REGLEMENT OFFICIEL DES PARIS DE L'UNION PROFESSIONNELLE DES AGENCES DE PARIS (U.P.A.P.)

Le présent règlement ne concerne que les seuls paris organisés par les membres affiliés à l'U.P.A.P.
Le présent règlement ne concerne donc pas :

1. Les paris mutuels sur les courses de chevaux courues en Belgique et dont l'organisation est assurée par la S.C. AUXILIAIRE PMU BELGE
   Le règlement relatif à ces paris peut être consulté sur le site www.pmu.be.
2. Les paris mutuels sur les courses de chevaux courues en Belgique et dont l'organisation est assurée par la S.A. EUROTIERCE
   Le règlement relatif à ces paris peut être consulté sur le site www.eurotierce.be.

INFORMATION PRELIMINAIRE IMPORTANTE

Le présent règlement se décompose en trois parties :

PARTIE 1 : Dispositions d'ordre général. Cette partie concentre les règles d'acceptation des paris et de paiement des gains, lesquelles s'appliquent à tous types de paris.

PARTIE 2 : Dispositions particulières relatives aux paris à la cote. Cette partie regroupe les règles particulières applicables aux paris de type « bookmaking » (les rapports sont calculés par l'exploitant à base des cotes). Un pari à la cote peut être identifié par le parieur au moyen du logo détaillé ci-après :

Ladbrokes

PARTIE 3 : Dispositions particulières relatives aux paris mutuels. Cette partie regroupe les règles particulières applicables aux paris de type « mutuel » (les rapports sont tributaires de la masse d'enjeux et du nombre de gagnants). Un pari mutuel peut être identifié par le parieur au moyen du logo détaillé ci-après :

Le présent règlement s'applique invariablement à l'ensemble des paris commercialisés par les membres de l'UPAP sur le territoire belge. Cependant, en respect des dispositions légales et réglementaires applicables à ces activités commerciales, tous les paris ne sont pas commercialisés dans tous nos points de vente.

- L'offre de paris proposée **dans les établissements de jeux de hasard de classe IV**, tels que définis à l'article 43/4 § 1er de la Loi sur les Jeux de Hasard, **ainsi que par le biais de la société de l'information (ci-après « le site internet »),** est complète et couvre par conséquent toute la gamme des paris qu'il est légalement possible de commercialiser en Belgique. Cette offre est intégralement régie par les dispositions du présent règlement : PARTIE 1, PARTIE 2 et PARTIE 3.
- L'offre de paris proposée **en dehors des établissements de jeux de hasard de classe IV** auprès des libraires, tels que définis à l'article 43/4 §5 de la Loi sur les Jeux de Hasard est strictement limitée aux paris suivants :
    - les paris mutuels sur les courses hippiques courues à l'étranger qui relèvent plus spécifiquement de la PARTIE 1 et de la PARTIE 3 du présent règlement ;
    - les paris sur les événements sportifs autres que les courses hippiques et les courses de lévriers qui relèvent de la PARTIE 1 et partiellement de la PARTIE 2 du présent règlement.

Le consommateur est informé de manière claire et complète du type de pari qu'il joue et ce, au moyen du logo, de la (ou des) dénominations commerciales des produits commercialisés ainsi que de toutes les autres mentions reprises sur chaque ticket de jeu (Cfr. article 1.3 ci-après).

VERSION 2019.02 D'APPLICATION A PARTIR DU 01/07/2019

TABLE DES MATIERES

PARTIE 1. DISPOSITIONS D'ORDRE GENERAL 8

Article 1.1. Champ d'application (dernière mise à jour 05/01/2018) 8
Article 1.2. Conditions d'acceptation des paris (dernière mise à jour 01/01/2017) 8
Article 1.3. Conditions de paiement des gains (dernière mise à jour 01/01/2017) 10
Article 1.4. Protection des consommateurs (dernière mise à jour 14/03/2012) 12
Article 1.5. Conditions d'utilisation du compte joueur en ligne dans les agences de paris (dernière mise à jour 05/01/2018) 13

PARTIE 2. DISPOSITIONS PARTICULIERES RELATIVES AUX PARIS A LA COTE 15

A. REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES VIA LES RESEAUX PHYSIQUES DE POINTS DE VENTE (Articles 2.1 à 2.34) 15

Article 2.1. Identification d'un pari à la cote (dernière mise à jour 14/03/2012) 16
Article 2.2. Règles spécifiquement applicables aux paris à la cote (dernière mise à jour 10/01/2019) 16
Article 2.3. Modes de pari (dernière mise à jour 01/01/2017) 19
Article 2.4. Règles à appliquer en cas de DEAD HEAT (Ex-aequo) (dernière mise à jour 01/01/2017) 21
Article 2.5. Football et événements (sportifs et autres) (dernière mise à jour 24/04/2018) 22
2.5.1. A la Carte (ALC) (dernière mise à jour 24/04/2018) 25
2.5.1.1. A la Carte 1-X-2 CLASSIC (options 1 à 20) (dernière mise à jour 15/09/2016) 25
2.5.1.2. A la Carte 1-X-2 HALF TIME (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018) 26
2.5.1.3. A la Carte 1-X-2 HANDICAP (options 1 à 20) (dernière mise à jour 14/04/2014) 26
2.5.1.4. A la Carte 1-X-2 DOUBLE CHANCE (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018) 26
2.5.1.5. A la Carte 1-X-2 FIRST TO SCORE (options 3 à 20) (dernière mise à jour 14/04/2014) 27
2.5.1.6. A la Carte OVER/UNDER (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018) 27
2.5.1.7. A la Carte BOTH TEAMS TO SCORE (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018) 27
2.5.1.8. A la Carte BOTH TEAMS TO SCORE WITH RESULT (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018) 28
2.5.2. Score correct (options 1 à 7, MULTI 3 & MULTI 4) (dernière mise à jour 21/01/2013) 28
2.5.3. Half time / Full time (options 1 à 7, MULTI 3 & MULTI 4) (dernière mise à jour 21/01/2013) 28
2.5.4. Premier buteur (dernière mise à jour 21/01/2013) 28
2.5.5. Dernier buteur (dernière mise à jour 15/09/2016) 28
2.5.6. Buteur à tout moment (dernière mise à jour 15/09/2016) 29
2.5.7. Multiscore (dernière mise à jour 21/03/2013) 29
2.5.8. Total goals/points (dernière mise à jour 15/09/2016) 29
2.5.9. Promotions (dernière mise à jour 01/01/2017) 29
Article 2.6. Simple Gagnant (dernière mise à jour 01/07/2019) 30
Article 2.7. Simple Gagnant COTE FIXE (dernière mise à jour 15/09/2016) 30
Article 2.8. WIN+ (COTE FIXE) (dernière mise à jour 15/09/2016) 31
Article 2.9. Simple Placé (dernière mise à jour 01/07/2019) 32
Article 2.10. Simple Placé COTE FIXE (dernière mise à jour 01/06/2012) 33
Article 2.11. Show (dernière mise à jour 14/03/2012) 34
Article 2.12. Report (dernière mise à jour 14/03/2012) 35
Article 2.13. Couplé Gagnant (dernière mise à jour 01/07/2019) 35

Article 2.14. Couplé Ordre/CSF (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 36
Article 2.15. Dogs2score (cote fixe) (dernière mise à jour 15/09/2015) ... 37
Article 2.16. Couplé Placé (dernière mise à jour 14/03/2012) ... 38
Article 2.17. Couplé 4 (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 38
Article 2.18. Trio (Chevaux) (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 39
Article 2.19. Trio (Lévriers) (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 39
Article 2.20. Trio Ordre/Tricast (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 40
Article 2.21. 1-2-3 Spin (dernière mise à jour 06/06/2018) ... 41
Article 2.22. Tiercé (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 42
Article 2.23. Quarto (dernière mise à jour 14/03/2012) ... 42
Article 2.24. Quarté (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 43
Article 2.25. Quarté Plus (dernière mise à jour 12/11/2012) ... 43
Article 2.26. Super 4 (dernière mise à jour 06/06/2018) ... 44
Article 2.27. Multi (Courses françaises) : Multi 4 - Multi 5 - Multi 6 - Multi 7 (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 44
Article 2.28. Mini-Multi (Courses françaises) (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 45
Article 2.29. Quintet (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 46
Article 2.30. Quintet Plus (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 47
Article 2.31. Tick 5 (dernière mise à jour 05/01/2018) ... 48
Article 2.32. 543 Plus (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 48
Article 2.33. Sextet (dernière mise à jour 14/03/2012) ... 49
Article 2.34. Flash (dernière mise à jour 14/03/2012) ... 50
B. REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES SUR LE SITE INTERNET ET PAR LE BIAIS DES SSBT SPORTS ONLY AU SEIN DES RESEAUX PHYSIQUES DES POINTS DE VENTE (Articles 2.35 à 2.103) ... 51
I. RÈGLES GÉNÉRALES ... 51
Article 2.35. « All In », « All in Play or Not » ou « All in Compete or Not » (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 51
Article 2.36. Acceptation et validation des paris (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 51
Article 2.37. Corrections du compte (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 52
Article 2.38. Paris Ante Post (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 52
Article 2.39. Parier pendant l'événement (« en direct » ou « live ») (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 52
Article 2.40. Plaintes/réclamations (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 53
Article 2.41. Paris Gagnant-Placé (Each-Way) (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 53
Article 2.42. Paris multiples avec des rapports augmentés (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 54
Article 2.43. Erreurs (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 54
Article 2.44. Fraude (dernière mise à jour 15/09/2016) ... 54
Article 2.45. Gains maxima (dernière mise à jour 05/01/2018) ... 54
Article 2.46. Modifications des rapports (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 56
Article 2.47. Résultats (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 56
Article 2.48. Annulations (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 57
Article 2.49. Refus de paiement et compensation de la responsabilité de l'Opérateur (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 57
Article 2.50. Ex-aequo (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 57
Article 2.51. Panne technique (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 57
Article 2.52. Cash out (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 58

II. COURSES 59
Article 2.53. Courses de chevaux dites ‘françaises’ (dernière mise à jour 01/01/2017) 59
Article 2.54. Courses de chevaux dites ‘britanniques’ (Grande-Bretagne, Irlande, Afrique du Sud, Dubaï, EAU…) (dernière mise à jour 01/01/2017) 59
Article 2.55. Déductions prévues par la Rule 4 (dernière mise à jour 28/04/2014) 67
Article 2.56. Règles générales des courses dites ‘britanniques’ (dernière mise à jour 01/01/2017) 69
Article 2.57. Lévriers (dernière mise à jour 28/04/2014) 73
Article 2.58. Courses internationales (dernière mise à jour 28/04/2014) 75
Article 2.59. Courses de trot (dernière mise à jour 28/04/2014) 76
Article 2.60. Courses US (dernière mise à jour 28/04/2014) 78
Article 2.61. Courses virtuelles (dernière mise à jour 28/04/2014) 79
III. SPORTS 80
Article 2.62. Règles des paris sportifs (dernière mise à jour 15/09/2016) 80
Article 2.63. Football (dernière mise à jour 01/08/2018) 82
Article 2.64. Football américain (dernière mise à jour 24/08/2015) 96
Article 2.65. Athlétisme (dernière mise à jour 24/08/2015) 99
Article 2.66. Football australien (dernière mise à jour 24/08/2015) 101
Article 2.67. Badminton (dernière mise à jour 24/08/2015) 101
Article 2.68. Bandy (dernière mise à jour 24/08/2015) 101
Article 2.69. Baseball (dernière mise à jour 24/08/2015) 102
Article 2.70. Basketball (dernière mise à jour 24/08/2015) 104
Article 2.71. Boulingrin (dernière mise à jour 24/08/2015) 107
Article 2.72. Boxe (dernière mise à jour 24/08/2015) 107
Article 2.73. Cricket (dernière mise à jour 24/08/2015) 108
Article 2.74. Cyclisme (dernière mise à jour 24/08/2015) 113
Article 2.75. E-sports (dernière mise à jour 24/08/2015) 113
Article 2.76. Fléchettes (dernière mise à jour 24/08/2015) 114
Article 2.77. Floorball (dernière mise à jour 24/08/2015) 114
Article 2.78. Football gaélique/Hurling (GAA) (dernière mise à jour 24/08/2015) 114
Article 2.79. Golf (dernière mise à jour 24/08/2015) 116
Article 2.80. Handball (dernière mise à jour 24/08/2015) 118
Article 2.81. Hockey (dernière mise à jour 24/08/2015) 118
Article 2.82. Hockey sur glace (dernière mise à jour 24/08/2015) 118
Article 2.83. Arts martiaux mixtes (MMA) (dernière mise à jour 24/08/2015) 120
Article 2.84. Sport motocycliste (dernière mise à jour 24/08/2015) 120
Article 2.85. Course automobile (dernière mise à jour 24/08/2015) 121
Article 2.86. Netball (dernière mise à jour 24/08/2015) 121
Article 2.87. Jeux Olympiques (d’été et d’hiver) (dernière mise à jour 24/08/2015) 121
Article 2.88. Courses de rallye (dernière mise à jour 24/08/2015) 122
Article 2.89. Aviron (dernière mise à jour 24/08/2015) 122
Article 2.90. Rugby League et Rugby Union (dernière mise à jour 15/09/2016) 123
Article 2.91. Snooker (dernière mise à jour 24/08/2015) 125
Article 2.92. Règles des marchés spéciaux (dernière mise à jour 24/08/2015) 125
Article 2.93. Speedway (dernière mise à jour 24/08/2015) 125

Article 2.94. Natation (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 126
Article 2.95. Tennis de table (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 127
Article 2.96. Tennis (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 127
Article 2.97. Volleyball (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 129
Article 2.98. Water Polo (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 129
Article 2.99. Sports d'hiver (dernière mise à jour 24/08/2015) ... 129
IV. REGLES PROPRES AUX SSBT SPORTS ONLY ... 132
Article 2.100. DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUS LES EVENEMENTS SPORTIFS (dernière mise à jour 15/09/2016) ... 132
Article 2.101. REGLES SPECIFIQUES PAR EVENEMENT SPORTIF (dernière mise à jour 10/01/2019) ... 133
2.101.1. Football américain ... 133
2.101.2. Règles australiennes ... 133
2.101.3. Badminton ... 133
2.101.4. Bandy ... 133
2.101.5. Baseball ... 133
2.101.6. Basketball ... 133
2.101.7. Beach Soccer ... 134
2.101.8. Beach Volley ... 135
2.101.9. Boules ... 136
2.101.10. Boxe ... 136
2.101.11. Cricket ... 136
2.101.12. Curling ... 145
2.101.13. Fléchettes ... 146
2.101.14. Floorball ... 146
2.101.15. Football ... 146
2.101.16. Futsall ... 146
2.101.17. Jeux Gaeliques (football et hurling) ... 147
2.101.18. Golf ... 147
2.101.19. Handball ... 147
2.101.20. Hockey sur gazon ... 147
2.101.21. Hockey sur glace ... 147
2.101.22. Courses hippiques ... 147
2.101.23. MMA/UFC ... 148
2.101.24. Pesäpallo ... 148
2.101.25. Politique ... 148
2.101.26. Ligue de rugby ... 149
2.101.27. Fédération de rugby ... 149
2.101.28. Snooker ... 149
2.101.29. Squash ... 149
2.101.30. Tennis ... 149
2.101.31. Tennis de table ... 150
2.101.32. Volleyball ... 150
2.101.33. Waterpolo ... 150
2.101.34. Sports d'hiver ... 150

Article 2.102. MISE MINIMALE ET MAXIMALE (dernière mise à jour 05/01/2018) ... 151
Article 2.103. GAINS & RAPPORTS MAXIMA (dernière mise à jour 15/09/2016) ... 151

PARTIE 3. DISPOSITIONS PARTICULIERES RELATIVES AUX PARIS MUTUELS ... 152

Article 3.1. Identification d'un pari mutuel (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 152
Article 3.2. Règles applicables à la prise des paris mutuels (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 153
TITRE I. DISPOSITIONS GÉNÉRALES (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 153
CHAPITRE 1. ENREGISTREMENT DES PARIS (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 153
CHAPITRE 2. RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 153
CHAPITRE 3. PAIEMENT (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 155
TITRE II. LES PARIS (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 156
CHAPITRE 1. PARI SIMPLE (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 156
CHAPITRE 2. PARI COUPLÉ (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 157
CHAPITRE 3. PARI « COUPLE 4 » (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 158
CHAPITRE 4. PARI TIERCÉ (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 160
CHAPITRE 5. PARI TRIO (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 161
CHAPITRE 6. PARI TRIO ORDRE (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 162
CHAPITRE 7. PARI QUARTÉ PLUS (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 163
CHAPITRE 8. PARI MULTI. (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 165
CHAPITRE 9. PARI MINI-MULTI (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 167
CHAPITRE 10. PARI QUINTET PLUS (dernière mise à jour 01/07/2019) ... 168
CHAPITRE 11. PARI TICK 5 (dernière mise à jour 01/01/2017) ... 173

PARTIE 1. DISPOSITIONS D'ORDRE GENERAL

Article 1.1. Champ d'application (dernière mise à jour 05/01/2018)

1. a. Le présent règlement officiel de l'UPAP régit les paris organisés par et engagés auprès de ses membres en général et dans la présente agence en particulier. Il lie tous les intervenants qui, en diverses qualités, organisent et/ou engagent des paris, de même que leurs intermédiaires ou préposés ainsi que les parieurs.

   b. Les agences de paris, gérées par un gérant agissant en qualité de commissionnaire de l'exploitant, sont identifiées par la mention en agence et sur les tickets de paris délivrés aux parieurs de son nom et/ou de sa raison sociale. Ces gérants commissionnaires concluent les paris en leur propre nom mais pour le compte des intervenants qui, en diverses qualités, organisent et/ou engagent des paris (titulaire de la licence F1 et/ou de la licence F2). Ces intervenants se portent toutefois garants envers la clientèle de tous les engagements valablement souscrits par le commissionnaire dans l'exécution de ses activités de prise de paris, en cas de défaut de paiement par le commissionnaire.

   c. Les intervenants qui organisent des paris en agence (titulaires de la licence F1) sont responsables du paiement de la « taxe sur les jeux et paris », c'est-à-dire l'impôt régional dû sur les paris, tel que prévu par le Code des taxes assimilées aux impôts sur les revenus. La « taxe sur les jeux et paris », telle qu'applicable aux paris pris dans les agences de paris est actuellement de 15% dans les trois Régions du pays et s'applique sur les mises engagées par les joueurs diminuées des sommes attribuées aux joueurs, comprenant les gains, les bonus et tout autre montant attribué aux joueurs.

2. Tout parieur accepte sans réserve les termes du présent règlement. Le présent règlement complète les dispositions légales et réglementaires applicables en droit positif belge, et pour autant que de besoin, en droit français.

3. Toute modification au présent règlement sera notifiée dans chacune des agences via le télétexte ou sur le site internet, et la page correspondante au changement sera remplacée dans le règlement de l'agence. Cette page indiquera la date de la modification ou de son application. Les termes du présent règlement et de ses modifications, dûment portées à la connaissance du public, l'emporteront toujours sur toute annonce faite autrement.

4. L'exploitant se réserve le droit de modifier temporairement le présent règlement dans le cadre d'actions commerciales. Les conditions de ces offres, les types de paris concernés, les dates ou périodes retenues sont portés à la connaissance du public soit par voie d'affichage et/ou par télétexte dans les agences concernées, soit à un endroit spécifique sur le site internet. Cet affichage fait alors office d'addendum temporaire au règlement des paris.

Article 1.2. Conditions d'acceptation des paris (dernière mise à jour 01/01/2017)

1. Tout pari ne sera valablement engagé et conclu que pour autant que les termes du présent règlement aient été respectés. Tout pari ne répondant pas à cette condition sera considéré comme nul et non avenu et ne pourra en aucun cas donner lieu au paiement d'un quelconque gain.

2. Les intervenants qui, en diverses qualités organisent et/ou engagent les paris, de même que leurs intermédiaires se réservent le droit de refuser un pari, en tout ou en partie, sans être obligés de motiver leur décision.

3. Les agences sont pourvues d'une caisse électronique. Chaque ticket de pari est émis en un unique exemplaire qui est remis au parieur.

4. Sous réserve des dispositions prévues au point 1.2.8, a et b, l'engagement du pari par l'exploitant ou son agent intermédiaire intervient :
   - s'il s'agit d'une agence reliée en temps réel (agence on line) au système informatisé central de l'exploitant, au moment où le client reçoit, contre le paiement de la mise totale du pari, le ticket imprimé par la caisse électronique ou par tout autre outil électronique disponible en agence;
   - s'il s'agit d'une agence reliée en temps différé (agence off line/voir mention sur le ticket) au même système, au moment où le pari est réellement centralisé, c.-à-d. quand le pari est enregistré par le système informatisé central et qu'il peut être vérifié et réglé conformément au présent règlement. Les paris sur les courses hippiques belges, les paris mutuels, les paris à cote fixe, ainsi que les paris dont les rapports sont constitués en tout ou en partie d'apport d'une cagnotte, ne sont pas acceptés en temps différé, à l'exception des paris A la Carte 1-X-2 options 3 à 20.
     Dans ce cas, le ticket de pari imprimé par la caisse électronique de l'agence est remis sous réserve de bonne fin.
   - s'il s'agit d'un pari commercialisé via le site internet, au moment où le client reçoit, contre le paiement de la mise totale du pari, la confirmation de jeu sous format imprimable par le site internet sur lequel il joue.
     Dans ce cas, le ticket de pari virtuel généré par le site internet est mis à la disposition du parieur, qui a la faculté de l'imprimer.

   Dans les réseaux physiques de vente ou via le site internet, le client est TOUJOURS seul responsable de la vérification de son ticket de pari.

   Dans les réseaux physiques de vente, le parieur peut faire modifier son ticket de pari endéans les 15 minutes à compter de son enregistrement, sauf en cas de modification de la cote ou du rapport intervenu entre temps pour les paris à cote fixe et dans tous les cas au plus tard au départ de l'événement faisant l'objet du pari. Cependant les paris Gagnant, Show et Placé pourront être annulés jusqu'au départ de la course pour autant que le participant sélectionné soit non-partant.

   Sauf exceptions prévues directement sur le site internet, le consommateur ne dispose jamais du droit de renoncer à son achat via le site internet, en raison des modalités organisationnelles inhérentes à ce mode de commercialisation. Une procédure de validation par étape attire systématiquement l'attention du parieur sur cette spécificité.

5. En aucun cas, l'exploitant de paris, ses agents ou commissionnaires et/ou les agents et préposés de ces derniers ne pourront être tenus pour responsables du choix des paris et des combinaisons jouées ni des erreurs commises lors de l'enregistrement d'un ticket par la caisse électronique ou lorsque survient un dysfonctionnement de celle-ci ou du système informatique central (par exemple l'enregistrement d'un pari après le départ de la course ou le début de la compétition ou de la rencontre). Aucune réclamation ne sera admise à ce sujet.

6. En cas de course française reportée :
   a. Si une course est reportée et courue le même jour, tous les paris enregistrés sur cette course sont normalement exécutés.
   b. Si une course est recourue un autre jour, tous les paris enregistrés sur cette course sont remboursés.

7. Pour être admis à téléphoner leurs paris, les clients doivent déposer préalablement auprès des intervenants responsables de l'engagement des paris ou de leurs intermédiaires ou préposés, une provision suffisante en liquide. Les paris transmis par téléphone sont toujours acceptés aux risques et périls exclusifs du donneur d'ordre et aucune réclamation ne sera admise ultérieurement, notamment en cas d'erreur commise dans la transcription du pari proprement dit ou de la mise partielle ou totale, en cas d'oubli d'enregistrer un ticket sur la caisse électronique ou en cas d'accomplissement tardif de l'une ou de l'autre de ces formalités. Il appartient au client d'aller collecter sans retard son ticket à l'agence et en toute hypothèse, avant l'expiration du délai de validité de celui-ci.

8. Ne sont pas pris en considération et sont réputés nuls et non avenus :
   a. Les paris douteux tardifs ou engagés de façon à déguiser ou à tenter une fraude (Exemple : paris engagés après le début de la course ou de la rencontre, etc.). Ces paris seront remboursés.
   b. Les jeux engagés éventuellement par personnes interposées, à l'effet de camoufler des mises importantes qui sinon auraient été refusées. Ces paris seront remboursés.
   c. Les paris portant sur des cotes ou rapports manifestement erronés et dont le client ne pouvait raisonnablement ignorer le caractère d'erreur que la cote ou le rapport présentait (Exemple : erreur d'encodage d'un rapport à 15 au lieu de 1,5). Ces paris seront remboursés.
   d. Les paris pris en dehors d'un établissement de jeux de hasard de classe IV et dont la mise serait supérieure à la mise maximale de 200 € par joueur et par jour, telle que définie par l'article 1er de l'A.R. du 22 décembre 2010 déterminant les conditions pour l'engagement de paris en dehors des établissements de jeux de hasard de classe IV. Ces paris seront remboursés.

   Les intervenants qui, en diverses qualités organisent et/ou engagent des paris de même que leurs intermédiaires ou préposés se réservent le droit de poursuivre les auteurs de tels paris.

9. Les intervenants qui, en diverses qualités organisent et/ou engagent des paris de même que leurs intermédiaires ou préposés peuvent accepter tout pari dont la mise totale par combinaison unitaire est un multiple de 0,10 €, pour autant qu'elle soit au moins égale à la mise de base minimale en vigueur pour le pari concerné et qu'elle ne dépasse pas la mise maximale. Exemple : Tiercé : mises acceptées : 0,50 € - 0,60 € - 0,70 € ...

Article 1.3. <u>Conditions de paiement des gains (dernière mise à jour 01/01/2017)</u>

1. a. En cas de pari gagnant, les gains sont payables uniquement contre remise du ticket original délivré par la caisse électronique.
   Le ticket doit comporter tous les éléments du pari et ceux qui permettent son identification. Un ticket n'est valable que s'il s'agit d'un ticket original, complet et pourvu d'un code-barres.

   <u>Mentions du ticket</u>
   Le ticket émis par le gérant d'agence comporte entre autres les mentions suivantes :
   1. Le nom et le numéro d'entreprise du gérant commissionnaire ou de l'exploitant s'il s'agit d'un employé de l'exploitant.
   2. La date d'enregistrement.
   3. Le logo permettant d'identifier un pari à la cote ou un pari mutuel
   4. La mise totale du pari.
   5. Le numéro séquentiel du ticket.
   6. Le lieu de l'événement ou le mode de paris spécial (Report, …).
   7. La date de l'événement.
   8. Le lieu de l'événement (voir 6).
   9. Le type de pari et le n° de l'épreuve.
   10. Le mode de paris.
   11. La mise de base par combinaison unitaire.
   12. Les sélections.
   13. Le titulaire de la licence F1.
   14. Le titulaire de la licence F2.
   15. L'adhésion sans réserve du parieur au règlement de l'UPAP.

Le paiement de tout gain relatif à un ticket commercialisé par le titulaire d'une licence de classe F1 ou l'un de ses intermédiaires peut être sollicité :

- Dans les établissements de jeux de hasard de classe IV titulaires d'une licence de classe F2, à concurrence de l'intégralité du gain.
- En dehors des établissements de jeux de hasard, dans les librairies affiliées au réseau, à concurrence d'une somme de maximum 1.000 €.
- Au siège social du titulaire de la licence de classe F1, uniquement pour tout gain supérieur à 1000 € et obligatoirement pour tout gain excédant un montant de 7500 €.

b. Ne donnent droit à aucun gain les tickets dont une partie est abîmée ou manquante, ainsi que ceux portant des surcharges si ces détériorations et/ou surcharges ne permettent pas l'identification des tickets ou que les éléments qui y figurent ne sont pas conformes à ceux enregistrés par le système informatisé central.

2. En cas de cagnotte formée par plusieurs personnes, le gérant d'agence ne traitera qu'avec celle qui présente le ticket gagnant.

3. Tout ticket relatif à un pari gagnant, non présenté au paiement par le parieur pendant la période d'un mois à compter du jour de l'événement est périmé et ne donne plus droit au paiement.

4. En principe, les gains sont payables dès que les résultats et rapports officiels sont connus; toutefois l'exploitant peut en retarder le paiement :
- le temps nécessaire aux vérifications d'usage;
- le temps de procéder à une enquête lorsque les conditions d'engagement d'un pari paraissent douteuses;
- lorsque le transfert des sommes gagnées est rendu difficile du fait de la fermeture des banques, par exemple lors de week-ends et jours fériés;
- lorsque le parieur demande à toucher son gain ailleurs que dans l'agence où le pari a été enregistré ;
- lorsque le parieur demande le paiement d'un gain important en espèces.

Si un organisme régulateur comme la Commission des Jeux de Hasard et/ou un organisateur de paris ou une organisation représentant ceux-ci bloque les paiements dans un pays - PMU (F), BOLA (UK),- la même mesure sera prise par l'exploitant. De même, si un organisateur de paris rembourse les paris pour des faits, qui pendant la course ont empêché son bon déroulement, l'exploitant lui aussi rembourse ces paris.

5. Aussi bien le parieur que l'exploitant ou son agent / intermédiaire peuvent exiger que le paiement soit effectué au moyen d'un titre de paiement nominatif.

6. Dans ce règlement, on entend par « rapport » le gain, mise incluse. Une « cote » n'inclut pas la mise.
Exemple : Cote 2/1 = Rapport 3 € pour une mise de 1 €.

7. Si la mise d'un ticket est supérieure à la mise de base, il y a lieu de majorer les gains de manière proportionnelle.
Tout ticket perdant est supposé avoir été conclu à la mise correcte.

Article 1.4. Protection des consommateurs (dernière mise à jour 14/03/2012)

L'Union Professionnelle des Agences de Paris entend inciter les exploitants de paris à adopter une politique de responsabilité sociale à l'égard de leur clientèle, visant d'une part à limiter les risques de dépendance au jeu et d'autre part à assister ceux qui subiraient les conséquences d'une addiction aux jeux de hasard.

Outre le respect des obligations légales, contenues, entre autre, dans la loi sur les jeux de hasard du 10 janvier 2010 et dans ses arrêtés d'exécution, ce projet se traduira notamment par:

1. La diffusion de supports et/ou messages publicitaires respectueux du prescrit légal et des usages commerciaux honnêtes, n'encourageant pas à une pratique excessive des jeux de hasard.
2. Le développement par les exploitants de paris d'une politique d'entreprise s'inscrivant dans la recherche d'une canalisation responsable.
3. La mise à disposition d'informations claires et précises à l'attention de la clientèle, visant à limiter les risques de dépendance au jeu.
4. L'offre d'aide et de conseils à l'attention des clients présentant des signes d'addiction au jeu, de même qu'aux membres de leur famille.
5. La mise en œuvre d'une procédure d'auto-exclusion des clients présentant des signes d'addiction sur une base volontaire.
6. La sensibilisation de tous les intervenants à ce qui précède.

Article 1.5. Conditions d'utilisation du compte joueur en ligne dans les agences de paris (dernière mise à jour 05/01/2018)

Les organisateurs de paris peuvent prévoir la possibilité pour les clients d'utiliser leur compte joueur sur le site internet de l'organisateur de paris à des fins bien spécifiques (p.e. dépôts d'argent, retraits d'argent, consultation du solde,…) au sein de leur réseau physique de points de vente. Les modalités de ces services sont régies par les dispositions du présent article.

1. Définitions

   Compte joueur : un « compte joueur » est un compte détenu par un joueur dans l'unique but d'effectuer des transactions en rapport avec les jeux de hasard en ligne.

2. Création du compte joueur

   Pour pouvoir déposer et retirer des montants de son compte joueur tant en agence qu'en ligne, il est indispensable que le joueur se soit, au préalable, enregistré sur le site internet de l'exploitant et ait créé un compte joueur à son nom.

3. Dépôts sur le compte joueur

   Le montant pouvant être déposé est de 10 € minimum et de 2.500 € maximum par dépôt, et ce, par joueur et par jour. Chaque dépôt est matérialisé par la remise d'un ticket dont l'original signé par le joueur est conservé par l'exploitant. Le joueur reçoit une copie de ce ticket.

4. Retraits d'un compte joueur

   a. Le montant pouvant être retiré en agence est de 10 € minimum et de 250 € maximum par joueur et par jour.
   b. La demande de retrait faite par un joueur est entérinée par la remise d'un ticket au joueur en l'attente du traitement de sa demande. L'issue de ce traitement sera communiquée au joueur dans l'agence.
   c. La confirmation de chaque retrait est matérialisée par la remise d'un ticket dont l'original signé par le joueur est conservé par l'exploitant. Le joueur reçoit une copie de ce ticket et le montant de son retrait.
   d. Le compte joueur ne peut pas servir de service bancaire et les dépôts effectués ne peuvent être utilisés que pour souscrire à l'offre de jeux de hasard proposée sur le site internet de l'exploitant. Afin de pouvoir effectuer un retrait de son compte joueur, le joueur doit avoir joué au minimum 50% de son dernier dépôt. Les jeux de poker ne font pas partie de ce calcul.

5. Limites de dépôt et retrait

   Si, à la seule discrétion de l'exploitant, le moindre abus est suspecté (par exemple dans le cas où un montant déposé n'a pas servi à un degré adéquat de jeu et que le joueur fait ensuite une demande de retrait en lien avec le montant déposé), l'exploitant se réserve le droit d'annuler le(s) dépôt(s) ou retrait(s) respectif(s), de rembourser le montant déposé, de déduire tout coût qui a pu survenir en lien avec l'opération et de fermer le compte joueur de manière indéfinie. Par ailleurs, conformément aux règles destinées à lutter contre le blanchiment d'argent, un rapport pourra être adressé aux autorités compétentes.

6. Taxe sur les jeux et paris

Les intervenants qui organisent des paris en ligne (titulaires de la licence F1+) sont responsables du paiement de la « taxe sur les jeux et paris », c'est-à-dire l'impôt régional dû sur les paris, tel que prévu par le Code des taxes assimilées aux impôts sur les revenus. La « taxe sur les jeux et paris », telle qu'applicable aux paris en ligne est actuellement de 11% dans les trois Régions du pays et s'applique sur la marge brute réelle, à savoir les mises engagées par les joueurs diminuées de la TVA et des sommes attribuées aux joueurs, comprenant les gains, les bonus et tout autre montant attribué aux joueurs.

Les intervenants qui organisent des paris en ligne (titulaires de la licence F1+) sont responsables du paiement de la TVA applicable aux paris en ligne. La TVA est actuellement de 21% et s'applique sur le montant des mises engagées diminué des gains et autres sommes (p.ex. bonus) effectivement reversées aux joueurs. Elle se calcule « en dedans » de ce montant.

7. Identification du joueur

Pour effectuer un dépôt ou un retrait sur son compte joueur en agence, le joueur devra nécessairement présenter sa carte d'identité au gérant de l'agence. Le joueur accepte que ses données personnelles soient utilisées à des fins d'identification pour lui permettre d'effectuer des dépôts et des retraits sur son compte joueur en ligne.

8. Limite de responsabilité

a. Dans la mesure du possible, les exploitants et les gérants commissionnaires cherchent à éviter toute erreur dans les dépôts et les retraits effectués sur le compte joueur. Toutefois, dans l'hypothèse où, à cause d'une erreur humaine ou d'un problème technique, le montant déposé ou retiré tel qu'affiché sur le compte joueur et/ou sur le ticket ne correspond pas à la réalité des montants déposés et retirés par le joueur, l'exploitant et le gérant se réservent le droit de rectifier cette erreur matérielle.
b. L'exploitant et le gérant se réservent le droit, à leur entière discrétion et pour quelque motif que ce soit, de refuser un dépôt et ne pourront être tenus responsables d'aucun dommage, direct ou indirect, résultant de ce refus.
c. Le joueur accepte par ailleurs le fait que le service permettant de déposer et de retirer en agence des montants sur le compte client offert par l'exploitant l'est sans aucune garantie et que l'exploitant se réserve le droit de mettre fin à tout moment et sans préavis à ce service.

PARTIE 2. DISPOSITIONS PARTICULIERES RELATIVES AUX PARIS A LA COTE

A. REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES VIA LES RESEAUX PHYSIQUES DE POINTS DE VENTE (Articles 2.1 à 2.34)

Les règles reprises ci-après s'appliquent intégralement aux paris à la cote proposés dans les points de vente des membres, et ce, indépendamment de l'outil via lequel les paris sont engagés. Toutefois, une distinction est faite par rapport aux différents types de terminaux de self-service proposant une offre de paris dans lesdits points de vente :

1. Le premier type de terminal de self-service propose une offre de paris sportifs uniquement sur des événements sportifs **réels** (ci-après « SSBT SPORTS ONLY »). Les paris proposés via ce type de SSBT sont régis par les dispositions des articles 2.35 à 2.103 (REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES SUR LE SITE INTERNET).
2. Le deuxième type de terminal de self-service propose une offre de paris sportifs sur des événements sportifs réels ou virtuels conformément au cadre réglementaire émis par la Commission des Jeux de Hasard relativement à l'exploitation des paris sur des événements virtuels et dont le maximum est fixé à deux SSBT par point de vente (ci-après « SSBT VIRTUALS AND SPORTS»). Les paris proposés via ce type de SSBT sont exclusivement régis par les dispositions des articles 2.1 à 2.34 (REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES VIA LES RESEAUX PHYSIQUES DE POINTS DE VENTE).

Définitions :

Pari sur un événement virtuel :
Un pari sur un événement virtuel est un pari à cote fixe. L'issue de l'événement dépend du résultat déterminé par un générateur de nombres aléatoires certifié (« RNG » ou « Random Number Generator »).

Les sélections sont pondérées en fonction de leur rapport :
Plus le rapport est bas, plus de chances existent que celle-ci sera sélectionnée comme la sélection gagnante.
Plus le rapport est haut, moins de chances existent que celle-ci sera sélectionnée comme la sélection gagnante. Toutefois, si la sélection s'avère gagnante, les gains seront, par conséquent, plus élevés.

Terminal de self-service:
Un terminal de self-service, autrement appelé « SSBT », est un équipement électronique intégré proposant une offre de paris émanant d'un ou plusieurs opérateurs titulaires d'une licence de classe F1 et permettant au client d'encoder lui-même les sélections des paris qu'il souhaite jouer et dont l'exploitation est organisée dans les points de vente en respect des règles édictées par la Commission des Jeux de Hasard.

Article 2.1. Identification d'un pari à la cote (dernière mise à jour 14/03/2012)

Sur chaque ticket de pari, un pari à la cote peut être identifié par le parieur au moyen du logo détaillé ci-après :

Ladbrokes

La présence de ce logo sur le ticket de pari constitue l'élément essentiel permettant d'identifier un PARI A LA COTE. Ce type de pari est exclusivement régi par les règles relevant de la PARTIE 1 et de la PARTIE 2 du présent règlement.

En respect de l'article 1.2.4 du présent règlement, le parieur est responsable de la vérification de son ticket de jeu. Il appartient à chaque parieur de s'assurer que le ticket de pari reçu correspond bien au pari qu'il entend jouer.

Article 2.2. Règles spécifiquement applicables aux paris à la cote (dernière mise à jour 10/01/2019)

1. Pour tout événement sportif ponctuel (World Cup, Euro ...), l'exploitant se réserve le droit d'offrir des paris spéciaux. Dans ce cas, leur règlement sera disponible séparément.

2. Les gains sont cumulables et payés intégralement à concurrence des maxima indiqués pour chaque type de pari dans la Partie 2 du présent règlement. En ce qui concerne les courses hippiques organisées par le PMU français, par type de pari dans chacune des courses, le total des paiements à l'ensemble des joueurs ne peut jamais dépasser le montant du pot total indiqué par le PMU français. Si tel est le cas, les rapports seront limités pour que le total des paiements soit égal au pot indiqué par le PMU français. Ces maxima s'entendent par jour et par joueur. Tout en respectant ces maxima, l'ensemble des paiements (mises + gains) d'un parieur ou d'un groupe de parieurs provenant de tout type de pari organisé par l'exploitant ne peut excéder 125.000 € par jour. Si les gains proviennent de paris Quintet, Quintet Plus, 543 Plus, Sextet et/ou "A la Carte 1-X-2 CLASSIC options 3 à 20", ce maximum est porté à 250.000 €.

