeu en cours, les paris sur le vainqueur du jeu décisif seront maintenus, mais les paris sur le score du jeu décisif seront annulés (sauf si la seule manière de remporter le jeu décisif est l'option « Tout autre résultat »).

Si le jeu décisif n'arrive pas à son terme en raison de la disqualification ou du retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé ou s'il est impossible de jouer le set et/ou le match jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière certaine le résultat du pari.

Si le résultat officiel d'un jeu décisif n'est pas spécifié (par exemple, parce que c'est un jeu de pénalité ou en raison d'une disqualification), tous les paris sur le jeu décisif seront annulés, sauf les paris sur le Total de points du jeu décisif, comme détaillé ci-dessus.

Dans le contexte des paris « Jeu décisif dans le match » plus particulièrement, le super jeu décisif sera considéré comme un set, et non un jeu décisif.

Super jeu décisif (10 points)

Dans certaines compétitions, le résultat du match est déterminé par un super jeu décisif (10 points).

Si le résultat du match est déterminé par un super jeu décisif (10 points), à des fins de règlement, cela est considéré comme un set pour les paris « Vainqueur du set », « Score exact (Sets) » et « Total de sets ». Tous les autres paris sur « Set en cours/Prochain set » seront annulés.

Joueur - Breaks/Balles de break, y compris les paris en direct

En cas de disqualification ou de retrait d'un joueur, les paris seront annulés si le break/la balle de break du joueur n'a pas lieu (sauf s'il n'existe aucun moyen pour le break/la balle de break du joueur d'avoir lieu, auquel cas les paris seront réglés sur la base d'aucun break/aucune balle de break du joueur).

Paris sur le premier mini-break, y compris les paris en direct

Le règlement des paris « Jeu décisif - 1e mini-break » et « Super jeu décisif - 1e mini-break » est déterminé par les mini-breaks effectués au cours des jeux décisifs et super jeux décisifs (10 points) uniquement.

Types de paris sur les aces

En cas de disqualification ou retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les paris seront réglés en fonction des statistiques officielles du tournoi.

Y aura-t-il 5 sets ?

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets est modifié. Les paris sont maintenus dès que le match arrive au dernier set. En cas de disqualification ou retrait d'un joueur avant le dernier set, les paris seront annulés.

Paris « Match se termine en jeu décisif lors du dernier set », y compris les paris en direct

Pronostiquez si le match se terminera en jeu décisif ou s'il y aura des jeux supplémentaires lors du dernier set.

Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets est modifié.

En cas de disqualification ou retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Paris Vainqueur/Sans le favori/Quart du tableau/Moitié du tableau

Le joueur doit marquer un point dans le tournoi pour que les paris soient maintenus. Les paris sur un joueur qui ne participe pas au tournoi seront annulés.

Tournoi - Service

Le joueur doit servir 1 balle pour que les paris soient valables. Les paris seront réglés en fonction des résultats officiels du tournoi.

Tournoi - Joueur - Nombre de sets perdus

Si un joueur se retire d'un match/ne commence pas un match (abandon), cela sera considéré comme une défaite de 2 sets pour des matchs basés sur le meilleur des 3 sets, et 3 sets pour les matchs basés sur le meilleur des 5 sets.

Match - Le plus de jeux/Match - Le moins de jeux

Les matchs désignés dans la phase spécifique doivent être joués dans leur intégralité pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Nommez les finalistes/Pronostics sur la finale/Atteint la finale/Le joueur qualifié atteindra-t-il la finale ? /Le Wildcard atteindra-t-il la finale ?

Remboursé si non-partant. Si un joueur se retire avant la finale, le match programmé sera utilisé pour déterminer le règlement. Concernant les paris « Le joueur qualifié atteindra-t-il la finale ? », à des fins de règlement, un Lucky Loser ou un remplaçant n'est pas considéré comme un joueur qualifié. Concernant les paris « Le Wildcard atteindra-t-il la finale ? », le classement protégé n'est pas considéré comme un Wildcard.

Nationalité du vainqueur

Nationalité affichée par les organisations dirigeantes du sport. Les paris sont maintenus, indépendamment des abandons de joueurs.

Meilleure nationalité

Le joueur doit marquer un point dans le tournoi pour que les paris soient maintenus. Les paris sur un joueur qui ne participe pas au tournoi seront annulés. À des fins de règlement, la nationalité affichée par les organisations dirigeantes du sport sera utilisée. Si plusieurs joueurs sont éliminés au cours de la même phase du tournoi, les règles en cas de dead-heat (ex æquo) s'appliquent. En tout état de cause, le recalcul de la cote n'aboutira pas à l'application d'une cote inférieure à 1.

Joueur - Vainqueur du tournoi sans perdre un set

Le tournoi en question doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus.

Phase d'élimination

Le joueur doit marquer un point dans le tournoi pour que les paris soient maintenus. Lorsqu'il y a une modification d'un type de pari pendant le tournoi, et qu'un joueur spécifique se retire avant son prochain match programmé, tous les paris placés après son tour/son match précédent(e) seront annulés.

Atteint le tour X/Se rencontrent dans le tour X/Nombre de têtes de série en demi-finale/Nombre de têtes de série en finale/Nombre de nationalités dans un tour

En cas de disqualification ou de retrait d'un joueur, les paris seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Lorsqu'il y a une modification d'un type de pari pendant le

tournoi, et qu'un ou plusieurs joueurs spécifiques se retirent avant leur prochain tour/prochain match programmé, tous les paris placés après leur phase/match précédent(e) seront annulés.

Paris Tournoi - Tour - Tous gagnants

Les matchs des joueurs désignés lors de la phase spécifique doivent être joués dans leur intégralité pour que les paris soient maintenus.

Tournoi - Total de jeux/Tour - Sets/Tour - Têtes de série éliminées

Le nombre réglementaire de matchs doit être atteint pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

Tournoi - Matches

Les deux joueurs dans un face-à-face d'un match spécifique doivent disputer un point dans le tournoi pour que les paris soient maintenus. Si les joueurs sont qualifiés pour la même phase du tournoi, les paris seront annulés.

Qui ira le plus loin ?

Si deux joueurs sont éliminés dans la même phase du tournoi, les paris seront annulés. Les deux joueurs d'un match spécifique doivent disputer un point dans le tournoi pour que les paris soient maintenus.

Vainqueur de son quart/sa moitié de tableau

Pronostiquez de quel quart du tableau du tournoi proviendra le gagnant (1e/2e/3e/4e). Pronostiquez de quelle moitié du tableau du tournoi proviendra le gagnant (Haut/Bas).

Le tournoi en question doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus.

Paris sur les événements de la saison

Pour les paris spécifiques à un événement au cours de la saison, ils seront annulés si certains des événements programmés n'ont pas lieu, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si, pour quelque raison que ce soit, une série d'événements spécifique ou une compétition dans son ensemble est interrompue, les paris seront annulés s'ils ont été placés sur un type de pari qui n'est pertinent qu'après la fin du dernier événement concerné.

Types de pari :

Pari sans

- **Explication :** pari sur le joueur spécifique qui remportera le match, en excluant un autre joueur spécifique du type de pari.

- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A remporte le match sans Joueur B ». Si le Joueur A remporte le match et que le Joueur B ne le remporte pas, votre pari est gagnant.

Super jeu décisif - Score

- **Explication** : pari sur le score exact d'un super jeu décisif (souvent jusqu'à 10 points).
- **Exemple** : vous pariez sur « Score du super jeu décisif 10-7 ». Si le score est de 10-7, votre pari est gagnant.

Super jeu décisif - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le super jeu décisif.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur C remporte le super jeu décisif ». Si le Joueur C remporte le super jeu décisif, votre pari est gagnant.

Score exact

- **Explication** : pari sur le score final exact du match en termes de sets.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur D remporte le match 2 sets à 1 ». Si le Joueur D remporte le match 2 sets à 1, votre pari est gagnant.

Jeu en cours - Score

- **Explication** : pari sur le score du jeu en cours dans un set (par exemple, 30-15).
- **Exemple** : vous pariez sur « Le score du jeu en cours sera de 40-0 ». Si le score atteint 40-0, votre pari est gagnant.

Jeu en cours - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le jeu en cours dans un set.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur E remporte le jeu en cours ». Si le Joueur E remporte le jeu en cours, votre pari est gagnant.

Set en cours - Score exact - Groupe

- **Explication** : pari sur le score exact du set en cours dans un intervalle spécifique (par exemple, 6-0, 6-1, 6-2).

- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du set en cours atteint 6-1 ». Si le score du set est de 6-1, votre pari est gagnant.

Set en cours - Score

- **Explication :** pari sur le score exact du set en cours.
- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du set en cours est de 6-3 ». Si le score du set est de 6-3, votre pari est gagnant.

Set en cours - Score - N'importe quel joueur

- **Explication :** pari sur le score final du set en cours, indépendamment du joueur.

-Exemple : vous pariez sur « Score final du set en cours - 6-0 ». Si le set se termine à 6-0, votre pari est gagnant.

Set en cours - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le set en cours.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur H remporte le set en cours ». Si le Joueur H remporte le set en cours, votre pari est gagnant.

Double résultat

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera après le premier set ET qui remportera le match.
- **Exemple :** si vous pariez sur « Joueur I mène après le set 1 et remporte le match » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - 1e point

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le premier point du jeu de service du Joueur X.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur J remporte le premier point de son jeu de service ». Si le Joueur J remporte le premier point, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - X premiers points

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera les X premiers points du jeu de service du Joueur X.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur K remporte les 3 premiers points de son jeu de service ». Si le Joueur K remporte les 3 premiers points, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans le jeu de service du Joueur X (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu de service du Joueur L - Plus de 4,5 points ». Si le jeu atteint 5 points ou plus, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Score

- **Explication :** pari sur le score exact du jeu de service du Joueur X.
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu de service du Joueur L - 40-15 ». Si le score du jeu est de 40-15, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Égalité

- **Explication :** pari sur le fait que le jeu de service du Joueur X atteint l'égalité (40-40).
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu de service du Joueur N atteint l'égalité ». Si le jeu atteint 40-40, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Gagne contre un score de 0/15

- **Explication :** pari sur le fait que le Joueur X remporte son jeu de service sans que son adversaire ne marque plus de 15 points.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur O remporte son jeu de service contre un score de 0 ou 15 ». Si le Joueur O remporte son jeu de service avec un score de 40-0 ou 40-15, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Gagne contre un score de 0/15/30

- **Explication :** pari sur le fait que le Joueur X remporte son jeu de service sans que son adversaire ne marque plus de 30 points.

- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur P remporte son jeu de service contre un score de 0, 15 ou 30 ». Si le Joueur P remporte son jeu de service avec un score de 40-0, 40-15 ou 40-30, votre pari est gagnant.

Joueur X - 1e jeu de service - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le jeu de service du Joueur X (soit le Joueur X soit son adversaire).
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur Q remporte le jeu de service du Joueur X ». Si le Joueur Q remporte ce jeu de service spécifique, votre pari est gagnant.

1e set - Score exact - Groupe

- **Explication** : pari sur le score exact du premier set dans un intervalle spécifique (par exemple, 6-0, 6-1, 6-2).
- **Exemple** : vous pariez sur « Le score du premier set atteint 6-3 ». Si le score du premier set est de 6-3, votre pari est gagnant.

1e set - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le premier set.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur U remporte le premier set ». Si le Joueur U remporte le premier set, votre pari est gagnant.

Y aura-t-il 5 sets ?

- **Explication** : pari sur le fait qu'un match arrive au cinquième set.
- **Exemple** : dans un match au meilleur des 5 sets, si le score atteint 2-2 en termes de sets, votre pari sur « Oui » est gagnant.

Jeu X - Handicap

- **Explication** : ce type de pari applique un handicap en points à un jeu spécifique. Le handicap est appliqué aux points remportés par chaque joueur dans ce jeu pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.
- **Exemple** : Vous pariez sur « Joueur A (-1.5 point) dans le jeu 1 ». Si le Joueur A remporte le match 4-2 (points), son score sera ajusté à 2,5, et le score du Joueur B est 2. Le pari sur « Joueur A » est gagnant.

Jeu X - Mène après X points

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera après qu'un nombre spécifique de points ont été disputés dans un jeu spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur A mènera après 3 points dans le jeu 1. Si le score est de 30-15 (2-1), votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Jeu X - Score après X points

- **Explication :** pari sur le score exact en termes de points après qu'un nombre spécifique de points ont été disputés dans un jeu spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le score après 4 points sera 40-15. Si le score est de 40-15, votre pari est gagnant.

Set en cours - Nombre de jeux

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux joués dans le set en cours (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Set en cours - Plus de 7,5 jeux ». Si 8 jeux ou plus sont joués, votre pari est gagnant.

Arrive à son terme

- **Explication :** pari sur le fait qu'un match arrive au nombre maximum de sets possible.
- **Exemple :** dans un match au meilleur des 3 sets, si le score atteint 1-1 en termes de sets, votre pari sur « Oui » est gagnant.

Pari sur le groupe

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur termine premier dans un groupe spécifique ou dans un groupe de joueurs dans un tournoi (par exemple, joueur avec le meilleur classement d'un pays spécifique).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur V termine premier du groupe ». Si le Joueur V termine mieux classé que n'importe quel autre joueur dans ce groupe spécifique, votre pari est gagnant.

Handicap - Jeux remportés

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap au nombre total de jeux remportés par chaque joueur dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A (-2,5) vs Joueur B (+2,5) ». Si le Joueur A remporte 12 jeux et que le Joueur B en remporte 10, le score ajusté du Joueur A est de 9,5 et celui du Joueur B est 12,5. Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Match - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap en termes de sets au résultat final du match.
- **Exemple :** Joueur A (-1,5 set). Si le Joueur A gagne 3-1, votre pari est gagnant ($3 - 1,5 = 1,5$, ce qui est supérieur à 1).

Match - Résultat et Les deux joueurs remportent un set

- **Explication :** pari combiné dans lequel vous pronostiquez le vainqueur du match et le fait que les deux joueurs remportent au moins un set.
- **Exemple :** vous pariez sur le Joueur A. Si le Joueur A gagne 2-1 (dans un match à 3 sets), votre pari est gagnant. Si le Joueur A gagne 2-0, votre pari est perdant.

Paliers - Match - Ace

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne un palier spécifique pour le nombre d'aces servis dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur W sert 10 aces ou plus dans le match ». Si le Joueur W sert 10 aces ou plus, votre pari est gagnant.