3. Pour les résultats de paris sur les événements sportifs et les règles d'organisation de ceux-ci, l'organisateur des paris s'en réfère, sous le contrôle de la Commission des Jeux de Hasard, à la Fédération ou Ligue officielle qui organise l'événement. Le résultat de toute course ou événement sportif qui sera retenu pour le paiement des gains est le résultat officiel tel qu'immédiatement annoncé après le déroulement de la course ou de l'événement sportif.

   Plus spécifiquement :
   - Le résultat qui prévaut pour le paiement des gains dans le cadre d'un match « A la carte » proposant le match nul est le résultat tel qu'immédiatement communiqué par l'organisateur de l'événement sportif au terme de celui-ci (Exemple : fin du temps réglementaire de jeu, score atteint, etc.)

   - Le résultat qui prévaut pour le paiement des gains dans le cadre d'un match « A la carte » ne proposant pas le match nul est le résultat tel qu'immédiatement communiqué par l'organisateur de l'événement sportif au terme de celui-ci, incluant le cas échéant les prolongations de temps de jeu, les tirs au but, les pénaltys ou tout autre mécanisme visant à déterminer un vainqueur.

   - Le résultat qui prévaut pour le paiement des gains dans le cadre d'une compétition sportive ou d'un tournoi est le résultat tel qu'immédiatement communiqué par l'organisateur de la compétition sportive ou du tournoi lorsqu'il arrive à son terme (Exemple : podium des vainqueurs, remise des trophées, remise des médailles, etc.)

   Aucune modification subséquente du résultat, quelle qu'en soit la raison (exemples : dopage, fraude, sabotage, disqualification, pénalisation, erreur d'arbitrage, etc.) ne sera prise en considération par la suite pour la détermination des paris gagnants et ce quand bien même le résultat de la course ou de l'événement sportif viendrait à être rectifié à la suite d'une enquête.

   A défaut de résultat officiel annoncé par la Fédération ou Ligue officielle qui organise l'événement, l'on se référera à l'Agence de Presse du pays organisateur ou à l'agence BELGA.

4. Dans ce règlement, on entend par « rapport » le gain, mise incluse. Une « cote » n'inclut pas la mise.
Exemple : Cote 2/1 = Rapport 3 € pour une mise de 1 €.
Sauf stipulations contraires de l'exploitant, les rapports sont déclarés pour 1 €.
Les rapports sont arrondis à une décimale après la virgule (vers le bas si la deuxième décimale est située entre 1 et 4 et vers le haut si elle est de 5 ou plus).
Le gain total par ticket est également arrondi suivant les mêmes principes.

a. Cotes finales

Sauf stipulations contraires de l'exploitant :

- Les rapports s'établissent sur base des cotes finales. Il convient de se référer en cas de contestation aux cotes publiées dans le quotidien officiel (Paris Turf, Racing Post, etc.), sauf erreurs d'impression.
- Pour les courses françaises, les cotes du PMU français sont utilisées. A défaut, les paris seront réglés sur base des derniers rapports publiés sur les écrans de l'exploitant ou sur ceux de toute source disponible en France.
- Pour les courses courues dans tout autre pays étranger, les « Starting Prices » (système bookmaking) diffusés en Belgique par SIS et/ou Racing International sont utilisés par défaut. L'exploitant pourra toutefois, moyennant notification préalable dans les agences, proposer les cotes du PMU français. En l'absence soit des cotes « starting price », soit des cotes du PMU français, les paris seront réglés sur base des derniers rapports publiés sur les écrans de l'exploitant.

b. Cotes fixes

L'exploitant propose également des paris à cotes fixes. Ces cotes peuvent varier entre le moment de l'ouverture de la prise de paris et le départ de la course ou le début de l'événement. Les rapports sont affichés sur les écrans.
L'exploitant n'est pas responsable d'un rapport erroné affiché par ses agents : en cas de rapport erroné ou absence d'indication du rapport sur le ticket accepté, le pari sera considéré comme joué au rapport valable au moment de l'acceptation du pari.

Il convient de distinguer deux types de paris à cotes fixes, à savoir :

- Paris à cotes fixes « ante post » : le pari est enregistré avant le jour de l'événement. En cas de pari gagnant, le client touchera le rapport mentionné sur son ticket, c.-à-d. le rapport valable au moment de l'enregistrement du pari. En cas de non-partant, le pari sera considéré comme battu et ne sera dès lors pas remboursé.
- Paris à cotes fixes « day of event » : le pari est enregistré le jour de l'événement. En cas de pari gagnant, le client touchera le rapport mentionné sur son ticket, c.-à-d. le rapport valable au moment de l'enregistrement du pari, sauf en cas de non-partants. Dans ce cas, un pourcentage des cotes (= rapport -1) des autres participants sera déduit sur tout pari accepté AVANT l'annonce du non-partant (basé sur le dernier rapport de celui-ci). Le tableau ci-dessous vous montre les pourcentages à déduire. Les cotes sur lesquelles s'opèrent les déductions sont celles qui prévalaient à la prise de pari par le client.

DERNIER RAPPORT DU NON-PARTANT	**% À DÉDUIRE DES COTES DES AUTRES PARTICIPANTS**
a. 1,30 ou moins	75%
b. De 1,31 à 1,40	70%
c. De 1,41 à 1,55	65%
d. De 1,56 à 1,65	60%
e. De 1,66 à 1,80	55%
f. De 1,81 à 1,99	50%
g. De 2,00 à 2,20	45%
h. De 2,21 à 2,59	40%
i. De 2,60 à 2,79	35%
j. De 2,80 à 3,39	30%
k. De 3,40 à 4,19	25%
l. De 4,20 à 5,00	20%
m. De 5,01 à 6,50	15%
n. De 6,51 à 10,00	10%
o. De 10,01 à 15,00	5%
p. 15,00 ou plus	0%
q. au cas où deux ou plusieurs participants seraient retirés, la déduction totale ne dépassera pas les 75%	

5. L'exploitant limite les gains suivant le type de pari et le type d'événement. Ces limitations des rapports ou des gains sont reprises pour chaque type de pari.

Article 2.3. ***Modes de pari (dernière mise à jour 01/01/2017)***

C.S. Combinaison simple : la combinaison est à lire de gauche à droite.
C.C. Combinaison complète de la C.S. : la combinaison est à lire dans tous les sens.
A.R. Combinaison simple en aller-retour : la combinaison est à lire de gauche à droite et de droite à gauche.

Mode de paris C.S.U. pour les paris Couplé Gagnant, Couplé Ordre/CSF, Dogs2score, Couplé Placé et Couplé 4

C.S.U. Combinaison simple à lire de gauche à droite d'un participant de base et d'un autre participant parmi les autres participants retenus par le parieur.

Modes de pari C.S.U., J.S., J., H.S., H. et C.R. pour les paris Tiercé, Trio Ordre/Tricast et/ou Trio

C.S.U. Combinaison simple à lire de gauche à droite d'un cheval de base et de deux autres chevaux parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les trois premiers de la course.
J.S. C.S.U., mais par lecture de gauche à droite et de droite à gauche des chevaux dans le champ.
J. Combinaison complète de la C.S.U. : la combinaison est à lire dans tous les sens.
H.S. Combinaison simple de deux chevaux de base et d'un troisième cheval parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les trois premiers de la course.
H. Combinaison complète de la H.S. : la combinaison est à lire dans tous les sens.
C.R. C.S.U., mais combinaison aller-retour du champ (Trio exclu).

Modes de pari C.H.S.U., C.H.S., C.H.C. et C.R. pour les paris Quarté, Quarté Plus et/ou Quarto.

C.H.S.U. Combinaison simple, à lire exclusivement de gauche à droite, de un ou deux chevaux de base et de respectivement trois ou deux autres chevaux parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les quatre premiers de la course.
C.H.S. 1-2 base(s) Combinaison simple de un ou deux chevaux de base et de respectivement trois ou deux autres chevaux parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les quatre premiers de la course. Pour toute combinaison, le cheval ou les chevaux de base sont à lire exclusivement de gauche à droite et les chevaux du champ sont à lire dans tous les sens.
C.H.S. 3 bases Combinaison simple, à lire exclusivement de gauche à droite, de trois chevaux de base et d'un quatrième cheval parmi les autres chevaux retenus par le parieur comme étant ceux qui doivent être les quatre premiers de la course.
C.H.C. Combinaison complète de la C.H.S.U. et de la C.H.S. 3 bases : la combinaison est à lire dans tous les sens.
C.R. C.H.S., mais combinaison complète du champ (Quarté Plus uniquement).

Modes de pari C.H.S.U., C.H.S. et C.H.C. pour les paris Quintet et Quintet Plus.

C.H.S.U.	Combinaison simple, à lire exclusivement de gauche à droite, de un, deux ou trois chevaux de base et de respectivement quatre, trois ou deux autres chevaux parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les cinq premiers de la course.
C.H.S. 1-2-3 base(s)	Combinaison simple de un, deux ou trois chevaux de base et de respectivement quatre, trois ou deux autres chevaux parmi les autres chevaux retenus par le parieur, comme étant ceux qui doivent être les cinq premiers de la course. Pour toute combinaison, le cheval ou les chevaux de base sont à lire exclusivement de gauche à droite et les chevaux du champ sont à lire dans tous les sens.
C.H.S. 4 bases	Combinaison simple, à lire exclusivement de gauche à droite, de quatre chevaux de base et d'un cinquième cheval parmi les autres chevaux retenus par le parieur comme étant ceux qui doivent être les cinq premiers de la course.
C.H.C.	Combinaison complète de la C.H.S.U. et de la C.H.S. 4 bases : la combinaison est à lire dans tous les sens.
C.R.	C.H.S., mais combinaison complète du champ (Quintet Plus uniquement).

Modes de pari MULTI 3 et MULTI 4 pour les paris joués en Report.

MULTI 3 Consiste à jouer un type de pari sur 3 courses différentes du même jour.
Le pari est décomposé comme suit :
3 x le type de pari choisi
3 x report par 2
1 x report par 3

MULTI 4 Consiste à jouer un type de pari sur 4 courses différentes du même jour.
Le pari est décomposé comme suit :
4 x le type de pari choisi
6 x report par 2
4 x report par 3
1 x report par 4

En outre le parieur peut préciser les choix suivants :

1. Sélection

B	= cheval ou chevaux de base
CHAMP	= tous les chevaux sauf le cheval ou les chevaux de base
BR	= base reprise ; uniquement d'application pour le mode H.S. des paris Tiercé, Trio et Trio Ordre

2. Mode

SBNP	= si base non partante : remboursement de toute combinaison l'incluant

Article 2.4. ***Règles à appliquer en cas de DEAD HEAT (Ex-aequo) (dernière mise à jour 01/01/2017)***

Généralité : En cas de Dead-Heat la mise doit être divisée par le nombre de participants compris dans le Dead-Heat, à l'exception des types de paris suivants :
Pari Show : Rapport Placé divisé par le nombre de participants concernés par le Dead-Heat multiplié par 2,5 / 2 / 1,5 ou 1,25 suivant le cas (voir article 2.10.).
Pari Tiercé : 50% de la mise sont utilisés pour les paiements dans l'ordre exact et les autres 50% sont prévus pour le désordre.
Pari Quarté : 40% de la mise sont utilisés pour les paiements dans l'ordre exact et 60% pour le désordre.
Pari Quintet : 30% de la mise sont prévus pour les paiements des combinaisons dans l'ordre, 60% pour le désordre et 10% sont prévus pour les Extras.
Pari Sextet : En Rang 1 et 2, 30% de la mise sont prévus pour les paiements des combinaisons dans l'ordre et 70% pour les désordres.

En cas de Dead-Heat, il faut appliquer les répartitions reprises au tableau ci-dessous.

2 sélections à la…						
DEAD-HEAT	Première Place	Deuxième Place	Troisième Place	Quatrième Place	Cinquième Place	Sixième Place
Tiercé	2 ordres 4 désordres	2 ordres 4 désordres	2 ordres 10 désordres			
Quarté **Quarté Plus**	2 ordres 22 désordres	2 ordres 22 désordres	2 ordres 22 désordres	2 ordres 46 désordres		
Quintet **Quintet Plus**	2 ordres 118 désordres	2 ordres 118 désordres	2 ordres 118 désordres	2 ordres 118 désordres	2 ordres 238 désordres	
Sextet	2 ordres 300 désordres	2 ordres 300 désordres	2 ordres 300 désordres	2 ordres 300 désordres	2 ordres 300 désordres	2 ordres 600 désordres

Article 2.5. Football et événements (sportifs et autres) (dernière mise à jour 24/04/2018)

a) Généralités

Les paris principaux sont les paris Gagnant, Placé, Couplé Ordre/CSF et A la Carte. Pour les types de pari non décrits dans l'article 2.5, les conditions d'acceptation seront portées à la connaissance des joueurs dès publication des premiers rapports.

L'heure du début des rencontres figurant dans les informations mises à la disposition de la clientèle est celle communiquée à l'avance par les différentes fédérations. En cas de modification des horaires, non portée en temps utile à la connaissance de l'exploitant, celui-ci se réserve le droit de faire application des dispositions de l'article 1.2,8 a.

Pour les paris ALC Classic, ALC Handicap, ALC Double Chance, ALC First to Score, ALC Over/Under, ALC Both Teams to Score, ALC Both Teams to Score with result, Score Correct, Half Time/Full Time, Premier Buteur, Dernier buteur, Buteur à tout moment et Multiscore, les principes suivants sont d'application :

- Les prolongations ne sont pas prises en considération, sauf pour le football Américain et le basket Américain, Européen et International, où le temps complémentaire est inclus.

- Par résultat final s'entend :

  Football : le résultat après 90 minutes de jeu officiel, tel qu'entériné par le coup de sifflet final de l'arbitre en fin de la deuxième mi-temps.
  Rugby : Le résultat officiel annoncé après les 80 minutes de temps réglementaire.
  Hockey : Le résultat officiel annoncé après les 60 minutes de temps réglementaire.
  Handball : Le résultat officiel annoncé après les 60 minutes de temps réglementaire.
  Football Américain : Le résultat officiel annoncé à la fin du match (temps complémentaire inclus).
  Basket Américain : Le résultat officiel annoncé à la fin du match (temps complémentaire inclus).
  Basket Européen ou International : Le résultat officiel annoncé à la fin du temps réglementaire (temps complémentaire inclus).

- Le résultat de tout match arrêté :

  Football : avant les 90 minutes, le match sera considéré comme annulé, sauf pour les paris où un résultat définitif est déterminé avant l'arrêt du match.
  Exemples : - si un goal est marqué avant l'arrêt du match, les paris Premier Buteur et First to Score restent valables
  - si le match est arrêté après la première mi-temps, le pari ALC 1-X-2 Half Time reste valable
  Rugby : avant les 80 minutes, le match sera considéré comme annulé.
  Hockey : avant son terme officiel, le match sera considéré comme annulé.
  Volley : avant la fin officielle, le match sera considéré comme annulé.
  Handball : avant les 60 minutes, le match sera considéré comme annulé, sauf si un résultat officiel est promulgué par l'organisateur officiel.
  Football Américain : avant les 55 minutes, le match sera considéré comme annulé, sauf si un résultat officiel a été déclaré.
  Basket Américain : avant les 43 minutes, le match sera considéré comme annulé, sauf si un résultat officiel a été déclaré.
  Basket Européen ou International : avant la fin de celui-ci, le match sera considéré comme annulé, sauf si un résultat officiel a été déclaré.

- Si un match est remis (différent d'un match arrêté) avec un délai de plus de 48 heures pour le rugby et la boxe, de 36 heures pour le Football, de 12 heures pour le football Américain, s'il n'est pas joué à la date prévue pour le hockey et le basket (Américain, Européen ou International), le match sera considéré comme annulé.

b) Particularités

Tennis

- Si un joueur (ou équipe pour les doubles) abandonne ou est disqualifié après le premier set, l'autre joueur (ou équipe pour les doubles) qui passe au tour suivant sera déclaré vainqueur. Si le premier set n'est pas terminé (abandon, …), tous les paris seront remboursés et le coefficient 1 sera attribué au match concerné.
- Si un match est arrêté et non rejoué avant la fin officielle du tournoi (intempéries, blessure d'un joueur, …) les mises engagées sur le nombre de sets gagnés par chaque participant seront remboursées.

Formule 1

- Est considéré comme partant tout concurrent qui prend le départ du « tour de chauffe » (appelé « warm-up »).
- Le résultat officiel est celui annoncé lors de la remise des prix sur le podium. Aucun changement de résultat ultérieur (disqualification, pénalité,…) ne sera pris en considération.

Snooker

- Le match est considéré valable dès le premier dégagement. Si un joueur est déclaré « non partant », tous les paris relatifs à ce joueur seront remboursés, le coefficient 1 sera attribué au match concerné.
- Si un joueur abandonne ou est disqualifié après le début du match, sera déclaré vainqueur le joueur qui passe au tour suivant du Tournoi.

Volley

- Si le match est reporté à plus de 48 heures, les paris concernant ce match seront remboursés et le coefficient 1 sera attribué au match concerné (sauf pour les tournois Olympiques ou championnat du Monde, le match sera considéré comme valable s'il est rejoué avant la cérémonie de clôture du tournoi concerné).

Mixed Martial Arts (MMA)

- Le résultat officiel est celui annoncé à la fin du combat.
- Si le match est arrêté, le résultat au round précédent sera utilisé pour le réglage des paris concernés.

Golf

- Si le match (ou Tournoi) est arrêté en raison de mauvaises conditions climatiques, le résultat officiel (basé sur le nombre de tours joués) sera appliqué pour le réglage des paris concernés.
- Si le tournoi est annulé, tous les paris seront remboursés et le coefficient 1 sera attribué au match concerné.

Golf 2 ou 3 balls

- Si deux joueurs ont le même score dans le match, ils seront considérés comme « à égalité » et les règles du dead heat seront appliquées.
- Si un joueur ne prend pas part au match, le match sera considéré comme annulé et le coefficient 1 sera attribué au match concerné.
- Si le match est abandonné, les paris concernant ce match seront remboursés et le coefficient 1 sera attribué au match concerné.

Boxe

- Le résultat officiel est celui annoncé à la fin du combat. Aucun changement de résultat ultérieur (disqualification,…) ne sera pris en considération.
- Si un boxeur est remplacé avant le début du combat, le match sera considéré comme annulé et le coefficient 1 sera attribué au match concerné.

Darts

- Le résultat officiel est celui annoncé à la fin du temps normal du match.
- Si un joueur est déclaré « non partant », tous les paris relatifs à ce joueur seront remboursés, le coefficient 1 sera attribué au match concerné.
- Si un joueur abandonne ou est disqualifié après le début du match, sera déclaré vainqueur le joueur qui passe au tour suivant du Tournoi.

Cyclisme

- Le résultat officiel est celui annoncé lors de la remise des prix sur le podium (ou à la fin de la compétition, par exemple : meilleur grimpeur,…). Aucun changement de résultat ultérieur (disqualification, pénalité,…) ne sera pris en considération.
- Le coureur sera considéré comme non partant s'il ne prend pas part à la course avant le début de celle-ci. En cas d'abandon durant la course ou la compétition, les paris sur ce coureur restent valables (ne sont donc pas considérés comme annulés et donc pas remboursés).

REGLES APPLICABLES A TOUS LES PARIS SUR LE FOOTBALL ET LES EVENEMENTS (SPORTIFS, VIRTUELS ET AUTRES)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE

Option 1 : Le résultat correct du match ou événement : voir type de pari concerné ci-dessous

Options 2 à 20 : Les résultats corrects du nombre de matches et/ou événements correspondant à l'option choisie : voir types de pari concernés ci-dessous
Par exemple : vous avez joué option 5 – vous devez avoir 5 résultats corrects

MISE DE BASE

0,50 € avec un minimum de 1,00 € par ticket (min. 1,50 € par ticket pour le Multiscore)

Attention ! Pour les paris sur des événements virtuels : Mise de base de 0,50 € avec un minimum de 0,50 € par ticket

CALCUL DES RAPPORTS

Les rapports sont prédéterminés par l'exploitant et peuvent fluctuer.

Option 1 : rapport du résultat correct du match ou de l'événement.

Options 2 à 20 : multiplication des rapports des résultats corrects des matches et/ou événements correspondant à l'option choisie.

Multiscore : Par combinaison de 2 matches, le rapport pour 1 € par pronostic exact du score correct d'un ou des deux matches + le rapport équivalent à la multiplication des rapports de chacun des 2 matches majorée de 20 % si les 2 pronostics sont exacts.

GAINS & RAPPORTS MAXIMA

250.000 € A la Carte 1-X-2 Classic options 3 à 20

25.000 €
- A la Carte 1-X-2 Classic options 1 et 2
- Toute combinaison comprenant un ou plusieurs match(es) autres que A la Carte 1-X-2 Classic
- Score Correct, Half Time / Full Time, Premier buteur, Dernier buteur, Buteur à tout moment, Multiscore et Total goals/points
- Tout pari sur un événement virtuel

10.000 € Toutes combinaisons en report (ACC)

EN CAS D'ANNULATION DE MATCH OU EVENEMENT

Dans le cas où le nombre de matches et/ou événements annulés est équivalent à l'option choisie, le pari est remboursé.

Options 2 à 20: Si un match/événement est annulé, le coefficient 1 sera attribué au match/à l'événement concerné.

REGLES SPECIFIQUES PAR TYPE DE PARI POUR LE FOOTBALL ET LES EVENEMENTS (SPORTIFS, VIRTUELS ET AUTRES)

2.5.1. A la Carte (ALC) (dernière mise à jour 24/04/2018)

Nous offrons la possibilité de jouer/combiner de 1 à 20 matches/événements sous la dénomination ALC. Ces matches/événements se déroulent entre 2 ou 3 équipes/joueurs et il est possible de combiner différents sports et différents types de paris.

Tous les paris ALC, sauf le pari ALC First to Score, sont disponibles en options 1 à 20.
Le pari ALC First to Score est uniquement disponible en options 3 à 20.

Pour les matches entre 2 équipes/joueurs : R1, M1, H1, D1, F1, BY1 se rapportent à l'équipe/joueur figurant à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC.
RX, MX, HX, DX, FX, BYX se rapportent à un « match nul » (voir conditions pour chaque type de pari ci-dessous)
R2, M2, H2, D2, F2, BY2 se rapportent à l'équipe/joueur figurant à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC.

Pour les matches entre 3 joueurs : R1, M1, H1, D1, F1 se rapportent au joueur mentionné après le « 1 » dans le coupon ALC
RX, MX, HX, DX, FX se rapportent au joueur mentionné après le « X » dans le coupon ALC
R2, M2, H2, D2, F2 se rapportent au joueur mentionné après le « 2 » dans le coupon ALC

EN CAS DE NON-PARTICIPANT A L'EVENEMENT
a) Evénements à 2 participants : Si une des parties ne prend pas part à l'événement, le coefficient 1 sera attribué à l'événement concerné.
Si une des parties abandonne pendant l'événement, le participant adversaire sera considéré comme gagnant (voir particularités à l'article 2.5.b).
b) Evénements à 3 participants : Si une des parties ne prend pas part à l'événement, le coefficient 1 sera attribué à l'événement concerné pour les paris comprenant le non-partant et un pourcentage des cotes (= rapport -1) des autres participants sera déduit sur tout pari accepté AVANT l'annonce du non-partant (basé sur le dernier rapport de celui-ci). Voir également article 2.2. point 4.b.
Si une des parties abandonne pendant l'événement, le résultat retenu sera celui annoncé par l'organisateur officiel de l'événement (voir particularités à l'article 2.5.b).

2.5.1.1. A la Carte 1-X-2 CLASSIC (options 1 à 20) (dernière mise à jour 15/09/2016)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le résultat final (1-X-2) du match ou de l'événement.

Match entre 2 équipes/joueurs
R1 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC
RX = match nul
R2 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC

Match entre 3 joueurs
R1 = victoire du joueur mentionné après le « 1 » dans le coupon ALC
RX = victoire du joueur mentionné après le « X » dans le coupon ALC
R2 = victoire du joueur mentionné après le « 2 » dans le coupon ALC

Attention : En cas d'un match ou un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le résultat final (1-X-2) du match ou de l'événement dont
R1 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche
RX = match nul
R2 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite

2.5.1.2. A la Carte 1-X-2 HALF TIME (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le résultat (1-X-2) à la mi-temps du match ou de l'événement.
M1 = victoire à la mi-temps de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC
MX = match nul à la mi-temps
M2 = victoire à la mi-temps de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC

2.5.1.3. A la Carte 1-X-2 HANDICAP (options 1 à 20) (dernière mise à jour 14/04/2014)

Le handicap consiste à attribuer un ou plusieurs goal(s) (points, jeux,… en fonction du sport sélectionné) d'avance à un(e) des deux équipes/joueurs au coup d'envoi de la rencontre.

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le résultat final (1-X-2) handicap inclus du match ou de l'événement. Le nombre de goals (points, jeux,…) d'avance ainsi que l'équipe/le joueur qui en bénéficie, sont mentionnés sur le coupon ALC (sous le titre « H'CAP ») et le ticket.
Par ex : (1-0) : l'équipe/le joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC commence le match avec un goal (point, jeu,…) d'avance
(2-0) : l'équipe/le joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC commence le match avec deux goals (points, jeux,…) d'avance
(0-1): l'équipe/le joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC commence le match avec un goal (point, jeu,…) d'avance
(0-2): l'équipe/le joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC commence le match avec deux goals (points, jeux,…) d'avance
H1 = victoire handicap inclus de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC
HX = match nul handicap inclus
H2 = victoire handicap inclus de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC

2.5.1.4. A la Carte 1-X-2 DOUBLE CHANCE (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le résultat final (double chance 1-X ; 2-X ; 1-2) du match ou de l'événement.

Match entre 2 équipes/joueurs
D12 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC ou de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC
D1X = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC ou match nul
D2X = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC ou match nul

Match entre 3 joueurs
D12 = victoire du joueur mentionné après le « 1 » dans le coupon ALC ou du joueur mentionné après le « 2 » dans le coupon ALC
D1X = victoire du joueur mentionné après le « 1 » dans le coupon ALC ou du joueur mentionné après le « X » dans le coupon ALC
D2X = victoire du joueur mentionné après le « 2 » dans le coupon ALC ou du joueur mentionné après le « X » dans le coupon ALC

Attention : En cas d'un match ou d'un événement <u>VIRTUEL</u>
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le résultat final (double chance 1-X ; 2-X ; 1-2) du match ou de l'événement dont
D12 = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche ou de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite
D1X = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche ou match nul
D2X = victoire de l'équipe ou joueur mentionné(e) à droite ou match nul

2.5.1.5. A la Carte 1-X-2 FIRST TO SCORE (options 3 à 20) (dernière mise à jour 14/04/2014)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
L'équipe ou le joueur qui a marqué le premier goal/point,… (les auto goals ne comptent pas)
F1 = L'équipe ou joueur mentionné(e) à gauche et repris(e) sous le titre « 1 » dans le coupon ALC marque le premier goal/point,…
FX = aucun goal/point n'est marqué pendant l'événement ou uniquement un ou plusieurs auto goal(s)
F2 = L'équipe ou joueur mentionné(e) à droite et repris(e) sous le titre « 2 » dans le coupon ALC marque le premier goal/point,…

2.5.1.6. A la Carte OVER/UNDER (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le nombre de goals (points, jeux,… en fonction du sport sélectionné) marqués par l'ensemble des équipes lors d'une rencontre est supérieur (over) ou inférieur (under) à un coefficient prédéterminé suivant le type de sport. Le coefficient est mentionné sur le coupon ALC (sous le titre « GOALS ») et le ticket.
GO : le nombre de goals (points, jeux,…) marqués est supérieur (over) au coefficient prédéterminé
GU : le nombre de goals (points, jeux,…) marqués est inférieur (under) au coefficient prédéterminé
Par exemple : coefficient de 2,5 => GO = minimum 3 goals (points, jeux, …)
GU = 0, 1 ou 2 goals (points, jeux, …)

Attention : En cas d'un match ou d'un événement <u>VIRTUEL</u>
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le nombre de goals (points, jeux,… en fonction du sport sélectionné) marqués par l'ensemble des participants lors d'une rencontre est supérieur (over) ou inférieur (under) au coefficient prédéterminé mentionné sur le ticket de jeu.
GO : le nombre de goals (points, jeux,…) marqués est supérieur (over) au coefficient prédéterminé.
GU : le nombre de gals (points, jeux,…) marqués est inférieur (under) au coefficient prédéterminé.

2.5.1.7. A la Carte BOTH TEAMS TO SCORE (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
BY (YES) = Les deux équipes ont marqué minimum un but pendant le match.
BN (NO) = Une des deux équipes a marqué minimum un but pendant le match ou aucune des deux équipes n'a marqué de but pendant le match.

2.5.1.8. A la Carte BOTH TEAMS TO SCORE WITH RESULT (options 1 à 20) (dernière mise à jour 24/04/2018)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
BY1 = Les deux équipes ont marqué minimum un but pendant le match et l'équipe mentionnée à gauche et reprise sous le titre « 1 » dans le coupon ALC gagne le match.
BYX = Les deux équipes ont marqué minimum un but pendant le match et le résultat final est un match nul.
BY2 = Les deux équipes ont marqué minimum un but pendant le match et l'équipe mentionnée à droite et reprise sous le titre « 2 » dans le coupon ALC gagne le match.

2.5.2. Score correct (options 1 à 7, MULTI 3 & MULTI 4) (dernière mise à jour 21/01/2013)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le nombre de buts (points, jeux,… en fonction du sport sélectionné) marqués/gagnés par chaque équipe/joueur

Attention : En cas d'un match ou d'un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le nombre de buts (points, jeux,… en fonction du sport sélectionné) marqués/gagnés par chaque équipe/joueur

2.5.3. Half time / Full time (options 1 à 7, MULTI 3 & MULTI 4) (dernière mise à jour 21/01/2013)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le résultat correct (1-X-2) à la mi-temps et à la fin du match.

2.5.4. Premier buteur (dernière mise à jour 21/01/2013)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le joueur qui a marqué le premier goal/point, … (les auto goals ne comptent pas).
EN CAS DE NON-PARTANTS
Sera considéré comme non-partant et donc remboursé, tout pari placé sur un joueur qui n'aura pas pris part au match ou qui serait entré sur le terrain en remplacement d'un autre joueur après qu'un premier but ait été inscrit (autre qu'un auto-goal)

2.5.5. Dernier buteur (dernière mise à jour 15/09/2016)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le joueur qui a marqué le dernier goal/point, … au cours du temps réglementaire (les auto goals ne comptent pas).
EN CAS DE NON-PARTANTS
Sera considéré comme non-partant et donc remboursé, tout pari placé sur un joueur qui n'aura pas pris part au match.
Tout pari placé sur un joueur entré sur le terrain en remplacement d'un autre joueur après que le dernier but ait été inscrit sera considéré comme perdant, indépendamment du fait qu'il était ou non sur le terrain au moment où le dernier goal/point a été marqué.

2.5.6. Buteur à tout moment (dernière mise à jour 15/09/2016)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le joueur qui a marqué au moins un goal/point, … au cours du temps réglementaire (les auto goals ne comptent pas).
EN CAS DE NON-PARTANTS
Sera considéré comme non-partant et donc remboursé, tout pari placé sur un joueur qui n'aura pas pris part au match.

2.5.7. Multiscore (dernière mise à jour 21/03/2013)

RESULTAT CORRECT DU MATCH OU DE L'EVENEMENT
Le score correct de 1 ou 2 matches parmi les matches proposés.
EN CAS D'ANNULATION DE MATCH
En cas d'annulation d'un ou plusieurs matches, ceux-ci sont remboursés et leur valeur est de 1 pour le calcul du report qui n'est pas majoré de 20 %.

2.5.8. Total goals/points (dernière mise à jour 15/09/2016)

Attention : En cas d'un match ou d'un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le nombre de goals/points (en fonction du sport sélectionné) inscrits pendant la durée totale de l'épreuve.

2.5.9. Promotions (dernière mise à jour 01/01/2017)

DÉFINITION
Une promotion porte sur un pari et/ou une combinaison de paris dont le(s) rapport(s) associé(s) à la/aux rencontre(s) sportive(s) a/ont été artificiellement augmenté(s) par l'opérateur.
Une promotion reste disponible jusqu'au début du premier événement proposé.
L'opérateur peut à tout moment décider de retirer la promotion sans que le joueur puisse se prévaloir d'un quelconque droit par rapport aux promotions offertes auparavant.
RESULTAT DE LA PROMOTION
Le moment où tous les résultats des différents événements repris dans la promotion sont connus et exacts.
EN CAS D'ANNULATION DE MATCH En cas d'annulation d'un ou plusieurs événements sportifs faisant partie de la promotion, la promotion est annulée et les mises sont remboursées.
EN CAS DE MATCH REPORTÉ
Les règles propres à chaque événement faisant partie de la promotion sont d'application (voir article 2.5).
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
10.000 €

Article 2.6. ***Simple Gagnant (dernière mise à jour 01/07/2019)***

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le concurrent classé premier.
MISE DE BASE
0,50 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : rapports basés sur ceux du pari mutuel français. A défaut, dernier rapport affiché par l'exploitant.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : rapports basés sur cotes finales
C) Courses de lévriers : rapports basés sur cotes finales.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 125.000 € 100/1
B) 125.000 €
C) 50.000 € 50/1
EN CAS DE NON-PARTANTS
Le pari est remboursé.

Article 2.7. ***Simple Gagnant COTE FIXE (dernière mise à jour 15/09/2016)***

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le concurrent classé premier ou, en tennis, le nombre de sets gagnés par chaque participant.
MISE DE BASE
0,50 € avec un minimum de 1,00 € par ticket
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
Les rapports sont déterminés par l'exploitant et peuvent fluctuer.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 € courses hippiques
25.000 € autres
EN CAS DE NON-PARTANTS
Pari « ante post » (= enregistré avant le jour de l'événement) : le pari n'est pas remboursé.
Pari « day of event » (= enregistré le jour de l'événement) : le pari est remboursé. Voir également article 2.2. point 4.b.

Attention : en cas d'un événement <u>VIRTUEL</u>
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le participant classé premier.
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS

Article 2.8. <u>WIN+ (COTE FIXE) (dernière mise à jour 15/09/2016)</u>

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Le concurrent classé premier de la course et le numéro WIN+ (numéro WIN+ identique au numéro gagnant de la course), ou
le concurrent classé premier de la course et le numéro WIN+ (numéro WIN+ autre que le numéro gagnant de la course)
MISE DE BASE
0,50 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
• Le client qui a sélectionné le cheval gagnant de la course et qui n'a pas le numéro WIN+, reçoit le rapport mentionné sur le ticket x1
Exemple:

Cheval sélectionné	*5*
Numéro WIN+ repris sur le ticket	*8*
Cheval classé premier de la course	*5*
Numéro WIN+ officiel de la course	*4*
→ Rapport x1	

• Le client qui a sélectionné le cheval gagnant de la course et le numéro WIN+, et que ces deux numéros sont identiques (cheval gagnant et numéro WIN+), reçoit le rapport mentionné sur le ticket x10
Exemple:

Cheval sélectionné	*5*
Numéro WIN+ repris sur le ticket	*5*
Cheval classé premier de la course	*5*
Numéro WIN+ officiel de la course	*5*
→ Rapport x10	

• Le client qui a sélectionné le cheval gagnant de la course et le numéro WIN+, mais que ces deux numéros ne sont pas identiques (cheval gagnant et numéro WIN+), reçoit le rapport mentionné sur le ticket x2
Exemple:

Cheval sélectionné	*5*
Numéro WIN+ repris sur le ticket	*10*
Cheval classé premier de la course	*5*
Numéro WIN+ officiel de la course	*10*
→ Rapport x2	

GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 € (numéro WIN+ compris) 100/1

EN CAS DE NON-PARTANTS
Le pari est remboursé
Règle 4 (Rule 4) et DEAD-HEAT (Ex aequo) appliqués sur ce type de pari.

Article 2.9. Simple Placé (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
A) Courses françaises
Le concurrent placé parmi :
- les 3 premiers de l'épreuve si celle-ci a lieu entre 8 chevaux ou plus inscrits au programme;
- les 2 premiers de l'épreuve si celle-ci a lieu entre 4 et 7 chevaux inscrits au programme;
- la mise Placée est remboursée si l'épreuve a lieu entre 3 chevaux ou moins inscrits au programme.

B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France
Le concurrent placé parmi :
- les 4 premiers si l'épreuve est un handicap et a lieu entre 16 partants ou plus;
- les 3 premiers si l'épreuve a lieu entre 8 concurrents ou plus;
- les 2 premiers si l'épreuve a lieu entre 5, 6 ou 7 concurrents;
- la mise Placée est remboursée si l'épreuve a lieu entre 4 concurrents ou moins.

C) Courses de lévriers
Le concurrent placé parmi :
- les 3 premiers si 8 lévriers ou plus au départ;
- les 2 premiers s'il y a entre 5 et 7 lévriers;
- la mise Placée est remboursée s'il y a moins de 5 concurrents.

MISE DE BASE
0,50 €
MODE DE PARI DISPONIBLES
CS
CALCUL DES RAPPORTS
A) Les rapports sont basés sur ceux du pari mutuel français. A défaut, dernier rapport affiché par l'exploitant.
Le rapport Placé est limité au rapport Gagnant.
B) Les paris Simple Placé seuls ne sont pas acceptés (sauf en combinaison avec un pari Simple Gagnant et/ou Show).
Les rapports seront calculés sur base de 1/5 de la cote Gagnante.
Exemple : cote Gagnante = 10/1 => cote Placée = 2/1 => rapport = 3€ pour 1€.
Toutefois, pour les courses à handicap avec 12 partants ou plus, le rapport est calculé sur base de 1/4 de la cote Gagnante ainsi que pour les courses entre 5, 6 et 7 partants.
Si la cote finale du favori est inférieure à l'égalité, les rapports sont calculés sur base de 1/6 de la cote Gagnante, sauf si la cote finale du favori est inférieure ou égale à 1/2 (= rapport 1,50). Dans ce cas les rapports sont calculés sur base de 1/8 de la cote Gagnante.
C) Les paris Simple Placé seuls ne sont pas acceptés (sauf en combinaison avec un pari Simple Gagnant et/ou Show).
Les rapports seront calculés sur base de 1/5 de la cote Gagnante pour 8 partants et plus et sur base de 1/4 de la cote Gagnante si 5, 6 ou 7 partants.

GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 125.000 € 25/1
B) 125.000 €
C) 50.000 € 10/1
EN CAS DE NON-PARTANTS
Le pari est remboursé.

Article 2.10. Simple Placé COTE FIXE (dernière mise à jour 01/06/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
A) Courses françaises : voir Simple Placé.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : voir Simple Placé.
C) Courses de lévriers : voir Simple Placé.
D) Evénements sportifs : le nombre de places est communiqué par l'exploitant avant l'événement.
MISE DE BASE
0,50 € avec un minimum de 1,00 € par ticket
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
A) Les rapports seront calculés sur base de 1/5 de la cote fixe Gagnante.
B) Voir calcul des rapports Simple Placé B.
C) Voir calcul des rapports Simple Placé C.
D) Les rapports seront déterminés par l'exploitant des paris.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
Pari « ante post » (= enregistré avant le jour de l'événement) : le pari n'est pas remboursé.
Pari « day of event » (= enregistré le jour de l'événement) : le pari est remboursé. Voir également article 2.2. point 4.b.

Attention : En cas d'un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
A) Virtual Horse Racing
Le participant placé parmi :
- les 3 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre maximum 15 participants;
- les 4 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre 16 participants.
B) Virtual Greyhound Racing
Le participant placé parmi :
- les 2 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre 6 participants;
- les 3 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre 8 participants;
C) Virtual Motor Racing

Le participant placé parmi :
- les 3 premiers de l'événement qui a lieu entre 12 participants.
D) Virtual Cycling
Le participant placé parmi :
- les 2 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre 6 ou 7 participants;
- les 3 premiers de l'événement si celui-ci a lieu entre 8 ou 9 participants;

MODE DE PARI DISPONIBLE

CS

CALCUL DES RAPPORTS

A) Les rapports seront calculés sur base de 1/5 de la cote Gagnante en cas de 8 à 11 participants et sur base de 1/4 de la cote Gagnante en cas de 12 à 16 participants.
B) Les rapports seront calculés sur base de 1/4 de la cote Gagnante en cas de 6 participants et sur base de 1/5 de la cote Gagnante e cas de 8 participants.
C) Les rapports seront calculés sur base de 1/4 de la cote Gagnante.
D) Les rapports seront calculés sur base de 1/4 de la cote Gagnante en cas de 6 ou 7 participants et sur base de 1/5 de la cote Gagnante en cas de 8 ou 9 participants.

Article 2.11. Show (dernière mise à jour 14/03/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE

Le concurrent classé deuxième.

MISE DE BASE

0,50 €

MODE DE PARI DISPONIBLE

CS

CALCUL DES RAPPORTS

Le rapport est égal à 2,5 fois le rapport Placé, sauf pour les courses comptant moins de 13 partants où le multiplicateur est de 2.
De plus, pour les courses hippiques courues à l'étranger sauf la France ce multiplicateur est de 1,5 pour les courses dans lesquelles le favori part à une cote inférieure ou égale à l'égalité, sauf si cette cote est inférieure ou égale à 1/2. Dans ce cas le multiplicateur devient 1,25.

GAINS & RAPPORTS MAXIMA

125.000 €	50/1	pour les courses françaises
125.000 €		pour les courses hippiques courues à l'étranger sauf la France

EN CAS DE NON-PARTANTS

Le pari est remboursé.

Article 2.12. ***Report (dernière mise à jour 14/03/2012)***

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Report du type de pari (Gagnant, Show, Placé, Couplé Gagnant, Couplé Placé, Couplé Ordre/CSF) sur chacune des épreuves choisies par le parieur.
MISE DE BASE
Voir type de pari concerné.
MODES DE PARI DISPONIBLES
Voir type de pari concerné. Report par 2, 3, 4, 5, 6, 7
MULTI 3 & MULTI 4
CALCUL DES RAPPORTS
Voir type de pari concerné.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
10.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
a) Pari basé sur cotes finales : Le rapport du non-partant est égal à 1.
b) Pari à cote fixe : Voir type de pari concerné.

Article 2.13. ***Couplé Gagnant (dernière mise à jour 01/07/2019)***

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
A) Courses françaises : les 2 premiers sans précision de l'ordre.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : les 2 premiers sans précision de l'ordre si la course a lieu entre 3 concurrents ou plus.
C) Courses de lévriers : les 2 premiers sans précision de l'ordre si la course a lieu entre 3 concurrents ou plus
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU AR
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : rapports basés sur ceux du pari mutuel français.
A défaut, multiplication des cotes x 50%.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : rapport basé sur le CSF divisé par 2.
C) Courses de lévriers : rapport basé sur le CSF divisé par 2.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 50.000 € 500/1
B) 50.000 €
C) 25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant et le concurrent gagnant → Rapport Gagnant. Toutefois ce rapport Gagnant ne pourra pas être supérieur au rapport du Couplé Gagnant.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 2 non-partants.

Article 2.14. Couplé Ordre/CSF (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
2 concurrents classés premier et deuxième de l'épreuve dans l'ordre exact.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU AR CC
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : rapports basés sur ceux du pari mutuel français. Si le Couplé Ordre est non couvert, le rapport Couplé gagnant multiplié par 2 sera payé pour les combinaisons dans l'ordre. A défaut, le pari est réglé en multipliant les cotes finales des 2 premiers entre elles.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : rapport basé sur CSF publié dans le Racing Post.
C) Courses de lévriers : rapport basé sur CSF publié dans le Racing Post.
D) Evénements sportifs : les rapports sont prédéterminés par l'exploitant et peuvent fluctuer.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 50.000 € 500/1
B) 50.000 €
C) 25.000 €
D) 25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant et le concurrent gagnant → Rapport Gagnant. Toutefois ce rapport Gagnant ne pourra pas être supérieur au rapport du Couplé Ordre/CSF.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 2 non-partants.

Attention : En cas d'un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
2 participants classés premier et deuxième de l'épreuve dans l'ordre exact.
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU AR

Article 2.15. Dogs2score (cote fixe) (dernière mise à jour 15/09/2015)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
2 concurrents classés premier et deuxième de l'épreuve dans l'ordre exact.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU AR CC
CALCUL DES RAPPORTS
Les rapports sont déterminés par l'exploitant et peuvent fluctuer.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 ou 2 non-partants dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 1 ou 2 non-partant(s).
EN CAS DE DEAD HEAT
La mise est divisée par le nombre de participants compris dans le dead heat (voir Partie 2, art. 2.4.)

Article 2.16. Couplé Placé (dernière mise à jour 14/03/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
2 concurrents parmi les 3 premiers.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : rapports basés sur ceux du pari mutuel français. A défaut, multiplication des cotes divisé par 6.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : CP (1+2) = CSF ÷ 6 • CP (1+3) = ((C1 x C3) + C1) ÷ 6 • CP (2+3) = ((C2 x C3) + C2) ÷ 6
Si la cote finale du favori est inférieure à l'égalité, les formules des CP (1+3) et CP (2+3) sont multipliées par la cote du favori (hors mise).
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
50.000 € 100/1
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant et 1 concurrent placé → Rapport Placé. Toutefois ce rapport Placé ne pourra pas être supérieur au plus petit des rapports Couplé Placé incluant ce concurrent.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 2 non-partants.

Article 2.17. Couplé 4 (dernière mise à jour 01/01/2017)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
2 concurrents parmi les 4 premiers.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU
CALCUL DES RAPPORTS
Rapports basés sur ceux du pari mutuel français.
A défaut, on applique la formule suivante sur base des derniers rapports sur écrans pour les 4 premiers à l'arrivée (R1 à R4) : 100÷R1 + 100÷R2 + 100÷R3 + 100÷R4 = X

Valeur X	Rapport pour 1 €	Valeur X	Rapport pour 1 €
Entre 10 et 20	71 €	Entre 51 et 60	4 €
Entre 21 et 30	51 €	Entre 61 et 70	3 €
Entre 31 et 40	13 €	Entre 71 et 80	2 €
Entre 41 et 50	7 €	81 ou plus	1,30 €

GAINS & RAPPORTS MAXIMA
50.000 € 100/1
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant et 1 cheval classé dans les 4 premiers → Rapport Spécial. A défaut de Rapport Spécial, le rapport est calculé comme suit : Rapport Couplé 4 divisé par 6.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 2 non-partants.

Article 2.18. Trio (Chevaux) (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 3 premiers chevaux sans précision de l'ordre.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CSU HS AR
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : le pari est réglé en multipliant les cotes finales des 3 premiers chevaux à l'arrivée entre elles. Toute cote supérieure à 100/1 est limitée à 100/1. Le rapport pour 1 € est égal à ce produit divisé par 6.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : multiplication des cotes finales ÷ 6 [=(C1 x C2 x C3) ÷ 6]
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 125.000 € 5000/1
B) 125.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au rapport Trio.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Gagnant.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.

Article 2.19. Trio (Lévriers) (dernière mise à jour 01/01/2017)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 3 premiers lévriers sans précision de l'ordre.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CSU HS
CALCUL DES RAPPORTS
Le rapport pour 1 € est égal au rapport Tricast ÷ 6.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
50.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au rapport Trio.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Gagnant.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.

Article 2.20. Trio Ordre/Tricast (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 3 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC HS H CSU J JS AR CR
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : rapports basés sur ceux du pari mutuel français. En cas de rapports non couverts, les paris trio ordre sont réglés en multipliant les cotes finales des 3 premiers à l'arrivée entre elles.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : basé sur rapport Tricast dans le Racing Post.
C) Courses de lévriers : basé sur rapport Tricast dans le Racing Post.
D) Evénements sportifs : Les rapports sont prédéterminés par l'exploitant et peuvent fluctuer.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 125.000 € 5000/1
B) 125.000 €
C) 50.000 €
D) 25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
A) 1 non-partant avec les 2 premiers dans l'ordre → Couplé Ordre/CSF, limité au rapport Trio Ordre/Tricast
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Ordre/CSF.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.
B-D) 1 non-partant avec les 2 premiers dans l'ordre → Couplé Ordre/CSF.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Ordre/CSF.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.
C) 1 non-partant avec les 2 premiers dans l'ordre → Couplé Ordre/CSF. Toute cote est limitée à 100/1.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Ordre/CSF. Toute cote est limitée à 100/1.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants. Toute cote est limitée à 100/1.

Attention : En cas d'un événement VIRTUEL
VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 3 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée.
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC HS H CSU J JS AR CR

Article 2.21. 1-2-3 Spin (dernière mise à jour 06/06/2018)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Spin 1 : Le concurrent classé premier de l'épreuve.
Spin 2 : Les 2 premiers concurrents de l'épreuve dans l'ordre exact de l'arrivée.
Spin 3 : Les 3 premiers concurrents de l'épreuve dans l'ordre exact de l'arrivée.
MISE DE BASE
0,50 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
Les cotes sont déterminées par l'exploitant et peuvent fluctuer. Les gains sont calculés comme suit :
Spin 1 : Cote mentionnée sur le ticket multipliée par la mise. A ce produit s'ajoute le montant de la mise.
Spin 2 : Cotes des 2 premiers à l'arrivée multipliées entre elles. Ce produit est à multiplier par la mise. A ce résultat s'ajoute le montant de la mise.
Formule : (Cote 1 x Cote 2 x mise) + mise
Spin 3 : Cotes des 3 premiers à l'arrivée multipliées entre elles. Ce produit est à multiplier par la mise. A ce résultat s'ajoute le montant de la mise.
Formule : (Cote 1 x Cote 2 x Cote 3 x mise) + mise
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
Spin 1 : 1 non-partant dans la sélection → Le pari est remboursé.
Spin 2 : a) 1 non-partant avec un des 2 premiers à l'arrivée dans l'ordre → La cote du non-partant est ajustée à 1.
b) 2 non-partants → Remboursement de la combinaison unitaire composée de 2 non-partants.
Spin 3 : a) 1 non-partant avec 2 des 3 premiers à l'arrivée dans l'ordre → La cote du non-partant est ajustée à 1.
b) 2 non-partants avec 1 des 3 premiers à l'arrivée dans l'ordre → La cote de chacun des 2 non-partants est ajustée à 1.
c) 3 non-partants → Remboursement de la combinaison unitaire composée de 3 non-partants.
EN CAS DE DEAD HEAT
La mise est divisée par le nombre de concurrents compris dans le dead heat (voir Partie 2, art. 2.4.)

Article 2.22. Tiercé (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 3 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée (ORDRE).
Les 3 premiers dans un ordre différent (DESORDRE).
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC HS H CSU J JS AR CR
CALCUL DES RAPPORTS
A) Courses françaises : basé sur rapport Tiercé du pari mutuel français. Si l'ordre en France est non couvert, le rapport désordre sera payé pour les combinaisons dans l'ordre. En cas de carence d'un rapport pari mutuel français, le pari est réglé en multipliant entre elles les cotes des 3 premiers chevaux à l'arrivée. Toute cote supérieure à 100/1 est limitée à 100/1.
Le rapport ordre pour 1 € est égal à 40% de ce produit. L'ordre ne peut être inférieur à 2 fois le Trio (Chevaux) ou supérieur à 3 fois le Trio (Chevaux). Le rapport désordre est égal à 1/5 du rapport ordre.
Toutefois, si une des cotes des 3 premiers chevaux à l'arrivée est inférieure à l'égalité, le rapport désordre est multiplié par 50%.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : basé sur Tricast, divisé par 2 pour l'ordre, le désordre est 1/5 de l'ordre.
C) Courses de lévriers : basé sur Tricast, divisé par 2 pour l'ordre, le désordre est 1/5 de l'ordre.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
A) 125.000 €
B) 50.000 €
C) 50.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au Tiercé désordre.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au Couplé Gagnant et au Tiercé désordre.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.

Article 2.23. Quarto (dernière mise à jour 14/03/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 4 premiers sans précision de l'ordre.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CHSU CHS 3 bases
CALCUL DES RAPPORTS
2,5 x le rapport Quarté Plus dans le désordre.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
25.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 3 premiers → 2 Trio du Quarté Plus.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de au moins 2 non-partants.

Article 2.24. Quarté (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 4 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée (ORDRE).
Les 4 premiers dans un ordre différent (DESORDRE).
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CHSU CHS CHC AR
CALCUL DES RAPPORTS
L'ordre est limité au rapport Tiercé dans l'ordre multiplié par le nombre de partants moins 5 avec un maximum de 15. Par ailleurs le Quarté dans l'ordre doit rapporter minimum le double du Tiercé dans l'ordre.
A) Courses françaises : le pari est réglé en multipliant les cotes des 4 premiers chevaux à l'arrivée entre elles. Toute cote supérieure à 100/1 est limitée à 100/1. Le rapport ordre pour 1 € est égal à 30% de ce produit. Le rapport désordre est égal au rapport ordre divisé par 23 et multiplié par 1,5. Toutefois, si une des cotes des 4 premiers chevaux à l'arrivée est inférieure à l'égalité, le rapport désordre est multiplié par 50%.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : basé sur Tricast, ordre pour 1 € est égal au rapport Tricast pour 1 € multiplié par la cote du 4ème cheval à l'arrivée et divisé par 2,5. Rapport désordre : voir courses françaises.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 3 premiers → 1/2 désordre ou Tiercé Spécial.
2 non-partants + 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au Tiercé désordre.
3 non-partants + premier → Gagnant.
4 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 4 non-partants.

Article 2.25. Quarté Plus (dernière mise à jour 12/11/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 4 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée (ORDRE).
Les 4 premiers dans un ordre différent (DESORDRE).
Les 3 premiers chevaux quel que soit leur ordre de classement avec un cheval non-classé dans les 4 premiers → TRIO.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CHSU CHS CHC AR CR
CALCUL DES RAPPORTS
Basé sur rapport pari mutuel français. Si l'ordre est non couvert en France, le rapport désordre multiplié par 2 sera payé pour les combinaisons dans l'ordre.
En cas de carence de rapport pari mutuel français, ce pari est traité comme pari Quarté.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 €

EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 3 premiers → 2 Trio.
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de au moins 2 non-partants.

Article 2.26. Super 4 (dernière mise à jour 06/06/2018)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 4 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CHSU CHS CHC AR CR
CALCUL DES RAPPORTS
Basé sur rapport pari mutuel français. En cas de carence de rapport pari mutuel français, ce pari est réglé en multipliant les cotes des 4 premiers chevaux à l'arrivée entre elles. Toute cote est limitée à 100/1. Le rapport ordre pour 1 € est égal à 30% de ce produit.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 3 premiers aux 3 premières places de l'épreuve dans l'ordre → Trio ordre/Tricast, limité au rapport Super 4
2 non-partants avec les 2 premiers aux 2 premières places de l'épreuve dans l'ordre → Couplé ordre/CSF, limité aux rapports Trio ordre/Tricast et Super 4
3 non-partants avec le premier à l'arrivée → Gagnant, limité aux rapports Couplé ordre/CSF, Trio ordre/Tricast et Super 4
4 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 4 non-partants.

Article 2.27. Multi (Courses françaises) : Multi 4 - Multi 5 - Multi 6 - Multi 7 (dernière mise à jour 01/01/2017)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 4 premiers sans précision de l'ordre. En 4 chevaux (Multi 4) - En 5 chevaux (Multi 5) - En 6 chevaux (Multi 6) - En 7 chevaux (Multi 7).
Lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à 8, tous les paris "MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.
Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris "MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
04 (= multi 4 en mode CS) - 05 (= multi 5 en mode CS) - 06 (= multi 6 en mode CS) - 07 (= multi 7 en mode CS)
CALCUL DES RAPPORTS
Basés sur ceux du pari mutuel français sauf en cas de rapport MULTI (1, 2, 3, 4) non-couvert en France, mais bien en Belgique.
Si le rang 4 est non-couvert en France, le calcul du gain sera 35 fois le rapport du rang 7 multiplié par 75%. Si le rang 5 est non-couvert en France, le calcul du gain sera le rapport du rang 4 divisé par 5. Si le rang 6 est non-couvert en France, le calcul du gain sera le rapport du rang 4 divisé par 15. Si aucun rapport n'est publié en France, le pari est remboursé.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 €

EN CAS DE NON-PARTANTS

Multi 4	1 non-partant → Remboursé			
Multi 5	1 non-partant → Multi 4	2 non-partants → Remboursé		
Multi 6	1 non-partant → Multi 5	2 non-partants → Multi 4	3 non-partants → Remboursé	
Multi 7	1 non-partant → Multi 6	2 non-partants → Multi 5	3 non-partants → Multi 4	4 non-partants → Remboursé.

Article 2.28. Mini-Multi (Courses françaises) (dernière mise à jour 01/01/2017)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE

Les 4 premiers sans précision de l'ordre, parmi une sélection de 4, 5 ou 6 chevaux.

Lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à cinq, tous les paris "MINI-MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris "MINI-MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

MISE DE BASE

0,50 €

MODES DE PARI DISPONIBLES

04 - 05 - 06

CALCUL DES RAPPORTS

Basé sur ceux du pari mutuel français sauf en cas de rapport MINI-MULTI (1, 2, 3, 4) non-couvert en France, mais bien en Belgique.

Dans ce cas, il sera payé un rapport équivalent au rapport publié pour la combinaison déclarée gagnante en France, aussi bien pour celle-ci que pour la combinaison 1 2 3 4.

Si le rang 4 est non-couvert en France, le calcul du gain sera 15 fois le rapport du rang 6 multiplié par 75%. Si le rang 5 est non-couvert en France, le calcul du gain sera le rapport du rang 4 divisé par 5. Si aucun rapport n'est publié en France, le pari est remboursé.

GAINS & RAPPORTS MAXIMA

125.000 €

EN CAS DE NON-PARTANTS

Sélection de 4 chevaux	1 non-partant → Remboursé.		
Sélection de 5 chevaux	1 non-partant → MINI MULTI 4	2 non-partants → Remboursé.	
Sélection de 6 chevaux	1 non-partant → MINI MULTI 5	2 non-partants → MINI MUTLI 4	3 non-partants → Remboursé.

Article 2.29. Quintet (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 5 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée (ORDRE).
Les 5 premiers dans un ordre différent (DESORDRE).
Les 4 premiers dans n'importe quel ordre et un cheval non-classé dans les 5 premiers → EXTRA.
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CHSU CHS CHC AR
CALCUL DES RAPPORTS
L'ordre est limité au rapport Quarté dans l'ordre multiplié par le nombre de partants moins 6, avec un maximum de 14. Par ailleurs, le Quintet doit rapporter minimum le double du Quarté dans l'ordre.
A) Courses françaises : le pari est réglé en multipliant les cotes des 5 premiers à l'arrivée entre elles et en multipliant par 20% pour l'ordre pour 1 €. Toute cote supérieure à 100/1 est limitée à 100/1. Le désordre est égal à l'ordre divisé par 59,5. Toutefois, si une des cotes des 5 premiers chevaux à l'arrivée est inférieure à l'égalité, le rapport désordre est multiplié par 50%. L'Extra est égal à 1/10 du rapport Quarté désordre.
B) Courses hippiques courues à l'étranger sauf la France : l'ordre pour 1 € est égal au rapport Quarté multiplié par la cote du 5ème cheval (hors mise). Le résultat doit alors être multiplié par 0,75. Voir courses françaises pour les rapports désordre et Extra.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
250.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 4 premiers → 1/2 Quintet désordre ou Quarté Spécial
2 non-partants avec les 3 premiers → 1/2 Quarté désordre ou Tiercé Spécial
3 non-partants avec les 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au Tiercé désordre.
4 non-partants avec le premier → Gagnant.
5 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 5 non-partants.

Article 2.30. Quintet Plus (dernière mise à jour 01/07/2019)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 5 premiers dans l'ordre → ORDRE
Les 5 premiers dans un ordre différent que l'ordre exact → DESORDRE
Les 4 premiers dans l'ordre exact d'arrivée ou non et un concurrent non classé dans les 5 premiers → EXTRA 4
Les 3 premiers dans l'ordre exact d'arrivée ou non et deux concurrents classés tous deux à des rangs supérieurs au quatrième → EXTRA 3
MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CHSU CHS CHC AR CR
CALCUL DES RAPPORTS
Les rapports sont basés sur ceux du pari mutuel français, au prorata de la mise de base et des autres dispositions du présent règlement.
Si l'ordre est non couvert en France, le rapport désordre multiplié par 4 sera payé pour les combinaisons dans l'ordre.
Si le désordre est non couvert en France, le rapport est calculé comme suit : multiplication des cotes des 5 premiers entre elles et multiplier le produit par 20% et diviser par 119.
En cas de carence de rapport pari mutuel français, ce pari est traité comme pari Quintet.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
250.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
Les 4 premiers dans l'ordre + 1 non-partant → rapport Quarté Plus ordre
Les 4 premiers dans le désordre + 1 non-partant → rapport Quarté Plus désordre
Les 3 premiers + 1 non-partant + 1 concurrent non classé dans les 4 premiers → rapport Trio du Quarté Plus
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 2, 3, 4 ou 5 non-partants.

Article 2.31. Tick 5 (dernière mise à jour 05/01/2018)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 5 premiers sans précision de l'ordre.
MISE DE BASE
0,10 €, étant entendu que le prix de la sélection doit atteindre 1 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
Basé sur rapport pari mutuel français. Si le Tick 5 est non couvert en France, le rapport du Tick 5 est calculé comme suit : multiplication des cotes des 5 premiers à l'arrivée entre elles. Le produit ainsi obtenu est à multiplier par 20% et à diviser par 59,5.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
125.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
1 non-partant avec les 4 premiers → rapport Tick 5 avec un non-partant, à défaut du rapport Tick 5 Spécial, celui-ci est calculé comme suit : Rapport Tick 5 divisé par 5
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de au moins 2 non-partants.

Article 2.32. 543 Plus (dernière mise à jour 01/01/2017)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Voir Quintet, Quarté, Tiercé. Le rapport Plus est payé à toute combinaison unitaire perdante de 5 chevaux si vous avez désigné les deux premiers de la course dans n'importe quel ordre aux deux premières positions de votre sélection.
MISE DE BASE
0,10 €
mise min. 1,60 € soit 10 combinaisons Tiercé, 5 combinaisons Quarté et 1 combinaison Quintet (16x0,10=1,60 €).
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS
CALCUL DES RAPPORTS
Voir Quintet, Quarté, Tiercé. Le rapport Plus est égal au Couplé Gagnant.
Les rapports sont publiés pour 1 €. Il faut donc diviser les rapports publiés pour chaque type de pari par 10 pour obtenir le rapport payable à la mise de base de 0,10 €.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
250.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
Voir Tiercé, Quarté, Quintet.

Article 2.33. ***Sextet (dernière mise à jour 14/03/2012)***

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Rang 1 : les 6 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée (=ORDRE).
Rang 2 : les 6 premiers dans un ordre différent que l'ordre exact de l'arrivée (=DESORDRE).
Rang 3 : les 3 premiers dans l'ordre exact de l'arrivée aux 3 premières positions de la combinaison unitaire.
Rang 4 : les 3 premiers dans un ordre différent que l'ordre exact de l'arrivée aux 3 premières positions de la combinaison unitaire.
Rang 5 : les 3 premiers sans précision de l'ordre.
Rang 6 : les 5 premiers + 1 non-partant sans désignation d'ordre.
Rang 7 : les 2 premiers + 1 non-partant, sans désignation d'ordre aux 3 premières positions de la combinaison unitaire.
Rang 8 : les 2 premiers + 1 non-partant sans désignation d'ordre.
MISE DE BASE
1,00 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS AR
CALCUL DES RAPPORTS
Rang 1 = multiplication des cotes des 6 premiers entre elles fois 5% pour 1 €. Le rapport est limité à 25% du rapport ordre Quintet pour 1 € multiplié par le nombre de partants moins 7, sans que ce multiplicateur puisse dépasser 12. Toute cote supérieure à 100/1 est limitée à 100/1.
Rang 2 = rapport Sextet ordre divisé par 300 pour 1 €. Toutefois, si une des cotes des 6 premiers chevaux à l'arrivée est inférieure à l'égalité, le rapport désordre est multiplié par 50%.
Rang 3 = rapport Tiercé ordre pour 1 € divisé par 4.
Rang 4 = rapport Tiercé désordre pour 1 € divisé par 4.
Rang 5 = rapport Tiercé désordre pour 1 € divisé par 16.
Rang 6 = 50% du rapport Rang 2.
Rang 7 = Couplé Gagnant pour 1 € divisé par 8, limité au Tiercé désordre pour 1 € divisé par 8.
Rang 8 = 50% du rapport Rang 7.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
250.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
2 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) d'au moins 2 non-partants

Article 2.34. Flash (dernière mise à jour 14/03/2012)

VOUS AVEZ GAGNE SI VOUS AVEZ DESIGNE
Les 2 ou 3 premiers lévriers.
MISE DE BASE
0,50 €
Prix minimum du ticket 6,00 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CC
CALCUL DES RAPPORTS
Si vous avez désigné les 3 premiers → addition du rapport Tricast et du rapport CSF.
Si vous avez désigné les 2 premiers → rapport CSF.
GAINS & RAPPORTS MAXIMA
50.000 €
EN CAS DE NON-PARTANTS
Voir Tricast et CSF.

B. REGLES SPECIFIQUES AUX PARIS A LA COTE PROPOSES SUR LE SITE INTERNET ET PAR LE BIAIS DES SSBT SPORTS ONLY AU SEIN DES RESEAUX PHYSIQUES DES POINTS DE VENTE (Articles 2.35 à 2.103)

Les règles reprises ci-après s'appliquent intégralement aux paris à la cote proposés sur le site internet des membres et par le biais des SSBT SPORTS ONLY (= terminaux de self-service proposant une offre de paris sportifs uniquement sur des événements sportifs **réels**) exploités au sein des réseaux physiques de points de vente des membres.

I. RÈGLES GÉNÉRALES

Article 2.35. « All In », « All in Play or Not » ou « All in Compete or Not » (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les marchés « *All in* »,« *All in Play or Not* » ou « *All in Compete or Not* » sont des marchés dont le rapport est plus élevé pour refléter le fait que la sélection peut ne pas participer à l'événement en question. Donc, si votre sélection ne participe pas à l'événement, votre pari sera perdant.

Article 2.36. Acceptation et validation des paris (dernière mise à jour 24/08/2015)

Paris tardifs

Les paris ne peuvent être placés que sur l'issue d'un événement ou d'une course à venir, excepté si l'Opérateur propose des « Rapports sur les paris pendant l'événement (« en direct / live ») » pour cet événement ou cette course. Dans le cas où L'Opérateur accepte par erreur un pari sur un événement qui a déjà commencé, le pari sera alors annulé et votre mise sera remboursée, sauf dans les circonstances suivantes :

- Dans le cas où une mise est placée après le début d'un événement, elle ne sera enregistrée que si rien, altérerant considérablement la probabilité de victoire ou de défaite, ne s'est passé.
- En ce qui concerne les matches de football, les paris placés dans les cinq minutes après le coup d'envoi seront valides, à condition que le score reste nul et qu'aucun joueur n'ait été expulsé. Dans le cas où un joueur a été expulsé, si l'une des équipes a marqué ou si un penalty a été octroyé mais qu'il n'a pas encore été tiré, le pari sera annulé et la mise sera remboursée.

Toutes les mises placées après la diffusion du résultat de l'événement seront nulles.

En ce qui concerne les courses de chevaux, l'Opérateur acceptera les paris placés sur un cheval (victoire ou défaite) uniquement si la course vient de commencer et que rien de significatif ne s'est produit, tel que la chute d'un cheval ou le refus de participer à la course.

Article 2.37. Corrections du compte (dernière mise à jour 24/08/2015)

L'Opérateur a le droit de récupérer tout montant versé par erreur et a reçu votre accord pour rectifier votre compte afin qu'il reflète le résultat effectif. Par exemple, en cas de rapport incorrect (voir Erreurs), de retard dans le placement d'un pari (voir Acceptation et Validation des paris) ou si l'Opérateur se trompe au moment de l'encodage du résultat d'un événement.

Article 2.38. Paris Ante Post (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris Ante Post sont acceptés sur la base du « *All in* », que le cheval ou la sélection participe ou pas. Cela signifie que si le cheval ou la sélection ne participe pas à la course ou à l'événement en question, le pari sera perdant. Et ce, même si la sélection n'a pas été inscrite à la course, du moment qu'il existait une possibilité qu'elle soit inscrite par la suite. Dans le cas où le pari est placé sur une sélection Ante Post avant que les inscriptions n'aient été clôturées, le pari sera accepté. La sélection ne sera annulée que si :

- La course/l'événement a été abandonné(e) ou déclaré(e) nul(le).
- En ce qui concerne les courses de chevaux, un cheval a été retiré ou éliminé conformément à la règle 125 du Jockey Club ou s'il n'a pas pu courir, en vertu de la règle 1A du Jockey Club.
- Le lieu de la course a été modifié.
- Pour ce qui est des courses de chevaux et de lévriers, si les conditions d'inscription à la course changent avant que les chevaux ou les lévriers n'arrivent sur la ligne de départ.
- Pour ce qui est des courses de chevaux, si le cheval avait déjà été retiré au moment de l'acceptation.
- Certaines conditions précises comme « *with a run* » ont été proposées lors du pari et la sélection a été par la suite retirée et donc ne participe pas.
- Un pari a été placé sur un événement Ante Post sans rapport attribué.

Dans le cas où les conditions susmentionnées s'appliquent à un pari multiple Ante Post, la sélection en question sera considérée comme non-partante et le pari placé sur la probabilité Ante Post restera valide pour les sélections restantes.

Dans le cas où un pari a été placé sur une sélection Ante Post après la clôture des inscriptions, il sera annulé, sauf si la course a été reportée à une date ultérieure au même endroit et les paris ne sont pas rouverts, auquel cas le pari sera considéré comme valide.

Toutefois, si les conditions de la course changent (par exemple, si la course se fait sur une autre distance), toutes les sélections Ante Post concernées seront annulées. Les paris Ante Post Gagnant-Placé (*Each-Way*) sont régis par les conditions Gagnant-Placé (*Each-Way*) qui sont affichées au moment du pari.

Les sélections Ante Post peuvent faire l'objet de la plupart des types de paris, y compris les paris spéciaux que l'Opérateur propose. Cependant, tous les bonus et consolations intégrés spécifiques à certains paris spéciaux ne pourront pas être réclamés.

Article 2.39. Parier pendant l'événement (« en direct » ou « live ») (dernière mise à jour 24/08/2015)

Il est possible de parier pendant de nombreux événements « en direct / live » . L'Opérateur fait tout son possible pour que les rapports affichés soient corrects mais, par définition, parier « en direct / live » (c.-à-d. avec une modification constante des rapports) signifie que, parfois, le rapport peut avoir été modifié juste avant que le pari ne soit placé. Le rapport correct au moment de l'acceptation du pari sera utilisé pour régler le pari.

Les clients doivent être conscients que certains programmes « en direct / live », que ce soit à la télévision, à la radio ou sur internet, peuvent afficher des retards et les images diffusées peuvent donc légèrement être en retard ou en avance sur les images disponibles pour les autres clients.

L'Opérateur prévoit donc un « délai » pour tous les paris en cours d'événement, dont la longueur varie en fonction du sport.

Comme mentionné dans la section Erreurs, tous les scores « en direct / live » affichés sur le site pendant un événement pour lequel les paris en direct sont permis, le sont à titre informatif.

Article 2.40. Plaintes/réclamations (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où vous souhaitez adresser une demande ou formuler une plainte à l'Opérateur, vous pouvez contacter le Service clientèle, qui vous aidera à résoudre toutes les questions.

Article 2.41. Paris Gagnant-Placé (Each-Way) (dernière mise à jour 24/08/2015)

Un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*) est composé de 2 parties : le « Simple Gagnant » et le « Simple Placé».

La mise de chacune des parties est la même, par ex. pour un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*) à 1€, 1€ sera placé sur le « Simple Gagnant » et 1€ sur le « Simple Placé » (une mise totale de 2€).

La partie « Simple Gagnant » de votre pari concerne la victoire éventuelle de votre sélection et la partie « Simple Placé » concerne la place que votre sélection a obtenue, que ce soit la première ou toute autre place prédéterminée.

Dans le cas où votre sélection gagne, les parties « Simple Gagnant » et « Simple Placé » de votre pari rapporteront de l'argent. Par contre, si votre sélection est bien placée mais ne gagne pas, vous perdrez la partie « Simple Gagnant » de votre pari (et vous perdrez cette partie de la mise) mais la mise placée sur la partie « Simple Placé » est maintenue.

Les rapports du « Simple Placé », qui sont calculés sur base d'une partie des cotes du « Simple Gagnant », seront affichés lorsque vous placerez votre pari.

En ce qui concerne les courses de chevaux et de lévriers, la partie « Simple Placé » des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) est régie par les conditions suivantes :

Courses sans handicap

- 2-4 Participants, Simple Gagnant uniquement
- 5-7 participants, 1/4 de la cote Gagnante, places 1, 2
- 8 participants ou plus, 1/5 de la cote Gagnante, places 1, 2, 3

Courses avec handicap

- 2-4 Participants, Simple Gagnant uniquement
- 5-7 participants, 1/4 de la cote Gagnante, places 1, 2
- 8-11 participants, 1/5 de la cote Gagnante, places 1, 2, 3
- 12-15 participants, 1/4 de la cote Gagnante, places 1, 2, 3
- 16 participants ou plus, 1/4 de la cote Gagnante, places 1, 2, 3, 4

Attention

Veuillez noter que : Les non-partants d'une course peuvent modifier les conditions Gagnant-Placé (Each-Way) de votre pari.
Par exemple, si vous avez placé un pari sur une course à 8 participants et que, par la suite, un cheval est retiré, amenant le nombre de participants à 7, les conditions Gagnant-Placé (*Each-Way*) passent de 1/5 de la cote Gagnante pour les 3 premières places à 1/4 de la cote Gagnante pour les 2 premières places seulement.

Article 2.42. Paris multiples avec des rapports augmentés (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où l'Opérateur offre un rapport augmenté pour un pari multiple, p. ex. un double ou un triple, toutes les sélections non-partantes dans ce pari multiple seront considérées comme nulles. Par exemple, un triple avec un non-partant sera considéré comme un double sur les sélections restantes. Les rapports des sélections restantes seront basés sur les rapports affichés et non sur les rapports augmentés.

Article 2.43. Erreurs (dernière mise à jour 24/08/2015)

L'Opérateur fait son possible pour éviter toute erreur dans le cadre des paris. Cependant, si, à cause d'une erreur humaine ou d'un problème technique, un pari est accepté à un rapport (comprenant les cotes, les règles du handicap ou tout autre terme ou détail du pari) qui est :

1. soit, sensiblement différent des rapports du marché au moment de la mise ;
2. soit, clairement incorrect compte tenu de la probabilité de l'événement au moment de la mise,

les gains seront payés sur base du rapport correct (c.-à-d. après rectification de l'erreur).

Afin d'établir le rapport correct, l'Opérateur tiendra compte compte des rapports disponibles sur le marché général au moment de la mise.

Ce qui pourrait arriver dans les cas suivants :

1. Le rapport indiqué est de 100,00 alors que le rapport du marché général est de 10,00 ;
2. Le handicap a été communiqué erronément, p.ex. 1-0 au lieu de 0-1.

Dans le cas où, par erreur, l'Opérateur accepte un pari sur un événement ou une issue pour lequel aucun rapport de l'Opérateur n'est disponible, le pari sera nul et votre mise sera remboursée.

Les scores en direct et autres statistiques sur le site ont seulement un but informatif et indicatif, et l'Opérateur ne peut pas être tenu pour responsable de toute inexactitude ou retard à cet égard. Il est de la responsabilité du joueur de se renseigner de manière adéquate sur les circonstances exactes de l'événement avant de placer un pari sur ledit événement.

Article 2.44. Fraude (dernière mise à jour 15/09/2016)

L'Opérateur poursuivra en justice et imposera des sanctions contractuelles à tout client ayant participé à une activité malhonnête, frauduleuse ou illégale. L'Opérateur suspendra les paiements au bénéfice de tout client soupçonné de s'être adonné à l'une de ces pratiques.

Le client doit rentrer ses jeux en tant qu'individu, les jeux répétitifs comportant la même sélection peuvent être considérés par l'operateur comme frauduleux et être annulés

Le client convient d'indemniser l'Opérateur, à sa demande, à l'égard de tous les frais, charges ou pertes que l'Opérateur a encourus ou subis (y compris toutes les pertes directes ou indirectes, les pertes de profit et la mauvaise réputation) découlant directement ou indirectement de votre participation à une activité frauduleuse, malhonnête ou criminelle.

Article 2.45. Gains maxima (dernière mise à jour 05/01/2018)

Les gains quotidiens maxima de tous les paris, y compris les paris Ante Post, sont détaillés ci-dessous. Les gains maxima s'appliquent aux événements individuels. Les limites mentionnées ci-dessous font référence au gain du pari, excepté la mise. Dans le cas où un pari multiple a été placé sur des événements dont les gains maxima sont différents, c'est la limite la plus basse qui prévaudra.

Tous les gains maxima s'appliquent à tous les clients ou groupes de clients ayant choisi la même combinaison de sélections, y compris si les paris ont été placés en série, sur un certain nombre de jours, à partir de comptes différents et/ou via d'autres canaux de pari. Dans le cas où l'Opérateur vient à soupçonner que certains paris ont été placés de cette façon, le montant total des gains de ces paris combinés sera limité à une fois le montant maximal des gains.

L'Opérateur ne pourra être tenu responsable des pertes de profits, pertes des économies prévues, pertes de biens ou des pertes financières, des coûts, des dommages, des charges ou des dépenses directs ou indirects, spéciaux ou non.

Dans les présentes règles, le « Service complet », fait référence aux courses de chevaux et de lévriers dont toutes les informations (programmes de paris, horaires et résultats officiels) sont diffusées chez L'Opérateur.

Courses de chevaux

Les courses en Grande Bretagne et en Irlande qui font partie des paris Ante Post et du Service complet de l'Opérateur.	1.000.000 €
Les courses en France et à Dubaï qui font partie du Service complet de l'Opérateur.	125.000 €
Les courses en Afrique du Sud qui font partie du Service complet de l'Opérateur.	250.000 €
Les courses qui ont lieu dans tout autre pays et qui font partie du Service complet de l'Opérateur.	250.000 €
Les courses qui ne font pas partie du Service complet de l'Opérateur en Grande Bretagne, en Irlande ou dans tout autre pays.	50.000 €

Courses de lévriers

Les Ante Post et toutes les courses couvertes par le Service complet de l'Opérateur.	500.000 €
Les courses non couvertes par le Service complet de l'Opérateur qui ont lieu à Coventry, Crayford, Hove, Monmore, Newcastle, Nottingham, Romford, Sheffield, Sunderland, Swindon ou Wimbledon	50.000 €
Les courses du niveau « *open racing* » se déroulant sur une piste britannique	25.000 €
Les courses de lévriers se déroulant hors du Royaume-Uni	25.000 €

Les paris placés sur des courses classées lors de rencontres autres que celles mentionnées ci-dessus seront annulés.