Match - Résultat/Total de jeux

- **Explication :** pari sur le vainqueur du match ET le nombre total de jeux joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur X remporte le match et le nombre total de jeux est de plus de 20,5 ». Si le Joueur X remporte le match et que le match a 21 jeux ou plus, votre pari est gagnant.

Match - Jeu décisif - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans n'importe quel jeu décisif dans le match (Plus de/Moins de).

- **Exemple** : vous pariez sur « Un jeu décisif du match aura plus de 15,5 points ». Si 16 points ou plus sont joués dans le jeu décisif, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

- **Explication** : pari sur le joueur qui remportera le match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur Y remporte le match ». Si le Joueur Y remporte le match, votre pari est gagnant.

Le plus d'aces

- **Explication** : pari sur le joueur qui servira le plus d'aces lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A sert le plus d'aces ». Si le Joueur A sert 10 Aces et le Joueur B en sert 5, votre pari est gagnant.

Nommez les finalistes

- **Explication** : il s'agit d'un pari pronostiquant correctement les deux équipes qui atteindront la finale d'une compétition spécifique.
- **Exemple** : si vous pariez sur « Équipe A vs Équipe B » comme étant le dernier face-à-face, et que ces deux équipes sont en effet les finalistes, votre pari est gagnant.

Prochain jeu

- **Explication** : pari sur le résultat du prochain jeu du set en cours.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur Z remporte le prochain jeu ». Si le Joueur Z remporte le prochain jeu, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Après les 2 premiers points - Score exact

- **Explication** : pari sur le score après les 2 premiers points du prochain jeu.
- **Exemple** : vous pariez sur « Score de 30-0 ». Si le score est de 30-0, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Après les 3 premiers points - Score exact

- **Explication :** pari sur le score après les 3 premiers points du prochain jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Score de 40-0 ». Si le score est de 40-0, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Après les 4 premiers points - Score exact

- **Explication :** pari sur le score après les 4 premiers points du prochain jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Score de 40-15 ». Si le score est de 40-15, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Serveur gagne contre un score de 0/15

- **Explication :** pari sur le fait que le serveur remporte le prochain jeu sans que son adversaire ne marque plus de 15 points.
- **Exemple :** vous pariez sur « Serveur remporte le prochain jeu contre un score de 0 ou 15 ». Si le serveur remporte le prochain jeu avec un score de 40-0 ou 40-15, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Serveur gagne contre un score de 0/15/30

- **Explication :** pari sur le fait que le serveur remporte le prochain jeu sans que son adversaire ne marque plus de 30 points.
- **Exemple :** vous pariez sur « Serveur remporte le prochain jeu contre un score de 0, 15 ou 30 ». Si le serveur remporte le prochain jeu avec un score de 40-0, 40-15 ou 40-30, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans le prochain jeu (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le prochain jeu aura plus de 4,5 points ». Si le jeu atteint 5 points ou plus, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - 1e point - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le premier point du prochain jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A remporte le premier point du prochain jeu ». Si le Joueur A remporte le premier point, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Score

- **Explication :** pari sur le score exact du prochain jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du prochain jeu sera de 40-30 ». Si le score est de 40-30, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Égalité

- **Explication :** pari sur le fait que le prochain jeu atteigne l'égalité (40-40).
- **Exemple :** vous pariez sur « Prochain jeu atteint l'égalité ». Si le jeu atteint 40-40, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans le prochain jeu (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le prochain jeu aura moins de 5,5 points ». Si le jeu se termine avec 5 points ou moins, votre pari est gagnant.

Prochain jeu - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le prochain jeu.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur B remporte le prochain jeu ». Si le Joueur B remporte le prochain jeu, votre pari est gagnant.

Prochain set - Score exact - Groupe

- **Explication :** pari sur le score exact du prochain set dans un intervalle spécifique (par exemple, 6-0, 6-1, 6-2).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du prochain set sera de 6-4 ». Si le score du prochain set est de 6-4, votre pari est gagnant.

Prochain set - Score

- **Explication :** pari sur le score exact du prochain set (par exemple, 7-5).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du prochain set est de 6-2 ». Si le score du prochain set est de 6-2, votre pari est gagnant.

Prochain set - Score - N'importe quel joueur

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique remporte le prochain set avec un score spécifique (par exemple, Joueur C remporte le prochain set 6-3).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur D remporte le prochain set 6-1 ». Si le Joueur D remporte le prochain set 6-1, votre pari est gagnant.

Prochain set - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le prochain set.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E remporte le prochain set ». Si le Joueur E remporte le prochain set, votre pari est gagnant.

Deux prochains jeux - Égalité dans l'un des deux jeux

- **Explication :** pari sur le fait que l'un des deux prochains jeux atteigne l'égalité.
- **Exemple :** vous pariez sur « Un des deux prochains jeux atteint l'égalité ». Si l'un des jeux atteint 40-40, votre pari est gagnant.

Deux prochains jeux - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le vainqueur de chacun des deux prochains jeux.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur F remporte le prochain jeu et Joueur G remporte le jeu d'après ». Si les deux pronostics sont corrects, votre pari est gagnant.

Nombre de Grands Chelems remportés

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne un certain nombre de titres de Grands Chelems en simple au cours de sa carrière.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur H remporte 5 Grands Chelems ou plus ». Si le Joueur H remporte 5 Grands Chelems ou plus, votre pari est gagnant.

Nombre de sets - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total de sets joués dans le match soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique (par exemple, 2,5 sets).

- **Exemple** : vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match atteint 3 sets, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

- **Explication** : pari sur le résultat d'un point spécifique dans un jeu.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur F remporte le prochain point ». Si le Joueur I remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Joueur X - Aces

- **Explication** : pari sur le nombre d'aces que servira un joueur spécifique (Joueur X) dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur B - Plus de 5,5 aces ». Si le Joueur B sert 6 aces ou plus, votre pari est gagnant.

Paliers - Joueur X - Ace

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique atteindra un certain nombre d'aces lors du match.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A atteint 10+ aces ». Si le Joueur A atteint son 10e ace, votre pari est gagnant.

Joueur X - Gagne sans perdre de sets

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique remporte le match sans perdre un seul set.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur A gagne sans perdre de sets ». Si le Joueur A gagne 2-0 (meilleur des 3 sets) ou 3-0 (meilleur des 5 sets), votre pari est gagnant.

Joueur X - Remporte 2 sets

- **Explication** : pari sur le fait qu'un joueur spécifique (Joueur X) remporte deux sets.
- **Exemple** : vous pariez sur « Joueur C remporte 2 sets ». Si le Joueur C remporte le match 2-0 ou 2-1, votre pari est gagnant.

Joueur X - Remporte un set

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique (Joueur X) remporte au moins un set dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur D remporte un set ». Si le Joueur D remporte le premier ou le deuxième set (dans un match à 3 sets), votre pari est gagnant.

Joueur X - Gagne en revenant au score

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique perde le premier set mais remporte finalement le match.
- **Exemple :** le Joueur A perd le premier set 4-6 mais remporte les deux prochains sets 6-4 et 6-4. Votre pari sur le Joueur A est gagnant.

Joueur X - Total de breaks de service :

- **Explication :** pari sur le nombre total de breaks de service remportés par un joueur spécifique (Joueur X) dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E - Plus de 2,5 breaks de service ». Si le Joueur E remporte 3 breaks de service ou plus dans le match, votre pari est gagnant.

Joueur X - Total de jeux

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux que remportera un joueur spécifique (Joueur X) dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur E - Total de jeux - Plus de 12,5 ». Si le Joueur E remporte 13 jeux ou plus dans le match, votre pari est gagnant.

Joueur - Gagne le tournoi sans perdre un set :

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur spécifique remporte le tournoi sans perdre un set.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur D gagne le tournoi sans perdre un set. Si le Joueur D remporte le tournoi sans perdre un set, le pari est gagnant.

Paris sur les sets

- **Explication :** pari sur le score exact du match en termes de sets (par exemple, 2-0, 2-1).
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur J remporte le match 2 sets à 0 ». Si le Joueur J remporte le match 2 sets à 0, votre pari est gagnant.

Set X - Jeu X - Score

- **Explication :** pari sur le score exact d'un jeu spécifique dans un set spécifique (par exemple, Set 2 - Jeu 5 - Score).
- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1 - Jeu 3 - Score de 40-0 ». Si le score de ce jeu spécifique est de 40-0, votre pari est gagnant.

Set X - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap en termes de jeu sur le nombre final de jeux dans un set spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1, Joueur A (-1,5 jeu) ». Si le Joueur A gagne le set 6-4, votre pari est gagnant ($6 - 1,5 = 4,5$, ce qui est supérieur à 4).

Set X - Mène après X jeux

- **Explication :** pari sur le joueur qui mènera après un nombre spécifique de jeux dans un set spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1 - Mène après 4 jeux ». Si le score est de 3-1, votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Set X - Premier à X jeux

- **Explication :** pari sur le joueur qui atteindra un nombre spécifique de jeux le premier dans un set spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1 - Premier à 3 jeux ». Si le Joueur A atteint 3 jeux avant le Joueur B, votre pari sur « Joueur A » est gagnant.

Set X - Score après X jeux

- **Explication :** pari sur le score exact en termes de jeux après un nombre spécifique de jeux dans un set spécifique.

- **Exemple :** vous pariez sur « Set 1 - Score après 4 jeux ». Si le score est de 3-1, votre pari est gagnant.

Set X - Total de jeux

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux joués dans un set spécifique (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le set 2 aura plus de 9,5 jeux ». Si 10 jeux ou plus sont joués dans le set 2, votre pari est gagnant.

Set X - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera un set spécifique.
- **Exemple :** vous pariez que le Joueur K gagne le set 3. Si le Joueur K remporte le set 3, votre pari est gagnant.

Étape de l'élimination :

- **Explication :** pari sur le tour exact durant lequel un joueur spécifique sera éliminé d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur K - Demi-finale ». Si le Joueur K perd son match au cours de la demi-finale, le pari est gagnant.

Gagne sans perdre de sets

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur remporte le match sans perdre de sets.
- **Exemple :** vous pariez sur « Oui ». Si l'un des deux joueurs remporte le match contre un score de 0, votre pari est gagnant.

Jeu en cours - Égalité

- **Explication :** pari sur le fait que le jeu en cours atteigne l'égalité (40-40).
- **Exemple :** vous pariez sur « Jeu en cours atteint l'égalité ». Si le jeu atteint 40-40, votre pari est gagnant.

Jeu décisif dans le match

- **Explication :** pari sur le fait qu'un jeu décisif ait lieu dans le match.

- **Exemple :** vous pariez sur « Un jeu décisif a lieu dans le match ». Si n'importe quel set arrive jusqu'au jeu décisif, votre pari est gagnant.

Jeu décisif - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap en points au score final d'un jeu décisif.
- **Exemple :** Vous pariez sur « Joueur A (-1,5 point) ». Si le jeu décisif se termine sur 7-5, le score ajusté du Joueur A est de 5,5 et celui du Joueur B de 5. Votre pari est gagnant.

Jeu décisif - Score

- **Explication :** pari sur le score exact d'un jeu décisif.
- **Exemple :** vous pariez sur « Le score du jeu décisif est de 7-5 ». Si le score du jeu décisif est de 7-5, votre pari est gagnant.

Jeu décisif - Vainqueur

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera un jeu décisif.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur N remporte le jeu décisif ». Si le Joueur N remporte le jeu décisif, votre pari est gagnant.

Jeu décisif - Total de points

- **Explication :** pari sur le nombre total de points joués dans un jeu décisif (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Un jeu décisif aura plus de 12,5 points ». Si 13 points ou plus sont joués, votre pari est gagnant.

Atteint la finale d'un tournoi du Grand Chelem

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne la finale d'un tournoi du Grand Chelem.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur O atteint la finale de l'Open d'Australie ». Si le Joueur O atteint la finale, votre pari est gagnant.

Atteint le tour :

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne un tour spécifique du tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P atteint la finale ». Si le Joueur P atteint la finale, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur atteigne la finale d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur P atteint la finale ». Si le Joueur P atteint la finale, votre pari est gagnant.

Remporte X tournois ou plus du Grand Chelem

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur remporte X tournois du Grand Chelem dans une saison.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur H remporte 1 Grand Chelem ou plus ». Si le Joueur Q remporte n'importe quel tournoi du Grand Chelem dans la saison, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

- **Explication :** pari sur le joueur qui remportera le tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur U remporte le tournoi ». Si le Joueur U remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Remporte le quart de tableau

- **Explication :** pari sur le fait qu'un joueur remporte le quart spécifique d'un tableau d'un tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur V remporte le quart du tableau ». Si le Joueur V atteint la demi-finale depuis son quart de tableau, votre pari est gagnant.

Total d'aces - 2 options

- **Explication :** pari sur le fait que le nombre total d'aces servis dans le match soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.
- **Exemple :** vous pariez sur « Plus de 15,5 aces dans le match ». Si 16 aces ou plus sont servis, votre pari est gagnant.

Total d'aces - Handicap

- **Explication :** ce type de pari applique un handicap au nombre total d'aces servis par chaque joueur dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Joueur A (-2,5) vs Joueur B (+2,5) ». Si le Joueur A sert 10 aces et que le Joueur B en sert 8, le score ajusté du Joueur A est de 7,5 et celui du Joueur B est de 10,5. Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Match/Set - Total de breaks de service

- **Explication :** pari sur le nombre total de breaks de service dans un set spécifique ou dans le match.
- **Exemple :** vous pariez sur « Match - Plus de 2,5 breaks de service ». Si le Joueur E réalise 3 breaks de service ou plus dans le match, votre pari est gagnant.

Total de jeux

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Plus de 20,5 jeux dans le match ». Si 21 jeux ou plus sont joués, votre pari est gagnant.

Prochain set - Total de jeux

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux joués dans le prochain set (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez que le prochain set se terminera avec moins de 9,5 jeux. Si 9 jeux ou moins sont joués, votre pari est gagnant.

Total de sets

- **Explication :** pari sur le nombre total de sets joués dans un match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match atteint 3 sets, votre pari est gagnant.

Match - Total de jeux décisifs

- **Explication :** pari sur le nombre total de jeux décisifs qui ont lieu dans le match (Plus de/Moins de).
- **Exemple :** vous pariez sur « Le match aura plus de 0,5 jeu décisif ». Si au moins un jeu décisif a lieu, votre pari est gagnant.

Moitié de tableau/Quart de tableau gagnant(e) :

- **Explication :** pari sur la moitié ou le quart de tableau spécifique d'où provient le vainqueur du tournoi.
- **Exemple :** vous pariez sur « Haut du tableau ». Si le vainqueur de la compétition provient du Haut du tableau, votre pari est gagnant.

25. Tennis de table

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si n'importe quel joueur d'un match change avant qu'il ne commence, tous les paris sont annulés. Si un match débute mais n'arrive pas à son terme, tous les paris seront annulés sauf si le résultat du type de pari concerné a déjà été déterminé ou s'il n'existe aucun moyen de jouer la manche et/ou le match jusqu'à sa conclusion naturelle sans déterminer de manière inconditionnelle le résultat d'un type de pari spécifique.

Par exemple, une manche est abandonnée à 9-7 : les paris « Manche - Total de points - Plus de/Moins de 16,5 » sont réglés en tant que gagnants/perdants respectivement, puisque toute conclusion naturelle aurait entraîné au moins 18 points.

Paris sur la manche en direct (En cours et Prochaine) : La manche désignée doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Paris sur la première manche : La manche doit arriver à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Paris sur le nombre total de points (Match et Joueur, autre options incluses) : les paris sont basés sur le nombre réglementaire de manches jouées. Si le nombre

réglementaire de manches est modifié ou diffère des conditions de pari proposées, tous les paris seront annulés.

Paris sur la manche : les paris sont annulés si le nombre réglementaire de manches n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Types de pari :

Score exact après X manches

Explication : pari sur le score exact du match après un nombre spécifique de manches.

Exemple : Après 3 manches, le score est de 2-1. Un pari sur 2-1 est gagnant.

Manche en cours - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la manche en cours.

Exemple : vous pariez sur « Joueur H remporte la manche en cours ». Si le Joueur A remporte la manche en cours, votre pari est gagnant.

Double résultat

Explication : pari sur le joueur qui mènera après la première manche ET qui remportera le match.

Exemple : si vous pariez sur « Joueur I mène après la manche 1 et remporte le match » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

1e manche - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la première manche du match.

Exemple : vous pariez sur « Joueur U remporte la première manche ». Si le Joueur C remporte la première manche, votre pari est gagnant.

Pari avec handicap - Points

Explication : ce type de pari applique un handicap virtuel en points au total de point d'un joueur. Le handicap est ajouté ou soustrait du total de points pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A (-5,5) vs Joueur B (+5,5) ». Si le Joueur A marque 30 points et que le Joueur B en marque 26, le score ajusté du Joueur A est de 24,5 et le score ajusté du Joueur B est de 31,5. Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Pari avec handicap - Manches

Explication : ce type de pari applique un handicap virtuel en manches au score du joueur dans le match. Le handicap est ajouté ou soustrait du total de manches remportées pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A (-1,5) vs Joueur B (+1,5) ». Si le Joueur A gagne 3-1, le score ajusté du Joueur A est de 1,5 et le score ajusté du Joueur B est de 2,5. Le pari sur « Joueur B » est gagnant.

Match - Total

Explication : pari sur le nombre total de manches jouées dans un match (Plus de/Moins de).

Exemple : vous pariez sur « Le match aura plus de 3,5 manches ». Si 4 manches ou plus sont jouées, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera le match.

Exemple : vous pariez sur « Joueur G remporte le match ». Si le Joueur G remporte le match, votre pari est gagnant.

Prochaine manche - Vainqueur

Explication : pari sur le joueur qui remportera la prochaine manche.

Exemple : vous pariez sur « Joueur H remporte la prochaine manche ». Si le Joueur H remporte la prochaine manche, votre pari est gagnant.

Joueur X - Total

Explication : pari sur le joueur qui terminera avec un nombre supérieur ou inférieur à un total de points ou manches spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A - Total - Plus de 18,5 ». Si le Joueur A marque 20 points, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

Explication : pari sur le joueur qui remportera le prochain point.

Exemple : vous pariez sur le Joueur A. Si le Joueur A remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Combiné - Résultat/Total de points

Explication : pari sur le vainqueur du match ET le nombre total de points marqués dans un match (Plus de/Moins de).

Exemple : vous pariez sur « Joueur I remporte le match et le nombre total de points est de plus de 50,5 ». Si le Joueur I remporte le match et que le match a 51 points ou plus, votre pari est gagnant.

Combiné - Résultat/Total

Explication : pari sur le vainqueur du match ET le nombre total de manches jouées dans un match (Plus de/Moins de).

Exemple : vous pariez sur « Joueur J remporte le match et le nombre total de manches est de plus de 3,5 ». Si le Joueur J remporte le match et que le match a 4 manches ou plus, votre pari est gagnant.

Équipe X - Total

Explication : pari sur le fait qu'une équipe terminera avec un nombre supérieur ou inférieur à un total de points ou manches spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Équipe A - Total - Plus de 3,5 manches ». Si l'Équipe A remporte 4 manches, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

Explication : pari sur le joueur qui remportera le tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Joueur L remporte le tournoi ». Si le Joueur L remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Vainqueur final sans

Explication : pari sur le joueur qui remporte le tournoi, en excluant un autre joueur spécifique du type de pari.

Exemple : vous pariez sur « Joueur M remporte le tournoi sans Joueur N ». Si le Joueur M remporte le tournoi ou termine 2e derrière le Joueur N, votre pari est gagnant.

Match - Total de points

Explication : pari sur le nombre total de points marqués dans le match (Plus de/Moins de).

Exemple : vous pariez sur « Plus de 40,5 points dans le match ». Si 41 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Manche X - Score exact

Explication : pari sur le score exact d'une manche spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Manche 2 - Score de 11-7 ». Si la manche 2 se termine avec 11-7, votre pari est gagnant.

Manche X - Ira jusqu'aux points additionnels

Explication : pari sur le fait qu'une manche spécifique aille au-delà du score standard pour une victoire et nécessite des points additionnels.

Exemple : dans la 1^e manche, le score atteint 10-10 et la manche se termine sur 12-10, donc un pari sur « Oui » est gagnant.

Manche X - Handicap

Explication : ce type de pari applique un handicap virtuel en points à une manche spécifique. Le handicap est ajouté ou soustrait du score de la manche pour déterminer le vainqueur à des fins de règlement.

Exemple : Joueur A (-2,5) vs Joueur B (+2,5) dans la manche 1. Si le Joueur A remporte la manche 11-8, son score ajusté est de 8,5. Le score ajusté du Joueur B est de 10,5. Votre pari sur « Joueur B » est gagnant.

Manche X - Joueur X - Total

Explication : pari sur le fait qu'un joueur spécifique marquera plus ou moins qu'un certain nombre total de points spécifique dans une manche spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A - Manche 3 - Total - Plus de 10,5 ». Si le Joueur A marque 11 points dans la 3^e manche, votre pari est gagnant.

Manche X - Premier à X

Explication : pari sur le joueur qui atteindra en premier un nombre spécifique de points dans une manche spécifique.

Exemple : Premier à 5 points dans la manche 1. Si le Joueur A atteint 5 points avant le Joueur B, un pari sur « Joueur A » est gagnant.

Manche X - Total de points

Explication : pari sur le nombre total de points joués dans une manche spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Plus de 18,5 points dans la 1e manche ». Si la manche se termine avec un score de 11-8, il y a 19 points au total, donc votre pari est gagnant.

Manche X - Vainqueur/Total de points

Explication : ce type de pari combine deux résultats dans la même manche : le vainqueur et le total de points marqués. Les deux sélections doivent être gagnantes pour que le pari soit gagnant.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A remporte la 5e manche et Plus de 18,5 points ». Le Joueur A remporte la manche 11-8, donc les deux parties du pari sont gagnantes.

Manche X - Marge du vainqueur

Explication : pari sur la marge exacte avec laquelle un joueur remportera une manche spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A gagne de 3 points dans la manche 2 ». Si le Joueur A remporte la manche 11-8, votre pari est gagnant.

26. Volleyball

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Avant-match

Les types de pari suivants seront annulés si le match n'arrive pas à son terme, sauf si leur résultat a déjà été déterminé :

Match - Vainqueur, Match - Score exact (Sets), Combiné (Résultat - 1e set/Match), Handicap - Sets, Handicap - Points, Total de points, Équipe - Total de points.

Dans le cas des types de pari sur les sets individuels, ils seront annulés si le set n'arrive pas à son terme, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé : 1e set - Vainqueur, Handicap - 1e set uniquement, Total de points - 1e set uniquement, Marge du vainqueur - 1e set uniquement, Score exact - 1e set uniquement, Points additionnels - 1e set uniquement, Match - Score (Sets) après le 2e/3e set. En cas de déduction de points annoncée par l'arbitre, les résultats officiels seront utilisés à des fins de règlement pour tous les types de pari.

En cas de changement de lieu, les paris déjà placés resteront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si un match programmé a lieu sur le terrain de l'équipe extérieure, les paris seront maintenus sous réserve que l'équipe à domicile soit désignée comme telle de manière officielle. Dans le cas contraire, les paris seront annulés.

Set décisif

Pour les compétitions où un set décisif doit décider l'équipe qui se qualifiera suite à un match aller-retour (en cas d'égalité en nombre de matchs remportés), le set décisif ne sera pas pris en compte à des fins de règlement.

Les paris « Se qualifie » seront réglés en fonction de l'équipe qui avancera à la prochaine phase de la compétition en question et incluent le résultat du set décisif s'il est joué.

Un match non joué ou reporté sera considéré comme un non-partant à des fins de règlement et annulé, sauf s'il est joué dans les 5 jours suivant l'heure du match initialement programmée.

Si un match est interrompu, mais qu'il reprend ensuite (à partir du moment où il a été interrompu) et qu'il se termine dans les 48 heures suivant l'heure du match initialement programmée, tous les paris sur le match seront maintenus.

Dans le cas contraire, si le match reprend mais ne se termine pas dans les 48 heures suivant la date initialement programmée, cela sera considéré comme une interruption et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Si un match est interrompu pour quelque raison que ce soit et qu'il est rejoué dans son intégralité, cela sera considéré comme un abandon et les paris sur le match initial seront annulés, sauf pour les paris dont le résultat a déjà été déterminé avant la première interruption.

Paris en direct

Les paris suivants seront annulés si le match n'arrive pas à son terme, sauf si le résultat du type de pari en question a déjà été déterminé :

Match - Vainqueur/Match - Score exact (Sets)/Total de points/Équipe - Total de points/Handicap - Sets. Dans le cas des paris sur les sets individuels, ils seront annulés si le set n'arrive pas à son terme, sauf si le résultat du pari en question a déjà été déterminé.

Concernant les paris en direct sur les points, ils sont proposés pour un joueur remportant le point en question. Si le point n'est pas joué en raison de la fin du set ou du match, tous les paris sur ce point seront annulés.

Mène après le set en cours/prochain set : si le nombre de points indiqué n'est pas atteint lors du set désigné, l'équipe qui remporte le set sera déclarée vainqueur.

En cas de déduction de points accordée par l'arbitre, les résultats officiels seront utilisés à des fins de règlement, sauf pour les paris « Premier à » et sur les points déjà définis.

Set décisif

Pour les compétitions où un set décisif doit décider l'équipe qui se qualifiera suite à un match aller-retour (en cas d'égalité en nombre de matchs remportés), le set décisif ne sera pas pris en compte à des fins de règlement, sauf pour les types de pari suivants :

Set décisif - Vainqueur (le set décisif ne compte que s'il est joué)

Set décisif - Total

Set décisif - Handicap

Set décisif - Points additionnels

Set décisif - Premier à 5-10 points

Set décisif - Mène après 10-20 points

Set décisif - Marge du vainqueur

Set décisif - Score exact

Paris sur le tournoi

Tous les paris sur les événements en simple et sur le tournoi, y compris les paris tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, seront annulés si les matchs programmés ne sont pas joués, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une série de rencontres ou de matchs (par ex : phases de groupe), ou une compétition n'arrive pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier match terminé seront annulés.

Types de pari :

Double résultat

Explication : pari sur l'équipe qui mènera après le premier set ET qui remportera le match.

Exemple : si vous pariez sur « Équipe A mène après le Set 1 et remporte le match » et que c'est le cas, votre pari est gagnant.

Set décisif - Score exact

Explication : pari sur le score exact d'un set décisif (un set joué dans certaines compétitions pour déterminer le vainqueur si nécessaire).

Exemple : vous pariez sur « Score du set décisif 15-13 ». Si le score du set décisif est de 15-13, votre pari est gagnant.

Set décisif - Premier à X

Explication : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un certain nombre spécifique de points (X) dans un set décisif.

Exemple : vous pariez sur « Équipe C remporte le set décisif, première à 10 points ». Si l'Équipe C atteint les 10 points en premier dans le set décisif, votre pari est gagnant.

Match - Handicap (Points)

Explication : pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les points.

Exemple : vous pariez sur « Équipe E avec un handicap de -5,5 ». Si l'Équipe E remporte le match de 6 points ou plus, votre pari est gagnant.

Match - Handicap (Sets)

Explication : pari sur la victoire d'une équipe avec un handicap sur les sets (par exemple, Équipe F -1,5 set).

Exemple : vous pariez sur « Équipe F -1,5 set ». Si l'Équipe F remporte le match 3-0, votre pari est gagnant.

Match - Total

Explication : pari sur le nombre total de sets joués dans un match (Plus de/Moins de).

Exemple : vous pariez sur « Le match aura plus de 2,5 sets ». Si le match atteint 4 ou 5 sets, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

Explication : pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le match.

Exemple : vous pariez sur « Équipe G remporte le match ». Si l'Équipe G remporte le match, votre pari est gagnant.

Pari sur le point

Explication : pari sur le résultat d'un point spécifique dans un set.

Exemple : vous pariez sur « Équipe H remporte le prochain point ». Si l'Équipe H remporte le prochain point, votre pari est gagnant.

Score après X sets

Explication : pari sur le score du match après un nombre spécifique de sets.

Exemple : après 3 sets, le score est de 2-1, le pari sur « 2-1 » est gagnant.

Paris sur les sets

Explication : pari sur le score exact du match en sets (par exemple, 3-0, 3-1, 3-2).