Paris sportifs & football

Ladbrokes Millionaire & tous les autres paris sur les matches de football, sauf ce qui suit :	1.000.000 €
Football australien	100.000 €
Les ligues de football suivantes : La ligue française 2, les ligues belge, néerlandaise, espagnole 2A/2B, portugaise, italienne Série B, allemande Bundesliga 2, brésilienne, argentine, polonaise, grecque, turque, mexicaine, le MLS ainsi que les ligues slovène, suisse, finlandaise, autrichienne, croate, suédoise, slovaque, russe, ukrainienne, estonienne, norvégienne, tchèque, irlandaise, d'Irlande du Nord, danoise et japonaise.	100.000 €
Tennis, Cricket, Golf, Sport US de ligue majeure (NFL, MLB, NBA, NHL), Rugby Union et Rugby League.	500.000 €
Snooker, Fléchettes, Course automobile, GAA, Boxe	250.000 €
Badminton, Bandy, Beach Volleyball, Boulingrin, Échecs, Cyclisme, Hockey sur gazon, Floorball, Handball, International rules, Hockey en salle et ski.	100.000 €
Les autres sports	100.000 €

Paris non sportifs

Courses virtuelles	25.000 €
Tous les autres événements non sportifs, sauf exception.	10.000 €

Article 2.46. Modifications des rapports (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les rapports peuvent être soumis à des modifications et peuvent, parfois, être réservés à certains niveaux de mises. Les rapports proposés par les autres canaux de distribution de l'Opérateur, par exemple dans les agences, peuvent être différents.

En ligne

Les rapports de toutes les sélections changent régulièrement pour refléter les fluctuations du marché ou les modifications de l'événement en lui-même, tel qu'un goal marqué. Dans certains cas, le rapport peut changer entre le moment où vous remplissez le bulletin de pari et le moment où le pari est placé.

Dans le cas où le rapport actuel est inférieur à celui mentionné sur le bulletin de pari, l'Opérateur vous demandera de confirmer si vous souhaitez placer le pari au rapport actuel. Par exemple, si le rapport mentionné sur le bulletin est de 4,50 et que le rapport actuel est de 4,00, vous devrez confirmer que vous souhaitez toujours placer votre pari à 4,00.

Dans le cas où le rapport actuel est supérieur au rapport mentionné sur le bulletin de pari au moment de placer votre pari, ce pari sera placé au rapport actuel. Par exemple, si le rapport mentionné sur le bulletin de pari est de 11,00 mais que le rapport actuel est de 13,00, le pari sera placé à 13,00.

Article 2.47. Résultats (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les paris placés sur des courses de chevaux britanniques ou irlandaises seront réglés sur la base du système du « *First Past the Post* » (Premier à Passer le Poteau) et des résultats officiels. Cette offre s'applique aux paris simples et multiples sur la victoire et à la partie « Simple Gagnant » des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*). Les mises ne sont pas limitées et les montants remportés ne peuvent pas dépasser les gains maxima affichés. Dans les cas suivants, le système du « *First past the Post* » (Premier à Passer le Poteau) ne s'applique pas, l'issue des paris dépend donc des résultats officiels :

1. Une sélection n'a pas suivi le bon parcours
2. Une sélection n'affiche pas le poids correct ou le jockey ne s'est pas rendu à la pesée
3. Tout pari Ante Post
4. Un pari de type Couplé Ordre/CSF (Forecast) ou Trio Ordre/Tricast
5. Une course annulée
6. Une sélection est déclarée vainqueur à tort par le juge
7. Un pari a été placé sur une course à deux participants ou un match spécial
8. Un pari a été placé dans un marché « sans favori »
9. Tout autre marché spécial

L'issue des paris placés sur des courses de chevaux ne se déroulant pas au Royaume-Uni ou en Irlande dépendra des résultats officiels rendus par le juge de l'hippodrome et confirmés par une annonce officielle. Dans le cas où un vainqueur se fait disqualifier après l'annonce des résultats officiels, cette disqualification n'aura aucune incidence sur l'issue des paris.

En ce qui concerne les courses de lévriers, l'issue des paris dépend des derniers résultats officiels annoncés lors de l'événement. Dans le cas où un vainqueur se fait disqualifier après l'annonce des résultats officiels, cette disqualification n'aura aucune incidence sur l'issue des paris.

Pour ce qui est du football ou de tout autre sport, l'issue des paris dépend des résultats officiels publiés par la Press Association (PA), immédiatement après le match/l'événement. Dans le cas où la PA change sa décision après l'événement, l'issue de tous les paris dépendra des résultats communiqués en premier.

Dans le cas où les résultats ne sont pas immédiatement disponibles auprès de la PA, les résultats publiés par l'organisme directeur officiel immédiatement après le match/l'événement seront pris en compte. Les erreurs ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

Article 2.48. Annulations (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où une sélection de pari unique est annulée, la mise sera remboursée.

Les sélections annulées dans le cadre de paris multiples seront considérées comme non-partantes, la mise sera donc placée sur les autres sélections du pari.

Article 2.49. Refus de paiement et compensation de la responsabilité de l'Opérateur (dernière mise à jour 24/08/2015)

L'Opérateur se réserve le droit de ne pas procéder au paiement et de déclarer des paris sur un événement nuls si l'Opérateur a les preuves des faits suivants :

1. l'intégrité de l'événement a été remise en question
2. le(s) rapports a (ont) été(s) manipulé(s)
3. un match a été truqué

Les preuves des faits susmentionnés peuvent être basées sur la taille, le volume ou la formule des paris que vous avez placés par intermédiaire de l'Opérateur sur tous les canaux de distribution de l'Opérateur. La décision rendue par l'instance dirigeante du sport en question (le cas échéant) sera définitive. Dans le cas où, pour quelque raison que ce soit, un client doit de l'argent à l'Opérateur, l'Opérateur a le droit de prendre ce fait en considération avant de lui effectuer un paiement.

Article 2.50. Ex-aequo (dernière mise à jour 24/08/2015)

« Ex-Æquo » est un terme utilisé lorsque deux participants ou plus arrivent à égalité. Dans le cas où un « Ex-Æquo » est annoncé à un événement, la moitié de la mise est placée sur la sélection au rapport entier et l'autre moitié sera perdue. En cas de plusieurs « Ex-Æquo », la mise sera divisée en conséquence.

Article 2.51. Panne technique (dernière mise à jour 24/08/2015)

En cas de panne technique survenue sur un des terminaux de paris « self-service » présent dans les réseaux physiques de vente, la mise du pari dont le ticket n'a pas été imprimé, sera remboursée.

Article 2.52. Cash out (dernière mise à jour 24/08/2015)

'Cash Out' est une fonction vous permettant de retirer les gains de votre pari avant la fermeture du/des marché(s) sur lequel (lesquels) vous avez placé le pari.

L'offre Cash Out de l'Opérateur est accessible aux clients via le site internet de l'Opérateur, et le site internet mobile; sur une sélection de marchés sportifs, sur de simples paris sportifs et sur des paris sportifs multiples (c'est-à-dire accumulateurs) composés exclusivement de sélections de marchés où la fonction Cash Out est disponible. La fonction n'est pas disponible pour les paris multiples complexes (p.ex. trixies, Lucky 15s, Heinz, etc.) et n'est pas disponible sur tous les marchés de l'Opérateur.

Afin d'éviter l'abus des promotions offertes régulièrement par l'Opérateur, la fonction Cash Out n'est pas disponible pour les paris gratuits, les paris placés au moyen de fonds non remboursables ou pour tous les paris qui donneraient droit au client à un pari gratuit, un bonus ou une promotion.

Bien que l'Opérateur s'efforce d'assurer la disponibilité de la fonction Cash Out, il peut arriver que le service Cash Out ne soit pas disponible de temps à autre. L'Opérateur n'apporte aucune garantie quant à sa disponibilité et ne sera pas responsable des pertes résultant de l'indisponibilité de la fonction Cash Out. Par conséquent, nous vous recommandons de ne pas placer des paris avec l'intention d'utiliser la fonction Cash Out en vue d'atténuer la responsabilité de votre pari. Tous les paris seront maintenus indépendamment de la disponibilité de la fonction Cash Out.

Après chaque demande de Cash Out de votre pari, l'Opérateur vous avertira si la demande a abouti. Les demandes de Cash Out ne sont pas garanties et peuvent ne pas aboutir si, par exemple, une modification est intervenue dans la cote du marché ou si le marché est suspendu avant le traitement de la demande de retrait des gains.

Si votre demande de Cash Out n'aboutit pas, un message indiquant la raison de l'échec s'affichera et une nouvelle proposition de Cash Out vous sera faite.

Si votre demande de Cash Out aboutit, votre pari sera fixé immédiatement et la valeur sera créditée sur votre compte. Après une demande réussie de Cash Out, la valeur de retrait reversée sur votre compte sera soit celle du montant affiché sur le bouton Cash Out (dans le cas d'une cote inchangée) soit la plus élevée lorsque la valeur du Cash Out change durant la période entre votre demande initiale d'utilisation de la fonction Cash Out et votre confirmation ultérieure de Cash Out (changement de cote). La valeur du Cash Out crédité sur le compte comprend la mise initiale.

Lorsque des clients font un Cash Out avec succès, cela constitue une fixation du pari original et tous les événements ultérieurs n'auront aucun impact sur le montant crédité sur votre compte. Toutes les transactions de Cash Out restent soumises aux règles standard de fixation et d'acceptation des paris stipulées dans les présentes conditions générales.

Dans le scénario où la valeur d'un Cash Out (ou une cote concernant la valeur d'un Cash Out) n'a pas été proposée correctement, l'Opérateur se réserve le droit d'adopter des mesures correctives pour rectifier ces erreurs, y compris, le cas échéant, fixer la demande de Cash Out pour un montant équivalent à la valeur de Cash Out qui aurait été disponible en l'absence d'une telle erreur.

L'Opérateur se réserve le droit de modifier, de suspendre ou de supprimer la disponibilité du Cash Out à tout moment sur tout marché ou pour tout client.

II. COURSES

Article 2.53. Courses de chevaux dites 'françaises' (dernière mise à jour 01/01/2017)

Les courses de chevaux dites 'françaises' sont régies :

- Selon les règles prévues à la partie 2A pour les paris à la cote, identifiés au moyen du logo détaillé ci-après :

Ladbrokes

- Selon les règles prévues à la partie 3 pour les paris mutuels, identifiés au moyen du logo détaillé ci-après :

THE L-POOL Ladbrokes.be

Article 2.54. Courses de chevaux dites 'britanniques' (Grande-Bretagne, Irlande, Afrique du Sud, Dubaï, EAU…) (dernière mise à jour 01/01/2017)

Courses ou rencontres abandonnées/postposées

Les paris seront considérés comme nuls si :

- La course a été abandonnée.
- La course a été annulée.
- Les conditions de la course ou des inscriptions ont été modifiées.

Dans le cas où les déclarations finales ne sont plus valables, tous les paris seront annulés.

Courses ou rencontres reportées

Dans le cas où la course ou la rencontre est reportée à un autre moment de la journée ou à un autre jour et que les déclarations finales tiennent toujours (la course n'est donc pas rouverte), tous les paris restent valables, à moins que le client en demande le remboursement avant le départ de la course. Dans le cas où un *Early Price* ou *Board Price* a été pris sur une course reportée, les paris passeront en *Starting Price*. Les chevaux présents sur la ligne de départ pour la course prévue initialement qui ne participent pas à la course reportée seront considérés comme non-partants et les paris gagnants sur les chevaux restants seront soumis aux déductions conformément à la *Rule 4(c) de Tattersall*.

Dans le cas où les déclarations finales ne sont plus valables, tous les paris seront annulés.

Marché sur le total des distances

Parier sur le total des marges de victoire (distance entre le premier et le deuxième cheval) de chaque course d'une rencontre particulière.

Par ex., le marché sur le total des distances de Newmarket est la somme des distances entre le premier cheval et le deuxième cheval de toutes les courses de Newmarket organisées ce jour-là.

Six courses remportées par 3 longueurs, 1 longueur, 1/2 longueur, 6 longueurs, 2 longueurs et 1 longueur correspondraient à un total de 13½ longueurs.

Ce marché sera divisé en 3 catégories :

Par exemple, pour le marché sur le total des distances de Newmarket :

- Moins de x longueurs 2,62
- Entre x et y longueurs 2,50
- Plus de y longueurs 2,88

En ce qui concerne les courses remportées par moins d'une longueur, les distances sont calculées comme suit :

- Un nez = 0.05 longueurs
- Une courte tête = 0.1 longueurs
- Une tête = 0.2 longueurs
- Une encolure = 0.3 longueurs
- ½ longueur = 0.5 longueurs
- ¾ longueur = 0.75 longueurs

La distance maximale de victoire lors d'une course National Hunt s'élève à 30 longueurs (y compris pour les courses de plat National Hunt). La distance maximale pour une course de plat s'élève à 12 longueurs. En cas de « *walkover* », 2 longueurs seront attribuées pour une course de plat et 6 longueurs pour une course de type National Hunt.

Dans le cas où lors d'une rencontre, une ou deux courses a (ont) été abandonnée(s) ou annulée(s), les paris seront placés sur une distance par défaut à laquelle l'on recourt pour toute course abandonnée ou annulée : 2 longueurs pour une course sur le plat et 10 longueurs pour une course de type National Hunt. Dans le cas où plus de deux courses sont abandonnées ou annulées, tous les paris seront annulés.

Tout participant qui suit le mauvais parcours ou qui affiche un poids incorrect sera ignoré lorsque la distance gagnante sera calculée. Le cas échéant, la distance gagnante sera la distance officielle entre les deux premiers chevaux à passer le poteau qui ont suivi le bon parcours et ont porté le bon poids.

Amendements après annonce des résultats officiels

Lorsqu'un résultat est modifié après l'annonce officielle (c.-à-d. la pesée), par exemple, suite à un recours accepté, l'amendement ne sera pas pris en compte dans le cadre des paris.

***Best Odds Guaranteed* (Meilleurs rapports garantis)**

Choisissez un rapport - y compris les rapports « *Early Price* » (EP, rapport bien avant la course) et « *Board Price* » (BP, rapport affiché sur le tableau), simples et multiples - et si le « *Starting Price* » (SP, rapport au départ) offre des gains plus élevés, l'Opérateur vous paiera au rapport le plus élevé. Par exemple, si vous choisissez un rapport de 4,00 et que la sélection gagne avec un *Starting Price* de 5,00, l'Opérateur vous paiera à 5,00. Dans le cas où vous choisissez un rapport de 4,00 et que la sélection gagne avec un *Starting Price* de 3,00, l'Opérateur vous paiera à 4,00.

La garantie des meilleurs rapports est disponible tous les matins et ce, pour toutes les courses de chevaux britanniques et irlandaises.

Cette offre est disponible pour les nouveaux clients et les clients existants plaçant des paris sur internet.

L'Opérateur se réserve le droit de retirer cette garantie à tout moment ou de la limiter à certains clients.

Les paris doivent être placés le jour de la course pour être valables. Les paris placés après le départ ne pourront pas profiter de cette offre. Les paris placés pendant l'événement (« en direct / live ») ne pourront pas profiter de cette offre. L'offre ne concerne pas les paris Ante Post, Simple Placé seuls, ou les paris face-à-face.

En cas de *Rule 4*, l'Opérateur vous paiera au rapport le plus élevé, après déduction de la *Rule 4*.
Les courses concernées par cette offre portent le logo « *Best Odds Guaranteed* » (Meilleurs rapports garantis). Ce logo apparaît également sur votre bulletin de pari dans l'historique de votre compte.

Les paris placés avec Ukash, MoneyBookers et Neteller ne sont pas concernés par cette offre.

Points des favoris

Le marché « Points des favoris » concerne les performances de vos favoris sur une course. Le système de points est le suivant :

- Victoire = 25 points
- Deuxième place = 10 points
- Troisième place = 5 points
- Aucun point ne sera accordé au quatrième cheval, peu importe si, dans les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*), la quatrième place paie.

Lorsqu'il y a deux favoris ou des co-favoris, c'est celui qui aura le numéro de carte de course le plus bas qui sera retenu. Dans le cas où aucun *Starting Price* (SP) n'est publié, le favori sera le participant qui affiche la cote la plus basse dans le pronostic de paris du Racing Post.

En cas d'égalité à une des positions, les points des participants seront aditionnés et divisés par le nombre de positions. L'issue de tous les paris dépend des résultats officiels annoncés après le signal indiquant la fin de la pesée.

Dans le cas où la rencontre comprend au moins 3 courses abandonnées ou annulées, tous les paris seront annulés à moins qu'un marché gagnant ait déjà été établi, auquel cas les paris restent valables. Dans le cas où 1 ou 2 course(s) est (sont) abandonnée(s) ou annulée(s), l'issue des paris sera basée sur une valeur par défaut, qui est de 10 points, et qui sera appliquée à toutes les courses abandonnées ou annulées. En cas de « *walkover* », l'issue des paris placés sur cette course sera basée sur une valeur par défaut, qui est de 10 points.

Dans le cas où le favori est retiré de la course avant le départ et qu'aucun nouveau marché n'est formé, les points attribués dépendront du rapport du favori au moment du retrait :

- 2,00 ou moins = 15 points
- De 2,01 à 5,50 = 10 points
- 5,51 ou plus = 5 points

« First Past the Post » (Premier à Passer le Poteau)

Tous les paris placés sur des courses de chevaux britanniques ou irlandaises seront réglés sur la base du système du « First Past the Post » (Premier à Passer le Poteau) et des résultats officiels.

Cette offre s'applique aux paris simples et multiples sur la victoire et à la partie « Simple Gagnant » des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*). Les mises ne sont pas limitées et les gains remportés ne peuvent pas dépasser les gains maxima affichés.

Exceptions

Dans les cas suivants, le système du *« First Past the Post »* (Premier à Passer le Poteau) ne s'applique pas, l'issue des paris dépend donc des résultats officiels :

- Une sélection n'a pas suivi le bon parcours
- Une sélection ne porte pas le poids correct ou le jockey ne s'est pas rendu à la pesée
- Tout pari Ante Post
- Un pari de type Couplé Ordre/CSF ou Trio Ordre/Tricast
- Une course annulée
- Une sélection est déclarée vainqueur à tort par le juge

- Un pari a été placé sur une course à deux participants ou un face-à-face spécial
- Un pari a été placé dans un marché « sans favori »
- Tout autre marché spécial
- L'issue des paris placés sur des courses de chevaux ne se déroulant pas au Royaume-Uni ou en Irlande dépendra des résultats officiels rendus par le juge de l'hippodrome et confirmés par une annonce officielle. Dans le cas où un vainqueur se fait disqualifier après l'annonce des résultats officiels, cette disqualification n'aura aucune incidence sur l'issue des paris.

Attention

- En cas de résultat double, les gains du pari placé sur le premier cheval à passer le poteau peuvent être soumis à un court délai, le temps de procéder au paiement. Votre compte sera crédité manuellement.
- L'Opérateur ne paie le *« First Past the Post »* (le premier à passer le poteau) que sur les courses britanniques et irlandaises.

Paris spéciaux sur les courses de chevaux

Paris face à face

- Un pari face-à-face est un pari placé sur la place d'un cheval par rapport à un autre cheval, en vertu des conditions mentionnées. Les règles de l'ex-æquo sont applicables à moins que les rapports en cas d'égalité soient disponibles (par exemple, pour les paris face-à-face avec handicap).
- L'une des deux sélections faisant l'objet du pari face-à-face doit terminer la course pour que le pari reste valable, dans le cas contraire, les paris sont annulés.
- Les deux sélections doivent commencer la course pour que le pari soit valable, sans quoi les paris face-à-face seront annulés.

Distance gagnante

- Au moins un cheval doit terminer la course pour que les paris sur la distance soient valables.

Paris spéciaux relatifs au jockey et à l'entraîneur

- Dans le cas où l'un des participants ne concourt pas, tous les paris spéciaux seront annulés.

Parier sur les points

Pour certains paris, l'Opérateur utilise parfois un « système de points ». Dans ces cas-là, l'Opérateur attribue cinq points pour une victoire, trois points pour une deuxième place et un point pour une troisième place.

***Early Prices* de l'Opérateur**

Les « *Early Prices* » (premiers rapports disponibles) sont disponibles quotidiennement pour certaines courses jusqu'au premier événement de la rencontre.

Paris Simple Placé seuls

Les paris Simple Placé seuls ne seront pas acceptés, sauf mention contraire. Tout pari sur la place uniquement accepté par erreur sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant. Pour les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*), si la somme placée sur la partie « Simple Placé » du pari est plus importante que celle placée sur la partie « Simple Gagnant », la différence sera annulée.

Lorsque la mention « Pari Simple Placé seul » apparaît, les paris seront réglés comme suit :

- Le nombre de places générant des gains sera conforme aux conditions desparis Gagnant-Placé (*Each-Way*) normaux pour les courses de chevaux.
- Toutes les mises placées sur des non-partants seront remboursées, toutefois, les non-partants n'auront aucune incidence sur le nombre de places générant des gains. Les paris placés sur les autres chevaux de la course seront soumis à une déduction, calculée comme suit :

Rapport du participant (au moment du retrait) pour les paris Simple Placé seuls	Nombre de places générant des gains		
	2	3	4
Supérieur à 15,00	0%	0%	0%
de 11,00 à 15,00	5%	0%	0%
de 7,00 à 10,00	5%	5%	5%
de 5,50 à 6,50	10%	5%	5%
de 4,33 à 5,00	10%	10%	5%
de 3,50 à 4,00	15%	10%	5%
de 2,86 à 3,25	15%	10%	10%
de 2,62 à 2,75	20%	15%	10%
de 2,25 à 2,50	20%	15%	10%
De 2,00 à 2,20	25%	15%	10%
de 1,83 à 1,95	25%	20%	15%
de 1,66 à 1,80	30%	20%	15%
de 1,57 à 1.62	30%	20%	15%
de 1,44 à 1,53	35%	25%	15%
de 1,33 à 1,40	35%	25%	20%
de 1,29 à 1,30	40%	25%	20%
de 1,20 à 1,25	40%	30%	20%
de 1,12 à 1,18	45%	30%	20%
de 1,06 à 1,11	45%	30%	25%
1,05 ou moins	50%	35%	25%

- Le total des déductions ne dépassera pas les 95%.
- Dans le cas où le nombre de participants est égal ou inférieur au nombre de places générant des gains, tous les paris seront déclarés nuls.
- Ce marché sera réglé en fonction des résultats officiels uniquement.
- Les règles d'ex-æquo sont applicables.

Réserves

Tous les chevaux de réserve inscrits à une course *Early Price* verront leur rapport augmenter pour ce marché, une fois que leur participation effective a été annoncée. À ce moment-là, l'Opérateur formera un nouveau marché jusqu'au premier événement de la course.

Dans le cas où un cheval de réserve participe à une course *Early Price* mais dont le rapport n'a pas été augmenté sur ce marché, les paris placés à un rapport *Early Price* avant l'annonce de la participation du cheval de réserve maintiendront le même rapport sur le résultat « sans le(s) participant(s) de réserve(s) ». Les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) qui dépendent du résultat « sans le(s) participant(s) de réserve » seront basés sur le nombre de participants, sans compter les réserves, au début de la course.

Tous les autres paris suivent la règle du *« First Past the Post » (*Premier à Passer le Poteau) et les résultats officiels.

***Show Prices* acceptés**

Vous pouvez sélectionner le *Show Price* pour votre pari à condition qu'il y ait au moins 3 participants. Dans le cas où un cheval est retiré d'une course, aucun *Show Price* ne sera disponible avant qu'un nouveau marché ne soit formé. Les *Show Prices* sont transmis directement par l'hippodrome et affichés sur les écrans de l'Opérateur, dans le cadre desservices internet de l'Opérateur.

Rule 4

Rapports au moment du retrait et % déduit des gains :

DERNIER RAPPORT DU NON-PARTANT	% À DÉDUIRE DES COTES DES AUTRES PARTICIPANTS
q. 1,30 ou moins	75%
r. De 1,31 à 1,40	70%
s. De 1,41 à 1,55	65%
t. De 1,56 à 1,65	60%
u. De 1,66 à 1,80	55%
v. De 1,81 à 1,99	50%
w. De 2,00 à 2,20	45%
x. De 2,21 à 2,59	40%
y. De 2,60 à 2,79	35%
z. De 2,80 à 3,39	30%
aa. De 3,40 à 4,19	25%
bb. De 4,20 à 5,00	20%
cc. De 5,01 à 6,50	15%
dd. De 6,51 à 10,00	10%
ee. De 10,01 à 15,00	5%
ff. 15,01 ou plus	0%
q. au cas où deux ou plusieurs participants seraient retirés, la déduction totale ne dépassera pas les 75%	

Au cas où il y aurait plus de deux retraits au cours d'un seul événement, la déduction totale n'excédera pas les 75%.

L'Opérateur renoncera à toutes les déductions de 5% de la *Rule 4* s'appliquant à une course spécifique. Toutefois, s'il y a plusieurs déductions de 5% ou plus en vertu de la *Rule 4*, toutes les déductions seront effectuées. Donc, par exemple, si un cheval à 15,00 est retiré et que, par la suite, un cheval à 11,00 est également retiré, la déduction totale en vertu de la *Rule 4* sur les paris placés avant le premier retrait sera de 10%. Dans le cas où seul un cheval est retiré à un rapport compris entre 11,00 et 15,00, il n'y aura pas de déduction de 5%.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter l'article sur les Déductions prévues par la *Rule 4*.

Courses à deux participants

Pour ce qui est des courses à deux participants, tous les paris sont acceptés aux rapports *Early Prices, Board Prices* et *Show Prices*. Les paris Couplé Ordre/CSF ne sont pas disponibles pour les courses à deux participants. Dans le cas où un pari Couplé Ordre/CSF est accepté par erreur, il sera annulé.

Dans le cas où il n'y a que deux participants à une course en raison des non-partants, les conditions de la *Rule 4* seront appliquées et les paris Couplé Ordre/CSF et Trio Ordre/Tricast seront annulés.

« *Walkovers* » / Courses annulées

Tous les paris placés sur des courses « *walkover* » ou annulées seront, eux-mêmes, annulés, qu'ils soient gagnants ou perdants.

Cheval vainqueur et distance gagnante

Prédire le cheval vainqueur et la distance gagnante parmi les participants et les distances mentionnés (les distances proposées peuvent varier en fonction de la course).

S'il y a des non-partants, le système de déduction de la *Rule 4* pourra être mis en place et sera basé sur le rapport du non-partant au moment du retrait.

Les règles de l'ex-æquo sont d'application.

Retraits / Non-partants

Dans le cas où un cheval qui arrive sur la ligne de départ refuse de courir, le pari sera perdant.

Dans toutes les courses de chevaux, si un participant est retiré ou s'il n'a pas commencé la course - et a donc été déclaré non-partant par le juge de départ - les mises placées sur la sélection en question seront remboursées (à l'exception des paris Ante Post).

Les paris placés sur les autres participants de la course à des *Early Prices* ou *Show Prices* avant le retrait seront soumis à une déduction. Cette déduction se fera en fonction de la *Rule 4* (voir ci-dessous) et dépendra du rapport du non-partant au moment du retrait.

Dans les marchés réformés, la déduction totale sur les deux chevaux (ou plus) - un dans le marché d'origine et un dans le marché réformé - sera calculée en fonction des rapports qui sont d'application pour le marché d'origine.

En ce qui concerne les paris sur chevaux dans les marchés ultérieurs pour lesquels au moins un cheval a été retiré, la déduction sera calculée sur les cotes qui sont d'application pour ce marché au moment du retrait.

S'il est trop tard pour former un nouveau marché pour cette course, les paris *Starting Price* (SP) peuvent également être soumis à une déduction, en vertu de la *Rule 4*.

En ce qui concerne les paris à rapport *Early Price*, l'application de la *Rule 4* sera déterminée par les derniers rapports de L'Opérateur disponibles au moment du retrait.

Article 2.55. ***Déductions prévues par la Rule 4 (dernière mise à jour 28/04/2014)***

Que sont les déductions prévues par la *Rule 4* ?

Des déductions prévues par la *Rule 4* seront effectuées sur l'argent ou les gains que vous percevez si le cheval sur lequel vous avez misé gagne ou qu'il est bien placé. Ces déductions ne seront effectuées que si au moins un cheval est retiré de la course après que votre pari a été placé.
Les déductions prévues par la *Rule 4* ne sont effectuées que si vous avez choisi un rapport pour votre cheval. Les déductions prévues par la *Rule 4* sont effectuées sur le *Starting Price* d'un cheval si un cheval est retiré juste avant la course mais qu'il est trop tard pour reformer un nouveau marché.

Pourquoi effectuer des déductions en vertu de la *Rule 4* ?

Les déductions de la *Rule 4* existent car si un cheval est retiré d'une course, les autres participants auront plus de chances de gagner. En effet, tous les chevaux auront un adversaire en moins à battre, ils auront donc plus de chances de gagner. Une somme d'argent est donc prélevée des gains pour contrebalancer l'effet du participant retiré.

Dans le cas où certains bookmakers ne prélevaient pas la déduction de la *Rule 4* sur les gains, les clients seraient en mesure de gagner de l'argent en pariant sur tous les chevaux participants et ce, peu importe le vainqueur !

Par exemple, supposons qu'il y ait trois chevaux qui participent à la course. Le cheval A a un rapport de 1,33, le cheval B de 4,00 et le C de 13,00. Supposons, maintenant, que le cheval A est retiré et qu'aucune déduction n'est appliquée sur les cotes des chevaux B et C. Dans ce cas, si vous placez 1€ sur le cheval B et 1€ sur le cheval C, vous remporterez plus que les 2€ que vous avez misé, peu importe le vainqueur. Dans le cas où le cheval B gagne, vous remporterez 4€ et si c'est le cheval C qui gagne, vous remporterez 13€.

L'Opérateur applique donc les déductions prévues par la *Rule 4* pour contrebalancer l'avantage supplémentaire dont bénéficie le client lorsqu'un cheval est retiré d'une course.

À combien s'élèvent les déductions prévues par la *Rule 4* ?

Les sommes déduites de vos gains dépendent des chances que le cheval ou les chevaux retiré(s) de la course avai(en)t de gagner. Par exemple, si le favori de la course est retiré, le deuxième favori aura plus de chances de gagner. Toutefois, si un autre cheval est retiré de la course, il sera toujours aussi difficile pour le deuxième favori de gagner, vu qu'il devra quand même battre le favori.

La somme exacte qui sera déduite de vos gains est calculée en fonction du dernier rapport de la sélection retirée, dans ce marché, au moment de son retrait de la course. En effet, le rapport équivaut à ses chances de victoire. Donc, plus son rapport est bas, plus les chances de victoire et de déduction de la *Rule 4* sont importantes.

Dans le tableau ci-dessous, vous trouverez les pourcentages déduits en fonction du rapport des sélections individuelles. Par exemple, si vous gagnez 10€ soumis à une déduction de 10% en vertu de la *Rule 4*, vous ne recevrez que 9€.

DERNIER RAPPORT DU NON-PARTANT	% À DÉDUIRE DES COTES DES AUTRES PARTICIPANTS
De 1,30 ou moins	75%
De 1,31 à 1,40	70%
De 1,41 à 1,55	65%
De 1,56 à 1,65	60%
De 1,66 à 1,80	55%
De 1,81 à 1,99	50%
De 2,00 à 2,20	45%
De 2,21 à 2,59	40%
De 2,60 à 2,79	35%
De 2,80 à 3,39	30%
De 3,40 à 4,19	25%
De 4,20 à 5,00	20%
De 5,01 à 6,50	15%
De 6,51 à 10,00	10%
De 10,01 à 15,00	5%
15,01 ou plus	0%
au cas où deux ou plusieurs participants seraient retirés, la déduction totale ne dépassera pas les 75%	

Que se passe-t-il si plusieurs chevaux sont retirés de la course ?

Il se peut que l'Opérateur procède à plusieurs déductions de la *Rule 4* si plusieurs chevaux sont retirés de la course.

Par exemple, si un cheval dont le rapport est de 2,25 est retiré à 10h30 et qu'un cheval dont le rapport est de 7,00 est retiré à 12h, l'Opérateur procédera à une déduction de 40% et une autre de 10% (soit 50% en tout) sur les paris placés avant 10h30. Toutefois, si un nouveau marché est formé après 10h30 une fois le cheval retiré, l'Opérateur ne procédera qu'à une seule déduction de 10% sur les paris placés entre 10h30 et 12h. La raison en est que les rapports du marché formé après 10h30 ne comprendront pas le cheval qui a été retiré à 10h30.

Procédez-vous systématiquement à des déductions en vertu de la *Rule 4* ?

Non. En général, l'Opérateur l'ignorera s'il s'agit d'une seule déduction de 5%.

Pourquoi ces déductions s'appellent-elles les déductions de la *Rule 4* ?

Les déductions de la *Rule 4* faisaient partie, à l'origine, des Règles de courses Tattersall. Tattersall est l'une des organisations historiques qui a aidé à organiser et codifier les courses de chevaux en Grande-Bretagne et en Irlande. À présent, Tattersall s'occupe de la mise aux enchères des chevaux de courses. Cette règle s'appelle la *Rule 4* simplement parce que la règle relative aux retraits et aux déductions était la quatrième règle de la liste de règles rédigées, à l'origine, pour réglementer les courses.

Article 2.56. Règles générales des courses dites 'britanniques' (dernière mise à jour 01/01/2017)

La présente section portera sur les règles générales qui régissent les paris sur les courses de chevaux et les courses de lévriers.

Paris Simple Gagnant et Gagnant-Placé (*Each-Way*)

Il est possible de placer un pari simple sur la victoire pour toutes les courses de chevaux et de lévriers ainsi que pour tous les autres événements sportifs choisis. Pour ce qui est des courses de chevaux et de lévriers, vous pouvez opter pour le rapport *Early Price* de l'Opérateur (s'il est disponible), le *Show Price* ou le *Starting Price*.

Il est possible de placer des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) sur la majorité des événements sportifs. Toutefois, en ce qui concerne les courses de chevaux et de lévriers (Rapport *Early Price*, *Show Price* et *Starting Price*), les conditions des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) disponibles, citées ci-dessous, varient en fonction du nombre de participants prenant part à la course :

- Courses *Handicap, Nursery* et *Rated Stakes Handicap* de 16 participants ou plus – 1/4 de la cote Gagnante, 4 premières places.
- Courses *Handicap, Nursery* et *Rated Stakes Handicap* de 12 à 15 participants – 1/4 de la cote Gagnante, 3 premières places.
- Toutes les autres courses de 8 participants ou plus – 1/5 de la cote Gagnante, 3 premières places.
- Toutes les autres courses de 5, 6 ou 7 participants – 1/4 de la cote Gagnante, 2 premières places.
- Courses de moins de 5 participants - Mise de la Place placée sur le Gagnant.

Dans tous les autres cas, y compris les paris Ante Post sur les courses de chevaux ou de lévriers, le football et les événements sportifs, les conditions Gagnant-Placé (*Each-Way*) seront disponibles sur le site, au moment du pari.

Les parties « Simple Gagnant » et « Simple Placé » de tous les paris multiples Gagnant-Placé (*Each-Way*) seront réglées séparément (Simple Gagnant avec Simple Gagnant, Simple Placé avec Simple Placé).

Paris Couplés (« *Forecast* »)

Dans un pari « *Straight Forecast* » (Couplé Ordre/CSF), vous choisissez deux sélections et pariez qu'elles termineront en première et deuxième place, dans cet ordre, lors d'un événement spécifique.

Dans un « *Reversed Forecast* » (couplé dans le désordre), vous choisissez deux sélections et pariez qu'elles termineront en première et deuxième place lors d'un événement spécifique, sans donner d'importance à l'ordre d'arrivée.

Dans un « *Combination forecast* », vous sélectionnez trois chevaux, et deux de ces trois sélections doivent terminer aux deux premières places, sans donner d'importance à l'ordre d'arrivée.

Ces trois paris sont disponibles pour les courses de chevaux et de lévriers entre 3 participants ou plus.

Les paris couplés sont régis par le rapport des paris couplés de l'industrie, sauf dans les cas mentionnés ci-dessous :

- Dans le cas où un pari Couplé Ordre/CSF a été accepté pour une course pour laquelle aucun rapport n'a été déclaré, le pari sera considéré comme un Simple Gagnant placé sur la première sélection citée.
- Dans le cas où vous choisissez un non-partant dans le cadre de votre pari couplé, le pari sera annulé. Dans le cas où vous choisissez un non-partant dans le cadre de votre pari « *Combination forecast* », toutes les combinaisons comprenant le non-partant seront annulées.

Les clients ne peuvent pas inclure de « favori anonyme » dans les paris couplés en ligne.

Trio Ordre/Tricast

Dans un Trio Ordre/Tricast, vous choisissez les sélections qui finiront en première, deuxième et troisième place, dans cet ordre, lors d'un événement spécifique. Les Trio Ordre/Tricast sont régis par le rapport de l'industrie en question, sauf dans les cas mentionnés ci-dessous :

Les Trio Ordre/Tricast sur les chevaux sont acceptés pour toutes les courses *Handicap, Nursery* et *Rated Stakes Handicap* qui sont comprises dans le Service complet de l'Opérateur si la participation effective d'au moins huit chevaux est annoncée. Dans le cas où moins de huit chevaux participent à la course mais qu'un rapport a été annoncé pour le Trio Ordre/Tricast, alors les paris resteront valides. Les Trio Ordre/Tricast sont également disponibles pour d'autres courses annoncées mais qui ne font pas partie duService complet de l'Opérateur.

L'Opérateur accepte les Trio Ordre/Tricast sur toutes les courses de lévriers qui font partie du service internet de l'Opérateur, si au moins cinq lévriers participent à la course.

Les Trio Ordre/Tricast pourraient également être disponibles pour certaines autres courses que l'Opérateur mentionnera sur son site internet.

Dans le cas où l'Opérateur accepte un Trio Ordre/Tricast pour une course de moins de 4 participants, ce pari sera considéré comme un pari Couplé Ordre/CSF pour les sélections que vous avez placées en 1ère et en 2ème place et l'Opérateur ignorera la sélection que vous avez inscrite en 3ème place.

Dans le cas où l'Opérateur accepte un Trio Ordre/Tricast pour une course sans rapport, ce pari sera considéré comme un pari Couplé Ordre/CSF pour les sélections que vous avez placées en 1ère et en 2ème place. l'Opérateur ignorera la sélection que vous avez inscrite en 3ème place, au moment de régler les paris. Dans le cas où le pari est un « *Combination Tricast* », tous les Trio Ordre/Tricast de cette combinaison seront considérés comme des paris Couplé Ordre/CSF et la 3ème sélection sera ignorée.

Dans le cas où vous choisissez un non-partant, le Trio Ordre/Tricast sera considéré comme un Couplé Ordre/CSF pour les 2 sélections restantes.

Dans le cas où vous choisissez deux non-partants dans un Trio Ordre/Tricast, le pari sera annulé.

Dans le cas où moins de trois participants terminent la course, un rapport sera annoncé pour le Trio Ordre/Tricast en fonction des participants qui finissent la course.

Les clients ne peuvent pas inclure de « favori anonyme » dans les paris Trio Ordre/Tricast.

Quelle est l'incidence d'un non-partant sur mon pari ?

Dans le cas où votre sélection est un non-partant :

Pari simple

Dans le cas où vous avez choisi un non-partant, le pari sera annulé et votre mise sera remboursée. Toutefois, veuillez noter que cette règle ne s'applique pas aux paris Ante Post, pour lesquels votre pari serait perdant.

Paris multiples

Dans le cas où vous avez placé un pari multiple, tel qu'un pari double, triple ou Lucky 15, votre pari restera valide pour les sélections restantes. Un double deviendra donc un simple, un triple deviendra un double, etc.

Paris couplés

Dans le cas où vous avez choisi un non-partant dans un pari couplé, le pari sera annulé et votre mise sera remboursée. Toutefois, veuillez noter que le pari ne sera pas considéré comme un Simple Gagnant sur la sélection restante.

Exemple : Un couplé ordre/CSF A-B à 1 € pour lequel B est non-partant sera annulé.

Exemple 2 : Un « *Combination Forecast »* (6 paris, mise totale de 6 €) A-B-C pour lequel C est non-partant sera réglé de la façon suivante :

- A - C = Annulé
- A - B = Maintenu
- B - A = Maintenu
- B - C = Annulé
- C - A = Annulé
- C - B = Annulé

Trio Ordre/Tricast

Dans le cas où vous avez choisi un non-partant dans un Trio Ordre/Tricast, votre pari sera considéré comme un Couplé Ordre/CSF pour les sélections restantes, dans l'ordre que vous aviez choisi.