Exemple : vous pariez sur « Joueur I remporte le match 3 sets à 1 ». Si le Joueur I remporte le match 3 sets à 1, votre pari est gagnant.

Set X - Score exact

Explication : pari sur le score exact d'un set spécifique (Par exemple, score de 25-23 dans le Set 1).

Exemple : vous pariez sur « Score exact du Set 2 de 25-20 ». Si le Set 2 se termine sur un score de 25-20, votre pari est gagnant.

Set X - Points additionnels

Explication : pari sur le fait qu'un set spécifique aille au-delà du score standard pour une victoire (par exemple, 25 points) et nécessite des points additionnels.

Exemple : Set 3 aura des points additionnels. Si le Set 3 va au-delà du score standard pour une victoire (par exemple 25-25), votre pari est gagnant.

Set X - Handicap

Explication : pari sur la victoire d'une équipe dans un set spécifique avec un handicap sur les points.

Exemple : vous pariez sur « Équipe J avec un handicap de -4,5 dans le Set 1 ». Si l'Équipe J remporte le Set 1 de 5 points ou plus, votre pari est gagnant.

Set X - Mène après X

Explication : pari sur l'équipe qui mènera après un nombre spécifique de points dans un set.

Exemple : Dans le Set 1, l'Équipe A mène 8-5 après 13 points, un pari sur « Équipe A » est gagnant.

Set X - Premier à X points

Explication : pari sur l'équipe qui atteindra en premier un nombre spécifique de points (X) dans un set spécifique (X).

Exemple : vous pariez sur « Équipe K remporte le Set 2, première à 20 points ». Si l'Équipe K atteint les 20 points en premier dans le Set 2, votre pari est gagnant.

Set X - Total

Explication : pari sur le nombre total de points joués dans un set spécifique (Plus de/Moins de).

Exemple : Set 1 aura plus de 45,5 points. Si 46 points ou plus sont joués dans le Set 1, votre pari est gagnant.

Set X - Vainqueur

Explication : pari sur l'équipe qui remportera un set spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Équipe L remporte le Set 3 ». Si l'Équipe L remporte le Set 3, votre pari est gagnant.

Set X - Marge du vainqueur

Explication : pari sur la marge du vainqueur pour l'équipe gagnante dans un set spécifique.

Exemple : vous pariez sur « Équipe M remporte le Set 1 de 5 points ou plus ». Si l'Équipe M remporte le Set 1 de 5 points ou plus, votre pari est gagnant.

Équipe X - Total

Explication : ce type de pari fait référence au nombre total de points marqués par une équipe spécifique (Équipe X) dans le match.

Exemple : si vous pariez sur « Équipe A - Plus de 50,5 points » et que l'Équipe A marque 55 points, votre pari est gagnant. Si elle marque 50 points ou moins, votre pari est perdant.

Set décisif - Vainqueur

Explication : pari sur l'équipe qui remportera le set décisif.

Exemple : dans un set décisif, l'Équipe B gagne 15-13, votre pari sur « Équipe B » est gagnant.

Termine dans le Top 3

Explication : pari sur le fait qu'une équipe ou un joueur termine dans le Top 3 du classement d'un tournoi ou d'une compétition.

Exemple : vous pariez sur « Équipe N termine dans le Top 3 ». Si l'Équipe N termine à la 1e, 2e ou 3e position, le pari est gagnant.

Atteint les quarts de finale

Explication : pari sur le fait qu'une équipe ou un joueur atteigne les quarts de finale d'un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Équipe O atteint les quarts de finale ». Si l'Équipe O se qualifie pour les quarts de finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

Explication : pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Équipe Q remporte le tournoi ». Si l'Équipe Q remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Total de points

Explication : pari sur le nombre total de points marqués dans le match (Plus de/Moins de).

Exemple : le match aura Plus de 50,5 points. Si 51 points ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Tournoi - Meilleur marqueur de points

Explication : pari sur l'équipe ou le joueur qui marquera le plus de points tout au long d'un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Joueur R sera le meilleur marqueur de points du tournoi ». Si le Joueur R marque plus de points que n'importe quel autre joueur, votre pari est gagnant.

27. Waterpolo

En plus des règles des paris sportifs suivantes, les règles générales applicables à tous les paris disponibles sur le site Web s'appliquent. Cependant, les règles des paris sportifs prévaudront sur les règles générales.

Si vous souhaitez télécharger une copie de nos Règles des sports, veuillez cliquer [ici](#).

Général

Tous les types de pari à long terme et sur le tournoi, y compris les types de pari tels que Vainqueur du groupe/Atteint la finale/Nommez les finalistes, seront annulés si les matchs programmés ne sont pas joués dans leur intégralité, sauf si le résultat a déjà été déterminé. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les paris.

Si une série spécifique de matchs, phases de rencontres (par ex : phase de groupe), ou une compétition n'arrive pas à son terme pour quelque raison que ce soit, les paris placés après la fin du dernier match seront annulés.

Règlement des types de pari sur le match

Sauf indication contraire, tous les types de pari seront réglés sur la base du temps réglementaire. Sauf indication contraire, le temps réglementaire doit arriver à son terme pour que ces paris soient maintenus. Si un match commence mais n'arrive pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si le résultat du type de pari spécifique a déjà été déterminé.

Tous les matchs doivent commencer à la date programmée (heure locale du stade) pour que les paris soient maintenus.

À des fins de règlement, le type de pari suivant prend en compte les prolongations/tirs au but :

Match - Vainqueur - 2 options

Paris en direct

Sauf indication contraire, les paris sont réglés sur le temps réglementaire. Le temps réglementaire doit être arrivé à son terme pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat du type de pari en question a déjà été déterminé :

Match - Résultat

Total de buts

Double Chance

Double résultat

*Les types de pari en direct suivants seront réglés à la fin des prolongations/tirs au but :

Match - Vainqueur - 2 options

Tirs au but - Vainqueur

Types de pari :

Double chance

Explication : pari sur deux des trois résultats possibles d'un match (par exemple, « Équipe A remporte le match ou Égalité », « Équipe B remporte le match ou Égalité » ou « Équipe A ou Équipe B remporte le match »).

Exemple : vous pariez sur « Équipe A ou Égalité ». Si l'Équipe A remporte le match ou que le match se termine sur une égalité, votre pari est gagnant.

Double résultat

Explication : pari sur l'équipe qui mènera à la mi-temps ET qui remportera le match.

Exemple : vous pariez sur « Équipe B mène à la mi-temps et remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Remboursé si match nul

Explication : pari sur l'équipe qui remportera le match.

Exemple : l'Équipe A remporte le match, votre pari sur « Équipe A » est gagnant. S'il y a égalité, la mise est remboursée.

Match - Résultat

Explication : pari sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire (Victoire, Défaite, Égalité).

Exemple : vous pariez sur « Équipe C remporte le match à la fin du temps réglementaire ». Si l'Équipe C remporte le match à la fin temps réglementaire, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur - 2 options

Explication : pari sur l'équipe qui remportera le match (égalité non incluse).

Exemple : vous pariez sur « Équipe D remporte le match ». Si c'est le cas, votre pari est gagnant.

Atteint la finale

Explication : pari sur le fait qu'une équipe atteigne la finale d'un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Équipe E atteint la finale ». Si l'Équipe E se qualifie pour la finale, votre pari est gagnant.

Vainqueur du groupe

Explication : pari sur l'équipe qui terminera première dans son groupe spécifique dans un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Équipe F - Vainqueur du Groupe A ». Si l'Équipe F termine première du Groupe A, votre pari est gagnant.

Tirs au but - Vainqueur

Explication : pari sur l'équipe qui remportera les tirs au but si le match se termine sur une égalité après le temps réglementaire et les prolongations.

Exemple : vous pariez sur « Équipe G remporte les tirs au but ». Si l'Équipe G remporte les tirs au but, votre pari est gagnant.

Match - Vainqueur

Explication : pari sur l'équipe qui remportera le match.

Exemple : vous pariez sur « Équipe H remporte le match ». Si l'Équipe H remporte le match, votre pari est gagnant.

Remporte une médaille

Explication : pari sur le fait qu'une équipe remporte une médaille (Or, Argent, Bronze) dans un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Équipe I remporte une médaille ». Si l'Équipe I termine à la 1e, 2e ou 3e place, votre pari est gagnant.

Vainqueur final

Explication : pari sur l'équipe qui remportera le tournoi ou la compétition.

Exemple : vous pariez sur « Équipe J remporte le tournoi ». Si l'Équipe J remporte le tournoi, votre pari est gagnant.

Tournoi - Équipe - Meilleur buteur

Explication : pari sur le joueur d'une équipe spécifique qui marquera le plus de buts dans un tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Joueur A sera le meilleur buteur du tournoi pour l'Équipe K ». Si le Joueur A marque plus de buts que n'importe quel autre joueur de l'Équipe K, votre pari est gagnant.

Tournoi - Meilleur buteur

Explication : pari sur le joueur qui marquera le plus de buts dans le tournoi.

Exemple : vous pariez sur « Joueur B sera le meilleur buteur du tournoi ». Si le Joueur B marque plus de buts que n'importe quel autre joueur dans le tournoi, votre pari est gagnant.

Total de buts

Explication : pari sur le fait que le nombre total de buts marqués lors du match soit supérieur ou inférieur à un nombre spécifique.

Exemple : vous pariez que le nombre total de buts dans le match sera de plus de 5,5. Si 6 buts ou plus sont marqués, votre pari est gagnant.

Règles du jeu standard

Les Règles du Poker peuvent être téléchargées [ici](#).

Toutes les actions sont maintenues

Le joueur détermine l'action qu'il veut effectuer dans un jeu en cliquant sur le bouton d'action correspondant. Une fois qu'un joueur a choisi une action, celle-ci est définitive. Les joueurs doivent donc s'assurer qu'ils choisissent la bonne action.

Tapis

Si un joueur n'a pas assez de jetons pour miser pendant une main lorsque c'est à son tour de jouer, il n'est pas obligé de placer la mise totale. Toutefois, il doit placer tous ses jetons dans le pot. Cela s'appelle faire tapis. Le jeu qui se poursuit entre les autres joueurs est mis dans un pot annexe. Le joueur qui a fait tapis n'a aucune part dans ce pot.

Mises et relances

La règle suivante s'applique aux jeux Fixed-Limit :

- Les mises sont plafonnées à quatre : une mise et trois relances par tour d'enchères. Lorsque les mises sont plafonnées, les joueurs ne peuvent que suivre ou se coucher.

La règle suivante s'applique aux jeux Pot Limit et No Limit :

- Il n'y a pas de limite aux nombres de relances par tour d'enchères.

Poster les blindes

Les règles suivantes s'appliquent :

- Pour les jeux Texas Hold'em et Omaha, les blindes sont utilisées pour commencer le jeu. Le joueur assis directement à gauche du donneur poste la petite blinde. Le joueur suivant à gauche poste la grosse blinde. La petite blinde équivaut à la moitié de la mise minimum.
- Lorsque des nouveaux joueurs entrent en jeu, ils peuvent choisir de poster immédiatement ou d'attendre la grosse blinde. Les joueurs qui décident d'attendre ne reçoivent pas de cartes jusqu'à ce que ce soit leur tour de poster la grosse blinde. Les joueurs qui décident de poster misent l'équivalent d'une grosse blinde et reçoivent des cartes immédiatement.

- La grosse blinde et la blinde postée sont toutes deux considérées comme des blindes en direct. Cela signifie que les joueurs qui postent la grosse blinde et les joueurs qui ont posté peuvent relancer leurs propres blindes.
- Les joueurs qui quittent la table provisoirement, manquent une ou plusieurs blindes, puis reviennent en jeu, doivent soit attendre que la grosse blinde les atteigne à nouveau avant de recevoir des cartes, soit poster à la fois une grosse et une petite blinde pour recevoir des cartes immédiatement.

Remarque : Lorsque les deux blindes sont postées, seule la partie grosse blinde est en jeu. La partie petite blinde postée est placée dans le pot. Le joueur est pénalisé de l'équivalent d'une petite blinde.

Chip Dumping

Nous n'autorisons pas les joueurs à utiliser nos tables de poker pour transférer des fonds à d'autres joueurs en couchant délibérément des mains sur-relancées dans des situations de tête-à-tête ou n'importe quelle autre situation permettant de transférer intentionnellement des fonds d'un joueur à un autre. Pour des raisons de sécurité, nous enquêtons sur tous les incidents liés au transfert de jetons et nous suspendons les comptes pendant la durée de l'enquête.

Le chip dumping est interdit et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du jeu.
- Les joueurs perdent les droits d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.
- L'argent / les jetons gagnés de cette façon sont définitivement perdus.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Déconnexion

Toute déconnexion entraînera l'activation de la Banque de temps.

Une fois que le temps de décision normal est écoulé, vous avez la possibilité d'utiliser votre Banque de temps afin d'obtenir un temps de réflexion supplémentaire. Les joueurs commencent une session avec une Banque de temps de 20 secondes et, pour chaque tranche de 50 mains jouées, ils reçoivent une Banque de temps additionnelle de 10 secondes, jusqu'à un maximum de 90 secondes. Les joueurs peuvent ajuster leur Banque de temps en sélectionnant Paramètres en haut de l'écran principal Poker, puis en cliquant sur Banque de temps.

Quitter une partie

Si un joueur gagne et possède plus de jetons qu'à son arrivée à la table, il pourrait souhaiter quitter la table, encaisser ses gains, puis revenir à la table avec moins de jetons. Cette pratique est connue sous les noms de « Rat-Holing », « Going South » ou « Réduction » et n'est pas autorisée.

Si un joueur quitte une table, il doit attendre 120 minutes avant de revenir avec moins de jetons. S'il souhaite revenir dans les 120 minutes, il doit se rasseoir avec la même quantité de jetons que celle avec laquelle il a quitté la table.

Jouer à plusieurs tables

Les joueurs peuvent jouer sur un maximum de seize tables en même temps.

Les joueurs ne peuvent pas invoquer la distraction ou la confusion comme excuse pour des erreurs commises lorsqu'ils jouent à plusieurs tables en même temps. Les joueurs sont invités à prendre en compte le risque lié au fait de jouer sur plusieurs tables en même temps. Les erreurs liées à un jeu sur plusieurs tables simultanément relèvent strictement de la responsabilité du joueur.