Par exemple : Un Trio Ordre/Tricast A-B-C à 1€ pour lequel B est non-partant sera annulé sera considéré comme un Couplé Ordre/CSF A-C à 1€.

Les paris combinés suivent la même règle et chaque combinaison sera traitée séparément.

Exemple 2 : Un « *Combination Tricast »* A-B-C à 1 € pour lequel C est non-partant sera réglé de la façon suivante :

- A - B - C = Valide pour A- B
- A - C - B = Valide pour A- B
- B - A - C = Valide pour B - A
- B - C - A = Valide pour B - A
- C - A - B = Valide pour A - B
- C - B - A = Valide pour B - A

Dans le cas où vous avez choisi 2 non-partants dans un Trio Ordre/Tricast, le pari sera annulé et votre mise sera remboursée. Toutefois, veuillez noter que le pari ne sera pas considéré comme un simple Gagnant sur la sélection restante.

Dans le cas où une autre sélection participant à l'événement sur lequel vous avez parié finit par être un non-partant :

Dans le cas où une sélection que vous n'avez pas choisie se révèle être un non-partant, les rapports des sélections restantes pourraient être revus à la baisse pour refléter leurs chances de remporter l'événement. Pour de plus amples informations, veuillez consulter l'article sur les Déductions prévues par la *Rule 4*.

Lucky 15 / 31 / 63

Ce pari multiple comprend les paris simples et multiples sur respectivement 4, 5 ou 6 sélections. Les bonus et consolations de ce pari sont disponibles pour les courses de chevaux et de lévriers ainsi que pour les matches de football (Score correct, Premier buteur, Half Time/Full Time), à l'exception des sélections Ante Post.

Dans le cas où ce pari a été accepté par erreur pour un autre type de pari de football, sports ou encore pour des sélections Ante Post, il sera réglé sans bonus, ni consolations.

En ce qui concerne les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*), le bonus n'est d'application que sur la partie Simple Gagnant de tous les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) corrects. Tous les paris comprenant des non-partants ou des sélections annulées ne pourront pas recevoir de bonus, ni de consolations.

Consolation

Pour tous les cas mentionnés ci-dessus, votre pari Simple Gagnant deviendra un pari réglé « à rapport double » si seul un vainqueur est sélectionné. Cette règle ne s'applique à la partie Simple Gagnant que s'il s'agit d'un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*).

Décomposition et bonus

Lucky 15

- 4 Simples
- 6 Doubles
- 4 Triples
- 1 Quadruple

10 % seront ajoutés à vos gains si les 4 sélections gagnent.

Lucky 31

- 5 Simples
- 10 Doubles
- 10 Triples
- 5 Quadruples
- 1 Quintuple

20% seront ajoutés à vos gains si les 5 sélections gagnent.

Lucky 63

- 6 Simples
- 15 Doubles
- 20 Triples
- 15 Quadruples
- 6 Quintuples
- 1 Sextuple

25% seront ajoutés à vos gains si les 6 sélections gagnent.

Paris face-à-face, Triple Headers et Paris sans (« *Betting without* »)

Dans le cas où une sélection est disponible sur au moins un de ces marchés pour le même événement, le pari sera placé sur le marché spécifié.

Dans le cas où aucun rapport n'a été sélectionné, le pari sera réglé au dernier rapport disponible sur le marché spécifié.

Dans le cas où le rapport indiqué sur le bulletin de pari est incorrect ou ne s'applique pas à ce marché, le pari sera réglé au rapport disponible pour le marché spécifié au moment où le pari a été placé.

Dans le cas où aucun marché n'est spécifié, le rapport en vigueur au moment où le pari a été placé déterminera le marché qui fera l'objet du pari. Il s'agira du marché Simple Gagnant ou de tout autre marché disponible pour l'événement, tel que Simple Placé seul. Dans le cas où le marché est spécifié mais que les paris ne sont pas ouverts pour ce marché dans le cadre de cet événement, le pari sera annulé.

Différentes sélections peuvent faire partie des multiples face-à-face, des Triple Headers et des paris sans le favori (*Betting without the Favourite*) d'un même événement ou d'événements différents. Dans le cas où la même sélection est reprise dans un marché multiple de l'un de ces marchés, la mise sera divisée en au moins 2 paris simples.

Paris face-à-face ou Triple Headers

Les paris face à face seront annulés si au moins une sélection faisant l'objet du pari est retirée. Les paris face à face et les Triple Headers seront annulés si aucun participant objet du pari ne court. En cas d'ex-æquo entre au moins deux sélections qui font l'objet d'un pari face à face ou d'un Triple Header, la mise sera divisée par le nombre de sélections comprises dans l'ex-æquo. Une partie de la mise sera placée sur la sélection à la totalité du rapport et la(les) partie(s) restante(s) de la mise sera(ont) perdue(s). Les règles du « *First Past the Post* » (Premier à passer le Poteau) s'appliquent si les résultats sont modifiés

Paris sans (betting without)

Dans les marchés où l'on parie sans une sélection spécifique, les conditions régissant la Place dépendront du nombre de participants restants, sans compter la sélection choisie.

Les déductions de la *Rule 4* resteront valables et dépendront du rapport du participant retiré sur ce marché au moment du retrait.

Pour les « paris sans », la position à laquelle le participant « exclu » sélectionné termine la course n'a pas d'importance. Dans le cas où la sélection « exclue » choisie est retirée avant le début de la course, tous les paris placés sur les chevaux du champ de ce marché sont maintenus.

S'il n'y a que 2 participants maximum qui commencent la course, les paris seront annulés.

Paris sur « le favori »

Les paris sur « le favori » seront acceptés, s'ils sont disponibles, sur certaines courses de chevaux ou de lévriers au *Starting Price* uniquement.

« Le favori » est la sélection avec le rapport le plus bas. Lorsqu'un favori est nommé et qu'au moins deux participants prennent le départ avec le rapport le plus bas, les mises seront divisées également entre les favoris conjoints ou co-favoris créés.

Par exemple, si vous placez 10€ sur « le favori anonyme » et qu'il y a deux favoris, 5€ seront placés sur chacun d'eux.

Les paris placés sur un favori sont des paris Simple Gagnant uniquement. Dans le cas où un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*) est accepté par erreur, la partie « Simple Placé » sera annulée, qu'elle soit gagnante ou perdante.

Vous ne pourrez pas inclure de favoris anonymes dans les paris Couplé Ordre/CSF ou les Trio ordre/Tricast

Article 2.57. Lévriers (dernière mise à jour 28/04/2014)

Diffusion des courses de lévriers en ligne

Dans le cadre des services en ligne, l'Opérateur offre également la diffusion des courses de lévriers, des commentaires et des paris en *Starting Price* (SP) pour des rencontres spécifiques en nocturne à Crayford et à Monmore.

Show Prices acceptées

Les Show Prices sont transmis directement par le cynodrome et affichés sur les écrans, dans le cadre des services internet. Vous pouvez choisir le Show Price pour votre pari s'il y a au moins 3 participants. Dans le cas où un lévrier est retiré d'une course, aucun *Show Price* ne sera disponible avant qu'un nouveau marché ne soit formé.

Lorsque les *Show Prices* ne sont pas fournis, dans le cas de rencontres diffusées sur internet, il sera possible de placer un pari au *Starting Price*.

Retraits

Dans le cas où un lévrier est retiré d'une course, les paris placés avant le retrait à un rapport *Early Price*/*Show Price* seront réglés en fonction du *Starting Price*.

Courses de lévriers reportées

Les paris placés sur une course annulée qui est reportée le jour même seront considérés comme suit :

Paris simples (y compris les Couplé Ordre/CSF et les Trio Ordre/Tricast)

- Tous les paris sont maintenus, à moins qu'un remboursement ne soit réclamé avant le départ de la course reportée.

Show Prices* et *Early Prices

- Les paris placés aux rapports d'une course annulée seront convertis aux *Starting Prices* de la course reportée.

Paris multiples

- Toutes les sélections des courses annulées dans le cadre de paris multiples seront maintenues pour la course reportée.

Dans le cas où la course n'est pas reportée, toutes les sélections de cette course seront considérées comme des non-partants pour les paris multiples.

Lévriers de réserve

Deux options s'offrent aux clients lorsqu'ils placent un pari sur une course de lévriers. Vous pouvez soit placer un pari sur le numéro de trappe soit placer un pari sur le nom d'un chien. Dans le cas où vous placez votre pari sur le numéro de trappe, l'issue du pari dépendra de la trappe, qu'une réserve participe ou pas. Dans le cas où vous placez votre pari sur le nom d'un chien et que ce chien ne court pas, votre pari sera annulé.

Paris spéciaux sur les courses de lévriers

S'il y a un non-partant, les paris face à face et les paris spéciaux seront annulés.

Acceptation des paris

- Les paris sur les courses de lévriers diffusées dans les agences, dans le cadre du Service complet de l'Opérateur, sont acceptés.
- Les paris placés sur des courses qui ont lieu sur une des pistes Greyhound Board of Great Britain (GBGB) suivantes qui n'est pas couverte par le Service complet de l'Opérateur sont acceptés :

  Coventry, Crayford, Hove, Monmore, Newcastle, Nottingham, Romford, Sheffield, Sunderland, Swindon et Wimbledon.

- Les paris placés sur les courses libres qui se déroulent sur une piste GBGB sont acceptés mais les paris placés sur des courses classées qui se déroulent sur des pistes autres que celles mentionnées ci-dessus seront annulés.
- Les paris placés sur les courses se déroulant sur les pistes non couvertes par le service live de lOpérateur seront acceptés jusqu'à l'heure de départ annoncée. Les paris acceptés par erreur après l'heure de départ annoncée seront maintenus s'il est possible de prouver que le pari a été placé avant l'heure officielle de départ.

Les Trio Ordre/Tricast peuvent également être acceptés pour certaines courses, indiquées par les soins de l'Opérateur.

Veuillez consulter les sections Trio Ordre/Tricast et Couplé Ordre/CSF pour en savoir plus sur les règles de ces paris.

Paris Ante Post

Les règles Ante Post standards s'appliquent, avec les ajouts suivants :

Lorsqu'un lévrier de réserve est réintroduit dans la compétition, tous les paris seront considérés comme « *All in* », que le chien participe ou pas. Dans le cas où le lévrier réintroduit gagne la course ou est placé, tous les paris seront maintenus.

Défi trappe

Des rapports sont proposés pour chaque trappe qui comptabilisera le plus grand nombre de victoires lors de rencontres spécifiques.

Le défi trappe n'est pas affecté par les réserves, les trappes vides, les courses annulées ou les rencontres abandonnées (une fois que la rencontre a commencé).

Dans le cas où une course se termine par une égalité, chaque trappe recevra un « demi-gain » (égalité à 3, un « tiers de gain » , etc.).

Dans le cas où la course ne commence pas, tous les paris seront annulés.

Dans le cas où au moins deux trappes enregistrent le même nombre de gains, les règles de l'ex-æquo prévaudront.

Dans le cas où une rencontre est annulée dans le cadre d'un défi trappe multi-rencontres, les paris seront reportés sur les autres rencontres, à condition que plusieurs courses soient maintenues ; toutefois, les paris du défi trappe multi-rencontres seront annulés si seule une course du défi est maintenue, étant donné que les rapports de cette rencontre existent déjà.

Les paris multiples seront acceptés s'il ne s'agit pas de paris liés. Dans le cas où un pari lié est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise de façon égale si les résultats sont conflictuels.

Un défi trappe dans le cadre d'une rencontre BAGS (Bookmaker Afternoon Greyhound Service) dépendra des résultats des courses BAGS uniquement. Toute course supplémentaire lors de la rencontre ne fera pas partie de ce pari, sauf mention contraire.

Article 2.58. Courses internationales (dernière mise à jour 28/04/2014)

Les paris placés en ligne sur les courses de chevaux internationales seront acceptés, dans le cadre des services internet. L'Opérateur publiera les détails de ces courses et les paris disponibles sur le Site Internet de l'Opérateur.

En cas de disponibilité, vous pouvez opter pour les rapports *Early Prices* de l'Opérateur ou *Starting Prices* de l'Opérateur lorsque vous pariez sur des sélections de ces courses. Le *Starting Price* sera le dernier *Early Price* proposé par l'Opérateur à moins qu'il y ait un *Starting Price* officiel.

Chevaux qui font écurie (Europe) :

- Les chevaux ne font écurie que pour les paris « Simple Gagnant » (pas pour les paris « Simple Placé »).
- Dans le cas où vous pariez sur un cheval qui fait écurie avec un ou plusieurs cheval/chevaux, votre pari est placé sur tous les chevaux portant le même numéro (par ex, 1, 1a, 1b).
- Dans le cas où l'un des chevaux inscrits est un non-partant, votre pari sera maintenu sur la sélection restante.
- Les écuries ne seront pas acceptées si le pari a été placé à cote fixe (ou au *Starting Price* de L'Opérateur ou de l'industrie) sur une course européenne. L'issue des paris dépendra des résultats publiés par l'hippodrome.

Article 2.59. Courses de trot (dernière mise à jour 28/04/2014)

Tous les paris sont réglés en fonction des résultats officiels annoncés. Aucune modification ultérieure du résultat n'aura d'incidence sur l'issue de la course en question. Tous les paris sur les courses de trot sont acceptés au rapport affiché uniquement. Cette règle vaut pour les paris Simple Gagnant seuls, Simple Placé seuls et tout autre marché de paris.

Paris Simple Gagnant seuls

Les paris placés sur le Gagnant uniquement sont disponibles pour toutes les courses de trot affichées sur Site Internet de l'Opérateur. Vous pouvez également ajouter un cheval qui participe à une course de trot dans un report comprenant des sélections d'autres courses de trot ou d'autres événements de Site Internet de l'Opérateur.

Veuillez noter que les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) ne sont pas disponibles pour les courses de trot.

Paris Simple Placé seuls

Les paris Simple Placé seuls sont disponibles pour la plupart des courses de trot. Toutefois, le nombre de places disponibles dépend du nombre de participants à la course, dans les proportions suivantes :

- Toutes les courses de 8 participants ou plus - 3 places.
- Toutes les courses de 4, 5, 6 et 7 participants - 2 places.
- Courses de moins de 4 participants - Il ne sera pas possible de parier sur la place pour les courses de moins de 4 participants. Dans le cas où, au départ, 4 participants ou plus devaient concourir mais qu'à cause des non-partants, moins de 4 participants concourent, tous les paris Simple Placé seuls qui ont été acceptés seront annulés et les mises seront remboursées.

Face-à-face

Sélectionner quel cheval, parmi deux ou trois noms, finira la course à la première place. Les règles de l'ex-æquo sont applicables à moins que les rapports en cas d'égalité soient disponibles (par exemple, pour les face-à-face avec handicap).

Dans le cas où un cheval ne participe pas à un face-à-face, tous les paris placés sur ce face-à-face seront annulés.

Dans le cas où aucun des chevaux participant au face-à-face ne termine la course, tous les paris seront annulés.

Daily Double

Outre la possibilité de placer des paris multiples en combinant des sélections de différentes courses, vous avez également la possibilité de parier sur les Daily Doubles lorsque cette option est disponible. Les Daily Doubles concernent deux courses spécifiques par jour. Les gains rapportés par le Daily Double ne seront pas basés sur les gains multipliés des deux vainqueurs mais plutôt sur les gains officiels pour le Daily Double.

Ex-Æquo

« Ex-Æquo » est un terme utilisé lorsque deux participants ou plus arrivent à égalité. Dans le cas où un « Ex-Æquo » est annoncé à un événement, la moitié de la mise est placée sur la sélection au rapport entier et l'autre moitié sera perdue. En cas de plusieurs « Ex-Æquo », la mise sera divisée en conséquence.

Simple Gagnant

Dans le cas où deux chevaux ou plus arrivent ex-Æquo à la première place, tous ces chevaux seront considérés comme les vainqueurs.

Simple Placé

Dans le cas où deux chevaux arrivent ex-Æquo à la première place, ils occupent les deux premières places. Dans le cas où trois chevaux arrivent ex-Æquo à la première place, ils occupent les trois premières places, etc.

Dans le cas où deux chevaux arrivent ex-Æquo à la deuxième place, ils occupent les deuxième et troisième places. Dans le cas où trois chevaux arrivent ex-Æquo à la deuxième place, ils occupent les deuxième, troisième et quatrième places.

Daily Double

Dans le cas où deux chevaux arrivent ex-Æquo à la première place dans l'une ou les deux courses du Daily Double, tous les chevaux impliqués dans l'ex-Æquo sont considérés comme les vainqueurs de leur course.

Non-partants

Au cas où il y aurait un non-partant, le rapport des participants restants sera revu à la baisse, conformément à la *Rule 4*, décrite ci-dessous.

Tous les paris placés sur un non-partant seront annulés et les mises seront remboursées. Tous les paris du Daily Double sont annulés si l'un des chevaux faisant l'objet du pari est un non-partant.

Rule 4

Rapports au moment du retrait et % déduit des gains :

DERNIER RAPPORT DU NON-PARTANT	% À DÉDUIRE DES COTES DES AUTRES PARTICIPANTS
1,30 ou moins	75%
De 1,31 à 1,40	70%
De 1,41 à 1,55	65%
De 1,56 à 1,65	60%
De 1,66 à 1,80	55%
De 1,81 à 1,99	50%
De 2,00 à 2,20	45%
De 2,21 à 2,59	40%
De 2,60 à 2,79	35%
De 2,80 à 3,39	30%
De 3,40 à 4,19	25%
De 4,20 à 5,00	20%
De 5,01 à 6,50	15%
De 6,51 à 10,00	10%
De 10,01 à 15,00	5%
15,01 ou plus	0%
au cas où deux ou plusieurs participants seraient retirés, la déduction totale ne dépassera pas les 75%	

Au cas où il y aurait plus de deux retraits au cours d'un seul événement, la déduction totale n'excédera pas les 75%.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter l’article sur les Déductions prévues par la *Rule 4*.

Chevaux disqualifiés

Dans le cas où, pour une raison ou une autre, un cheval est disqualifié, tous les paris placés sur ce cheval seront perdants.

Courses annulées ou reportées

Dans le cas où une course est annulée, tous les paris placés sur cette course seront annulés. Dans le cas où une course est reportée à un autre moment de la journée, tous les paris de cette course seront maintenus.

Dans le cas où l'une des courses ou les deux courses du Daily Double est(sont) annulée(s), tous les paris du Daily Double seront annulés.

Dans le cas où l'une des courses du Daily Double est reportée à un autre moment de la journée, tous les paris seront maintenus.

Article 2.60. Courses US (dernière mise à jour 28/04/2014)

- Pour certaines courses US, l'Opérateur offrira des rapports fixes. Le client peut choisir entre les rapports *Early Price*, *Show Price* de l'Opérateur ou le *Starting Price* de l'industrie. Dans le cas où aucun rapport n'a été choisi et que les rapports de l'industrie n'ont pas été annoncés, les paris seront réglés en fonction du dernier rapport *Show Price de l'Opérateur*. Dans le cas où aucun rapport de l'industrie n'est annoncé pour les paris Couplé Ordre/CSF, ces derniers seront calculés en fonction des derniers rapports *Show Price de l'Opérateur*.
- Dans le cas où un inscrit participe uniquement pour gains « en bourse », il sera considéré comme non-partant dans le cadre des paris.

Termes US relatifs aux courses

Daily Double - Dans ce pari, il faut sélectionner les gagnants de deux courses consécutives. Il faut que les deux chevaux gagnent pour remporter le pari.

Exacta – Choisissez les deux chevaux qui arriveront à la 1ère et à la 2ème place, dans le bon ordre. L'option « Box » vous permet de sélectionner les chevaux qui finiront en 1ère et en 2ème place dans le désordre mais elle coûte plus cher.

M/L – ou Morning Line, évaluation des cotes de chaque cheval par la presse.

MTP – ou Minutes To Post. L'Opérateur ajoute, en option, un compte à rebours qui vous permet de savoir combien de temps il reste avant le début de la prochaine course.

Pick 3 - Sélectionner le vainqueur de trois courses consécutives. Généralement, il n'y a qu'une ou deux possibilités de pari Pick 3 pour chaque rencontre.

Pick 6 - Sélectionner le vainqueur de six courses consécutives, normalement les courses 3 à 8.

Place – Sélectionner le cheval qui finira premier ou deuxième.

Show – Sélectionner le cheval qui finira premier, deuxième ou troisième.

Superfecta – Choisissez les quatre chevaux qui arriveront à la 1ère, à la 2ème, à la 3ème et à la 4ème place, dans le bon ordre. L'option « Box » vous permet de sélectionner les quatre chevaux dans le désordre.

Win – Sélectionner le vainqueur de la course.

Trifecta – Choisissez les trois chevaux qui arriveront à la 1ère, à la 2ème et à la 3ème place, dans le bon ordre. L'option « Box » vous permet de sélectionner les trois chevaux dans le désordre.

Règles générales des paris US

- L'Opérateur vous réglera aux cotes annoncées par l'organisateur américain une fois les résultats connus.
- Seuls les paris offerts par l'organisateur américain sur les courses individuelles seront acceptés par L'Opérateur.
- L'Opérateur remboursera toutes les mises placées sur une course déclarée « *No-Contest* » par l'organisateur américain.
- L'Opérateur remboursera toutes les mises placées sur les courses dont les intérêts d'acceptation des paris sont insuffisants à cause des non-partants.
  - Exacta pour lequel le nombre de participants a été réduit à moins de deux (2).
  - Quinella et Trifecta offerts dans les concours pour lesquels le nombre de participants a été réduit à moins de trois (3).
  - Superfecta offert dans les concours pour lesquels le nombre de participants a été réduit à moins de quatre (4).
- L'Opérateur se conformera aux règles de l'organisateur américain pour régler les paris impliquant des non-partants et pour effectuer des remboursements et attribuer des consolations. Voici quelques-unes de ces règles :
  - Les non-partants connus ne peuvent pas être sélectionnés.
  - Les mises des paris Win, Place, et Show seront remboursées si la (les) sélection(s) est (sont) non-partante(s).
  - Les mises des paris Daily Double, Exacta, Quinella, Trifecta et Superfecta seront remboursées si la (les) sélection(s) est (sont) non-partante(s). Pour les mises « box » (combinaison) de ces types de paris, les remboursements concerneront tous les éléments de la mise multiple sur la(les) sélection(s) modifiée(s), les mises placées sur des éléments des mises multiples dont la(les) sélection(s) n'a(ont) pas été modifiée(s) seront maintenues.
- L'Opérateur se conformera aux règles de paris individuelles de l'organisateur américain en ce qui concerne les « écuries ». Dans le cas où un participant impliqué dans une « écurie » est officiellement retiré ou modifié, les autres participants impliqués dans cette « écurie » seront toujours considérés comme des participants valides. Dans le cas où tous les participants impliqués dans une « écurie » sont modifiés, les tickets de ces participants seront remboursés, nonobstant toute autre disposition du présent règlement.
- L'Opérateur acceptera tous les paris placés avant la fermeture des paris de l'organisateur américain.
- Les « écuries » ne seront pas acceptées si le pari a été placé à cote fixe (ou au *Starting Price* de L'Opérateur ou de l'industrie) sur une course américaine. L'issue des paris dépendra des résultats publiés par l'organisateur.
- Les mises seront placées en dollars américains.

Article 2.61. Courses virtuelles (dernière mise à jour 28/04/2014)

Les paris sur des courses virtuelles sont réglés de la même manière que pour les courses de chevaux ou de lévriers normales. L'issue de la course dépend du nombre choisi par un générateur de nombres aléatoires (RNG). Les chevaux sont pondérés en fonction de leur cote.

Plus la cote est haute, moins le cheval se verra assigner de nombres et moins de chance il aura d'être sélectionné comme vainqueur. Toutefois, s'il vient à gagner, les probabilités et les gains seront, par conséquent, revus à la hausse.

Les gains totaux seront donc proportionnels aux chances de victoire d'une sélection, moins un pourcentage déduit par l'Opérateur. Cette déduction laisse le client avec un gain moyen de 70 % à 97 %, en fonction du jeu et du nombre de participants.

Le RNG a été testé par une commission des jeux de hasard britannique indépendante et accréditée. Pour consulter le certificat, veuillez cliquer ici.

Les paris sur les courses virtuelles seront acceptés jusqu'à l'heure de départ officielle annoncée par SIS ou l'Opérateur.

Les sélections participant à des courses virtuelles peuvent être combinées à des paris multiples Simple Gagnant, Gagnant-Placé (*Each-Way*) (par ex, Doubles, Triples, Accumulateurs, etc.). Les paris Simple Placé seuls ne sont pas acceptés. La partie Simple Placé des paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) sera réglée conformément aux conditions habituelles. Une course est décrite par rapport à son handicap pour connaitre les conditions relatives à la place pour cette course. Cela signifie que tous les chevaux n'ont pas les mêmes chances.

III. SPORTS

Article 2.62. Règles des paris sportifs (dernière mise à jour 15/09/2016)

Matches abandonnés

Dans le cas où un match est abandonné avant que la durée normale* se soit écoulée, les paris placés sur l'issue du match seront annulés, sauf si des résultats officiels sont annoncés. Les paris placés sur les marchés dont l'issue est déjà connue, seront maintenus, par exemple, en football, les paris placés sur le premier buteur seront maintenus si un but a été marqué.

***La durée normale d'un événement est déterminée par les règles du sport concerné, veuillez vous référer à toute règle ou condition spéciale s'appliquant à ce sport.**

Compétitions Coupe/Trophée

Sauf mention contraire de la part de l'Opérateur, l'Opérateur règlera les paris en fonction du joueur ou de l'équipe qui brandira le trophée.

Compétitions Knock-out

Les paris placés sur des tournois seront réglés en fonction du joueur ou de l'équipe qui brandira le trophée. L'Opérateur règlera les paris placés sur des compétitions knock-out sur le participant qui se qualifie pour le tour suivant. Cette règle est valable si le match a débuté et qu'il n'est pas abandonné et rejoué. Dans le cas où le match est abandonné et rejoué, les paris sont replacés sur le match rejoué.

Non-partants

Les paris sportifs sont des paris « *All in Compete or Not* » , si un joueur ou une équipe se retire avant le début de l'événement (pour quelque raison que ce soit), votre pari sera perdant. Dans le cas où l'événement est « *Non runner, no bet* », les mises placées sur un joueur ou une équipe qui se retire avant le début de l'événement seront remboursées.

Dans le cas où le pari que vous avez placé sur un événement sportif où un joueur ou une équipe a été retiré(e) est un pari gagnant, l'Opérateur pourrait faire valoir une règle similaire à la *Rule 4*, en fonction du rapport de la sélection retirée.

Paris à long terme / Tournoi avec handicap

Lorsque les rapports des paris à long terme et tournois avec handicap sont annoncés, le pari sera réglé en fonction des résultats de l'événement / du tournoi à moins qu'un rapport avec handicap ait été sélectionné au moment de placer le pari. Dans le cas où seuls les paris avec handicap sont disponibles, le pari sera considéré comme un pari avec handicap, que cette option ait été sélectionnée ou pas.

Retrait d'un joueur ou d'une équipe après le coup d'envoi

Dans le cas où un joueur ou une équipe a participé, de quelque manière que ce soit, à l'événement sportif pour ensuite abandonner, peu importe la raison, votre pari sera perdant.

Paris connexes

Les rapports multipliés ne concernent généralement pas les sélections qui remportent plusieurs événements. Par ailleurs, les seuls paris disponibles aux rapports actuels sont des paris simples. Il est possible que l'Opérateur offrirait des rapports spéciaux pour certains doubles, triples, accumulateurs, etc.

Par exemple :

- Warwickshire va remporter les trois tournois du County Championship - Tiger Woods va remporter les 4 grands titres de golf.

Dans le cas où l'Opérateur accepte par erreur un pari de doubles, triples, etc. aux rapports d'un événement individuel, l'Opérateur règlera votre pari en fonction du rapport disponible au moment où vous l'avez placé. Dans le cas où aucun rapport spécial n'était disponible, l'Opérateur divisera votre mise de manière égale en simples aux rapports disponibles pour l'événement individuel au moment du pari.

Dans le cas où vous choisissez un rapport double spécial pour la même sélection sur deux événements et que la sélection ne participe pas à l'un des événements, votre pari sera réglé comme suit :

- Dans le cas où vous avez placé votre pari « avant le jour de l'événement » pour les deux événements, l'Opérateur appliquera les règles Ante Post normales. Par conséquent, si votre sélection ne participe pas à l'un des événements, votre pari sera perdant. Cela reste vrai si votre sélection s'est distinguée à l'autre événement.
- Dans le cas où vous avez placé votre pari « le jour de l'événement » pour l'un des événements et que votre sélection ne participe pas, elle sera considérée comme un non-partant et le pari deviendra un pari simple pour l'événement Ante Post restant (les paris Ante Post normaux sont d'application).

Lorsque l'Opérateur offre des rapports pour différentes sélections participant à un même événement, ils ne pourront pas être combinés dans des paris cumulatifs pour lesquels l'issue est liée. Cependant, la disponibilité de rapports spéciaux constituent une exception, par ex. un Scorecast sur un match de football. Dans le cas où un tel pari est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise de façon égale si les issues sont conflictuelles.

Résultats

Pour ce qui est du football ou de tout autre sport, l'issue des paris dépend des résultats officiels publiés par la Press Association (PA), immédiatement après le match/l'événement. Dans le cas où la PA change sa décision après l'événement, l'issue de tous les paris dépendra des résultats donnés en premier. Dans le cas où les résultats ne sont pas immédiatement disponibles auprès de la PA, les résultats publiés par l'organisme directeur officiel immédiatement après le match/l'événement seront pris en compte. Les erreurs ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

Veuillez consulter les règles propres aux événements individuels.

Tous les résultats sont disponibles sur le Site Internet de l'Opérateur.

Paris avec handicap sur la saison

Les paris avec handicap sur la saison sont réglés en ajoutant (ou en soustrayant) la valeur de départ du handicap au total final de points de toutes les sélections du marché à la fin de la saison. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Changements de stade

Dans le cas où votre équipe ne joue plus à l'endroit annoncé, votre pari sera maintenu. Il sera maintenu du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Meilleur joueur de la ligue/du tournoi

Les paris placés sur le meilleur joueur d'une ligue donnée concerneront les matches normaux de la saison uniquement. Les autres points inscrits pendant la phase des qualifications ne comptent pas dans le cadre de ce pari. Dans le cas où un joueur est nommé en équipe première et a la possibilité de jouer un match de ligue lors de la saison, les paris seront maintenus.

Les paris placés sur le meilleur joueur d'un tournoi donné seront maintenus si un joueur est nommé en équipe première et a la possibilité de jouer un des matches du tournoi en question. Dans le cas où plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de points, l'Opérateur appliquera la règle de l'ex-æquo.

Article 2.63. Football (dernière mise à jour 01/08/2018)

Matches abandonnés

Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris placés sur ce match seront annulés, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé. Par exemple, si un but a été marqué par un joueur qui a été sélectionné, les marchés Premier buteur et Moment du premier but seront maintenus.

Acceptation des paris

Tous les paris football sont placés sur une durée de jeu de 90 minutes (durée normale ou temps réglementaire). Cette période représente la durée de jeu, y compris le temps ajouté par l'arbitre pour blessures ou pour d'autres raisons. Cette durée ne comprend pas les prolongations ou les tirs au but, le cas échéant.

Dans les matches où il y a des tirs au but ou des prolongations, tous les paris concernent les 90 premières minutes, à moins qu'un rapport pour les paris à long terme ait été spécialement demandé et confirmé au moment de placer le pari.

Pour les matches joués sur un terrain neutre, l'équipe mentionnée à gauche est considérée comme l'équipe à domicile, en ce qui concerne les paris.

L'Opérateur considère qu'un club qui participe à une compétition européenne joue à domicile si la rencontre est déplacée du terrain habituel de l'équipe vers un autre terrain dans le même pays, par ex. si Anderlecht joue les rencontres de la ligue des champions à Sclessin.

Dans le cas où le lieu annoncé du match n'est pas maintenu, les paris resteront valables si le match est joué dans le même pays mais sur un terrain autre que celui de l'équipe adverse. A défaut, tous les paris seront annulés.

Dans le cas où L'Opérateur n'a pas annoncé de rapports pour un match, tous les paris simples de ce match seront annulés et considérés comme des non-partants dans les paris multiples.

Dans le cas où une des équipes débute le match de 90 minutes avec moins de 11 joueurs, tous les paris seront annulés.

Match Acca

Match Acca est uniquement disponible pour les marchés pré-match de certains matches de football. Les paris Match Acca désignent les paris placés en utilisant la fonction Match Acca et qui n'auraient pas pu être placés comme paris standards, car ils sont liés (toutes les sélections doivent être gagnantes, sinon le pari est perdant).

Les paris Match Acca ne peuvent pas être combinés avec d'autres paris Match Acca ou avec d'autres types de paris. Ils sont placés en tant que paris individuels.

Les paris Match Acca ne peuvent pas bénéficier d'un « Early Cash Out ».

Si un marché faisant partie d'un pari Match Acca est annulé/reporté, c'est le pari Match Acca dans son intégralité qui est annulé/reporté. Par exemple, si le buteur que vous avez choisi ne joue pas, votre pari sera intégralement annulé, indépendamment des résultats de vos autres sélections.

Score Correct à tout moment

Ce marché offre de parier sur le score d'une sélection à tout moment pendant les 90 minutes du match. Dans le cas où le score final d'un match est de 0-0 après 90 minutes, toutes les sélections seront perdantes. Les prolongations ne comptent pas.

Paris avec handicap asiatique

Les paris avec handicap asiatique sont placés sur votre équipe favorite à qui on attribue un handicap négatif (buts de retard) ou sur l'équipe adverse à qui on attribue un handicap positif (buts d'avance) sur leur score réel. Ce marché de paris est composé de paris avec handicap et de paris Money Line.

Les deux équipes doivent marquer

Vous pronostiquez que les deux équipes vont marquer un but pendant le match.

Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris placés sur ce marché seront annulés, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé. Par exemple, si les deux équipes ont déjà marqué au moment de l'abandon, les paris placés sur « Oui » seront gagnants.

Les deux équipes doivent marquer - 1ère mi-temps

Vous pronostiquez que les deux équipes vont marquer un but durant la première mi-temps.

Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris placés sur ce marché seront annulés, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé. Par exemple, si les deux équipes ont déjà marqué au moment de l'abandon, les paris placés sur « Oui » seront gagnants.

Les deux équipes doivent marquer – 2ème mi-temps

Vous pronostiquez que les deux équipes vont marquer un but durant la deuxième mi-temps.

Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris placés sur ce marché seront annulés, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé. Par exemple, si les deux équipes ont déjà marqué au moment de l'abandon, les paris placés sur « Oui » seront gagnants.

Marchés des cartons / points d'avertissement

Tournois

Le nombre total de points d'avertissement donnés lors d'un tournoi UEFA ou FIFA. Les résultats officiels annoncés sur le site de l'UEFA ou de la FIFA détermineront l'issue des paris.

Matches

Tous les marchés relatifs aux cartons et aux points d'avertissement cités ci-dessous ne prennent en considération que les matches de 90 minutes, par conséquent les points d'avertissement donnés pendant les prolongations ne comptent pas pour les paris. Les cartons annulés par l'arbitre pendant le match, les cartons qu'ont écopés les joueurs non actifs et les cartons émis avant le coup d'envoi, pendant la mi-temps ou après le coup de sifflet final ne compteront pas.

Ces paris ne peuvent pas être combinés à d'autres pour un même match. Dans le cas où un tel pari est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise en cas d'issues conflictuelles.

Indice des points d'avertissement

L'issue des paris sera déterminée en additionnant les points de chaque carton distribué pendant le match :

- Le carton jaune vaut 10 points
- Le carton rouge vaut 25 points
- Un maximum de 35 points sera attribué par joueur.

Valeurs de départ typiques :

- 20 points et moins
- Entre 21 et 40 points
- Plus de 40 points

Ces valeurs peuvent changer en fonction de l'évolution du match

Nombre de cartons

Nombre total de cartons distribués aux joueurs actifs sur le terrain de jeu pendant un match. Deux cartons jaunes qui se transforment en carton rouge seront considérés comme deux cartons : un jaune et un rouge.

L'équipe qui écopera du plus grand nombre de cartons

Ces paris dépendent de l'équipe qui a reçu le plus grand nombre total de cartons jaunes et rouges (la couleur du carton n'a aucune importance). Deux cartons jaunes qui se transforment en carton rouge seront considérés comme deux cartons : un jaune et un rouge.

Premier carton

Dans le cas où la sélection ne participe pas ou monte sur le terrain après distribution du premier carton, le pari sera annulé.

Nombre de cartons jaunes

Dans le cas où un joueur reçoit 2 cartons jaunes qui se transforment en carton rouge, seul le premier carton comptera dans le cadre de ce pari.

Coups de coin - Double résultat

Ce marché offre de placer des paris sur l'équipe qui se verra attribuer le plus grand nombre de coups de coin durant la première mi-temps et l'équipe qui s'en verra attribuer le plus grand nombre durant la deuxième mi-temps.

Parier sur le score correct

L'issue des paris dépend du score final d'un match en particulier ou de plusieurs matches à la fin des 90 minutes de jeu.

Parier sur la division

L'issue des paris dépendra de la place finale de la ligue au classement à la fin de la saison, sans tenir compte des barrages et les paris placés sur le vainqueur de la ligue seront réglés en fonction de l'équipe qui brandira le trophée. Les paris placés sur une équipe qui ne termine pas toutes ses rencontres seront maintenus.

Double chance

Les paris sont réglés en fonction des issues possibles du match de football spécifié - par ex., Anderlecht contre Standard - à savoir :

- À domicile/Match nul - Victoire d'Anderlecht / Match nul
- À l'extérieur/Match nul - Victoire du Standard / Match nul
- À domicile / A l'extérieur - Victoire d'Anderlecht / Victoire du Standard
- La règle des 90 minutes de jeu est d'application.

Premier buteur Gagnant-Placé (*Each-Way*)

Tous les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) portant sur le premier buteur seront réglés à un tiers du rapport pour les cinq premiers buts. Les paris sont placés sur les buts marqués par un joueur dans le temps réglementaire de 90 minutes, les prolongations ne comptent pas. Dans le cas où un joueur marque le premier but, les parties Simple Gagnant et Simple Placé du pari seront gagnantes.

Dans le cas où le même joueur marque les deuxième, troisième, quatrième et cinquième buts, aucun gain supplémentaire ne sera remporté.

Dans le cas où un joueur marque le deuxième, troisième, quatrième ou cinquième but, la partie Simple Placé du pari sera gagnante. Dans le cas où le même joueur marque les deuxième, troisième, quatrième et cinquième buts, aucun gain supplémentaire ne sera remporté.

Dans le cas où la sélection ne participe pas ou monte sur le terrain après le premier but, les parties Simple Gagnant et Simple Placé du pari seront annulées. Les buts marqués contre son camp ne seront pas pris en compte pour ces paris.

Les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) placés sur des joueurs qui se font remplacer ou exclure avant le premier but seront perdants.

Parier sur les prolongations

Les prolongations représentent la période de jeu qui s'écoule entre la fin du temps réglementaire (90 minutes plus le temps additionnel) à la fin d'un match.

Les prolongations ne comprennent pas les tirs au but.

Tous les paris placés sur les prolongations, tels que le « score correct » ou le « moment du premier but » seront valides à partir du début des prolongations, et pas pendant le temps réglementaire. Par exemple, si le match se termine sur un 2 - 2 à la fin du temps réglementaire et qu'aucun but n'est marqué pendant les prolongations, les paris « score correct pendant les prolongations » seront réglés sur le score de 0 - 0.