Pseudo

Lorsque vous ouvrez un compte de poker avec bet365, vous ne pouvez avoir qu'un seul pseudo. Une fois que vous avez choisi votre nom, vous ne pourrez le modifier que dans des circonstances exceptionnelles, alors choisissez-le avec soin. Cette restriction est mise en place pour aider à combattre la fraude et la collusion, et pour permettre aux joueurs de se faire reconnaître par le reste de la communauté de poker bet365.

Abattage

Les règles suivantes s'appliquent :

- Toutes les mains gagnantes sont affichées automatiquement lors de l'abattage. Toutes les mains perdantes sont affichées ou masquées, au choix du joueur. Si un joueur a précédemment sélectionné l'option Masquer les mains perdantes toutes les mains perdantes du joueur seront automatiquement masquées.
- Toutes les mains suivies lors de l'abattage peuvent être consultées par n'importe quel joueur dans l'affichage de l'Histoire des mains.
- Les joueurs qui gagnent un pot sans abattage ont la possibilité de montrer ou de masquer leur main. Les mains gagnantes non suivies qui sont masquées ne sont pas disponibles dans l'affichage de l'Histoire des mains.

Quitter la table provisoirement

Lorsque le joueur est assis à une table, il a la possibilité de « Quitter la table provisoirement ». Pour cela, il suffit de cocher la case « Quitter la table provisoirement ». Une fois cette case cochée, vous resterez assis à la table, mais vous ne recevrez pas de

cartes. Cela continuera jusqu'à ce que vous décochiez la case « Quitter la table provisoirement ». Une fois la case décochée, vous serez remis en jeu.

Si vous quittez provisoirement une table de Cash Game active, vous quitterez provisoirement toutes les tables de Cash Game actives automatiquement.

Une fois cette option sélectionnée, vous continuerez à être assis à toutes les tables actives mais aucune carte ne vous sera distribuée. Vous resterez assis à toutes les tables actives jusqu'à ce que vous décochiez la case « Quitter la table provisoirement ». Une fois la case décochée, vous serez remis en jeu.

Si vous restez en mode « Quitter la table provisoirement » pendant plus de sept minutes, vous serez retiré de la table et renvoyé vers l'écran d'accueil.

Nous empêchons les joueurs d'entrer et de quitter (Quitter la table provisoirement) les parties où la position par rapport au donneur peut apporter un avantage, en demandant qu'ils postent l'équivalent de la blinde (connu sous le nom de blinde morte).

Aucun avantage financier ne sera obtenu en manquant la rotation des blinds.

Dans un tournoi, un joueur qui quitte provisoirement une table du tournoi postera automatiquement les blinds à son tour et sera automatiquement couché lorsqu'il n'est pas en position de grosse blinde.

Quitter provisoirement un tournoi ne vous oblige pas à quitter provisoirement d'autres tournois ou d'autres tables Cash puisque les blinds sont postées automatiquement.

Check-Raise

Le Check-Raise est autorisé dans tous les jeux.

Manipulation

La manipulation n'est pas autorisée. La manipulation consiste à faire des déclarations trompeuses ou mensongères en utilisant la fonctionnalité de chat de la table de poker (lorsqu'elle est disponible), afin de donner aux adversaires de fausses impressions sur votre main ou vos intentions dans le but d'influencer leur jeu.

Collusion

Le Poker est un jeu où les joueurs jouent pour leur propre intérêt. Les partenariats ou toute autre forme de coopération entre les joueurs ne sont pas autorisés.

La collusion est interdite et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du jeu.
- Les joueurs perdent les droits d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

- L'argent / les jetons gagnés de cette façon sont définitivement bloqués.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Dans la mesure du possible, nous nous efforcerons de restituer les fonds des joueurs lorsqu'il a été établi qu'un joueur a été injustement désavantagé.

Règles du jeu

Toutes les règles de base du Poker et les règles spécifiques du jeu s'appliquent.

Règlement intérieur

La Maison se réserve le droit de prendre les mesures suivantes :

- Disqualifier tout joueur qui ne respecte pas les règles du jeu ou qui agit de façon inappropriée pendant le jeu.
- Modifier les règles et prendre les décisions finales sur tous les problèmes liés au jeu au fur et à mesure qu'ils se présentent.
- Toutes les décisions sont à la discrétion de la Maison, et sont définitives.

Pot

Les règles suivantes s'appliquent :

- Le pot s'accumule au fur et à mesure que les joueurs placent des antes, misent, suivent et relancent.
- Le pot va au gagnant de la main.
- Si deux joueurs ou plus ont la même main gagnante, ils se partagent le pot de manière égale.
- La Maison prend un petit pourcentage du pot. C'est ce qu'on appelle la commission.

Slowplay

Les règles suivantes s'appliquent au slowplay :

- Si le joueur n'a pas placé de mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement.
- Si le joueur a placé une mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement ou est considérée comme tapis.
- Remarque : Les cas répétés de slow play peuvent justifier l'exclusion d'un joueur de la table. Cette décision est à la discrétion de la Maison. Il existe l'option de

quitter la table provisoirement pour les joueurs qui souhaitent quitter la table.
Les joueurs doivent utiliser cette option pour éviter les conséquences.

Soft Play

Le soft play (c'est-à-dire jouer délibérément moins sérieusement plutôt que de manière optimale contre un autre joueur pour éviter de lui prendre ses jetons) n'est pas autorisé et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du jeu.
- Les joueurs perdent les droits d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Commencer une partie

Un minimum de deux joueurs est nécessaire pour commencer une partie.

Égalités

Si les joueurs sont à égalité au moment de l'abattage, ils se partagent le pot.

Comprendre et respecter les règles

En participant à une partie, les joueurs reconnaissent avoir lu, compris et accepté de se conformer aux règles standard des jeux et aux règles de jeu individuelles du Poker.

Logiciels

Tout logiciel qui automatise le jeu, fournit au joueur des informations ou avantages en temps réel, ou qui peut l'aider dans les jeux en cours est interdit puisqu'il pourrait désavantager les autres joueurs.

Tout joueur surpris à utiliser un logiciel interdit verra son compte suspendu ou clôturé et sera susceptible de voir ses fonds saisis pour compenser tout joueur désavantagé.

Dysfonctionnements

Sauf indication contraire dans les Règles du Poker, les dysfonctionnements (tels que définis dans les Conditions générales) annuleront tous les paiements et la partie.

Réseau partagé

bet365 propose à ses clients français de jouer sur un réseau partagé avec d'autres opérateurs français et espagnols. Seuls les clients dont le compte a été entièrement vérifié conformément aux dispositions des Conditions générales peuvent accéder aux tables internationales et aux tables françaises. Les joueurs dont le compte n'a pas été entièrement vérifié ne peuvent accéder qu'aux tables françaises.

Règlement des tournois multi-tables

Les Règles du Poker peuvent être téléchargées [ici](#).

Add-on

Les règles suivantes s'appliquent :

- L'option Add-on est proposée automatiquement aux joueurs à la fin de la période de Rebuy.
- Les joueurs disposent d'une option Add-on par tournoi.
- Le coût du Add-on est déterminé par la Maison pour chaque tournoi.
- L'option Add-on est disponible uniquement dans les tournois multi-tables.

Remarque : L'option Add-on peut être disponible ou non, selon la décision de l'organisateur pour chaque tournoi.

Tapis

Si un joueur n'a pas assez de jetons pour miser pendant une main lorsque c'est à son tour de jouer, il n'est pas obligé de placer la mise totale. Toutefois, il doit placer tous ses jetons dans le pot. Cela s'appelle faire Tapis. Le jeu qui se poursuit entre les autres joueurs est mis dans un pot annexe. Le joueur qui a fait tapis n'a aucune part dans ce pot.

Toutes les actions sont maintenues

Le joueur détermine l'action qu'il veut effectuer dans un jeu en cliquant sur le bouton d'action correspondant. Une fois qu'un joueur a choisi une action, celle-ci est définitive. Les joueurs doivent donc s'assurer qu'ils choisissent la bonne action.

Antes, Bring-Ins et limites correspondantes

Pour les jeux Stud, les antes, les mises bring-in et les limites de mise correspondantes sont généralement augmentées toutes les quelques minutes.

Mises et relances

La règle suivante s'applique aux jeux Fixed-Limit :

- Les mises sont plafonnées à quatre : une mise et trois relances par tour d'enchères. Lorsque les mises sont plafonnées, les joueurs ne peuvent que suivre ou se coucher. La règle suivante s'applique aux jeux Pot Limit et No Limit : Il n'y a pas de limite aux nombres de relances par tour d'enchères.

Poster les blindes

Les règles suivantes s'appliquent :

- Pour les jeux Texas Hold'em et Omaha, les blindes sont utilisées pour commencer le jeu.
- Le joueur assis directement à gauche du donneur poste la petite blinde.
- Le joueur suivant à gauche poste la grosse blinde. La petite blinde équivaut à la moitié de la mise minimum. Lorsque des nouveaux joueurs entrent en jeu, ils peuvent choisir de poster immédiatement ou d'attendre la grosse blinde.
- Les joueurs qui décident d'attendre ne reçoivent pas de cartes jusqu'à ce que ce soit leur tour de poster la grosse blinde.
- Les joueurs qui décident de poster misent l'équivalent d'une grosse blinde et reçoivent des cartes immédiatement.
- La grosse blinde et la blinde postée sont toutes deux considérées comme des blindes en direct.
- Cela signifie que les joueurs qui postent la grosse blinde et les joueurs qui ont posté peuvent relancer leurs propres blindes. Les joueurs qui quittent la table provisoirement, manquent une ou plusieurs blindes, puis reviennent dans la partie, doivent soit attendre que la grosse blinde revienne à eux avant de recevoir des cartes, soit poster à la fois une grosse blinde et une petite blinde pour recevoir des cartes immédiatement.
- Remarque : Lorsque les deux blindes sont postées, seule la partie grosse blinde est en jeu.
- La partie petite blinde postée est placée dans le pot. Le joueur est pénalisé de l'équivalent d'une petite blinde. Les blindes et les limites de mise sont augmentées à intervalles réguliers tout au long du tournoi, jusqu'au maximum fixé pour le jeu. Si le joueur qui doit poster la petite ou la grosse blinde est éliminé, le jeton du donneur se déplace et les blindes sautent un joueur pour ce tour.

Droits et frais d'entrée

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les droits d'entrée et les frais d'entrée sont fixes pour chaque tournoi.
- Les frais d'entrée représentent 10 % du montant des droits d'entrée. Par exemple, dans un tournoi à 10 € + 1 €, les droits d'entrée sont de 10 € et les frais d'entrée sont de 1 €. Le joueur paie donc 11 € pour jouer.

- Un pourcentage des droits d'entrée cumulés de tous les joueurs du tournoi peut être mis en commun pour constituer la cagnotte.

Remarque : Il n'y a pas de droit d'entrée ni de frais d'entrée pour les Tournois gratuits.

Les prix offerts dans les tournois sont déterminés par la Maison.

Chip Dumping

Le chip dumping est interdit et peut entraîner les conséquences suivantes :

1. Les joueurs sont disqualifiés et retirés du tournoi.
2. Les joueurs perdent les droits d'entrée et les frais d'entrée.
3. Les joueurs sont définitivement bannis du Poker multi-joueurs.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Manipulation

La manipulation n'est pas autorisée.

Collusion

Le Poker est un jeu où les joueurs jouent pour leur propre intérêt. Les partenariats ou toute autre forme de coopération entre les joueurs ne sont pas autorisés.

La collusion est interdite et peut entraîner les conséquences suivantes :

1. Les joueurs sont disqualifiés et retirés du tournoi.
2. Les joueurs perdent les droits d'entrée et les frais d'entrée.
3. Les joueurs sont définitivement bannis du Poker multi-joueurs.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Donneur

Pour déterminer le donneur du premier tour, une carte est distribuée face visible à tous les joueurs. Le joueur avec la carte la plus élevée (en fonction de la valeur et de la couleur) commence la partie en tant que donneur.

Les couleurs sont classées de la plus faible à la plus haute : trèfle, carreau, cœur et pique.

Déconnexion

Si un joueur est déconnecté du système au cours d'une partie du tournoi, les règles suivantes s'appliquent :

Si un joueur est déconnecté au cours d'une main et a placé un pari, il a trente secondes pour se reconnecter. S'il ne se reconnecte pas dans les trente secondes :

1. Si le joueur peut checker, sa main est automatiquement checkée.
2. Si un joueur a déjà fait tapis avant d'être déconnecté, ce statut ne changera pas et il récupérera toujours ses jetons ou une partie du pot s'il gagne la main.
3. Si le joueur ne peut pas checker sa main ou faire tapis, sa main est automatiquement couchée.
4. Si la main est relancée, alors la main du joueur est automatiquement couchée.

Les joueurs déconnectés qui ne reviennent pas au tournoi postent des blindes automatiquement sans jouer.

Fin du tournoi

Les tournois se terminent lorsqu'un joueur remporte tous les jetons.

Règlement des tournois gratuits

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les Tournois gratuits sont uniquement des tournois multi-tables programmés.
- Les règles standard des tournois multi-tables programmés s'appliquent.

Règles du jeu

Toutes les règles de base du Poker et les règles spécifiques du jeu s'appliquent.

Règlement intérieur

La Maison se réserve le droit de prendre les mesures suivantes :

1. Disqualifier tout joueur qui ne respecte pas les règles du tournoi ou qui agit de façon inappropriée pendant le tournoi.
 2. Modifier toute heure de tournoi, tout prix garanti ou tout tournoi, sans préavis.
 3. Modifier les règles et prendre les décisions finales sur tous les problèmes liés au tournoi au fur et à mesure qu'ils se présentent.
 4. Toutes les décisions sont à la discrétion de la Maison, et sont définitives.
- Les tournois sont joués jusqu'à la fin.
 - Si un joueur se retire d'un tournoi avant la fin de celui-ci, il poste des blindes automatiquement sans jouer.

- Si un joueur ne revient pas à un tournoi, il perd les droits d'entrée et les frais d'entrée.

Important :

- Les jetons de tournoi n'ont aucune valeur autre que celle de jetons dans le tournoi.
- Les jetons de tournoi n'ont pas de valeur effective.

Élimination d'un joueur

Les joueurs sont éliminés du tournoi lorsqu'ils perdent tous leurs jetons. Au fur et à mesure que les joueurs sont éliminés du tournoi, les joueurs restants sont déplacés et les tables sont consolidées, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule table dans le tournoi.

Cagnotte

Les prix offerts dans les tournois sont déterminés par la Maison.

Commissions

Il n'y a pas de commission dans les tournois. Les frais d'entrée au tournoi couvrent les frais de la Maison.

Rebuy

Les règles suivantes s'appliquent :

- L'option Rebuy peut être utilisée par les joueurs à tout moment pendant la période de Rebuy en cliquant sur le bouton Jetons si :
- Les joueurs possèdent moins de jetons que lorsqu'ils ont commencé le tournoi.
- Ils disposent encore d'options Rebuy.

Remarque : La période de Rebuy est déterminée par la Maison pour chaque tournoi.

L'option Rebuy est proposée automatiquement aux joueurs éliminés pendant la période de Rebuy.

Les joueurs qui sont éliminés après la période de Rebuy ne peuvent pas revenir dans le tournoi.

Le coût de l'option Rebuy est déterminé par la Maison pour chaque tournoi.

Les joueurs ont un nombre limité d'option Rebuy par tournoi.

Remarque : Le nombre d'options de Rebuy disponibles pour chaque joueur est déterminé par la Maison pour chaque tournoi.

L'option Rebuy est disponible uniquement dans les tournois multi-tables.

Inscription

Les règles suivantes s'appliquent :

- L'inscription des joueurs est ouverte jusqu'à l'heure de fin d'inscription indiquée pour le tournoi.
- Le montant des droits d'entrée est fixe pour chaque tournoi, à l'exception des Tournois gratuits, qui ne nécessitent pas de droits d'entrée.
- Une fois que l'heure de fin de désinscription d'un tournoi est passée, ou que le tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus se désinscrire. Les droits d'entrée et les frais d'entrée ne seront pas remboursables.
- Il y a des frais d'entrée pour chaque tournoi, sauf pour les Tournois gratuits.
- Chaque tournoi a un nombre minimum d'inscriptions requis. Si le nombre d'inscriptions n'atteint pas le nombre minimum, le tournoi est annulé. Si le tournoi est annulé, les droits d'entrée et les frais d'entrée sont remboursés aux joueurs.
- Si vous vous inscrivez à un tournoi et que vous n'êtes pas connecté au système de Poker multi-joueurs au moment où le tournoi commence, vous êtes automatiquement placé à une table. Vous postez automatiquement des blinds sans jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons, ou jusqu'à ce que vous vous connectiez pour jouer.

Pauses

Les grands tournois peuvent planifier des pauses. La fréquence et la durée de ces pauses sont déterminées lors de mise en place du tournoi.

Règles des Tournois programmés

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les tournois programmés sont exclusivement des tournois multi-tables.
- Les règles standard des tournois multi-tables s'appliquent.
- Le nombre maximum de joueurs peut être limité ou non, selon le tournoi.
- À l'heure de début de tournoi indiquée, les joueurs sont placés de manière aléatoire et le tournoi commence.
- Le tournoi ne débutera qu'à l'heure de début spécifiée.

- Lorsqu'un joueur s'inscrit à un tournoi, les droits d'entrée et les frais d'entrée au tournoi sont immédiatement déduits de son compte.
- Les joueurs doivent se connecter au Poker bet365 avant l'heure de début du tournoi le jour concerné. Une fois le tournoi ouvert, le logiciel de Poker amène automatiquement le joueur à la table.
- Si un joueur se désinscrit du tournoi avant la fin de la période de désinscription et avant le début du jeu à la table, tous les montants des droits d'entrée et des frais d'entrée sont remboursés sur le compte du joueur.
- Si un joueur quitte le tournoi après le début du jeu à la table, il perd le montant de ses droits d'entrée et ses frais d'entrée. Le joueur poste alors des blinds automatiquement sans jouer, à moins qu'il ne revienne au tournoi pour continuer à jouer.
- Tous les gains sont déposés sur le compte du joueur à la fin du tournoi.
- Une sélection de tournois est disponible avec une fonctionnalité d'inscription tardive ; ces tournois seront indiqués dans l'écran principal et afficheront le statut « Inscription tardive ». Les prix des tournois à inscription tardive varient en fonction du montant final des inscriptions.

Abattage

Les règles suivantes s'appliquent :

- Toutes les mains gagnantes sont affichées automatiquement lors de l'abattage. Toutes les mains perdantes sont affichées ou masquées, au choix du joueur. Si un joueur a précédemment sélectionné l'option Masquer les mains perdantes, toutes les mains perdantes du joueur seront automatiquement masquées.
- Toutes les mains suivies lors de l'abattage peuvent être consultées par n'importe quel joueur dans l'affichage du Suivi de jeu des mains.
- Les joueurs qui gagnent un pot sans abattage ont la possibilité de montrer ou de masquer leur main. Les mains gagnantes non suivies qui sont masquées ne sont pas disponibles dans l'affichage de Suivi de jeu des mains.

Slowplay

Les règles suivantes s'appliquent au slowplay :

- Si le joueur n'a pas placé de mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement.

- Si le joueur a placé une mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement ou est considérée comme tapis.
- Remarque : Les cas répétés de slow play peuvent justifier l'exclusion d'un joueur de la table. Cette décision est à la discrétion de la Maison. Il existe l'option de quitter la table provisoirement pour les joueurs qui souhaitent quitter la table. Les joueurs doivent utiliser cette option pour éviter les conséquences.

Soft Play

Le soft play est interdit et peut entraîner les conséquences suivantes :

1. Les joueurs sont disqualifiés et retirés du jeu.
2. Les joueurs perdent les droits d'entrée.
3. Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Commencer un tournoi

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les joueurs sont placés aléatoirement aux tables du tournoi. Les joueurs ne peuvent pas changer de place.
- Le nombre maximum de joueurs qui peuvent participer au tournoi peut être limité ou non, selon le tournoi.
- Au début du tournoi, les joueurs sont automatiquement assignés à une table.
- Si vous vous inscrivez à un tournoi et que vous n'êtes pas connecté au système de Poker multi-joueurs au moment où le tournoi commence, vous êtes automatiquement placé à une table. Vous postez automatiquement des blinds sans jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons, ou jusqu'à ce que vous vous connectiez pour jouer.

Équilibrage des tables

Les règles suivantes s'appliquent :

- L'équilibrage des tables intervient au fur et à mesure que les joueurs sont éliminés du tournoi.
- Les joueurs restants sont déplacés et les tables sont regroupées, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule table dans le tournoi.

- Un message s'affiche pour informer les joueurs que les tables sont en cours de regroupement.
- Le système de Poker multi-joueurs sélectionne aléatoirement le joueur qui doit se déplacer parmi les tables comptant le plus de joueurs restants.
- Le joueur est déplacé à l'une des tables où il reste le moins de joueurs.
- Le joueur déplacé est placé à la nouvelle table aussi loin que possible de la grosse blinde, en fonction des places disponibles.

Table Stakes

Tous les jeux sont joués selon le principe Table Stakes. Cela signifie que si un joueur n'a pas assez de jetons sur la table pour miser, suivre ou relancer, il peut miser ou faire tapis avec le nombre de jetons qu'il lui reste.

Parties nulles

Les règles suivantes s'appliquent :

- Si des joueurs sont à égalité lors d'une main au moment de leur élimination, le joueur qui possède le plus de jetons au début de la main se voit attribuer le meilleur classement dans le tournoi et le prix correspondant.
- Dans le cas où les joueurs éliminés avaient le même nombre de jetons au début de la main, le joueur le plus proche de la gauche du donneur aura la meilleure place.

Jetons de tournoi

Les règles suivantes s'appliquent :

- Tous les joueurs commencent le tournoi avec le même nombre de jetons.
- Les jetons de tournoi n'ont pas de valeur effective ni monétaire. La valeur est celle qui leur est donnée pour les tournois.

Comprendre et respecter les règles

En participant à un tournoi, les joueurs reconnaissent avoir lu, compris et accepté de se conformer au règlement du tournoi, aux règles standard des jeux, aux règles du système, et aux règles de jeu individuelles.

Gains

Tous les gains sont déposés sur le compte du joueur à la fin du tournoi.

Règles des tournois à table unique

Les Règles du Poker peuvent être téléchargées [ici](#).

Toutes les actions sont maintenues

Le joueur détermine l'action qu'il veut effectuer dans un jeu en cliquant sur le bouton d'action correspondant. Une fois qu'un joueur a choisi une action, celle-ci est définitive. Les joueurs doivent donc s'assurer qu'ils choisissent la bonne action.

Tapis

Si un joueur n'a pas assez de jetons pour miser pendant une main lorsque c'est à son tour de jouer, il n'est pas obligé de placer la mise totale. Toutefois, il doit placer tous ses jetons dans le pot. Cela s'appelle faire tapis. Le jeu qui se poursuit entre les autres joueurs est mis dans un pot annexe. Le joueur qui a fait tapis n'a aucune part dans ce pot.

Mises et relances

La règle suivante s'applique aux jeux Fixed-Limit :

- Les mises sont plafonnées à quatre : une mise et trois relances par tour d'enchères. Lorsque les mises sont plafonnées, les joueurs ne peuvent que suivre ou se coucher.
- La règle suivante s'applique aux jeux Pot Limit et No Limit :
- Il n'y a pas de limite aux nombres de relances par tour d'enchères.

Poster les blindes

Les règles suivantes s'appliquent :

- Pour les jeux Texas Hold'em et Omaha, les blindes sont utilisées pour commencer le jeu. Le joueur assis directement à gauche du donneur poste la petite blinde. Le joueur suivant à gauche poste la grosse blinde. La petite blinde équivaut à la moitié de la mise minimum.
- Les blindes et les limites de mise sont augmentées à intervalles réguliers tout au long du tournoi, jusqu'au maximum fixé pour le jeu.
- Si le joueur qui doit poster la petite ou la grosse blinde est éliminé, le jeton du donneur se déplace et les blindes sautent un joueur pour ce tour.

Déconnexion

Si un joueur est déconnecté du système au cours d'une partie du tournoi, les règles suivantes s'appliquent :

- Si un joueur est déconnecté au cours d'une main et a placé un pari, il a trente secondes pour se reconnecter. S'il ne se reconnecte pas dans les trente secondes :
- Si le joueur peut checker, sa main est automatiquement checkée.
- Si un joueur avait déjà fait tapis avant d'être déconnecté, ce statut ne changera pas et il récupérera tout de même des jetons s'il remporte la main, ou une partie du pot.
- Si le joueur ne remplit pas les conditions requises pour checker sa main, ou pour être considéré comme ayant fait tapis, il se couche automatiquement.
- Si la main est relancée, alors la main du joueur est automatiquement couchée.

Les joueurs déconnectés qui ne reviennent pas au tournoi postent des blindes automatiquement sans jouer.

Abattage

Les règles suivantes s'appliquent :

- Toutes les mains gagnantes sont affichées automatiquement lors de l'abattage. Toutes les mains perdantes sont affichées ou masquées, au choix du joueur. Si un joueur a précédemment sélectionné l'option Masquer les échecs, toutes les mains perdantes du joueur seront automatiquement masquées.
- Toutes les mains suivies lors de l'abattage peuvent être consultées par n'importe quel joueur dans l'affichage de l'Histoire des mains.
- Les joueurs qui gagnent un pot sans abattage ont la possibilité de montrer ou de masquer leur main. Les mains gagnantes non suivies qui sont masquées ne sont pas disponibles dans l'affichage de l'Histoire des mains.

Droits et frais d'entrée

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les droits d'entrée et les frais d'entrée sont fixes pour chaque tournoi.
- Les frais d'entrée sont généralement équivalents à 10 % du montant des droits d'entrée. Par exemple, dans un tournoi à 10 € + 1 €, les droits d'entrée sont de 10 € et les frais d'entrée sont de 1 €. Le joueur paie donc 11 € pour jouer.
- Lorsqu'un joueur s'assoit à la table ou s'inscrit au tournoi, les droits d'entrée et les frais d'entrée au tournoi sont immédiatement déduits de son compte.
- Le montant des droits d'entrée de tous les joueurs du tournoi est mis en commun pour constituer la cagnotte.

- Si un joueur quitte le tournoi avant que la partie ne commence à la table, tous les montants des droits et des frais d'entrée sont remboursés sur le compte du joueur.

Check-Raise

Le Check-Raise est autorisé dans tous les tournois.

Chip Dumping

Le chip dumping est interdit et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du tournoi.
- Les joueurs perdent leurs droits d'entrée et frais d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Manipulation

La manipulation n'est pas autorisée.

Collusion

Le Poker est un jeu où les joueurs jouent pour leur propre intérêt. Les partenariats ou toute autre forme de coopération entre les joueurs ne sont pas autorisés.

La collusion est interdite et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du tournoi.
- Les joueurs perdent leurs droits d'entrée et frais d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Fin du tournoi

Les tournois se terminent lorsqu'un joueur remporte tous les jetons.

Règles du jeu

Toutes les règles de base du Poker et les règles spécifiques du jeu s'appliquent.

Tête-à-tête

Les règles du jeu des Tête-à-tête s'appliquent uniquement aux Tournois en Tête-à-tête.

Règlement intérieur

La Maison se réserve le droit de prendre les mesures suivantes :

- Disqualifier tout joueur qui ne respecte pas les règles du tournoi ou qui agit de façon inappropriée pendant le tournoi.
- Modifier l'horaire, le prix garanti ou le tournoi lui-même, sans préavis.
- Modifier les règles et prendre les décisions finales sur tous les problèmes liés au tournoi au fur et à mesure qu'ils se présentent.
- Toutes les décisions sont à la discrétion de la Maison, et sont définitives.

Quitter un tournoi

Les règles suivantes s'appliquent :

- Les tournois sont joués jusqu'à la fin.
- Si un joueur se retire d'un tournoi avant la fin de celui-ci, il poste des blindes automatiquement sans jouer.
- Si un joueur ne revient pas à un tournoi, il perd les droits d'entrée et les frais d'entrée.
- Si un joueur assis quitte un tournoi avant qu'il ne commence, le montant de ses droits d'entrée lui est remboursé. Le tournoi ne commence pas tant que le nombre requis de participants n'est pas atteint.
- Important :
 - Les jetons de tournoi n'ont aucune valeur autre que celle de jetons dans le tournoi.
 - Les jetons de tournoi n'ont pas de valeur effective.

Élimination d'un joueur

Les joueurs sont éliminés du tournoi lorsqu'ils perdent tous leurs jetons.

Cagnotte

Les prix offerts dans les tournois sont déterminés par la Maison.