Premier buteur - nombre de minutes pair/impair écoulées avant le premier but

1. Ce pari est placé sur deux sélections séparées. Le premier buteur et le moment du but, à savoir si le nombre de minutes écoulées est pair ou impair.
2. Les deux parties de la sélection doivent être correctes pour remporter le pari.
3. Dans le cas où la sélection que vous avez choisie comme premier buteur n'a pas participé au jeu au moment du but, le pari sera annulé.
4. Dans le cas où aucun but n'est marqué pendant le match, le pari sera perdant à moins que votre sélection n'ait pas participé au match, dans quel cas le pari sera annulé.
5. Les paris seront réglés en fonction des premiers résultats annoncés par la Press Association.
6. Dans le cas où le premier but est inscrit pendant le temps additionnel de fin de première ou de deuxième mi-temps, le pari sera réglé en fonction des résultats officiels de la Press Association. Par exemple, si le premier but est inscrit dans la 3ème minute du temps additionnel de la première mi-temps et que la PA annonce que le but a été marqué à la 45ème minute, l'Opérateur considérera qu'il a été inscrit dans une minute « impaire ».

Résultat 1ère mi-temps / Résultat 2ème mi-temps

Les clients devront pronostiquer les résultats de chaque mi-temps du match de 90 minutes. Par exemple, si Anderlecht joue contre Standard et mène 1-0 à la mi-temps et que le match se termine sur un 1-0 après 90 minutes, Anderlecht sera considéré comme le vainqueur de la première mi-temps et le résultat de la deuxième mi-temps sera un match nul.

Premier joueur remplacé

Le joueur dont le numéro de maillot est affiché officiellement sera la sélection gagnante. Dans le cas où deux joueurs ou plus sont remplacés pendant la mi-temps, l'Opérateur appliquera la règle de l' ex-æquo.

Nombre total de buts

Les paris seront placés sur le nombre total de buts inscrits pendant la durée de jeu de 90 minutes. Il y a 3 options possibles :

- 0 ou 1
- 2 ou 3
- 4 ou plus

Ce pari peut être placé sur les matches individuels ou être combiné à d'autres sélections dans un multiple.

Nombre total de buts Over/Under

Le nombre de buts marqués par l'ensemble des équipes lors d'une rencontre est supérieur (over) ou inférieur (under) à un coefficient prédéterminé. Dans le cas où le nombre total de buts est égal au coefficient, les mises seront remboursées. La règle des 90 minutes de jeu est d'application.

Goal Time Quatro

Tous les paris de ce marché seront annulés si aucun but n'est inscrit durant le match. La sélection « 27ème minute et moins » couvre la période qui va du début de la partie à la 26ème minute et 59 secondes - La sélection « 28ème minute et plus » couvre la période qui commence à 27 minutes 00 secondes.

Parier sur buteurs

Tous les paris placés sur les buteurs sont disponibles sur la majorité des matches annoncés. Les paris sont placés sur le joueur qui inscrira un but au cours des 90 minutes.

L'Opérateur fera son possible pour annoncer les rapports des buteurs probables. Dans le cas où le seul but inscrit au cours des 90 minutes est un but contre son camp, l'Opérateur considérera qu'il n'y a pas eu de buteur.

Dans le cas où un match est abandonné avant que le premier but ne soit inscrit, tous les paris seront annulés. Ces paris comprennent la sélection « pas de buteur » puisqu'ils sont offerts sur un temps de jeu de 90 minutes. Dans le cas où le match est abandonné après le premier but, tous les paris seront maintenus.

S'il y a un désaccord concernant les buteurs d'un match, le règlement du pari se fera en fonction des premiers résultats annoncés par la Press Association (PA). Toutes modifications ultérieures de la part de la PA ne seront pas prises en compte. Dans le cas où le résultat n'est pas disponible immédiatement auprès de la PA, ce sont les premiers résultats publiés par l'organisme directeur officiel qui seront pris en compte. Toutes les corrections ou modifications ultérieures du résultat initial ne seront pas prises en compte.

Premier buteur

Les mises placées sur un joueur qui ne participe pas au match ou qui monte après le premier but seront remboursées. Les buts contre son camp ne comptent pas dans le cadre d'un pari sur le premier buteur, ils ne seront donc pas pris en considération. Pour certains matches, les paris sur le premier buteur peuvent être limités à une seule équipe.

Dernier buteur

Tous les joueurs qui participent au match, à un moment ou un autre, sont considérés comme ayant joué dans le cadre des paris sur le dernier buteur, peu importe s'ils sont sur le terrain au moment du dernier but. Les buts contre son camp ne comptent pas.

Buteur à tout moment / hat-trick

Tous les joueurs qui participent au match, à un moment ou un autre, sont considérés comme ayant joué. Les buts contre son camp ne comptent pas.

Paris face-à-face sur le meilleur buteur

Dans le cas où l'Opérateur accepte un pari face-à-face pour deux joueurs participant au même match, ces deux joueurs doivent débuter la partie pour que les paris soient valables. Dans le cas où l'un des deux joueurs ne commence pas la partie, tous les paris seront annulés.

Paris face-à-face sur le meilleur buteur du tournoi

Les paris seront maintenus si au moins un des joueurs joue et marque un but. Les paris seront annulés si aucun des joueurs ne participe au tournoi ou si les deux joueurs inscrivent le même nombre de buts.

Score à la mi-temps

Les paris sur le score à la mi-temps sont disponibles pour certains matches. Les paris seront réglés en fonction du résultat du match à la fin de la première mi-temps (c.-à-d. à la fin des 45 minutes plus le temps additionnel). Les paris seront annulés si le match est abandonné.

Paris Half Time/Full Time

Les paris Half Time/Full Time sont disponibles pour la plupart des matches disposant d'un rapport 1-X-2. Les paris seront réglés en fonction du résultat du match à la fin de la première mi-temps et à la fin du temps réglementaire (c.-à-d. à la fin des 45 minutes ou des 90 minutes plus le temps additionnel). Les paris seront annulés si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap sont réglés en fonction du nombre de buts de handicap accordés à une équipe. Les paris seront réglés en additionnant (ou en soustrayant) le but de handicap au (du) résultat final.

Match totalisant le plus de buts

Ce pari est placé sur le match qui totalisera le plus grand nombre de buts lors d'une journée précise. En cas d'égalité, le match pendant lequel le premier but a été marqué en premier sera gagnant, à moins que le rapport de l'égalité ait été annoncé.

Par exemple, considérons que les matches Chelsea - Arsenal et Manchester United - Liverpool ont totalisé six buts. Dans le cas où le premier but du match Chelsea - Arsenal a été inscrit à la 20ème minute et que le premier but du match Manchester United - Liverpool a été inscrit à la 25ème minute, le match Chelsea - Arsenal sera considéré comme vainqueur.

Seuls les matches mentionnés comptent pour les paris. S'il y a cinq matches ou plus et qu'au moins deux de ces matches sont reportés, tous les paris seront annulés. S'il y a moins de cinq matches et qu'au moins l'un de ces matches est reporté, tous les paris seront annulés.

Équipe totalisant le plus de buts

Ce pari est placé sur l'équipe qui totalisera le plus grand nombre de buts lors d'une journée précise. En cas d'égalité, l'équipe qui marquera en premier sera l'équipe gagnante, à moins que le rapport de l'égalité ait été annoncé.

Par exemple, considérons que Chelsea et Manchester United ont tous deux inscrit quatre buts, si Chelsea marque dans la 20ème minute du match et que Manchester United marque dans la 25ème minute, Chelsea sera considérée comme l'équipe gagnante.

Seules les équipes mentionnées comptent pour les paris. S'il y a cinq matches ou plus et qu'au moins deux de ces matches sont reportés, tous les paris seront annulés. S'il y a moins de cinq matches et qu'au moins l'un de ces matches est reporté, tous les paris seront annulés.

Combien de ballons rebondiront sur le cadre ?

Pour régler ce pari, l'Opérateur comptera le nombre de fois que le ballon rebondit sur les montants - c.-à-d. sur les poteaux ou sur la barre transversale - au cours de la phase active du jeu. Dans le cas où le ballon rebondit sur les montants après le coup de sifflet de l'arbitre, cela ne comptera pas. Dans le cas où le ballon rebondit sur les montants plusieurs fois d'affilée, toutes les fois seront comptabilisées séparément.

Les prolongations et les tirs au but ne compteront pas pour ce pari.

Comment sera réglé mon pari placé sur un match de coupe ?

Tous les paris de football sont placés sur une durée de jeu de 90 minutes (durée normale ou temps réglementaire). Cette période représente la durée de jeu, y compris le temps ajouté par l'arbitre pour blessures ou pour d'autres raisons. Cette durée ne comprend pas les prolongations ou les tirs au but, le cas échéant.

Dans les matches où il y a des tirs au but ou des prolongations, tous les paris concernent les 90 premières minutes, à moins qu'un rapport pour les paris à long terme ait été spécialement demandé et confirmé au moment de placer le pari.

Comment sera marqué le premier but ?

Dans le cadre des paris « Comment sera marqué le premier but », les clients devront pronostiquer si le but sera marqué de la jambe gauche, de la jambe droite, de la tête ou de toute autre partie du corps.

Dans le cas où un but est accordé à un joueur mais que le ballon a été dévié par un autre joueur, la déviation ne sera pas prise en compte. Par exemple, si un joueur touche le ballon du pied gauche mais que le ballon est dévié par un genou d'un joueur de l'équipe adverse avant d'atterrir dans le but, la sélection « pied gauche » sera gagnante.

Les buts contre son camp ne comptent pas pour ce marché - si le but est considéré comme un but contre son camp, tous les paris seront reportés sur le but suivant.

Temps additionnel

Sauf mention contraire, les paris placés sur le temps additionnel ne concernent que le temps additionnel de la deuxième mi-temps.

La dernière équipe à marquer

Les paris sont placés sur l'équipe qui inscrit le dernier but du match. Les buts contre son camp sont attribués à l'équipe qui en benéficie - ex, Chelsea joue contre Spurs et le dernier but est un but inscrit par un joueur de Chelsea contre son camp. Spurs se verra donc attribuer un but, ce qui fera de cette équipe l'équipe gagnante dans le marché « Dernière équipe à marquer ». La règle des 90 minutes de jeu est d'application.

L'homme du match

Ce marché sera réglé comme suit :

- L'Opérateur prendra en compte l'homme du match annoncé par les commentateurs pendant la retransmission « en direct / live » du match.
- S'il n'y pas d'annonce à ce sujet pendant le match, l'Opérateur prendra en compte le joueur qui reçoit le titre d'homme du match lors de la retransmission « en direct / live » du match.
- Si le titre n'est pas attribué pendant l'émission, l'Opérateur règlera ce pari en fonction de l'homme du match cité sur le site officiel de la chaîne de télévision qui a retransmis le match concerné. Par exemple, si le match est diffusé sur Sky Sports, le site internet officiel serait www.skysports.com.
- Dans le cas où aucune annonce n'est faite en ce sens sur le site du diffuseur, l'Opérateur prendra en compte l'homme du match déterminé par l'instance dirigeante de la compétition qui sera annoncé sur son site. Par exemple, la FA est l'instance dirigeante pour tous les matches de la FA Cup.

Dans le cas où le match est retransmis « en direct / live » par deux chaînes, l'Opérateur procèdera de la façon suivante :

- L'Opérateur prendra en compte le joueur mentionné comme étant l'homme du match sur le site internet de l'instance dirigeante de cette compétition. Par exemple, l'UEFA est l'instance dirigeante pour tous les matches de la Ligue des Champions.

Dans le cas où l'Opérateur ne parvient pas à régler le marché en suivant les méthodes mentionnées ci-dessus, tous les paris placés sur l'homme du match seront annulés.

Les paris placés sur les joueurs qui participent au match, de quelque manière que ce soit, seront maintenus. Un pari placé sur un joueur qui ne participe pas au match sera remboursé.

Résultat du match et les deux équipes doivent marquer

Pronostiquer le résultat à la fin du temps réglementaire et que les deux équipes vont marquer pendant le match.

Le match doit arriver à une conclusion naturelle pour que les paris soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris seront remboursés et le score au moment de l'interruption ne sera pas pris en compte.

***Mythical matches* (Matches mythiques)**

Dans le cadre dumarché « *Mythical matches* », les clients doivent parier sur les deux équipes qui inscriront le plus de buts lors de leurs rencontres respectives.

Prenons l'exemple de match mythique suivant : Angleterre - Argentine ; l'Angleterre joue contre l'Écosse et l'Argentine joue contre le Brésil. Dans le cas où l'Angleterre bat l'Écosse 2-0 et que le Brésil et l'Argentine font 1-1, le score du match mythique est de 2-1 pour l'Angleterre.

Dans le cas où les deux équipes inscrivent le même nombre de buts, l'option « match nul » sera l'option gagnante.

Prochain assist

Les paris sont placés sur le prochain assist accordé dans le match. Tous les paris concernent les assists accordés au cours des 90 minutes uniquement. Les prolongations ne comptent pas.

Dans le cas où aucun assist n'a été accordé pour le but inscrit après placement du pari, le pari concernera l'assist du but suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un but soit marqué grâce à un assist officiellement reconnu.

S'il n'y a pas d'autre assist accordé après le placement du pari au cours des 90 minutes, l'issue du pari sera « No assist ».

Dans le cas où un match est abandonné avant qu'un assist soit accordé, tous les paris seront annulés. Ces paris comprennent les paris « no assist » puisqu'ils sont offerts sur un temps de jeu de 90 minutes. Dans le cas où un match est abandonné après qu'un assist est accordé, tous les paris seront maintenus.

S'il y a un désaccord concernant le joueur qui a assisté le buteur dans un match, l'Opérateur prendra en compte le premier résultat annoncé par le site internet officiel de l'instance dirigeante de la compétition (par exemple, PremierLeague.com pour les matches de première ligue, ou UEFA.com pour les matches de qualifications européens de la coupe du monde, les matches des championnats européens, de la ligue des champions et de l'Europa League). Toutes les modifications ultérieures apportées sur le site internet ne seront pas prises en compte.

Prochain entraîneur permanent

Ces paris sont réglés en fonction de l'annonce officielle de l'équipe concernant la personne nommée au poste d'entraîneur permanent de l'équipe première. Les sélectionneurs et les entraîneurs temporaires ne comptent pas dans le cadre de ces paris.

La prochaine équipe à marquer

Les paris sont placés sur l'équipe qui inscrit le prochain but du match. Les buts contre son camp sont attribués à l'équipe qui en bénéficie , par ex., si Standard joue contre Genk et que le premier but est un but contre son camp d'un joueur du Standard, c'est Genk qui sera le vainqueur du marché « Prochaine équipe à marquer ». La règle des 90 minutes de jeu est d'application.

Nombre de coups de coin

Les paris sont réglés en fonction du nombre total de coups de coin au cours des 90 minutes. Les options sont les suivantes :

- Inférieur à 10
- De 10 à 12
- Supérieur à 12

Ces options peuvent changer en fonction de l'évolution du match. Ce marché ne prend en considération que les matches de 90 minutes, par conséquent les coups de coin accordés pendant les prolongations ne comptent pas pour les paris.

Les coups de coin accordés qui ne sont pas tirés ne compteront pas dans le cadre de ce pari.

Ce pari ne peut pas être combiné à d'autres pour un même match. Dans le cas où un tel pari est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise en cas d'issues conflictuelles.

Nombre de hors-jeu

Le résultat annoncé par l'OPTA Sports Data déterminera l'issue de ce marché. OPTA Sports Data fournit les résultats officiels à bon nombre de médias au format papier et en ligne.

Marchés des penaltys

Pour les marchés proposant des rapports pour les *penalty*s inscrits ou manqués, l'Opérateur considère que toutes les sélections seront perdantes si aucun *penalty* n'est accordé.

Série de tirs au but

Les marchés « en direct / live » « Vainqueur de la série de tirs au but », « Résultat du prochain tir au but », « But en or ? » et « Nombre de tirs au but marqués » ne dépendent que des résultats de la série des tirs au but. Les tirs au but inscrits pendant le temps réglementaire et/ou les prolongations ne compteront pas dans le cadre de ce marché. Les deux équipes devront participer à la phase du but en or si elles ont toutes deux tirés 5 tirs au but et que le score est à égalité. Viennent ensuite les phases du but en or qui consistent à tirer au but chacun à son tour jusqu'à ce qu'une équipe marque et que l'autre rate.

Dans le cas où le match ne va pas jusqu'aux tirs au but, tous les paris placés sur ces quatre marchés « en direct / live » seront remboursés.

Classement des joueurs

- Joueur le mieux classé
- Joueur qui a tiré le plus de buts
- Joueur qui a fait le plus de tacles.

Les marchés « Joueur le mieux classé », « Joueur qui a tiré le plus de buts » et « Joueur qui a fait le plus de tacles » seront réglés en fonction des premières statistiques publiées sur www.Whoscored.com, fournies par Opta. Toute modification ultérieure ne sera pas prise en compte. Dans le cas où aucun résultat n'est publié par www.Whoscored.com, les marchés seront annulés. Dans le cas où le match continue jusqu'aux prolongations, tous les marchés relatifs à WhoScored.com seront réglés en fonction du résultat à la fin des 120 minutes ou des tirs au but, le cas échéant. L'Opérateur appliquera la règle de l'ex-æquo. Tous les joueurs qui participent au match seront considérés comme des partants et ceux qui n'y participent pas, comme des non-partants. Les joueurs sans rapport défini (non proposés) peuvent également être vainqueurs. Le marché « Joueur le mieux classé » ne dépend aucunement du marché « Homme du match ».
Joueur le mieux classé - Dans le cas où plusieurs joueurs occupent la même place au classement, le marché Joueur le mieux classé sera réglé en fonction du joueur qui reçoit l'étoile verte sur le site internet WhoScored.com.

Paris face-à-face joueur contre joueur

Dans le cadre des paris joueur contre joueur (par ex, quel joueur recevra en premier un point d'avertissement ou quel joueur inscrira le plus de buts), les deux joueurs doivent commencer le match pour que les paris soient maintenus.

Matches reportés / réorganisés

Un match sera annulé sauf s'il est reporté au maximum 36 heures après l'heure initiale et confirmé moins de 12 heures après l'heure initiale du match. Dans le cas où un ou des match(es) fait/font partie d'un multiple, le pari sera réglé en fonction des autres sélections.

Fluctuation des rapports

Tous les rapports sont susceptibles de fluctuer avant le coup d'envoi. Tous les paris football seront réglés en fonction des rapports affichés sur le Site Internet de l'Opérateur au moment de placer le pari.

Marchés liés dans un match

Les différentes possibilités de paris que l'Opérateur offre pour un même match (score correct, premier buteur, etc) ne peuvent pas être combinées dans des paris cumulatifs dont l'issue est liée (sauf si des cotes fixes spéciales sont disponibles pour les Scorecasts).

Dans le cas où un pari cumulatif de ce type est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise en cas d'issues conflictuelles.

Par exemple :
Un Double à 10 € :
Le pari « Manchester United mène » à l'issue des 90 minutes et « Manchester United va gagner 2-1 » est réglé comme deux simples à 5 €.

Résultat après XX minutes

Pronostiquer l'équipe qui mènera après un certain nombre de minutes de jeu.

Les marchés sur une période de jeu de 15 minutes seront réglés en fonction du score à la 14ème minute 59 secondes ; ceux sur une période de jeu de 30 minutes en fonction du score à la 29ème minute 59 secondes ; ceux sur une période de jeu de 60 minutes en fonction du score à la 59ème minute 59 secondes ; ceux sur une période de jeu de 75 minutes en fonction du score à la 74ème minute 59 secondes.

Résultats

Pour ce qui est du football ou de tout autre sport, l'issue des paris dépend des résultats officiels publiés par la Press Association (PA), immédiatement après le match/l'événement. Dans le cas où la PA change sa décision après l'événement, l'issue de tous les paris dépendra des résultats donnés en premier. Dans le cas où les résultats ne sont pas immédiatement disponibles auprès de la PA, les résultats publiés par l'organisme directeur officiel immédiatement après le match/l'événement seront pris en compte. Les erreurs ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

Scorecasts (premier buteur et score correct)

Pour remporter ce pari, vous devez choisir le joueur qui inscrira le premier but au cours d'un match donné et le score correct au terme des 90 minutes de jeu.

Les Scorecasts sont disponibles pour tous les matches dont les rapports du score correct et du premier buteur sont annoncés sur le site.

Le Scorecast 0-0 et pas de buteur sera considéré comme un simple score correct.

Dans le cas où votre joueur monte sur le terrain après le premier but ou ne participe pas à la rencontre, les paris Scorecast seront considérés comme des simples sur le score correct.

Dans le cadre du pari sur le premier buteur, les buts contre son camp ne comptent pas. Le cas échéant, l'issue du Scorecast dépendra du prochain buteur et du score correct du match. Dans le cas où le score correct est de 1-0 et que le but est un but contre son camp, les paris Scorecast seront considérés comme des simples sur le score correct.

Dans le cas où un match est abandonné avant la fin du temps réglementaire de 90 minutes et qu'un but a été inscrit, les paris Scorecast seront considérés comme des simples sur le premier buteur. Dans le cas où aucun but n'a été inscrit, tous les paris seront remboursés.

Paris avec handicap sur la saison

Les paris avec handicap sur la saison sont réglés en ajoutant (ou en soustrayant) la valeur de départ du handicap au (du) total final de points de toutes les sélections du marché à la fin de la saison. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Paris face-à-face sur la saison

Les paris face-à-face sur la saison concerneront l'équipe, parmi deux équipes, qui occupera la meilleure place au classement de la ligue à la fin de la saison. Dans le cas où plusieurs équipes ont le même nombre de points, la ligue les départagera (en fonction, par exemple, de la différence de buts ou du nombre de victoires en face-à-face).

L'équipe qui inscrit le premier et le dernier but

Dans le cas où aucun but n'est inscrit au cours du match, tous les paris seront annulés. Les prolongations ne compteront pas dans le cadre de ce pari.

Résultat total

Pronostiquer si le résultat à la fin du temps réglementaire est supérieur ou inférieur au nombre de buts donné.

Le match doit arriver à une conclusion naturelle pour que les paris soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné après le coup d'envoi, tous les paris seront remboursés et le score au moment de l'interruption ne sera pas pris en compte.

Moment d'acceptation des paris de football

Les paris seront acceptés jusqu'à l'heure annoncée pour le coup d'envoi. Les paris peuvent également être acceptés jusqu'à 5 minutes après le coup d'envoi du moment qu'aucun but n'a été inscrit et qu'aucun joueur n'a été exclu.

Pour certains matches, l'Opérateur offre également des paris à rapport « en direct / live » sur le résultat après 90 minutes. Les paris sont généralement acceptés jusqu'à la 87ème minute, mais cette règle peut changer en fonction des circonstances du match. Dans certains cas, les paris peuvent également être acceptés pendant les prolongations.

Moment du premier but

L'Opérateur considère que la première minute de jeu va de la première à la 59ème seconde. La deuxième minute va de 1 minute 00 secondes à 1 minute 59 secondes, et ainsi de suite. Par exemple, si vous pronostiquez que le premier but sera inscrit entre la première et la 10ème minute et que le but est inscrit à la 10ème minute et 49 secondes, vous perdez votre pari puisque ce moment est situé entre la 11ème et la 20ème minute.

Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la première mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 41ème à la 50ème minute. Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la deuxième mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 81ème à la 90ème minute.

Dans le cas où le match est abandonné après le premier but, tous les paris seront maintenus. Dans le cas où aucun but n'a été inscrit, tous les paris seront annulés.

Moment du prochain but de l'équipe à domicile/des visiteurs

En ce qui concerne les matches joués dans un stade neutre, le stade à domicile sera le premier cité. Par exemple, si le match est intitulé « Pays-Bas - Espagne », les Pays-Bas jouent à domicile puisqu'il s'agit du premier pays cité et l'Espagne joue à l'extérieur.

Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la première mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 41ème à la 50ème minute. Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la deuxième mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 81ème à la 90ème minute.

Moment du prochain but

Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la première mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 41ème à la 50ème minute. Dans le cas où un but est inscrit pendant le temps additionnel de la deuxième mi-temps, la sélection gagnante sera la tranche qui va de la 81ème à la 90ème minute.

Moment des coups de coin et des tirs au but

Dans le cadre de ces paris, le moment pris en compte pour les coups de coin et les tirs au but sera le moment où ils ont été tirés et non le moment où ils ont été octroyés.

Vainqueur des deux mi-temps

Le match de 90 minutes est considéré comme deux mini-matches de 45 minutes, votre sélection doit donc inscrire plus de buts que l'équipe adverse au cours de chacune des deux mi-temps.

Par exemple, si votre sélection marque à la première mi-temps du match et que le match se termine sur un score de 1-0, même si le score de la première mi-temps est de 1-0, le score de la deuxième mi-temps est de 0-0, il s'agit donc d'un match nul. Le cas échéant, seule la première mi-temps a été remportée, les paris sont donc perdants.

Triples Top class/Triples Top man

Dans le cas où une ou plusieurs sélection(s) est/sont un/des non-partant(s) (par ex., le match est reporté ou un joueur ne participe pas), les paris seront réglés en fonction des rapports individuels des sélections restantes.

Tous les paris sont réglés en fonction du résultat au terme du temps réglementaire - les prolongations ne comptent pas.

Ce pari ne peut pas être combiné à d'autres pour un même match. Dans le cas où un tel pari est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise en cas d'issues conflictuelles.

Meilleur buteur de la ligue/du tournoi

Les paris placés sur le meilleur buteur d'une ligue donnée concerneront les matches normaux de la saison uniquement. Les autres buts inscrits pendant la phase des qualifications ne comptent pas dans le cadre de ce pari. Dans le cas où un joueur est nommé en équipe première et a la possibilité de jouer un match de ligue lors de la saison, les paris seront maintenus.

Les paris placés sur le meilleur buteur d'un tournoi donné seront maintenus si un joueur est nommé en équipe première et a la possibilité de jouer un des matches du tournoi en question. Dans le cas où plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts, l'Opérateur appliquera la règle de l'ex-æquo (les titres de meilleur buteur accordés lors d'un tournoi, par exemple, le « soulier d'or » ne seront pas pris en compte dans le cadre de ce pari). Les buts inscrits dans les prolongations compteront, par contre, les buts inscrits lors de la phase des tirs au but ne compteront pas.

Meilleur buteur et vainqueur du tournoi

S'il existe un rapport spécial pour un pari combiné sur le meilleur buteur d'un tournoi et le vainqueur du tournoi, tout résultat ex-aequo dans la partie Meilleur buteur du tournoi du pari sera reporté sur la totalité du pari spécial. Par exemple, si vous avez choisi Mario Gomez comme meilleur buteur et l'Allemagne comme équipe gagnante du tournoi, que le rapport est à 13,00 et que Mario Gomez est meilleur buteur à égalité avec un autre joueur, la moitié de la mise sur Mario Gomez sera reportée directement à la mise totale du pari spécial entier avant que ce dernier ne soit réglé à 13,00.

Nombre total de buts pair/impair

Vous pronostiquez que le nombre total de buts inscrits au cours des 90 minutes sera pair ou impair. Les prolongations et les tirs au but ne comptent pas. Dans le cas où le nombre total de buts d'un match est de zéro (c-à-d, si le score final est de 0-0), la sélection gagnante est « Pair ».

Ce pari ne peut pas être combiné à d'autres pour un même match. Dans le cas où un tel pari est accepté par erreur, il sera réglé en divisant la mise en cas d'issues conflictuelles.

Nombre total de buts de la ligue (inférieur/supérieur)

Pour ce pari, les clients doivent pronostiquer si le nombre total de buts inscrits dans cette ligue lors d'une journée précise sera inférieur ou supérieur à un nombre donné. Seuls les matches joués lors de la journée mentionnée seront pris en compte. Dans le cas où un match est abandonné, tous les paris seront remboursés et un marché révisé sera créé.

Nombre total de tirs dans un match

Les tirs arrêtés ne compteront pas dans le cadre de ce pari. Le résultat annoncé par l'OPTA déterminera l'issue de ce marché. OPTA Sports Data fournit les résultats officiels à bon nombre de médias au format papier et en ligne.

Nombre total de remises en jeu au cours d'un match

Le résultat annoncé par l'OPTA déterminera l'issue de ce marché. OPTA Sports Data fournit les résultats officiels à bon nombre de médias au format papier et en ligne.

Joueurs à l'essai

Les joueurs à l'essai ne comptent pas dans le cadre des paris placés sur le premier ou le dernier buteur.

Première action d'un joueur

Vous devez pronostiquer la première action d'un joueur donné pendant le match, par ex, remplacement, exclusion, etc.

« Passe décisive » ou « Assist » est le dernier joueur à avoir touché le ballon avant le buteur, qui fait partie de la même équipe. Cette action doit avoir lieu pendant le jeu - les coups de coin et les coups francs ne comptent pas. Les joueurs qui obtiennent un tir au but ne sont pas considérés comme faisant un assist. Pour les buts contre son camp, il n'y a pas de passe décisive - par ex. si un joueur marque un but et que le ballon a été touché de la tête par un joueur de l'équipe adverse, cela ne compte pas comme un assist.

Dans le cas où un joueur ne commence pas le match, tous les paris seront remboursés.

Wincast

Pour remporter ce pari, vous devez pronostiquer le joueur qui marquera au cours des 90 minutes ainsi que le résultat du match au terme des 90 minutes.

Les paris sont considérés comme valides dès que le joueur désigné entre en jeu. Dans le cas où le joueur que vous avez désigné ne participe pas au match, les paris Wincast deviendront des paris simples sur le résultat du match.

Dans le cas où un match est abandonné avant la fin des 90 minutes, les paris Wincast seront considérés comme des simples « Buteur à tout moment », du moment que le joueur est monté sur le terrain et a donc eu une possibilité de marquer.

Oui / non

Pour ce type de pari, vous devez prédire l'issue de 6 scénarios Oui/Non. Dans le cas où vous prédisez correctement les 6 scénarios, le rapport est de 34,00.

Dans le cas où le résultat d'un scénario n'est pas annoncé ou n'est pas disponible, la sélection sera exclue et le rapport du pari passera à 17,00 pour les 5 scénarios restants.

Dans le cas où le résultat de 2 scénarios n'est pas annoncé ou n'est pas disponible, le pari Oui/Non sera remboursé.

Paris spéciaux sur une journée de matches

Pour tous les marchés basés sur un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s), seuls les buts marqués et coups de coins tirés pendant le temps réglementaire sont pris en considération. Les buts marqués dans la série de tirs aux buts (penaltys) ne comptent pas.
Si un match est reporté, les paris sur un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s) sont remboursés.
Tous les paris spéciaux sur une journée de matches sont réglés selon les sites officiels de la ligue, p.ex. www.uefa.com, www.fifa.com.

Nombre total de buts

Sélectionner si le nombre total de buts marqués parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s) est supérieur à, inférieur à ou exactement la valeur de buts mentionnée.

Nombre total de buts des équipes à domicile

Sélectionner si le nombre total de buts marqués par les équipes à domicile parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s) est supérieur à, inférieur à ou exactement la valeur de buts mentionnée.

Nombre total de buts des équipes des visiteurs

Sélectionner si le nombre total de buts marqués par les équipes des visiteurs parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s) est supérieur à, inférieur à ou exactement la valeur de buts mentionnée.

Match au plus grand nombre de buts

Sélectionner le match qui contient le plus grand nombre de buts marqués parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s).

Nombre total de coups de coin

Sélectionner si le nombre total de coups de coin tirés parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s) est supérieur à, inférieur à ou entre la/les valeur(s) de buts mentionnée(s).

Toutes les équipes marquent

Sélectionner si toutes les équipes marquent ou non parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s).

Tous les matches OVER x,5 goals

Sélectionner si plus d'un goal est marqué dans chaque match parmi un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s).

Paris spéciaux sur un tournoi

Paris spéciaux sur un joueur

Tirs au but

Un tir au but est défini comme toute tentative de but qui soit se convertit en but, soit aurait été un but mais a été sauvé par le gardien, soit aurait été un but mais a été bloqué par le dernier défenseur qui était le dernier homme.
Les tirs bloqués par un un joueur de champ ne comptent pas comme tir au but, sauf si ce joueur était le dernier homme.
Les tirs frappés sur le poteau ou la barre transversale **comptent comme un tir au but** seulement si la balle rentre dans le goal. Toutefois, les tirs frappés sur le poteau ou la barre transversale **ne comptent pas comme un tir au but** si la balle est détournée du poteau sans passer la ligne du goal.
Les paris sont remboursés si le joueur ne participe pas au match.
Tous les paris tirs au but sont réglés sous la règle des 90 minutes de jeu (plus temps supplémentaire pour les arrêts de jeu), sauf si stipulé autrement.

Joueur qui tire sur le cadre

Les paris sont remboursés si le joueur ne participe pas au match.
Les paris Joueur qui tire sur le cadre sont réglés sous la règle des 90 minutes de jeu (plus temps supplémentaire pour les arrêts de jeu), sauf si stipulé autrement.

Joueur qui sera remplacé / Joueur qui donne un assist / Joueur expulsé

Les paris sont remboursés si le joueur ne participe pas au match.
Les paris sont réglés sous la règle des 90 minutes de jeu (plus temps supplémentaire pour les arrêts de jeu), sauf si stipulé autrement.

Meilleur joueur du tournoi

Les paris sont remboursés si le joueur ne participe pas à au moins un match du tournoi.
Les buts marqués dans la série de tirs aux buts (penaltys) ne comptent pas.

Face-à-face dans un tournoi

Les paris sont remboursés si le joueur ne participe pas à au moins un match du tournoi.
Les buts marqués dans la série de tirs aux buts (penaltys) ne comptent pas.

Tounoi – nombre total

Tous les marchés sur le nombre total dans un Tournoi seront réglés selon les sites officiels de la compétition sauf mention contraire.

Nombre total de cartons jaunes

Le nombre maximum de cartons jaunes par joueur dans un match est égal à 1 (un deuxième carton jaune considéré comme carton rouge n’est pas pris en considération). Les cartons distribués pendant les prolongations ne sont pas pris en considération. Seuls les joueurs sur le terrain de jeu comptent (un carton jaune donné à un membre du staff ou à un joueur sur le banc, n’est pas pris en considération pour ces marchés).

Nombre total de cartons rouges

Les cartons rouges distribués pendant les prolongations ne sont pas pris en considération. Seuls les joueurs sur le terrain de jeu comptent (un carton rouge donné à un membre du staff ou à un joueur sur le banc, n'est pas pris en considération pour ces marchés).

Nombre total de buts

Marchés sur nombre total de buts du tournoi, le nombre total de buts d'une équipe, l'équipe qui marque le plus. Pour les marchés d'application sur le tournoi entier, **les buts marqués pendant les 90 minutes ou les prolongations sont pris en considération**. Pour les marchés basés sur un groupe de matches bien défini à (une) certaine(s) date(s), **seuls les buts marqués pendant les 90 minutes sont pris en considération**. Les buts marqués lors d'une série de tirs au but (penaltys) ne comptent pas.

Si un match est reporté, le pari ***Nombre total de buts*** (pour un groupe de matches à (une) certaine(s) date(s)) est annulé.

Nombre total de penaltys Ratés/Convertis

Les penaltys ratés ou convertis sur un Tournoi déterminé – Les penaltys pris pendant le temps réglementaire, les prolongations et les séries de tirs au but sont pris en considération. Si un penalty doit être rejoué, le premier penalty ne compte pas.

Nombre total de coups de coin

Coups de coin du Tournoi - Les coups de coin dans les prolongations ne comptent pas.

Groupe – nombre total

Nombre total de buts

Sélectionner si le nombre total de buts marqués pendant la phase de groupe est supérieur à, inférieur à ou entre la/les valeur(s) de buts mentionnée(s).

Quel groupe a marqué le plus de buts

Sélectionner le groupe qui marquera le plus de buts.

Ce marché sera payé suivant le site officiel de la compétition.

Article 2.64. Football américain (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris seront réglés en fonction des résultats officiels, y compris les prolongations, annoncés par l'instance dirigeante *du football américain.*

Face-à-face *(Money Line)*

Lorsque les pronostics des paris à long terme et tournois avec handicap sont annoncés, le pari sera réglé en fonction du rapport des paris à long terme, à moins qu'un rapport pour le handicap ou la qualification ait été sélectionné au moment de placer le pari. Il doit s'écouler au moins 55 minutes pour que les paris sur ce match soient valides. Dans le cas où les 55 minutes de jeu ne se sont pas écoulées avant la fin du match, tous les paris placés sur ce match seront remboursés, à moins que la NFL annonce un résultat officiel. Les prolongations comptent, sauf pour les paris Half Time/Full Time.

Paris avec handicap (*Point spread*)

Les résultats des paris avec handicap sont basés sur le résultat du *Money Line*, après application du handicap valable au moment de l'enregistrement du pari. Par exemple - Miami +3 @ Green Bay -3. Résultats : Miami 21 Green Bay 25, Green Bay remporte le match après application du handicap.

Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre de points après avoir appliqué le handicap, le pari devient un « *Push* » et les mises sont remboursées. La règle du « *Push* » ne concerne pas les marchés handicap qui offrent la possibilité de parier sur le match nul.

Total des points

Le pari « Total des points » sera réglé en additionnant les scores des deux équipes, y compris les points inscrits durant les prolongations. Dans le cas où le score total est égal au marché « Total des points », la règle du « *Push* » sera appliquée. Les prolongations ne comptent pas pour les marchés du total des points à la mi-temps et au quart-temps.

Marge de victoire

Vous devez pronostiquer la marge de victoire d'une équipe donnée lors d'un match.

Premier à marquer un touchdown

Les paris sont acceptés « *All in Play or Not* ».

Matches abandonnés

Dans le cas où un match est abandonné avant la fin du jeu (y compris les prolongations), tous les paris seront annulés, à moins que 55 minutes de jeu ne se soient écoulées ou qu'un résultat officiel ait été annoncé par la NFL. Tous les autres marchés seront annulés sauf ceux qui ont été déterminés de manière inconditionnelle (par exemple, les paris portant sur le « premier à marquer un *touchdown* » si un *touchdown* a été marqué).

Matches reportés

Dans le cas où un match est reporté et rejoué au maximum 12h après l'heure d'origine, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Dans le cas où le match n'est pas joué dans les 12h, le pari sera remboursé.

En cas de changement de stade, l'événement sera annulé, qu'il ait été joué dans les 12 heures ou pas.

Saison non terminée

Dans le cas où la saison normale de la NFC / AFC n'a pas été terminée, tous les paris placés sur les vainqueurs du Super Bowl et de la Conference seront remboursés. Par contre, les paris placés sur les huit divisions (par ex, NFC East) seront maintenus si les matches de la division ont été joués.

Proposition bets

Dans le cas où un match a été abandonné, toutes les mises seront remboursées, à moins qu'un résultat ait déjà été fixé pendant le match. Dans le cadre des marchés « *Proposition bets* » portant sur les Quaterbacks, le(s) joueur(s) en question doit/doivent lancer le jeu pour que les paris soient valides. En ce qui concerne tous les autres marchés « *Proposition bets* », le(s) joueur(s) doit/doivent être considéré(s) comme actif(s) par le site nfl.com pour que les paris soient valides. Les joueurs annoncés comme étant inactifs ne compteront pas.

Marchés Quart-temps et mi-temps

Dans le cadre des paris placés sur un quart-temps ou une mi-temps spécifique, le temps réglementaire total de jeu doit s'être écoulé, à moins que le résultat ait déjà été fixé, excepté pour les marchés portant sur la deuxième mi-temps qui prennent en considération les prolongations. Le quatrième quart-temps ne comprend pas les prolongations.

Marchés révisés à la mi-temps

Marchés qui sont révisés à la mi-temps, la deuxième mi-temps du match comprend les prolongations. En cas d'égalité, les mises seront remboursées.

1st offensive play yard line

Le résultat est déterminé par la première action offensive effectuée par rapport à la ligne de scrimmage. Dans le cas où le coup d'envoi se transforme en *touchdown*, les paris seront reportés sur la prochaine action offensive. En cas de perte de ballon, le résultat est déterminé par l'endroit où la première action offensive a eu lieu par rapport à la *yard line* de l'équipe qui reçoit.

Premier turnover et première équipe à commettre un turnover

Dans le cadre de ces paris, seuls les interceptions et les *fumbles* comptent. Un *punt* ou un *turnover* sur *downs* ne compte pas dans le cadre de ces paris. Dans le cas où le match est abandonné, les mises seront remboursées, à moins qu'il y ait déjà eu un *turnover*.