Pauses

Les grands tournois peuvent planifier des pauses. La fréquence et la durée de ces pauses sont déterminées lors de mise en place du tournoi.

Quitter la table provisoirement

Les règles suivantes s'appliquent :

- Si un joueur quitte la table du tournoi provisoirement, il poste des blindes automatiquement sans jouer.
- Si un joueur ne revient pas à un tournoi, il perd les droits d'entrée et les frais d'entrée.

Slow play

Les règles suivantes s'appliquent au slow play :

- Si le joueur n'a pas placé de mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement.
- Si le joueur a placé une mise sur la main, il a vingt secondes pour répondre. En l'absence de réponse, la main du joueur se couche automatiquement ou est considérée comme tapis.
- Remarque : Les cas répétés de slow play peuvent justifier l'exclusion d'un joueur de la table. Cette décision est à la discrétion de la Maison. Il existe l'option de quitter la table provisoirement pour les joueurs qui souhaitent quitter la table. Les joueurs doivent utiliser cette option pour éviter les conséquences.

Soft play

Le soft play est interdit et peut entraîner les conséquences suivantes :

- Les joueurs sont disqualifiés et retirés du jeu.
- Les joueurs perdent les droits d'entrée.
- Les joueurs sont bannis définitivement du Poker.

Remarque : Ces décisions sont prises à la discrétion de la Maison.

Commencer un tournoi

Un nombre fixe de joueurs est requis pour participer à un tournoi avant qu'il ne commence.

Table Stakes

Tous les jeux sont joués selon le principe Table Stakes. Cela signifie que si un joueur n'a pas assez de jetons sur la table pour miser, suivre ou relancer, il peut miser ou faire tapis avec le nombre de jetons qu'il lui reste.

Parties nulles

Les règles suivantes s'appliquent :

- Si deux joueurs sont éliminés au cours d'une main, le joueur ayant le plus de jetons au début de la main se voit attribuer la position la plus élevée au classement et le prix correspondant.
- Dans le cas où les joueurs éliminés avaient le même nombre de jetons au début de la main, le joueur le plus proche de la gauche du donneur aura la meilleure place.

Jetons de tournoi

Les règles suivantes s'appliquent :

- Tous les joueurs commencent le tournoi avec le même nombre de jetons.
- Les jetons de tournoi n'ont pas de valeur effective ni monétaire. La valeur est celle qui leur est donnée pour les tournois.

Comprendre et respecter les règles

En participant à un tournoi, les joueurs reconnaissent avoir lu, compris et accepté de se conformer au règlement du tournoi, aux règles standard des jeux, aux règles du système, et aux règles de jeu individuelles du Poker.

Gains

Tous les gains sont déposés sur le compte du joueur au moment de son élimination du tournoi ou une fois qu'il a gagné le tournoi.

Règlements des tournois

Les Règles du Poker peuvent être téléchargées [ici](#).

Politique de remboursement en cas d'interruption des tournois

Tournois Tête-à-tête

Les deux joueurs perçoivent un remboursement des des droits et frais d'entrée.

Tous les tournois SNG

1. Les joueurs éliminés ne sont pas remboursés.
2. Les joueurs restants perçoivent un remboursement qui est réparti comme suit :
 - i) Les droits d'entrée et les frais sont remboursés.
 - ii) Chaque joueur reçoit une part égale des droits d'entrée payés par les joueurs éliminés.

Tournois multi-tables (MTT) avec prix garanti

Le règlement dépend du stade auquel se trouve le tournoi au moment où il est interrompu.

Si le stade de la cagnotte n'a pas été atteint :

1. Les joueurs éliminés ne sont pas remboursés.
2. Les joueurs restants perçoivent un remboursement qui est réparti comme suit :
 - i) Les droits d'entrée et les frais sont remboursés
 - ii) Le solde du montant des gains est réglé comme suit :
 - a) 50 % des fonds sont équitablement partagés entre les joueurs restants.
 - b) 50 % sont distribués proportionnellement en fonction de la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Si le tournoi est encore au stade du rebuy, la cagnotte sera composée du total des droits d'entrée + les add-ons. Une fois la période de rebuy terminée, la cagnotte sera constituée du prix garanti annoncé.

Si le stade de la cagnotte a été atteint :

1. Les joueurs éliminés ne sont pas remboursés.
2. Les joueurs restants perçoivent un remboursement qui est réparti comme suit :
 - i) Les droits d'entrée et les frais sont remboursés.
 - ii) Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
 - iii) En ce qui concerne le montant de la cagnotte restante, 50 % sont répartis de manière égale entre les joueurs et 50 % sont répartis proportionnellement en fonction de la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Tournoi multi-tables (MTT) avec prix non garanti :

Si le stade de la cagnotte n'a pas été atteint :

1. Les joueurs éliminés ne sont pas remboursés.
2. Les joueurs restants perçoivent un remboursement qui est réparti comme suit :
 - i) Les droits d'entrée et les frais sont remboursés
 - ii) Le solde du montant des gains est réglé comme suit :

- a) 50 % des fonds sont équitablement partagés entre les joueurs restants.
- b) 50 % sont distribués proportionnellement en fonction de la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Si le stade de la cagnotte a été atteint :

1. Les joueurs éliminés ne sont pas remboursés.
2. Les joueurs restants perçoivent un remboursement qui est réparti comme suit :
 - i) Les droits d'entrée et les frais sont remboursés
 - ii) Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
 - iii) En ce qui concerne le montant de la cagnotte restante, 50 % sont répartis de manière égale entre les joueurs et 50 % sont répartis proportionnellement en fonction de la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Tournois gratuits

Si le stade de la cagnotte n'a pas été atteint :

1. 50 % des fonds sont équitablement partagés entre les joueurs restants
2. 50 % sont distribués proportionnellement en fonction de la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Si le stade de la cagnotte a été atteint :

1. Chaque joueur se voit attribué un montant égal au prix que le joueur éliminé aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
2. En ce qui concerne le montant de la cagnotte restante, 50 % sont répartis de manière égale entre les joueurs et 50 % sont répartis proportionnellement à la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Événements Twister

Dans les cas où la cagnotte est inférieure à 1 000 € :

1. Les joueurs restants reçoivent un remboursement de leurs droits d'entrée.
2. Tout montant de la cagnotte restant est distribué proportionnellement à la valeur totale des jetons de chaque joueur.

Si la cagnotte est égale à 1 000 € ou plus :

1. Tous les joueurs restants reçoivent un remboursement de leurs droits d'entrée.
2. Tous les joueurs reçoivent 10 % de la cagnotte restante.
3. Le montant de la cagnotte restant est distribué proportionnellement à la valeur totale des jetons de chaque joueur.

REMARQUE : La salle de poker se réserve le droit d'effectuer des ajustements manuels sur tout paiement afin de garantir un règlement équitable envers tous les joueurs.

RÈGLEMENT POUR L'OFFRE DE PARIS HIPPIQUES PROPOSÉE SUR INTERNET

Article 1 : Cadre juridique

Article 2 : Description du jeu

Article 3 : Prise de jeu et mise

Article 4 : Détermination et promulgation des résultats

Article 5 : Dégradation et annulation et remboursement de pari

Article 6 : Mise minimale, maximale et restrictions de prise de jeu

Article 7 : Enregistrement des jeux sur le site central informatique

Article 8 : Paiement des gains

Article 9 : Données à caractère personnel

Article 10 : Conflit d'intérêts

Article 11 : Adhésion au règlement

Article 12 : Publication, modifications du règlement

Article 1 : Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs qui jouent sur l'offre de paris hippiques en ligne de Hillside (New Media Malta) plc (ci-après bet365) autorisée par agrément délivré à bet365 par l'Autorité Nationale des jeux conformément aux dispositions de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

1.2. Les « Conditions Générales » acceptées par le joueur à l'ouverture de son compte et à chaque modification s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeu en ligne sur le site www.bet365.fr et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes...

1.3. Conformément aux articles L320-7 et L320-8 du code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard. Le propriétaire, les dirigeants, les mandataires sociaux et le personnel de bet365 ne peuvent engager à titre personnel, directement ou par personne interposée des mises sur des paris proposés par bet365.

Article 2 : Description du jeu

2.1. Définitions

2.1.1. La course hippique ou la réunion de courses hippiques françaises et étrangères régulièrement organisées figurant sur une liste fixée dans les conditions prévues par le décret n° 2010 – 498 du 17 mai 2010 et ses modifications successives sont les événements qui servent de support à un ou plusieurs paris hippiques.

2.1.2. L'offre de paris hippiques désigne l'ensemble des dispositions du présent règlement permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude d'un ou plusieurs paris hippiques portant sur le résultat à l'arrivée de l'événement servant de support aux paris.

2.1.3. Le pari mutuel est un mode de pari selon lequel l'ensemble des mises des joueurs est réuni en une masse avant le déroulement de l'événement puis redistribué aux gagnants au prorata de leurs mises et en fonction des règles applicables au type de pari effectué, après déduction d'un prélèvement proportionnel aux mises et des éventuels paris remboursés. Les rapports probables sont donc variables. Ils sont exprimés en multiples de la mise (ex. : 2 signifie un rapport de 2 fois la mise). Pour certaines courses étrangères, la mutualisation de ces mises est opérée par l'hippodrome. Dans ce cas, certains types de paris peuvent suivre des règles spécifiques décrites au sous-article 2.5 du présent règlement.

2.1.4. Un « Rapport » est le montant brut, incluant la mise initiale, payé au joueur une fois le résultat d'une course connu. Les rapports affichés sur le site sont pour une mise de 1 Euro. Les rapports sont toujours exprimés après déduction du prélèvement de la marge de l'opérateur. L'opérateur peut abonder les rapports calculés en particulier si ceux-ci sont inférieurs à 1. Les rapports sont arrondis à la première décimale inférieure.

2.1.5. Le gain versé au joueur correspond au Rapport moins la mise.

2.1.6. Un cheval non-partant est un cheval inscrit au programme comme devant prendre part à l'événement et qui finalement n'y prend pas part pour diverses raisons.

2.1.7. Scellement informatique

Le scellement informatique est la méthode par laquelle l'intégrité des données informatiques peut être prouvée grâce à un « sceau » (parfois appelé « empreinte numérique ») qui permet de détecter toute modification.

2.2. Les différentes formules de pari hippiques proposées par bet365

2.2.1. Le pari « Simple Gagnant » ou « Simple Placé »

Le pari « Simple Gagnant » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré vainqueur de la

course. bet365 est susceptible de proposer le pari « Simple Gagnant » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins deux chevaux prennent part à la course.

Le pari « Simple Placé » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré premier ou deuxième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins quatre, mais pas plus de sept partants) ou est déclaré premier, deuxième ou troisième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins huit partants).

2.2.2. Le pari « Simple Deuxième »

Le pari « Simple Deuxième (S2) » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré deuxième de la course.

bet365 pourra proposer le pari « Simple Deuxième » si au moins 3 chevaux sont déclarés partants au moment de l'ouverture des paris.

2.2.3. Le pari « Simple Quatrième »

Le pari « Simple Quatrième (S4) » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré quatrième de la

course. bet365 pourra proposer le pari « Simple Quatrième » si au moins 8 chevaux sont déclarés partants au moment de l'ouverture des paris.

2.2.4. Le pari « Couplé ordre »

Le pari « Couplé ordre (C2o) » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont respectivement déclarés premier et deuxième de la course.

bet365 peut proposer le pari « Couplé ordre » pour les courses avec au moins trois partants.

2.2.5. Le pari « Couplé Gagnant »

Le pari « Couplé Gagnant (C2) » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier et deuxième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

bet365 propose le pari « Couplé Gagnant » pour les courses avec au moins huit partants.

2.2.6. Le pari « Couplé Placé »

bet365 propose le pari « Couplé Placé (C2/3) » pour les courses avec au moins huit

partants.

Si lors d'une course, seuls deux chevaux atteignent l'arrivée, un seul rapport est payé au titre du
« Couplé Placé ».

2.2.7. Le pari « C2sur4 »

Le pari « C2sur4 (C2/4) » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième ou quatrième, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

bet365 propose le pari « C2sur4 » dans toutes les courses comportant au moins 10 partants.

2.2.8. Le pari « Trio »

Le pari « Trio (T3) » est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

bet365 propose le pari « Trio » dans toutes les courses comportant au moins 8 partants.

2.2.9. Le pari « Trio Ordre »

Le pari « Trio Ordre (T3o) » est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

bet365 propose le pari « Trio Ordre » sur une sélection de courses comportant au moins quatre partants.

2.2.10. Le pari « Quarto »

Le pari « Quarto (Q4) » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

bet365 peut proposer le pari « Quarto » pour les courses avec au moins dix partants.

2.2.11. Le pari « Quarto Ordre »

Le pari « Quarto Ordre (Q4o) » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

Le « Quarto Ordre » peut être proposé dans toutes les courses de cinq à onze partants. Seules les combinaisons comportant les quatre premiers de la course dans l'ordre exact d'arrivée donnent droit au paiement d'un rapport.

Le pari « Quarto Ordre » peut être proposé tous les jours sur une ou plusieurs courses sélectionnées par bet365.

2.2.12. Le pari « Penta »

Le pari « Penta (P5) » est payable lorsque les cinq chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième de la course, l'ordre exact

d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Le « Penta » peut être proposé dans toutes les courses avec au moins 10 partants.

2.3. Mode de calcul des rapports en cas d'arrivée « Dead Heat » (Ex æquo) :

Dans le cas de plusieurs chevaux classés premiers, le montant de toutes les mises sur les divers chevaux payables est d'abord retiré de la masse à partager.

Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéfice à répartir, est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises sur chacun de ces chevaux.

Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux classés premiers.

En cas d'arrivée « Dead heat » (Ex æquo) :

Les paris « Simple Gagnant » engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport « Simple Gagnant ».

Les paris « Simple Deuxième » engagés sur tous les chevaux classés à la deuxième place ont droit au paiement d'un rapport « Simple Deuxième ».

Les paris « Simple Quatrième » engagés sur tous les chevaux classés à la quatrième place ont droit au paiement d'un rapport « Simple Quatrième ».

Les paris « Simple Placé » engagés sur tous les chevaux classés dans les deux ou trois premières places (suivant le nombre de partants - cf supra) ont droit au paiement d'un rapport « Simple Placé ».