1st offensive play

En cas de pénalité pour faux départ dans la première action offensive, les paris seront reportés sur l'action offensive suivante qui n'écope pas d'une pénalité pour faux départ.

Marchés « en direct / live »

Les rapports proposés concernent le match en entier, y compris les prolongations. Les marchés étant « en direct / live », l'Opérateur se réserve le droit de fermer le marché à tout moment.

Première / dernière équipe à marquer et buteur du premier touchdown

Dans le cas où un match est abandonné, les paris placés sur des actions qui ont déjà été effectuées seront maintenus. Les prolongations comptent pour ces marchés. Les buteurs du premier *touchdown* sont « *All in Play or Not* ».

Premier penalty

Ce pari est réglé sur le premier penalty accordé, peu importe si l'équipe accepte ou refuse ce penalty.

Drive actuel / prochain

Les résultats dépendent de l'issue du drive offensif en cours. Seules les statistiques offensives comptent. Les *kick off returns* et les *punt returns* en ce qui concerne les *touchdowns* ne sont pas considérés comme un *drive*. Seuls les interceptions et les *fumbles* constituent un *turnover*. Les *turnovers* retournés par la défense pour le *touchdown* seront considérés comme un *turnover*. En cas de *safety*, de *turnover on down* ou de temps expiré, tous les paris seront remboursés pour ce marché. Tous les marchés seront réglés en fonction des statistiques officielles publiées sur nfl.com.

Grand Salami

Le « Grand Salami » sera déterminé en additionnant tous les buts marqués pendant les matches programmés le jour choisi. Tous les matches doivent être joués pour que les paris soient maintenus ; les points inscrits pendant les prolongations comptent. Pour les paris « en direct / live » , les règles mentionnées ci-dessus sont d'application, sauf mention contraire. Lorsque les scores sont affichés pendant le match, l'Opérateur fait tout son possible pour assurer l'authenticité du score et du chronomètre, toutefois, l'Opérateur ne pourra pas être tenus responsables pour les informations affichées.

Règles pour les marchés spéciaux NFL

Les paris spéciaux sont basés sur les heures des matches. Les paris « Weekly specials » concernent tous les matches NFL de la semaine. « Sunday Early Specials » ne concernent que les matches qui débutent à 18 heures. « Sunday Late Specials » ne concernent que les matches qui débutent après 21 heures. Les prolongations comptent pour les marchés concernés, sauf mention contraire. Les matches doivent avoir été joués jusqu'au bout pour que les paris soient valides.

Équipe qui inscrit le plus / moins de points

Les résultats sont basés sur le total individuel des points des équipes, y compris pendant les prolongations. Les matches doivent avoir été joués jusqu'au bout pour que les paris soient valides. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Match au cours duquel sont inscrits le plus / moins de points

Les résultats sont basés sur le total des points d'un match, y compris ceux inscrits pendant les prolongations. Les matches doivent avoir été joués jusqu'au bout pour que les paris soient valides. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Marge de victoire la plus grande

Les résultats sont basés sur la plus grande marge de victoire déterminée par les résultats d'un match sur une période donnée pour un pari spécial. Les matches doivent avoir été disputés jusqu'au bout pour que les paris soient valides et les prolongations, s'il y en a, comptent. Dans le cas où la marge de victoire n'est pas cotée, le « *Field* » sera considéré comme le vainqueur dans le cadre des paris.

Equipe qui marque le touchdown le plus vite

Les résultats sont basés sur les équipes qui marquent un *touchdown* le plus vite, selon les informations officielles de NFL.com. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Nombre de points de l'équipe avec le plus/moins de points Highest Team Score Total/Lowest Team Score Total

Ce marché concerne le total de points inscrits par une équipe lors d'une période donnée. Dans le cas où le total n'est pas coté, le « *Field* » sera considéré comme le vainqueur.

Nombre de points de l'équipe avec le plus/moins de points (over/under)

Ce marché concerne le total de points inscrits par une équipe lors d'une période donnée.

Nombre total de touchdows d'une équipe / d'un match

Les résultats dépendent du nombre de *touchdowns* inscrits lors d'un match donné ou par une équipe donnée, en comptant ceux inscrits pendant les prolongations.

Vainqueur de tous les quarts-temps / des deux mi-temps

L'équipe doit remporter tous les quarts-temps / mi-temps pour que le pari soit gagnant. Dans le cas où deux équipes arrivent à égalité dans un quart-temps ou une mi-temps, les paris seront perdants. Les prolongations ne concernent pas ce marché. Les matches doivent avoir été joués jusqu'au bout pour que les paris soient valides.

Mythical matches (Matches mythiques)

Matches disputés par deux équipes lors des rencontres NFL organisées pendant les semaines déterminées. Les résultats dépendent des scores des équipes à l'issue de leurs rencontres respectives disputées avec l'équipe mythique du weekend. L'instance dirigeante officielle détermine les scores. Dans le cas où le match n'a pas été joué jusqu'au bout, tous les paris placés sur ce match mythique seront remboursés. Tous les scores comprennent les points marqués pendant les prolongations.

Article 2.65. Athlétisme (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris sont réglés en fonction du résultat immédiat d'un événement annoncé par l'Association internationale des fédérations d'athlétisme (I. A. A. F), sans tenir compte des enquêtes ultérieures éventuelles.

Dans le cas où, pour une raison quelconque, un événement est annulé, les paris placés sur cet événement seront considérés comme nuls.

Le compte total des médailles sera déterminé et publié par l'IAAF.

Événements/Galas

Paris à long terme

Les paris seront valides « *All in Compete or Not* ».

Face-à-Face

Les paris ne seront valides que si les deux compétiteurs participent à l'événement.

Dans le cas où l'un des deux compétiteurs ne participe pas à l'événement, les paris seront considérés comme nuls.

Face-à-Face avec handicaps

Les paris ne seront valides que si les deux compétiteurs participent à l'événement.

Dans le cas où l'un des deux compétiteurs ne participe pas à l'événement, les paris seront considérés comme nuls. Les handicaps sont appliqués au résultat du compétiteur avant le règlement du pari.

Proposition bets (Paris placés sur la dernière décimale.)

Les athlètes désignés doivent commencer la partie pour que les paris placés soient considérés comme valides.

- Les paris placés sur les performances d'un athlète spécifique seront réglés en fonction des résultats officiels. P. ex. le vainqueur du 100 m en 9,98 secondes, 8 sera la sélection gagnante dans le cadre des paris. Le vainqueur du saut en longueur à 7,32 mètres, 2 sera la sélection gagnante dans le cadre des paris.
- Les paris placés sur le classement final seront réglés en fonction du résultat officiel des deux premiers classés. Dans le cas où un athlète désigné ne participe pas à l'événement, les paris seront considérés comme nuls.

Jeux Olympiques

Règles générales

Dans le cas où un événement est annulé, tous les paris seront considérés comme nuls.

Dans le cas où un compétiteur ou une équipe ne participe pas à une course ou à un tournoi, les paris placés sur ce compétiteur ou cette équipe seront considérés comme perdants. Dans ce cas, les mises ne seront pas remboursées.

Paris sur le classement final des médailles

Le tableau final des médailles publié par l'instance dirigeante à la fin d'un événement servira à régler les paris placés sur le nombre de médailles obtenu par un pays ou un compétiteur. Aucun changement ultérieur apporté au tableau des médailles ne sera pris en compte.

Paris Face-à-Face

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés atteignent la finale, les paris seront réglés sur base de leur position finale.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés au même stade de la compétition avant la finale, les paris seront remboursés.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés à des stades différents de la compétition, les paris seront réglés en fonction du compétiteur ayant atteint le stade le plus avancé, considéré comme gagnant. Par exemple, si l'un des deux compétiteurs est éliminé lors d'un tour préliminaire et que l'autre compétiteur atteint les demi-finales, le compétiteur ayant atteint les demi-finales sera considéré vainqueur.

Événements reportés

Aux Jeux Olympiques, si un événement ou un match est reporté, les paris placés seront maintenus à condition que l'événement ou le match ait lieu avant la cérémonie de clôture.

Résultats

Tous les paris placés sur une course/un événement seront réglés en fonction de la cérémonie de remise des médailles. Aucune disqualification ultérieure ne sera prise en compte. En cas de modification du résultat final suite à une enquête ultérieure à la compétition, les paris seront réglés en fonction des compétiteurs ayant remporté la médaille d'or, d'argent et de bronze, lors de la cérémonie originale de remise des médailles, considérés respectivement comme premier, deuxième et troisième.

Dans l'éventualité où plusieurs médailles sont attribuées pour la même position, deux médailles de bronze peuvent être attribuées en boxe par exemple, la règle de l'ex-aequo sera d'application.

Article 2.66. Football australien (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris placés seront réglés sur base d'un match de 80 minutes, sauf spécification contraire. En cas de match nul, les mises seront remboursées sauf si un rapport est offert en cas de match nul. Les paris seront réglés en fonction des résultats officiels publiés par l'AFL uniquement.

Dans le cas où un match est interrompu avant la fin des 80 minutes, tous les paris placés seront considérés comme nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue.

Dans le cas où un match est reporté et reprogrammé moins de 48 heures après le coup d'envoi original, les paris placés sur ce match seront maintenus.

Dans le cas où le match a lieu à un endroit différent de celui annoncé, les paris placés sur ce match seront maintenus. Cette règle sera d'application sauf si le match a lieu sur le terrain de l'adversaire.

Article 2.67. Badminton (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le premier service indique le début d'un match. Dans le cas où le nombre de jeux réglementaire n'est pas atteint, tous les paris placés sur le score correct d'un jeu seront considérés comme nuls.

Dans le cas où un joueur est déclaré vainqueur avant que le nombre de jeux réglementaire ne soit atteint, les paris seront maintenus en faveur du vainqueur officiel.

Article 2.68. Bandy (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les marchés sont basés sur une partie de 90 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Les prolongations ne comptent pas. Dans le cas où les 90 minutes réglementaires ne sont pas atteintes, les paris seront considérés comme nuls, sauf si un résultat final est officiellement annoncé.

Dans le cas où un match est joué en 3 périodes de 30 minutes au lieu de 2 périodes de 45 minutes, les paris seront maintenus et réglés sur base de 90 minutes de jeu.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Dans le cas où le match n'est pas joué dans les 48h, les paris seront annulés.

Article 2.69. ***Baseball (dernière mise à jour 24/08/2015)***

Règles générales du baseball

Tous les matches doivent avoir lieu à la date prévue pour que vos paris soient maintenus. Dans le cas où un match est reporté ou annulé avant l'heure prévue, tous les paris seront considérés comme nuls.

Matches non disputés comme prévu

Dans le cas où un match n'a pas lieu à l'endroit prévu, les paris placés seront maintenus si l'équipe locale reste la même. Dans le cas où l'équipe locale et l'équipe visiteuse sont inversées, alors les paris placés avant la modification seront considérés comme nuls.

Règle des 4½ innings

Dans le cas où un match est annulé ou interrompu, les paris perdants et gagnants sont officialisés après au moins 5 *innings* complets, sauf si l'équipe locale mène après 4½ *innings*. Dans le cas où un match est *called* ou interrompu, etc., le vainqueur sera déterminé sur base du score atteint après le dernier tour de batte complet (à moins que l'équipe locale n'égalise ou ne prenne l'avantage au cours de la seconde moitié du tour de batte, auquel cas le vainqueur sera déterminé par le score atteint au moment de l'interruption du match). Veuillez noter que les matches interrompus ne sont pas repris.

Règle des 8½ innings

Paris sur un nombre total (p.ex. nombre total de *runs*) et paris avec handicap : La partie doit atteindre au moins 9 *innings* complets (ou 8½ si l'équipe locale est en tête) pour que les paris soient maintenus.

Il relève de la responsabilité du client d'être au courant de tout changement de lanceur.

Règles d'avant-match

Les lanceurs désignés doivent commencer le match – un rapport pour les deux lanceurs qui commenceront la partie. Un changement ne constitue pas une action. Les mises placées sur « un lanceur désigné » et « les lanceurs qui commenceront le match » au moment de la désignation du lanceur ne feront l'objet d'aucune modification si le lanceur désigné est remplacé puis redésigné comme lanceur.

Paris placés avant le match – Tous les paris comprennent les *innings* supplémentaires, sauf spécification contraire.

Side betting (Money Line) - Soumis à la règle des 4½ *innings*.

Matches complets/Run line – Soumis à la règle des 8½ *innings*.

Paris sur 5 innings

Tous les paris seront réglés en fonction du résultat après les 5 premiers *innings* complets d'un match. Dans le cas où les 5 *innings* complets ne sont pas atteints, les paris seront considérés comme nuls, sans tenir compte du score atteint. Les lanceurs mentionnés doivent commencer la partie pour que les paris soient maintenus.

Paris sur les innings individuels

Les paris sur les *innings* individuels s'appliquent au tour de batte spécifiquement désigné. Le tour de batte doit être complété pour que les paris placés soient considérés comme valides.

Résultat du 1er lancer

Vous pariez sur le résultat du premier lancer du match : *Strike* ou *Ball*. Dans le cas où le premier lancer n'est ni « *Called Strike* », ni une « *Called Ball* », une « *Foul ball* » ou tout coup sûr réglementaire (y compris un *home run*) sera considéré comme un *strike* pour le règlement des paris. Dans le cas où le frappeur est touché par le lanceur (« *hit by pitch* »), le résultat sera considéré comme *Ball* pour le règlement des paris.

Proposition bets d'avant match, y compris proposition bets joueurs

La règle des 8½ *innings* est d'application sauf si les paris ont déjà été réglés. Les lanceurs mentionnés doivent commencer la partie pour que les paris soient maintenus. Les *innings* supplémentaires seront pris en compte, sauf spécification contraire.

Grand Salami

Le Grand Salami sera déterminé par le nombre total de points marqué en matches de MLB programmés à la date désignée. La règle des 8½ *innings* s'applique. Dans le cas où un match est annulé ou interrompu avant que 8½ *innings* ne soient atteints, toutes les mises placées sur le Grand Salami seront annulées. L'Opérateur offre les paris suivants sur le Grand Salami :

Paris *Money line* (équipes locales contre équipes visiteuses)

Le nombre total de *runs* inscrits par les équipes locales contre ceux inscrits par les équipes visiteuses.

Paris *Run line* (équipes locales contre équipes visiteuses)

Le nombre total de *runs* marqués par les équipes locales contre le nombre total de *runs* marqués par les équipes visiteuses, avec application ultérieure du run line (handicap).

Nombre total de runs

Le nombre de *runs* désigné doit être supérieur ou inférieur au nombre total de *runs* inscrits lors des matches programmés. La règle du *Push* sera d'application.

Baseball international

Les paris seront maintenus sans tenir compte des lanceurs partants ni des lanceurs de relève pour chaque équipe. La règle des 8½ *innings* est d'application sauf si la « *Mercy rule* » est appliquée. Dans ce cas, les paris seront réglés en fonction du score atteint.

Règles des paris en « direct / live »

MLB – Les paris sont maintenus sans tenir compte des lanceurs partants ou de relève.

Tous les marchés comprennent les *innings* supplémentaires.

Side betting (Money line) - Soumis à la règle des 4½ *innings*.

Matches complets/ Run line – Soumis à la règle des 8½ *innings*.

Nombre total de home runs

Un *home run* est marqué lorsqu'un batteur parvient à toucher toutes les bases avant d'atteindre le *home plate*. Cette action comptera comme un *home run*. Les *runs* potentiellement marqués par d'autres joueurs se trouvant sur une base au moment du *home run* ne seront pas pris en compte.

Prochain point

La sélection « *any other* » comprend un *RBI, Error Run* et *Sacrifice* lorsqu'un *home run* n'est pas inscrit.

Batteur actuel/suivant

La sélection « *on base* » comprend un *RBI* mais sera considérée comme nulle en cas de *Sacrifice* ou *Walk*.

Futures - Règles générales

Victoires de la saison normale / match-up

L'équipe désignée doit disputer au moins 160 matches au cours d'une saison régulière pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat final ne peut plus être influencé par le résultat des matches restants.

Course au fanion Vainqueur du Pennant

L'équipe qui atteint les World Series sera considérée gagnante.

Paris sur les Séries

Dans le cas où le nombre de matches réglementaire est modifié ou n'est pas atteint (selon les instances dirigeantes respectives), les paris seront considérés comme nuls.

Paris de division, pennant et vainqueur final

Les paris seront maintenus sans tenir compte d'éventuels déménagements ou changements de nom d'une équipe, de la durée de la saison ou du format des play-offs.

Article 2.70. Basketball (dernière mise à jour 24/08/2015)

Basketball américain

Les paris seront réglés en fonction du résultat officiel, publié par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, les prolongations seront prises en compte pour tous les marchés, sauf pour les paris placés sur le résultat d'un quart-temps spécifique.

Les paris seront réglés sans tenir compte des éventuelles modifications ultérieures du résultat officiel d'un match.

Un match de NBA devra durer au moins 43 minutes pour que les paris placés sur ce match soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné pour une raison quelconque avant que les 43 minutes ne se soient écoulées, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf ceux dont l'issue est connue. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Un match de WNBA devra durer au moins 35 minutes pour que les paris placés sur ce match soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné pour une raison quelconque avant que les 35 minutes ne se soient écoulées, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf ceux dont l'issue est connue. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Un match de NCAA devra durer au moins 35 minutes pour que les paris placés sur ce match soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné pour une raison quelconque avant que les 35 minutes ne se soient écoulées, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf ceux dont l'issue est connue. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Match betting (Money Line) Lorsque les paris sur le vainqueur final et les paris avec handicap sont disponibles, le pari sera réglé en fonction du rapport gagnant pour les paris sur le vainqueur, à moins qu'un rapport pour le handicap ou la qualification ait été sélectionné au moment de placer le pari. L'Opérateur propose également des paris sur le résultat à la mi-temps. Dans le cas où le score est nul à la fin du deuxième quart-temps, tous les paris seront considérés comme nuls.

Paris avec handicap (Points spread)

Il s'agit d'un pari avec handicap sous forme de demi-points ou de points entiers (p. ex. +/- 3.5 points, +/- 7 points, etc.) En cas d'égalité, les paris seront considérés comme nuls.

Matches suspendus

Dans le cas où un match est suspendu pour une raison quelconque et repris dans un délai de 24 heures après l'heure de début originale, les paris sur ce match seront maintenus et réglés en fonction du résultat officiel. Dans le cas où un match n'est pas repris dans un délai de 24 heures après l'heure de début originale, la règle des 43/35 minutes sera d'application.

Paris face-à-face placés sur une saison

Prédire laquelle des deux équipes nominées affichera les meilleurs résultats à la fin de la saison régulière. Les résultats obtenus lors des play-offs ne sont pas pris en compte.

Paris spéciaux joueur contre joueur

Les paris spéciaux joueur contre joueur (p. ex. qui marquera le plus de points, prendra le plus de rebonds) sont proposés sans possibilité d'égalité. Dans le cas où une égalité se produit, tous les paris placés sur ce marché seront considérés comme nuls.

Paris de groupes

Les paris de groupes (p. ex. quel joueur de ce groupe marquera le plus de points) peuvent comprendre une égalité entre deux ou plusieurs joueurs. Dans ce cas, les règles d'ex-aequo seront d'application, p. ex. si vous avez placé un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*) dont les conditions s'appliquent aux trois premières places, deux groupes ayant atteint la troisième place seront considérés ex-aequo. La moitié de la mise sera donc perdue et l'autre moitié sera réglée sur le rapport Simple Placé entier pour les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) de ces groupes.

Match reporté

Dans le cas où un match n'est pas disputé à la date prévue, tous les paris seront annulés.

Le plus grand nombre de points

Dans le cas où l'un des joueurs désignés sur ce marché ne fait pas partie de l'équipe de départ, tous les paris placés sur ce marché seront considérés comme nuls.

Proposition bets

Paris sur les résultats des quarts-temps et de la mi-temps

Les paris sur les résultats du quatrième quart-temps et de la deuxième mi-temps comprennent les prolongations. En cas d'égalité avec handicap, les paris seront considérés comme nuls.

Score d'une équipe

Ce marché comprend les prolongations et sera réglé uniquement sur base du score de l'équipe désignée. En cas d'égalité, les paris seront considérés comme nuls.

Dernier point de la mi-temps/du match

Les résultats de ce marché seront basés sur les statistiques officielles publiées par le site NBA.com pour le dernier point du match. Ce marché comprend les prolongations.

Premier joueur à marquer

Ce marché est "*All in Play or Not*".

Handicaps alternatifs/teasers

Les paris simples ne sont pas acceptés pour ces marchés. En cas d'égalité avec handicap, les paris seront considérés comme nuls pour cette sélection.

Grand Salami

Le « Grand Salami » sera déterminé en additionnant tous les buts marqués pendant les matches programmés le jour choisi. Tous les matches doivent être joués pour que les paris soient maintenus ; les points inscrits pendant les prolongations comptent.

Proposition bets joueurs (assists/points/rebonds)

Les marchés portant sur les *Proposition bets* joueurs comprennent le temps additionnel joué et sont réglés en fonction des résultats officiels publiés sur le site NBA.com. Les joueurs désignés doivent figurer dans les cinq de base pour que les paris soient maintenus.

Paris en « direct / live »

Les prolongations seront prises en compte pour tous les marchés, sauf pour les paris placés sur le résultat d'un quart-temps spécifique.

Basketball européen et international

Règles générales

Les paris seront réglés sur base des résultats officiels publiés par l'instance dirigeante à la fin du match après le temps réglementaire. Le temps réglementaire est de 40 minutes de jeu. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les marchés sauf pour les paris placés sur le résultat d'un quart-temps spécifique et pour les paris « win-draw-win » (1X ou X2).

Dans le cas où un match est abandonné pour une raison quelconque avant la fin du match, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf ceux dont l'issue est connue. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Les paris seront réglés sans tenir compte des éventuelles modifications ultérieures du résultat officiel d'un match.

Match Betting

Lorsque les paris sur le vainqueur final et les paris avec handicap sont disponibles, le pari sera réglé en fonction du rapport Gagnant pour les paris sur le vainqueur, à moins qu'un rapport pour le handicap ou la qualification ait été sélectionné au moment de placer le pari.

Les paris sur les ligues européennes sont effectués sous la forme d'un handicap à point entier (p. ex.+/- 3 points, +/- 7 points, etc.). Il est également possible de parier sur une égalité.

Les paris placés sur le vainqueur d'un championnat seront réglés à la fin des play-offs. Le résultat d'un classement à la fin de la saison régulière ne sera pas pris en compte.

Match Reporté

Dans le cas où un match n'est pas disputé à la date prévue, tous les paris seront annulés.

Paris Spéciaux placés sur un joueur

Les paris seront considérés comme nuls si le joueur désigné ne prend pas part à la rencontre. Les paris sont considérés comme valides dès que le joueur désigné entre en jeu. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les Paris Spéciaux placés sur un joueur.

Basketball philippin

Les paris seront réglés sur base des résultats officiels à la fin du match après le temps réglementaire. Le temps réglementaire est de 48 minutes de jeu. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les marchés sauf pour les paris placés sur le résultat d'un quart-temps spécifique et pour les paris « win-draw-win » (1X ou X2).

Basketball sud-américain

Les paris seront réglés en fonction du résultat officiel, publié par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, les prolongations sont prises en compte pour tous les marchés sauf pour les paris placés sur le résultat d'un quart-temps spécifique et pour les paris « win-draw-win » (1X ou X2).

Les paris seront réglés sans tenir compte des éventuelles modifications ultérieures du résultat officiel d'un match.

Un match devra durer au moins 35 minutes pour que les paris placés sur ce match soient maintenus. Dans le cas où un match est abandonné pour une raison quelconque avant que les 35 minutes ne se soient écoulées, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf ceux dont l'issue est connue. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Article 2.71. Boulingrin (dernière mise à jour 24/08/2015)

Paris sur le vainqueur final

All in Compete or Not.

Match betting

Dans le cas où un match commence mais ne se termine pas, le joueur qui passera au tour suivant sera considéré comme le vainqueur. En cas de « *walkover* » (par ex, si l'un des joueurs se retire avant le match), tous les paris placés sur ce match seront annulés.

Nombre total de sets

Tous les sets nécessaires pour gagner le match doivent avoir été joués. Dans le cas où le match est accordé à un joueur avant que tous les sets aient été joués, les paris placés sur les sets seront annulés.

Matches abandonnés ou reportés

Dans le cas où un match est reporté au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus. Dans le cas où le match n'est pas joué dans les 48h, les paris seront annulés.

Article 2.72. Boxe (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le combat commence officiellement au son de la cloche, annonçant le début du premier round. Tous les paris seront réglés en fonction des résultats officiels annoncés par l'instance dirigeante officielle directement après le combat. Les recours ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

Combat reporté / annulé

Dans le cas où un combat est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce combat seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Dans le cas où le combat n'est pas joué dans les 48h, les paris seront annulés.

Remplacement d'un boxeur

Dans le cas où l'un des boxeurs est remplacé, les paris placés sur le combat auquel il devait participer seront annulés.

Le boxeur n'engage pas le combat au son de la cloche

Dans le cas où un boxeur n'engage pas le combat au son de la cloche de début d'un *round*, son adversaire est déclaré vainqueur au round précédent.

Modification du nombre de *rounds*

Tous les paris sur le vainqueur final placés sur ce combat seront maintenus. Par contre, tous les paris *round* par *round* seront annulés.

Round* par *round* et nombre total de *rounds

Dans le cas où un combat se termine avant que le nombre prévu de *rounds* ne soit atteint ou qu'un boxeur est disqualifié et que le vainqueur est désigné au décompte des points, alors tous les paris seront réglés en fonction du dernier *round*.

Issues d'un combat :

Retrait ou retrait technique

- Retrait de la fiche de résultats
- Le retrait technique est la décision prise par l'arbitre d'interrompre le combat à cause d'une blessure ou d'une faute avant que le nombre de *rounds* prévu par les juges ne soit atteint.

KO ou TKO

- Le *Knockout* (*KO*) survient lorsqu'un boxeur ne se relève pas avant que l'arbitre ait compté jusqu'à 10.
- Le *KO* technique (*TKO*) est le terme utilisé lorsqu'un boxeur est mis 3 fois au tapis ou si l'arbitre décide d'arrêter le combat.

Décision ou décision technique

La décision est prise par les 3 juges en fonction des points indiqués sur la fiche de résultats.

- La **décision technique** est le terme utilisé lorsqu'un combat ne peut continuer pour une raison autre qu'un *KO/TKO* ou une disqualification (par ex, si les têtes s'entrechoquent et que l'un des boxeurs est blessé), mais que le nombre de *rounds* requis a été atteint et que les juges peuvent donc statuer.
- **Décision non unanime :** Lorsque 2 des 3 juges déclarent le même boxeur vainqueur et que le troisième juge déclare l'autre boxeur vainqueur.
- **Décision prise à la majorité :** Lorsque 2 des 3 juges déclarent le même boxeur vainqueur et que le troisième juge considère qu'aucun boxeur n'a gagné (par ex, égalité).
- **Décision unanime :** Lorsque les 3 juges sont d'accord sur le vainqueur.

Nombre total de *rounds*

Dans le cadre de ce pari, un demi-*round* équivaut à 1 minute et 30 secondes et vous devez déterminer si le nombre total de *rounds* d'un combat sera supérieur ou inférieur à la valeur précisée.

Paris Tournois

Tous les boxeurs qui ont commencé le tournoi et qui ont dû abandonner pour cause de blessure seront considérés comme perdants.

Article 2.73. Cricket (dernière mise à jour 24/08/2015)

Résultat du match

Ce marché sera réglé sur base des résultats officiels uniquement. Dans le cas où un match est annoncé officiellement comme étant « sans résultat », tous les paris placés sur ce match seront annulés.

Dans les matches affectés par des facteurs extérieurs (intempéries), les paris seront réglés conformément aux règles officielles de la compétition, y compris aux règles affectées par le système « *Duckworth-Lewis* » (DL) ou « *Jayadevan* » (VJD).

Dans le cas où un match du *County Championship* se termine sur une égalité, les paris placés sur ce match seront annulés.

***Runs* concédés par le lanceur**

Le nombre de *runs* concédés par un lanceur donné au cours du match détermine l'issue de ce marché. Les règles de compétition du cricket seront respectées en ce qui concerne les *runs* accordés au lanceur. Le lanceur doit effectuer une mise en jeu pour que les paris soient valides. Dans le cas où un lanceur est blessé ou n'est pas en mesure de finir l'*over* en raison de l'évolution du match, les *runs* concédés dans le match détermineront l'issue de ces paris.

Au cours de Test matches, seuls les *runs* concédés dans les manches citées compteront. Pour les matches des *limited overs*, les paris placés sur les *runs* du lanceur seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs extérieurs (comme les intempéries), à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé.

Méthode *Duckworth Lewis* / système *Jayadevan

Ces systèmes servent à adapter les scores en cas de retard causé par les intempéries lors d'une journée de matches, et ce afin de ne pas fausser l'équilibre du match. Les systèmes prennent en compte le nombre d'*overs* devant encore être accordés à chaque équipe et le nombre de *wickets* à leur actif afin de déterminer le résultat officiel.

Tous les paris portant sur une manche sont nuls si moins de 20 *overs* (10 *overs* lors de matches 20/20) sont réalisés en raison de facteurs externes (par exemple, mauvaise météo). Cette règle s'applique, sauf si toute une équipe est éliminée ou si le match est gagné avec moins de la moitié des *overs* prévus.

Les paris seront maintenus si la longueur de la manche est inférieure à 20 *overs** (par ex, si toute une équipe est éliminée en moins de 20 *overs**, atteint sa cible en moins de 20 *overs** ou qu'elle déclare la fin de la manche avant d'avoir joué 20 *overs**). Cette règle reste valable si les règles de la compétition imposent un nombre total de 20 *overs** ou moins.

*Pour les matches 20/20, le nombre d'*overs* sera de 10.

Pour les matches des tournois *knockout*, l'équipe qui est sélectionnée pour la manche suivante sera considérée comme l'équipe gagnante, par ex, par *bowl out*.

Dans le cas où votre équipe ne joue plus à l'endroit annoncé, votre pari sera maintenu. Il sera maintenu du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Dans le cas où un match est abandonné par une ingérence extérieure, tous les paris placés sur ce match seront annulés.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Dans le cas où le match n'est pas joué dans les 48h, le pari sera annulé.

Chute du prochain *wicket*

Le nombre total de *runs* dans les manches accordées à une équipe avant la chute du *wicket* en question déterminera le résultat du marché. Dans le cas où l'un des batteurs se retire pour cause de blessure, le pari sera réglé sur le total à la chute du prochain *wicket*. Dans le cas où une équipe déclare la fin d'une manche ou atteint sa cible, le total accumulé sera le résultat du marché.

Pour les matches organisés sur une journée (*one-day matches*), les paris placés sur la chute du *wicket* seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé.

Quatre *runs* / six *runs* / hors-limite du prochain *over*

Seules les balles frappées hors limite attribuées à un joueur comptent (les extras ne comptent pas).

Règles générales des paris « en direct / live »

Dans le cas où un match est perturbé par des facteurs externes et qu'il est interrompu, tous les paris placés sur le marché « en direct / live » après la perturbation seront annulés. Tous les paris placés avant cette perturbation seront réglés normalement.

Méthode du « Next Dismissal »

Le résultat de ce marché sera déterminé par la méthode du « next dismissal » de l'équipe qui batte.

Dans le cas où l'un des batteurs se retire à cause d'une blessure après que le pari a été placé, ce dernier sera reporté sur le rejet suivant. Dans le cas où aucun batteur n'est rejeté au cours de la manche, les paris seront annulés.

Most Team Sixes

Le match doit arriver à sa conclusion naturelle pour que les paris soient maintenus. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Nombre de *runs* dans les x premiers *overs*

Le résultat de ce marché est déterminé par le nombre total de *runs* marqués par une équipe dans le nombre d'*overs* choisi.

Dans le cas où le nombre choisi d'*overs* n'est pas atteint en raison de facteurs externes, les paris seront annulés, à moins que l'issue du pari ait été déterminée.

Dans le cas où chaque manche comprend moins d'*overs* que le nombre choisi (par ex, une équipe se retire avant que le nombre choisi d'*overs* soit atteint, ou atteint sa cible), les paris seront maintenus.

Nombre de runs par batteur

Le résultat de ce marché est déterminé par le nombre total de *runs* marqués par le batteur choisi au cours d'un *innings*.

Seuls les *runs* attribués au batteur en question compteront. Les extras (les *wides, no-balls*, etc.) qui surviennent lorsqu'un batteur frappe ne sont pas considérés comme des *runs* marqués par ce batteur.

Dans le cas où un batteur se retire à cause d'une blessure mais remonte sur le terrain, le nombre total de *runs* marqués par le batteur lors de la manche sera le résultat final.

Dans le cas où un batteur se retire à cause d'une blessure et ne remonte pas sur le terrain pendant cet *innings*, le score obtenu avant la blessure est le résultat final.

Test Matches

Dans le cas où un batteur reste « *not out* » à la fin du *innings* par déclaration ou qu'une équipe atteint sa cible, le score affiché est le résultat final. Dans le cas où le *innings* d'un batteur est perturbé en raison de facteurs externes, tels que des intempéries, c'est son score final « *not out* » qui comptera pour les paris.

One Day / Twenty20

Les paris placés sur le nombre de *runs* d'un joueur seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs externes (comme les intempéries), à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé.

Le joueur doit délivrer une balle pour que les paris soient valides.

Nombre de *runs* par *innings*

Le résultat de ce marché est déterminé par le nombre total de *runs* marqués par une équipe au cours d'une manche.

Test Matches

Dans le cas où un *innings* est composé de moins de 60 *overs* en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), les paris placés sur le nombre de *runs* marqués dans cet *innings* seront annulés.

Dans le cas où un *innings* normal est composé de moins de 60 *overs* (par ex, une équipe se retire avant que 60 *overs* aient été effectués, fait déclaration ou atteint sa cible), les paris placés sur le nombre de *runs* marqués au cours de cet *innings* seront maintenus.

Les extras (les wides, no-balls, etc.) ne seront pas considérés comme des *runs* marqués pendant la manche.

One Day / Twenty20

Les paris placés sur le nombre de *runs* d'un *innings* seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), à moins que le règlement des paris ait déjà été déterminé.

Les extras (les *wides*, *no-balls*, etc.) ne seront pas considérés comme des *runs* marqués pendant *l'inning*.

Nombre de *wickets* par lanceur

Le résultat de ce marché est déterminé par le nombre total de *wickets* pris par le lanceur choisi au cours d'un *innings*.

Les paris placés sur des joueurs faisant partie des 11 de base seront maintenus, qu'ils délivrent une balle ou non.

One Day / Twenty20

Les paris placés sur le nombre de *wickets* d'un joueur seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), à moins que le règlement des paris ait déjà été déterminé.

Fours/Sixes d'un joueur

Les paris placés sur le nombre de Fours/Sixes d'un joueur seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus sont atteints en raison de facteurs extérieurs (comme les intempéries), à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé.

Seuls les *runs* marqués par rapport aux limites du terrain avec la batte compteront pour les *Fours* et les *Sixes* du joueur, les extras ne compteront pas.

Le joueur doit délivrer une balle pour que les paris soient valides.

Le joueur marque un 50/100

Le joueur doit avoir atteint la ligne pour que les paris soient valides. Dans le cas où un batteur reste « *not out* », le résultat du match doit arriver à sa conclusion naturelle pour que les paris soient maintenus.

Marchés joueur contre joueur

Les deux joueurs doivent être dans l'équipe de départ pour que les paris soient maintenus.

Tout les paris placés sur un événement qui n'a pas lieu ou sur un marché qui a débuté mais qui n'évolue plus après que le pari a été placé seront annulés. Dans le cas où plus aucune action requise ne survient après que le pari a été placé, le pari sera annulé. Par exemple, si un joueur se retire du tournoi à cause d'une blessure avant de commencer son prochain match, tous les paris placés après son dernier match et avant l'annonce de son retrait seront annulés.

Runs in Over

Le résultat de ce marché est déterminé par le nombre total de *runs* marqués au cours de l'*over* choisi. Dans le cas où l'*over* n'est pas terminé lorsque le match arrive à sa conclusion naturelle (c.-à-d. si une équipe atteint sa cible), tous les paris seront maintenus. Dans le cas où l'*over* en question commence mais ne se termine pas en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), les paris seront annulés.

Dans le cadre de ce marché, les extras comptent comme des *runs*.

Runs* accordés suite à un *particular delivery

Pour les marchés « en direct / live » du cricket, l'Opérateur propose des paris tels que « Un *four* sera marqué sur la 5ème balle de *l'over* ». Dans le cadre de ces paris, toutes les balles comptent, y compris les *wides* et les *no-balls*.

Par exemple, si un *over* commence comme suit : *Wide - No Ball - No Ball - Six*, alors « *Six* » sera la 4ème balle de l'*over*. Dans le cadre de ces paris, les *no-balls* et les *wides* sont « accordés » et non pas « marqués ».

Paris sur les séries

Dans le cas où une série est reportée pour une raison ou une autre avant que le nombre de matches prévu ait été joué, l'équipe qui mène au moment du report sera considérée comme l'équipe gagnante, dans le cadre de ces paris. Cette règle s'applique aussi aux paris sur les *top series runscorer* et les *top series wicket taker*.

Dans le cas où une série se termine parun match nul et si aucun rapport n'est fixé pour un match nul, les règles de l'ex-æquo seront d'application.

Les paris sur le score correct des séries sont considérés comme nuls si le score final de la série n'a pas été annoncé, par exemple, si un match se termine sur une égalité ou s'il est interrompu à cause des intempéries.

Les paris sur le meilleur batteur ou le meilleur lanceur dans les séries sont réglés sur la base du '*All in Play or Not*'.

***Runs* au cours d'une session**

Le nombre total de *runs* marqués lors d'une session donnée déterminera le résultat de ce marché.

Un minimum de 20 *overs* doit être lancé pour que les paris soient maintenus.

Split-Innings

Dans le cadre du format Split-*Innings* (par exemple, pour la Australia National One Day Cup), l'Opérateur règlera les paris normalement conformément au règlement. Veuillez noter que chaque *innings* de 45 *overs*, bien que divisé en deux parties, sera considéré comme UN seul *innings*.

Extras de l'équipe ou du match

Les paris placés sur les extras d'une équipe ou d'un match seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus pour le *innings* ou le match sont atteints en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), à moins que le règlement des paris ait déjà été déterminé.

Les paris seront réglés en fonction du nombre d'extras accordés à l'équipe qui batte.

***Fours / Sixes* de l'équipe ou du match**

Les paris placés sur les *Fours/Sixes* d'une équipe ou d'un match seront annulés si moins de 80% des *overs* prévus pour le *innings* ou le match sont atteints en raison de facteurs externes (tels que des intempéries), à moins que le règlement des paris ait déjà été déterminé.

Seuls les *runs* marqués, par rapport aux limites du terrain, avec la batte compteront pour les *Fours* et les *Sixes* de l'équipe, les extras ne compteront pas.

Égalité (« Tie »)

Dans le cas où un test match se termine sur un *tie (égalité)*, les règles de l'ex-aequo s'appliqueront et tous les paris sur le match nul (« draw ») sont considérés comme perdants. Pour les matches d'une journée (nationaux et internationaux), les règles de l'ex-æquo seront d'application si aucun rapport n'est offert pour le *tie* (égalité) et si les règles de compétition officielles n'annoncent pas de vainqueur.

Top Runscorer

Les paris *Top Runscorer* pour un match spécifique s'appliquent uniquement au premier *innings*. Dans le cas où un batteur renonce et ne reprend pas le *innings*, son score est maintenu. Les paris sur tout autre joueur ne faisant pas partie des onze de base sont considérés comme nuls. Les paris sur un joueur faisant partie des onze de base sont maintenus, qu'il marque ou non. Dans le cas où deux joueurs terminent par en ex-aequo comme meilleur batteur, les règles de l'ex-aequo seront d'application.

Tous les paris portant sur le *top Runscorer* sont nuls si moins de 20 *overs* (10 *overs* lors de matches 20/20) sont réalisés en raison de facteurs externes (tels que des intempéries). Cette règle s'applique, sauf si toute une équipe est éliminée ou si le match est gagné avec un nombre d'*overs* inférieur au nombre prévu.