Les paris « Couplé Gagnant », « Couplé Placé », « Couplé Ordre », « Trio », « Trio Ordre », « Quarto », « Quarto Ordre », « Penta » et « C2sur 4 » comportant des chevaux classés respectivement dans les deux, trois, quatre et cinq premières places (suivant le type de pari et le nombre de partants - cf supra) ont droit au paiement d'un rapport.

En cas d'ex æquo sur la dernière place, les combinaisons incluant ensemble les deux ex æquo ne seront en aucun cas considérées comme gagnantes.

3.1. Prise de jeu

Pour valider et confirmer une prise de jeu sur l'offre de paris hippiques, le joueur doit être authentifié sur le site internet ou les applications.

3.1.1. Le joueur peut placer un pari au plus tard jusqu'au départ de la course.

Le joueur prend connaissance de l'offre de paris hippiques. bet365 fait ses meilleurs efforts pour que les services d'information et les données affichées sur le site bet365 ou les applications de prises de jeu soient corrects, mais des erreurs restent possibles.

Il appartient au joueur de consulter les sources d'informations officielles avant de placer son pari.

Il choisit :

- la ou les courses ou réunions de courses hippiques sur lesquelles il souhaite parier,
- la formule de pari,
- le ou les chevaux constituant son pronostic sur la formule de pari choisie,
- sa mise de base.

Les différents choix du joueur s'inscrivent dans un panier, qui récapitule l'ensemble des éléments de sa prise de jeu. Le joueur a la possibilité de modifier sa sélection avant de valider sa prise de jeu.

3.1.2. Le joueur doit vérifier sa prise de jeu avant de la confirmer en validant celle-ci.

Le joueur a la possibilité de vérifier le statut de ses prises de jeu en consultant son historique de prise de jeu dans son compte joueur.

Cet écran est présenté à titre indicatif au joueur et ne peut servir de preuve de prise de jeu. Seuls font foi les enregistrements informatiques scellés par bet365.

Dans le cas où la prise de jeu du joueur n'aurait pas été enregistrée pour quelque raison que ce soit, le montant initialement débité sera reversé au joueur sur ses disponibilités.

3.2.

Mise

3.2.1. Le joueur sélectionne le montant de sa mise.

3.2.2. Les montants minimum et maximum de mise définis par bet365 varient en fonction du type de pari et sont présentés au joueur au moment de placer son pari.

3.2.3. En application des dispositions des « Conditions Générales », le montant total d'une prise de jeu est limité au montant des disponibilités figurant dans le compte joueur.

Article 4 : Détermination et promulgation des résultats

4.1. La promulgation des résultats est l'acte par lequel bet365 constate les résultats des courses hippiques supports des paris qu'elle organise et au regard desquels elle détermine les gains des gagnants.

4.2. Les paris sont exécutés en fonction du résultat officiel de la course tel qu'il est confirmé par la société de courses organisatrice sur l'hippodrome, à l'issue de celle-ci. Ce résultat indique l'ordre des chevaux à l'arrivée et les numéros des chevaux n'ayant pas pris part à la course ainsi qu'éventuellement ceux qui ont été disqualifiés.

À partir de cette confirmation, le résultat de la course est définitif en ce qui concerne l'exécution des paris même si, par la suite, certains chevaux venaient à être déclassés conformément aux dispositions applicables à la course concernée.

4.3. Si le résultat de la course hippique promulgué par bet365 n'est pas conforme au résultat obtenu sur l'hippodrome et confirmé par l'organisateur de la course hippique, il sera procédé à une modification de ce résultat. En conséquence, bet365 se réserve le droit de débiter les joueurs payés à tort sur le montant de leurs disponibilités selon les modalités prévues aux « Conditions Générales ». Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

Article 5 : Dégradation et annulation et remboursement de pari

5.1. Pour certaines formules de paris, la dégradation ou l'annulation du pari du joueur aura lieu dans les cas suivants :

- Le pari « Simple Gagnant » :
 - o Les paris « Simple Gagnant » pourront être annulés et remboursés par bet365 dès lors que la course compte moins de deux chevaux au départ ou aucun arrivant.
 - o En cas de non-partant, le pari est annulé et remboursé.
- Le pari « Simple Placé » :
 - o Les paris « Simple Placé » pourront être annulés et remboursés par bet365 dès lors que la course compte moins de quatre chevaux au départ ou aucun arrivant.
 - o En cas de non-partant, le pari est annulé et remboursé.
- Le pari « Simple Deuxième » :
 - o Les paris « Simple Deuxième » pourront être annulés et remboursés par bet365 dès lors que la course compte moins de trois chevaux au départ ou aucun arrivant.
 - o En cas de non-partant, le pari est annulé et remboursé.
 - o En cas d'ex æquo sur la première place, les paris « Simple Deuxième » sont remboursés.
- Le pari « Simple Quatrième » :
 - o Les paris « Simple Quatrième » pourront être annulés et remboursés par bet365 dès lors que la course compte moins de trois chevaux au départ ou aucun arrivant.
 - o En cas de non-partant, le pari est annulé et remboursé.
 - o En cas d'ex æquo sur la troisième place, les paris « Simple Quatrième » sont remboursés.
- Le pari « Couplé ordre » :
 - o bet365 reportera l'enjeu du pari « Couplé ordre » à la masse du pari « Simple Gagnant » (au titre du cheval resté partant) si l'un des chevaux sélectionnés est non-partant.
 - o En cas de gain, le rapport est alors celui du jeu « Simple Gagnant ».

Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Couplé ordre » sont remboursés.
- Le pari « Couplé Gagnant » :
 - o Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, bet365 reporte les enjeux à la masse

du pari « Simple Gagnant », au titre du cheval resté partant. En cas de gain, le rapport est celui du jeu « Simple Gagnant ».

- o Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Couplé Gagnant » sont remboursés.

- o bet365 se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Couplé Gagnant » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.

- Le pari « Couplé Placé » :

- o Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, bet365 reporte les enjeux à la masse du pari « Simple Placé », au titre du cheval resté partant. En cas de gain, le rapport est celui du jeu « Simple Placé ».

- o Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Couplé Placé » sont remboursés.

- o Si lors d'une course, seuls deux chevaux atteignent l'arrivée, un seul rapport est payé au titre du « Couplé Placé ».

- o bet365 se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Couplé Placé » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.

- o Le pari « Couplé Placé » est gagnant lorsque les deux chevaux sélectionnés figurent parmi les trois premiers chevaux classés à l'arrivée officielle de la course, quel que soit l'ordre d'arrivée.

- Le pari « C2sur4 » :

- o Si la combinaison sélectionnée par le joueur comporte un non-partant, le pari est annulé et remboursé.

- o Si moins de deux chevaux composent l'arrivée de la course concernée, les paris « C2sur4 » sont remboursés.

- o bet365 se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « C2sur4 » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait égal à sept ou moins.

- Le pari « Trio » :

- o Si un ou plusieurs chevaux sélectionnés par un joueur sont déclarés non-partants, bet365 rétrograde les combinaisons en pari « Couplé Gagnant » (un non partant sélectionné) ou en « Simple Gagnant » (deux non-partants sélectionnés). En cas de gain, le rapport est celui du pari « Couplé Gagnant » ou celui du « Simple Gagnant ».

- o Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Trio » sont remboursés.

- o bet365 se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Trio » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.

- Le pari « Trio Ordre » :

- o Si dans une course, un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari par le joueur sont déclarés non-partants, bet365 annule et rembourse les combinaisons comportant des non-partants.

- o Au cas où moins de quatre chevaux prennent effectivement le départ, bet365 pourra annuler et rembourser l'ensemble des paris « Trio Ordre » engagés sur cet événement.

- o Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Trio Ordre » sont remboursés.

- Le pari « Quarto » :

- o Si l'un des chevaux sélectionnés par un joueur est non-partant, bet365 reporte les enjeux de son pari « Quarto » à la masse du pari « Trio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain, le rapport est celui du pari « Trio ».

- o bet365 peut annuler et rembourser les paris « Quarto » si la course compte au départ moins de huit chevaux

- o Si lors d'une course, moins de quatre chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Quarto » sont remboursés.

- Le pari « Quarto Ordre » :

- o Si un cheval est non-partant, les combinaisons comprenant le non-partant sont dégradées en « Trio Ordre », les combinaisons comprenant deux chevaux ou plus non-partants sont annulées et remboursées.

- o Tous les paris « Quarto Ordre » sont annulés et remboursés dès lors que la course compte moins de quatre chevaux à l'arrivée officielle.

- o bet365 se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Quarto Ordre » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à cinq.

- o En cas de non-partance de deux chevaux ou plus parmi les sélections d'un même pari, celui-ci sera remboursé.

- Le pari « Penta » :

- o bet365 peut annuler le pari « Penta » si la course compte au départ moins de huit chevaux.

- o Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, bet365 reporte les enjeux à la masse du pari « Quarto », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain, le rapport est celui du jeu « Quarto ».

- o Si deux des chevaux sélectionnés sont non-partants, bet365 reporte les enjeux à la masse du pari « Trio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain, le rapport est celui du jeu « Trio ».

- o Si trois des chevaux sélectionnés sont non-partants, bet365 reporte les enjeux à la masse du pari « Couplé Gagnant », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain, le rapport est alors celui du jeu « Couplé Gagnant ».

- o Si quatre des chevaux sélectionnés sont non-partants, bet365 reporte les enjeux à la masse du pari « Simple Gagnant », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Simple Gagnant ».
 - o Si cinq des chevaux sélectionnés sont non-partants, les paris « Penta » enregistrés sur la course sont annulés et remboursés.
 - o Si lors d'une course, moins de cinq chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Penta » sont remboursés.
 - o Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison du « Penta », les mises sont reportées à titre de cagnotte sur le « Penta » principal du lendemain.
- Pour l'ensemble des paris bet365, les paris seront annulés et remboursés s'il n'y a aucune mise gagnante, à l'exception de la formule « Penta ».

5.2. Si une course est définitivement annulée, tous les paris consistant en la prévision d'un événement lié à l'arrivée de cette seule course sont annulés et remboursés.

5.3. En cas de report de la course de plus d'une heure et/ou de modification substantielle des conditions de course, conformément aux décisions des sociétés de courses, bet365 pourra annuler définitivement les paris sur cette course.

5.4. Tout pari dont le résultat est déjà connu est annulé.

5.5. bet365 annule en partie ou en totalité un pari qui serait proposé, placé et/ou accepté en raison d'une erreur.

5.6. bet365 annule en partie ou en totalité les paris qui seraient placés après le début de l'événement concerné.

5.7. Les paris peuvent être enregistrés uniquement pendant la période de validation des paris définie par bet365. A défaut, bet365 annule les paris concernés.

5.8 En cas de fraude ou de soupçon de fraude, en application de l'adage « la fraude corrompt tout », bet365 se réserve le droit d'annuler tout ou partie des paris concernés. Si des paris font l'objet d'une interdiction par l'Autorité nationale des jeux, bet365 annule les paris, pronostics et/ou prises de jeu concernées.

5.9. L'annulation d'un pari consiste à rembourser le joueur de la mise correspondant au pari annulé.

Article 6 : Mise minimale, maximale et restrictions de prise de jeu

6.1. La mise minimale et maximale par type de paris, de courses, d'événements, est fixée par bet365 pour l'ensemble des joueurs. Le joueur en est informé au moment de placer son pari.

6.2. En cas de fraude ou de soupçon de fraude, les prises de jeu peuvent être interrompues ou refusées.

6.3. En vertu de ses obligations en matière de lutte contre la fraude et le blanchiment, de surveillance des conditions d'utilisation de ses services et de garantie de l'intégrité des opérations de jeu et afin de garantir une utilisation du service loyale et fidèle aux dispositions du présent règlement, les possibilités de prises de jeu de chaque joueur peuvent se trouver restreintes pour une durée limitée.

6.4 Le joueur s'engage également à respecter l'ensemble des règlements bet365 qu'il a acceptés lors de la création de son compte, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures, à ne pas avoir un comportement abusif ni formuler des propos insultants, des menaces, des injures ou autres propos déplacés à l'encontre du service client ou de bet365, ses employés, dirigeants, actionnaires et partenaires. Un tel comportement ou un non-respect du règlement pourra entraîner la suspension ou un blocage partiel ou total du compte du joueur ou toutes autres mesures que bet365 jugera appropriées à chaque situation.

6.5. Risque financier encouru par le joueur, comportement de jeu et restrictions de prise de jeu

Dans le cadre de la lutte contre le jeu excessif et pathologique, il est rappelé au joueur qu'il dispose, conformément aux dispositions des Conditions générales, d'un outil d'évaluation de ses pratiques de jeu mais également d'un questionnaire d'auto-évaluation de ses habitudes de jeu.

Dans ce même cadre, bet365 peut être amenée à limiter les possibilités de prises de jeu si elle estime que le risque financier encouru par le joueur peut être lié et/ou son comportement de jeu peut être assimilable, à un comportement de jeu excessif ou pathologique. Dans cette hypothèse, bet365 en informera le joueur.

Article 7 : Enregistrement des jeux sur le site central informatique

L'enregistrement et le scellement informatique par bet365 des prises de jeu en ligne sont des

conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et bet365. En cas de contestation entre le joueur et bet365 portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ayant effectué une prise de jeu en ligne et celles enregistrées et scellées informatiquement par bet365, seules ces dernières informations font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de bet365.

Les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier sont purement informatives et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

Article 8 : Paiement des gains

8.1. Modalités de paiement des gains ou de remboursement des mises.

Les gains sont payés conformément aux dispositions des « Conditions Générales ».

Les gains sont payés et les mises sont remboursées par paris au fur et à mesure de la publication des rapports des événements hippiques correspondants.

8.2. A partir de la publication des rapports, le gain est porté au crédit des disponibilités du joueur.

Article 9 : Données à caractère personnel

9.1. L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales et dans la Charte Vie Privée de bet365 disponible sur ses sites et applications.

9.2 Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire dédié dans le Centre d'Aide de nos sites et applications.

9.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

Article 10 : Conflit d'intérêts

Si l'existence d'un conflit d'intérêts relatif à une course hippique et aux jockeys et entraîneurs de cette course hippique, tel que défini à l'article 32 de la loi n°2010-476, est portée à la connaissance de bet365, celle-ci se réserve le droit de prendre toute mesure appropriée.

Article 11 : Adhésion au règlement

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions Générales ».

Article 12 : Publication, modifications du règlement

12.1. Le présent règlement sera publié sur www.bet365.fr.

12.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur www.bet365.fr.