***Top Runscorer* avec handicap**

Tous les joueurs doivent faire partie de l'équipe de départ et le match doit arriver naturellement à sa conclusion pour que les paris soient maintenus. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application.

Top Wicket-Taker

Les paris *Top Wicket-Taker* pour un match spécifique s'appliquent uniquement au premier *innings*. Les paris sur un joueur faisant partie des onze de base sont maintenus, que ces joueurs marquent un lancer ou non. Les paris sur tout autre joueur ne faisant pas partie des onze de base sont considérés comme nuls. En cas d'égalité, les règles d'ex-æquo seront d'application. Dans le cas où aucun *wicket* n'est pris, il y aura égalité entre tous les lanceurs cotés de l'équipe de base.

Tous les paris portant sur le Meilleur batteur sont nuls si moins de 20 *overs* (10 *overs* lors de matches 20/20) sont réalisés en raison de facteurs externes (tels que des intempéries). Cette règle s'applique, sauf si toute une équipe est éliminée ou si le match est gagné avec un nombre d'*overs* inférieur au nombre prévu.

Article 2.74. Cyclisme (dernière mise à jour 24/08/2015)

Vainqueur de la course & de l'étape

Le vainqueur de la course ou de l'étape sera déterminé en fonction du podium. S'il n'y a pas de podium final, l'Opérateur règlera les paris en fonction des résultats annoncés par l'instance dirigeante officielle, sans tenir compte des éventuelles enquêtes ultérieures.

Les paris placés sur le vainqueur de la course ou de l'étape seront annulés si un coureur ne prend pas le départ de la compétition ou de l'étape. Toutefois, les paris seront maintenus si le coureur se retire après le début de la compétition ou de l'étape.

Pour les catégories Meilleur grimpeur, Maillot vert, Meilleur jeune, etc, les paris seront réglés en fonction des résultats finaux annoncés officiellement le dernier jour du Tour. Toute disqualification ultérieure ne sera pas prise en compte pour ces paris.

Paris sur le classement de l'étape et le classement général

Au moins un coureur ou une équipe doit franchir la ligne d'arrivée de l'étape ou de la course pour que les paris soient maintenus.

De plus, tous les coureurs ou toutes les équipes doivent commencer l'étape ou la course pour que les paris soient maintenus.

Dans le cas où aucun coureur ne franchit la ligne d'arrivée de l'étape ou de la course, tous les paris seront annulés.

Article 2.75. E-sports (dernière mise à jour 24/08/2015)

Toutes les heures de début affichées ne le sont qu'à titre indicatif sans garantie d'exactitude. Si un match est suspendu ou reporté, et pas repris ou reprogrammé pour débuter dans les 48 heures de l'heure de départ initiale, les paris seront annulés.

Si un match commence avant l'heure de départ affichée, tous les paris placés après l'heure de départ réelle seront annulés. Tous les paris placés avant l'heure de départ réelle sont maintenus.

Tous les paris sont réglés à base du résultat officiel déclaré par l'organisme directeur officiel du tournoi concerné. Dans le cas où un match ou un map est abandonné après son commencement, tous les paris seront annulés sauf si l'issue a déjà été déterminée.

Si le nom d'un joueur ou d'une équipe est mal épelé, tous les paris sont maintenus sauf si il est évident qu'il s'agit d'une mauvaise sélection.

Si un joueur utilise un faux pseudo/gamertag ou utilise un compte smurf lors d'un match officiel, le résultat est valable sauf si il est évident qu'il ne s'agit pas du joueur qui devait jouer le match.

Paris avec handicap / Nombre de Maps / Scorre correct / Marchés Race to

Les paris sont annulés si le nombre statutaire de maps est modifié ou différent des maps offerts pour la prise de paris. Si un match ou un tournoi est abandonné après son commencement, tous les paris seront annulés sauf si l'issue a déjà été déterminée.

Article 2.76. Fléchettes (dernière mise à jour 24/08/2015)

Un match de fléchettes est officiellement commencé lorsque la première fléchette de la première manche du premier set a été jetée.

Dans le cas où un joueur ne commence pas le tournoi ou le match, tous les paris placés sur ce joueur ou sur un match individuel seront annulés.

Dans le cas où un joueur se retire ou est disqualifié avant la fin du match, si le match a commencé, le joueur qui passera au tour suivant sera considéré comme le vainqueur. Dans le cas où le match n'a pas commencé, tous les paris seront annulés.

Dans le cas où vous avez parié sur le nombre exact de sets et que le nombre réglementaire de sets n'a pas été atteint, votre pari sera annulé et votre mise sera remboursée.

Article 2.77. Floorball (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les marchés sont basés sur une partie de 60 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Dans le cas où la rencontre est d'une durée inférieure à 60 minutes, pour une raison ou une autre, tous les paris seront annulés.

Parier pendant l'événement (« en direct / live »)

Tous les marchés du floorball « en direct / live » sont basés sur une partie de 60 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Lorsque les scores sont affichés pendant le match, l'Opérateur fait tout son possible pour en assurer la fiabilité. Toutefois, l'Opérateur ne pourra pas être tenu responsable pour les informations affichées.

Dans le cas où un match est abandonné, tous les paris seront annulés, à l'exception des marchés dont l'issue a déjà été déterminée. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

« Paris Période - 20 minutes uniquement »

Chaque période de 20 minutes est considérée comme un « mini-match », votre sélection doit donc inscrire plus de buts que l'équipe adverse au cours de la période choisie. Pour ce type de pari, les scores ne pouvant pas être reportés, le score au début de chacune des périodes est de 0-0, puisqu'aucun but n'a été inscrit dans cette période.

Par exemple, si votre équipe, qui remporte un match 2-0, marque dans la première et dans la troisième période, le score des périodes serait de 1-0, 0-0 et 1-0. Dans le cas où vous avez pronostiqué que votre équipe remporte la « 2ème période - 20 minutes uniquement », la sélection gagnante de la 2ème période serait « match nul », et ce même si votre équipe a remporté le match.

Article 2.78. Football gaélique/Hurling (GAA) (dernière mise à jour 24/08/2015)

Résultat du match – Match betting

Tous les marchés sont basés sur le résultat au terme du temps réglementaire (comprenant le temps additionnel). Les prolongations ne comptent pas, sauf mention contraire.

Dans le cas où un match est reporté, tous les paris seront annulés, sauf si le match est disputé dans les 24 heures après l'heure initiale.

Dans le cas où le match se dispute dans un stade différent, les paris seront maintenus du moment qu'il se joue dans le pays initialement prévu. Cette règle sera d'application du moment que le match n'est pas disputé dans le stade de l'équipe adverse ou à l'extérieur du pays initialement prévu.

Dans le cas où un match est abandonné avant le coup de sifflet final, tous les marchés placés sur ce match seront annulés, sauf si l'issue de ces marchés a été fixée avant l'interruption (par ex, Premier buteur et Premier but du match).

Half Time / Full Time

Les paris de ce marché seront réglés en fonction du résultat à la mi-temps et du résultat au terme du temps réglementaire (en comptant le temps additionnel).

Premier Buteur

Les paris placés sur ce marché concernent le premier buteur du match, dans le temps réglementaire.

Seront remboursées les mises placées sur un joueur qui ne participe pas au match ou qui monte après le premier but. Les buts contre son camp ne comptent pas dans le cadre d'un pari sur le Premier Buteur, ils ne seront donc pas pris en considération.

Dans le cas où le seul but inscrit au cours du temps réglementaire est un but contre son camp, l'Opérateur considérera qu'il n'y a pas eu de buteur.

Dans le cas où un match est abandonné avant que le premier but ne soit inscrit, tous les paris seront annulés. Ces paris comprennent les paris « pas de buteur » puisqu'ils sont offerts sur la durée totale du match. Dans le cas où le match est abandonné après le premier but, tous les paris seront maintenus.

S'il y a un désaccord concernant qui a marqué pendant le match, l'Opérateur prendra en compte le premier résultat annoncé par le site internet officiel de l'instance dirigeante. Les erreurs ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

L'Opérateur essaie de proposer un rapport de Premier Buteur pour tous les joueurs qui participent à un match donné.

Marges de victoire

Tous les marchés sont basés sur le résultat final au terme du temps réglementaire (comprenant le temps additionnel). Les prolongations ne comptent pas.

L'issue de ce marché dépend du nombre de points d'avance de l'équipe gagnante. (1 but = 3 points). Par exemple, si le match se termine sur le score de 2 buts et 6 points pour Kerry (total des points = 12) contre 1 but et 7 points pour Dublin (total des points = 10), Kerry gagne avec deux points d'avance.

Score total d'un match

Tous les marchés sont basés sur le résultat final au terme du temps réglementaire (comprenant le temps additionnel). Les prolongations ne comptent pas.

L'issue de ce marché dépend du nombre total de points au terme du match. (1 but = 3 points) Par exemple, si le match se termine sur le score de 1 but et 14 points pour Kerry (total des points = 17) contre 3 buts et 10 points pour Dublin (total des points = 19), le score total du match est de 36 points.

Paris avec handicap

Le pari avec handicap GAA est un type de handicap de points entiers (par ex, +/- 3 points, +/- 7 points, etc.). Les rapports pour une égalité sont également disponibles.

La sélection gagnante est déterminée en additionnant le handicap au score final.

Ci-dessous, un marché type :

- Kerry (+3pts) 1,83
- Dublin (-3pts) 1,83

Dans le cas où le score final de cette rencontre est de 1 but et 10 points pour Kerry (total de points = 13) contre 1 but et 12 points pour Dublin (total des points = 15), il suffira d'additionner 3pts au score final de Kerry pour déterminer le résultat avec handicap. Le résultat avec handicap est donc de 16 points pour Kerry et de 15 points pour Dublin, la sélection gagnante serait donc « Kerry (+3pts) ».

Premier / dernier point marqué

Ce marché est basé sur le pronostic du premier et du dernier but et de l'équipe qui l'inscrira. Pour ce marché, les « *Dead balls* » compteront comme des coups francs, *penalty*s, remises en jeu, 45's/65's.

Dans le cas où un match est abandonné avant qu'un point soit accordé, tous les paris seront annulés.

Dans le cas où un match est abandonné après que le premier point a été marqué, les paris placés sur les premiers points marqués seront maintenus, puisque le résultat définitif du marché aura été déterminé. Toutefois, si le match n'est pas disputé jusqu'au bout, les paris placés sur le dernier point marqué seront annulés.

Total des points d'un joueur

Le nombre total de points d'un joueur en faveur de son équipe est supérieur (over) ou inférieur (under) au coefficient prédéterminé. Les buts valent 3 points pour un joueur.

Le joueur doit commencer le match dont le rapport est offert, sans quoi tous les paris placés sur ce joueur seront annulés.

Temps additionnel

Ce marché concerne le pronostic du nombre minimum de minutes de temps additionnel. Ce temps sera annoncé au stade via le système d'annonce au public et répété par le commentateur en direct. La durée réelle de jeu n'est pas prise en considération pour ce marché, tous les paris dépendent de l'annonce.

Article 2.79. Golf (dernière mise à jour 24/08/2015)

Résultat officiel

Dans les tournois perturbés par des intempéries, les paris seront réglés sur les classements officiels, peu importe le nombre de parties.

Dans le cas où un tournoi est abandonné, tous les paris placés après la dernière partie seront remboursés.

Résultats Ex-æquo

Dans le cas où aucun rapport d'égalité n'est disponible, les règles d'ex-aequo seront appliquées, par ex., si vous avez placé un pari Gagnant-Placé (*Each-Way*) et que les termes du tournoi ne concernent que les cinq premières places, l'Opérateur considérera que trois joueurs qui se disputent la quatrième place sont à ex-aequo à la quatrième, cinquième et sixième place. Un tiers de la mise sera donc perdu et les deux autres tiers seront réglés sur le rapport Simple Placé en entier pour les paris Gagnant-Placé (*Each-Way*) placés sur ces joueurs.

Joueur retiré / disqualifié

Dans le cas où un joueur est retiré avant le début du tournoi, l'Opérateur considérera votre pari comme nul et l'Opérateur vous remboursera votre mise. Un joueur est considéré comme ayant joué une fois qu'il a frappé la balle. Dans le cas où un joueur se retire après avoir frappé la balle, toutes les mises seront perdues.

Tournois

Paris sur le résultat du tournoi

Tous les paris placés sur les tournois dépendent du joueur qui remporte le trophée. Dans le cas où le nombre de trous d'un tournoi a été réduit par rapport au nombre prévu, l'Opérateur considérera les paris sur le résultat du tournoi placés après le tour final comme nuls. Les paris placés avant la fin du tour final seront réglés en fonction du résultat publié par l'instance dirigeante officielle immédiatement après le match/la compétition. Les erreurs ou amendements survenant après ces résultats ne seront pas pris en compte dans le cadre des paris.

Autre

Les paris placés sur les tournois, les matches ou les paris de groupe seront réglés en fonction du joueur qui occupe la meilleure place au classement à la fin du tournoi (y compris l'éliminatoire). Cette règle reste valable si les deux joueurs (ou tous les joueurs) ratent le *cut*.

Tous les paris liés au nombre de tours d'un joueur seront réglés en fonction du nombre de coups inscrits sur la fiche de résultats signée par le joueur en question après chaque trou.

Paris face-à-face sur le tournoi

Dans le cas où un joueur est disqualifié ou retiré avant la fin du 2ème tour, son adversaire sera considéré comme le vainqueur, et ce même s'il rate le *cut*. Dans le cas où les deux joueurs passent le cut et que l'un des joueurs est disqualifié ou retiré au 3ème ou au 4ème tour, l'Opérateur considérera l'autre joueur comme la vainqueur pour les paris. Dans le cas où l'autre joueur du pari a raté le *cut*, le joueur qui a été disqualifié ou retiré mais qui a passé le *cut* sera le vainqueur. Dans le cas où les deux joueurs sont disqualifiés, le pari sera annulé, peu importe à quel moment les joueurs ont été disqualifiés.

L'Opérateur offrira toujours un rapport en cas d'égalité dans le cadre des paris face-à-face. Vous remportez votre pari si les deux joueurs finissent à la même place.

Paris de groupe sur le tournoi

Dans le cas où l'un des joueurs d'un groupe ne frappe aucune balle lors du tournoi, tous les paris placés sur ce joueur seront annulés. Dans le cas où vous remportez le pari que vous avez placé sur d'autres joueurs du groupe, l'Opérateur pourrait faire valoir une règle similaire à la *Rule 4*, en fonction du rapport de la sélection retirée.

Paris sur tournoi avec handicap

Dans le cas où un joueur quelconque rate le *cut*, se retire ou est disqualifié, les paris placés sur ce joueur seront perdants. Seuls les 72 trous prévus comptent. L'éliminatoire ne compte pas. Dans le cas où le tournoi se joue sur moins de 72 trous, tous les paris avec handicap seront annulés. Seuls les joueurs présents sur la liste Handicap comptent pour les paris. L'Opérateur appliquera la règle de l'ex-æquo ».

Paris sur 2 et 3 balls

Pour ce qui est des paris sur *2 balls*, l'Opérateur offre un rapport pour les égalités. Pour ce qui est des paris sur 3 *balls*, si plusieurs joueurs ont un score identique au cours de la partie, ils sont à égalité et les règles d'ex-æquo seront d'application.

Les paris sont valides à partir du moment où les joueurs frappent une balle au premier trou. Dans le cas où un joueur ne participe pas, les paris placés sur 2 ou 3 *balls* qui concernent ce joueur seront annulés. Dans le cas où une partie est abandonnée, les paris placés sur cette partie seront remboursés.

Race To Dubai / US Money List

Pour les paris placés sur *Race to Dubai / US Money List*, il faut pronostiquer le joueur qui arrivera en tête de la *Money list* officielle à la fin de la saison. Tous les joueurs doivent participer pour que les paris soient maintenus. En Europe, l'événement s'appelle « *Race to Dubai* » et aux États-Unis, il s'appelle « *US Money List* ». Les paris seront déterminés par le gagnant final au terme du dernier tournoi de ce type et toute demande ou modification ultérieure ne sera pas prise en compte.

Top 5 / Top 10

Le pari est placé sur le joueur qui finira dans le Top 5 ou le Top 10 d'un tournoi donné.

Dans les tournois pour lesquels ces marchés sont offerts, les règles d'ex-aequo seront d'application.

Article 2.80. Handball (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les marchés sont basés sur une partie de 60 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Les prolongations ne comptent pas. Dans le cas où la rencontre est d'une durée inférieure à 60 minutes, pour une raison ou une autre, tous les paris seront remboursés, à l'exception de ceux dont l'issue a été incontestablement déterminée. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Matches reportés

Dans le cas où un match n'est pas disputé à la date prévue, tous les paris seront remboursés.

Paris face-à-face sur joueurs individuels

- Les deux joueurs doivent participer au match pour que les paris soient maintenus.
- Les paris ne sont valides que sur le temps réglementaire (60 minutes).
- Dans le cas où les deux joueurs inscrivent le même nombre de buts, les paris seront remboursés.

Article 2.81. Hockey (dernière mise à jour 24/08/2015)

Tous les marchés sont basés sur une partie de 60 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Les prolongations ne comptent pas.

Dans le cas où un match est abandonné, tous les paris seront annulés, à l'exception des marchés dont l'issue a déjà été déterminée. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas où un match n'est pas disputé à la date prévue, tous les paris seront annulés.

Article 2.82. Hockey sur glace (dernière mise à jour 24/08/2015)

Règles de la NHL :

Tous les règlements se basent sur les résultats et les statistiques fournis par l'instance dirigeante de la ligue en question, provenant de http://www.nhl.com

Dans la ligue nord-américaine de hockey (NHL), le vainqueur de la Eastern conference ou Western conference est l'équipe qui représente la Conférence à la Stanley Cup et non l'équipe qui termine la saison en tête.

Les prolongations (y compris les *penalty*s), comptent pour tous les marchés, sauf mention contraire. En cas de *penalty*s, l'équipe gagnante se verra octroyer un but, cette règle vaut pour tous les marchés concernés.

Money Line

Au moins 15 minutes de temps réglementaire doivent s'être écoulées dans la 3ème période pour que les paris soient maintenus.

Les paris placés sur une période de 60 minutes seront réglés sur cette période de 60 minutes de jeu. Les buts inscrits pendant les prolongations ou les *penalty*s ne sont pas inclus.

Les marchés placés sur une durée de 65 minutes prennent en compte tous les buts inscrits pendant les prolongations et les *penalty*s, par ailleurs, la règle du but en or vaut pour ces marchés.

Premier buteur

Dans le cas où un match est abandonné, les paris placés sur des actions qui ont déjà été effectuées seront maintenus. Les prolongations comptent pour ces marchés. Les paris sur le premier buteur sont « *All in Play or Not* ».

Total du jeu / de la période / de l'équipe

Le résultat total du match est le nombre total des buts inscrits par les deux équipes, y compris ceux inscrits pendant les prolongations. Au moins 15 minutes de temps réglementaire doivent s'être écoulées dans la 3ème période pour que les paris soient maintenus, à moins que le pari soit échu. S'il n'y a pas de rapport offert qui correspond au nombre total de buts inscrits, toutes les mises seront remboursées. Les buts de la période sont ceux inscrits pendant cette période spécifique. Par ailleurs, la période doit avoir été disputée jusqu'à la fin. En ce qui concerne les paris sur la 3ème période, les prolongations ne comptent pas.

Proposition bets:

Les prolongations comptent pour tous les *proposition bets*, à l'exception de ceux qui concernent des périodes de jeu spécifiques. Au moins 15 minutes de temps réglementaire doivent s'être écoulées dans la 3ème période pour que les paris soient maintenus.

Puck Line Handicap

Un pari *puck line* est un pari dans lequel un handicap est ajouté à la sélection. Le résultat sur lequel l'Opérateur se basera est le résultat du match adapté au handicap disponible au moment du pari. Par exemple, Tampa Bay +1.5 v Calgary -1.5, résultats : Tampa Bay 2-3 Calgary. Tampa Bay gagne avec le handicap. Les prolongations comptent pour les paris *Puck line*. Toutes les règles susmentionnées seront d'application.

Proposition bets joueur(s)

Le(s) joueur(s) en question doi(ven)t monter sur le terrain pour que les paris soient maintenus. Les prolongations comptent pour tous les *Proposition bets*, à l'exception de ceux qui concernent des périodes de jeu spécifiques. Au moins 15 minutes de temps réglementaire doivent s'être écoulées dans la 3ème période pour que les paris soient maintenus.

Parier pendant l'événement (« en direct / live »)

Tous les marchés doivent respecter leurs règles respectives pour les paris « en direct / live » . Lorsque les scores sont affichés pendant le match, l'Opérateur fait tout son possible pour en assurer la fiabilité. Toutefois, l'Opérateur ne pourra pas être tenus responsables pour les informations affichées.

Grand Salami

Le « Grand Salami » sera déterminé en additionnant tous les buts marqués pendant les matches programmés le jour choisi. Tous les matches doivent être joués pour que les paris soient maintenus ; les points inscrits pendant les prolongations comptent.

Règles des paris sur matches non-NHL

Tous les marchés de hockey sur glace sont basés sur une partie de 60 minutes, à moins qu'il n'en soit spécifiquement stipulé autrement. Les prolongations ne comptent pas.

Dans le cas où un match est abandonné, tous les paris seront annulés, à l'exception des marchés dont l'issue a déjà été déterminée. Dans le cas où des résultats officiels sont annoncés, tous les paris seront maintenus.

Dans le cas où un match n'est pas disputé à la date prévue, tous les paris seront annulés.

« Paris Période - 20 minutes uniquement »

Chaque période de 20 minutes est considérée comme un « mini-match », votre sélection doit donc inscrire plus de buts que l'équipe adverse au cours de la période sélectionnée. Pour ce type de pari, les scores ne pouvant pas être reportés, le score au début de chacune des périodes est de 0-0, puisqu'aucun but n'a été inscrit dans cette période.

Par exemple, si votre équipe, qui remporte un match 2-0, marque dans la première et dans la troisième période, le score des périodes serait de 1-0, 0-0 et 1-0. Dans le cas où vous avez pronostiqué que votre équipe remporte la « 2ème période - 20 minutes uniquement », la sélection gagnante de la 2ème période serait « match nul », et ce même si votre équipe a remporté le match.

Article 2.83. Arts martiaux mixtes (MMA) (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le règlement des paris sera effectué sur base du résultat officiel d'un combat publié par l'annonceur officiel. Aucun changement ultérieur apporté à ce résultat ne sera pris en compte. Dans le cas où aucun résultat officiel n'est annoncé à la fin d'un combat, le marché sera réglé sur base du résultat publié sur le site officiel de l'instance dirigeante.

Dans le cas où un combat n'a pas lieu dans un délai de 48 heures après la date initialement prévue, les paris seront considérés comme nuls et les mises remboursées. Les paris placés sur un combat à l'issue duquel aucune décision n'est atteinte seront considérés comme nuls.

En cas d'égalité, les marchés suivants seront considérés comme nuls et les mises remboursées :

- Paris face-à-face (match betting)
- Méthode du victoire
- Paris sur le résultat d'un *round*

La règle d'ex-aequo sera d'application pour les marchés portant sur le « *Fight of the Night* », « *Submission of the Night* » et « *Knockout of the Night* », si plusieurs combattants ou combats se voient octroyer l'un de ces prix.

Dans le cas où un combat est interrompu entre deux *rounds*, le vainqueur sera déterminé en fonction du résultat atteint à la fin du *round* précédent. Par exemple, si le docteur met un terme au combat entre le deuxième et le troisième *round*, le règlement des paris sera effectué sur base du résultat à la fin du deuxième *round*.

Lorsqu'un pari over/under est placé sur la moitié d'un *round*, le règlement sera effectué sur base de la durée totale d'un *round*, divisée par deux. Dans le cas où un *round* se termine à ce moment exact, les paris seront considérés comme nuls.

Dans le cas où le nombre de *rounds* d'un combat de MMA est modifié, tous les marchés seront considérés comme nuls.

Article 2.84. Sport motocycliste (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le départ d'une course est annoncé par le signal correspondant au début du tour de chauffe. Les paris placés sur le résultat d'un Grand Prix seront réglés sur base de la présentation du podium, sans tenir compte de disqualifications ultérieures éventuelles.

Dans le cas où une course est abandonnée et qu'aucun résultat officiel n'est annoncé, les paris seront considérés comme nuls. Les *ride-offs* ne seront pas pris en compte lors du règlement des paris.

Paris sur le résultat du championnat

Ces paris seront réglés sur base du classement par points atteint après la dernière course du championnat. Aucune enquête ultérieure ne sera prise en compte.

Paris sur les qualifications

Les marchés portant sur les qualifications seront réglés sur base des positions et temps obtenus durant la dernière séance de qualification. Aucune modification ultérieure de la grille de départ ne sera prise en compte lors du règlement de ces marchés.

Paris Face-à-Face

Dans le cas où l'un des deux pilotes désignés ne termine pas la course, l'autre pilote sera considéré vainqueur. Dans le cas où aucun des deux pilotes ne termine la course, le pilote ayant parcouru le plus grand nombre de tours sera considéré comme vainqueur. Dans le cas où les deux pilotes désignés parcourent le même nombre de tours sans finir la course, tous les paris seront considérés comme nuls.

Paris de groupes

Dans le cas où un ou plusieurs pilotes désignés ne terminent pas la course, le pilote ayant effectué le plus grand nombre de tours ou ayant atteint la meilleure position sera considéré comme vainqueur.

Article 2.85. Course automobile (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le départ d'une course est annoncé par le signal correspondant au début du tour de chauffe. Dans le cas où le pilote désigné ne figure pas sur la grille de départ au moment du tour de chauffe ou n'est pas prêt à partir depuis les stands, vos paris seront considérés comme nuls et vos mises remboursées.

Les paris placés sur le résultat d'un Grand Prix seront réglés sur base de la présentation du podium, sans tenir compte de disqualifications ultérieures éventuelles. Dans le cas où une course est abandonnée et qu'aucun résultat officiel n'est annoncé, les paris seront considérés comme nuls.

Tournois (pilotes et constructeurs)

Ces paris sur championnat seront réglés sur base du classement par points atteint après le dernier Grand Prix de la saison. Aucune enquête ultérieure ne sera prise en compte.

Paris Face-à-Face

Dans le cas où l'un des deux pilotes désignés ne termine pas la course, l'autre pilote sera considéré vainqueur. Dans le cas où aucun des deux pilotes ne termine la course, le pilote ayant parcouru le plus grand nombre de tours sera considéré comme vainqueur. Dans le cas où les deux pilotes désignés parcourent le même nombre de tours sans finir la course, tous les paris seront considérés comme nuls.

Paris de groupes

Dans le cas où un ou plusieurs pilotes désignés ne terminent pas la course, le pilote ayant effectué le plus grand nombre de tours ou ayant atteint la meilleure position sera considéré comme vainqueur.

Paris sur les qualifications

Les marchés portant sur les qualifications seront réglés sur base des positions et temps obtenus durant la dernière séance de qualification. Aucune modification ultérieure de la grille de départ ne sera prise en compte lors du règlement de ces marchés.

Article 2.86. Netball (dernière mise à jour 24/08/2015)

Vainqueur du match

Les périodes de temps additionnel et de prolongations sont prises en compte.

Paris avec handicap

Les périodes de temps additionnel et de prolongations sont prises en compte.

Nombre total de goals

Les périodes de temps additionnel et de prolongations sont prises en compte.

Article 2.87. Jeux Olympiques (d'été et d'hiver) (dernière mise à jour 24/08/2015)

Règles générales

Dans le cas où un événement est annulé, tous les paris seront considérés comme nuls.

Dans le cas où un compétiteur ou une équipe ne participe pas à une course ou à un tournoi, les paris placés sur ce compétiteur ou cette équipe seront considérés comme perdants. Dans ce cas, les mises ne seront pas remboursées.

Paris sur le classement final des médailles

Le tableau final des médailles publié par l'instance dirigeante à la fin d'un événement servira à régler les paris placés sur le nombre de médailles obtenu par un pays ou un compétiteur. Aucun changement ultérieur apporté au tableau des médailles ne sera pris en compte.

Paris Face-à-Face

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés atteignent la finale, les paris seront réglés sur base de leur position finale.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés au même stade de la compétition avant la finale, les paris placés seront considérés comme nuls.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés à des stades différents de la compétition, les paris seront réglés en fonction du compétiteur ayant atteint le stade le plus avancé, considéré comme gagnant. Par exemple, si l'un des deux compétiteurs est éliminé lors d'un tour préliminaire et que l'autre compétiteur atteint les demi-finales, le compétiteur ayant atteint les demi-finales sera considéré vainqueur.

Événements reportés

Aux Jeux Olympiques, si un événement ou un match est reporté, les paris placés seront maintenus à condition que l'événement ou le match ait lieu avant la cérémonie de clôture.

Résultats

Tous les paris placés sur une course/un événement seront réglés en fonction de la cérémonie de remise des médailles. Aucune disqualification ultérieure ne sera prise en compte. En cas de modification du résultat final suite à une enquête ultérieure, les paris seront réglés en fonction des compétiteurs ayant remporté la médaille d'or, d'argent et de bronze lors de la cérémonie de remise des médailles, considérés respectivement comme premier, deuxième et troisième.

Dans l'éventualité où plusieurs médailles sont attribuées pour la même position, deux médailles de bronze peuvent être attribuées en boxe par exemple, la règle d'ex-aequo sera d'application.

Article 2.88. Courses de rallye (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où le pilote désigné ne figure pas au départ de la première étape d'un rallye, vos paris seront considérés comme nuls.

Les paris sont acceptés sur base du « *All in Compete or Not* ». Dès lors, si un pilote abandonne avant le début d'une course, les paris placés sur ce pilote seront considérés comme perdants.

Les paris placés sur le résultat d'un rallye individuel seront réglés sur base de la présentation du podium, sans tenir compte de disqualifications ultérieures éventuelles. Dans le cas où la présentation du podium n'a pas lieu, le règlement des paris sera effectué sur base du résultat officiel annoncé à la fin de la course. Classement des pilotes : Le règlement des paris sera effectué sur base du nombre de points obtenus immédiatement après la présentation du podium à l'issue de la dernière course de la saison. Aucune enquête ultérieure ne sera prise en compte.

Article 2.89. Aviron (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris seront maintenus sans tenir compte de la présence ou de l'absence d'une équipe ou d'un rameur.

Dans le cas où une régate est annulée pour une raison ou une autre, tous les paris seront annulés, à l'exception des marchés dont l'issue a déjà été déterminée. Le résultat officiel sera basé sur la présentation du podium, sans tenir compte d'éventuelles disqualifications ultérieures. Dans le cas où aucune présentation du podium n'a lieu, les paris seront réglés sur base de la publication officielle des résultats.

Article 2.90. Rugby League et Rugby Union (dernière mise à jour 15/09/2016)

Sauf mention contraire, tous les paris de rugby seront réglés sur base d'un match de 80 minutes (comprenant le temps additionnel ajouté par l'arbitre).

Lorsque les paris sur le vainqueur final et les paris avec handicap sont disponibles, les paris seront réglés en fonction du rapport Gagnant pour les paris sur le vainqueur, à moins qu'un rapport pour le handicap ait été sélectionné au moment de placer le pari. Toutefois, si seuls les paris avec handicap sont disponibles, tous les paris seront réglés sur le rapport handicap annoncé conformément aux conditions.

Dans le cas où un match est interrompu avant la fin des 80 minutes, tous les paris placés seront considérés comme nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue. Les paris placés sur le premier joueur à marquer un essai seront maintenus si l'essai a été marqué avant l'interruption du match.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel.

Dans le cas où le match a lieu à un endroit différent de celui annoncé, les paris placés sur ce match seront maintenus. Il sera maintenu du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Premier joueur qui marque un essai.

Les buts de pénalité ne comptent pas.

Les paris placés sur la Rugby League et la Rugby Union seront annulés si un joueur ne monte pas sur le terrain avant que le premier essai soit inscrit.

Joueur qui marque un essai au cours du match

Les paris seront maintenus si un joueur monte sur le terrain, peu importe pour combien de temps. La mise ne sera remboursée que si un joueur ne monte pas sur le terrain pendant le match.

Moment du 1er essai

Dans le cas où aucun essai n'est inscrit pendant le match, le résultat de ce pari sera 80 min. Par exemple, si les sélections proposées sont 19 min et moins et 20 min et plus, c'est la deuxième qui sera la sélection gagnante.

Parier sur les prolongations

Les prolongations représentent la période de jeu qui s'écoule entre la fin du temps réglementaire (80 minutes plus le temps additionnel ajouté aux 80 min) et la fin d'un match. Les « prolongations » ne comprennent pas les tirs au but.

Tous les paris sur les prolongations, tels que le « total des points » ou le « moment du 1er essai » seront valides à partir du début des prolongations, et pas pendant le temps réglementaire. Par exemple, si le match se termine sur un 24 - 24 à la fin du temps réglementaire et que 10 points sont marqués pendant les prolongations, les paris « total des points pendant les prolongations » seront réglés sur 10 points.

Paris face-à-face sur la saison

Ce marché vous permet de parier sur l'équipe qui finira à la meilleure place du classement de la saison. Les points inscrits pendant les play-offs ne seront pas pris en compte.

Wincast (Joueur qui marque un essai au cours du match et Résultat du match)

Pour remporter ce pari, vous devez pronostiquer le joueur qui marquera un essai au cours des 80 minutes ainsi que le résultat du match au terme des 80 minutes.

Les paris sont considérés comme valides dès que le joueur désigné entre en jeu. Dans le cas où le joueur que vous avez désigné ne participe pas au match, les paris Wincast deviendront des paris simples sur le résultat du match.

Dans le cas où un match est abandonné avant la fin des 80 minutes, les paris Wincast seront considérés comme des simples « Joueur qui marque un essai au cours du match», du moment que le joueur est monté sur le terrain et a donc eu une possibilité de marquer.

Trycast (Premier joueur qui marque un essai et Résultat du match)

Pour remporter ce pari, vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le premier essai au cours des 80 minutes ainsi que le résultat du match au terme des 80 minutes.

Dans le cas où le joueur que vous avez désigné entre sur le terrain après que le premier essai a été marqué ou ne participe pas au match, les paris Trycast deviendront des paris simples sur le résultat du match.

Le pari Premier joueur qui marque un essai ne tient pas compte des pénaltys; ainsi, dans le cas où le premier essai est un pénalty, le pari Trycast sera réglé sur le Joueur qui marque l'essai suivant et le Résultat du match.

Dans le cas où un match est abandonné avant la fin des 80 minutes et qu'un essai a été marqué, les paris Trycast seront considérés comme des simples « Premier joueur qui marque un essai». Dans le cas où aucun essai n'a été marqué, les paris placés sur cette partie seront remboursés.

Résultat du match - 2 Way

Pronostiquer quelle équipe gagnera le match au terme des 80 minutes. Dans le cas d'un match nul, les règles de l'ex-æquo seront d'application.

Résultat du match - 2 Way incluant prolongations

Pronostiquer quelle équipe gagnera le match. Dans le cas d'un match nul au terme des 80 minutes, les paris seront réglés sur le résultat final au terme des prolongations de temps de jeu, des prolongations en Mort Subite ou des pénaltys.

Résultat après 20/40/60 minutes

Pronostiquer l'équipe qui mènera après un certain nombre de minutes de jeu.

Les marchés sur une période de jeu de 20 minutes seront réglés en fonction du score à la 19ème minute 59 secondes ; ceux sur une période de jeu de 40 minutes en fonction du score à la 39ème minute 59 secondes et ceux sur une période de jeu de 60 minutes en fonction du score à la 59ème minute 59 secondes.

Paris Période

Les paris comme "Essai marqué entre 0 minute 0 seconde et 19 minutes 59 secondes" et "Nombre total de points entre 60 minutes et 0 seconde et 80 minute et 0 seconde - Over/Under" seront réglés en fonction des résultats après les périodes de temps 0 minute 0 seconde-19 minute 59 seconde; 20 minute 0 seconde-la fin de la première mi-temps incluant le temps additionnel; 40 minutes 0 seconde-59 minute 59 seconde; et 60 minute-la fin du temps réglementaire (80 minute incluant le temps additionnel).

Cashout des Paris avec handicaps

La fonction Cash Out peut être disponible pour des paris avec handicaps classiques (la sélection ne change pas mais bien les cotes), qui seront donc réglés en fonction des règles du marché Handicap et du Cash Out.

Article 2.91. Snooker (dernière mise à jour 24/08/2015)

Un match de snooker commence à la première casse de la première partie.

Dans le cas où un joueur ne commence pas le tournoi ou le match, tous les paris placés sur ce joueur ou sur un match individuel seront remboursés.

Score correct

Dans le cas où le nombre réglementaire de parties n'est pas atteint au cours d'un match, vos paris seront considérés comme nuls et vos mises remboursées.

Paris face-à-face

Dans le cas où un joueur est disqualifié ou abandonne un match en cours de match, le joueur atteignant le tour suivant sera considéré comme vainqueur. Dans le cas où le match n'a pas commencé, tous les paris seront annulés.

Première couleur rentrée

Les paris sur la première couleur rentrée au cours d'une partie seront réglés en fonction de la première boule de couleur (jaune, verte, marron, bleue, rose ou noire) rentrée de manière réglementaire et marquant les points qui correspondent à sa valeur (p.ex.. qui n'est pas rentrée lors d'une faute ou en situation de boule libre).

Article 2.92. Règles des marchés spéciaux (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les règles et conditions spécifiques relatives à chaque marché « spécial » seront publiées sur le Site Internet de l'Opérateur au moment où ces marchés deviendront disponibles en ligne.

Article 2.93. Speedway (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris sur le résultat des Grand Prix seront réglés en fonction des règles de compétition officielles. Les paris placés sur le résultat d'un Grand Prix seront réglés sur la base de la présentation du podium, sans tenir compte des disqualifications ultérieures éventuelles.

Les paris sont acceptés sur base du « *All in Compete or Not* ». Dès lors, si un pilote abandonne avant le début d'une course, les paris placés sur ce pilote seront considérés comme perdants.

Paris sur le résultat du championnat

Classement des pilotes : Le règlement des paris sera effectué sur la base du nombre de points obtenu immédiatement après la présentation du podium à l'issue de la dernière course de la saison. Aucune enquête ultérieure ne sera prise en compte.

Paris sur les rencontres individuelles

Lorsque les paris sur le vainqueur final et les paris avec handicap sont disponibles, les paris seront réglés en fonction du rapport Gagnant pour les paris sur le vainqueur, à moins qu'un rapport pour le handicap ait été sélectionné au moment de placer le pari. Toutefois, si seuls les paris avec handicap sont disponibles, tous les paris seront réglés au rapport handicap annoncé conformément aux conditions.

Marge de victoire/score correct

Les 15 manches doivent être disputées pour que les paris sur la marge de victoire/le score correct soient maintenus.

Paris sur le résultat d'une manche

Dans le cas où les quatre pilotes ne sont pas présents sur la ligne de départ au début d'une manche, les paris seront annulés.

Manches abandonnées

Dans le cas où une manche est abandonnée avant la fin d'une course, tous les paris placés sur la course seront considérés comme nuls, à moins que le résultat du marché ait déjà été déterminé. Les *ride-offs* ne seront pas pris en compte lors du règlement des paris.

Swedish Club Speedway

Paris face-à-face

Les 16 manches doivent être disputées pour que les paris soient maintenus sauf si un résultat officiel est proclamé.

Paris avec handicap

Les 16 manches doivent être disputées pour que les paris soient maintenus. Sinon, les paris seront considérés comme nuls.

Article 2.94. Natation (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris seront réglés sur la base du classement du podium, sans tenir compte de toute disqualification ultérieure.

S'il n'y a pas de podium final, l'Opérateur règlera les paris en fonction des résultats annoncés par l'instance dirigeante officielle, sans tenir compte des éventuelles enquêtes ultérieures.

Dans le cas où, pour une raison quelconque, un événement est annulé, les paris placés sur cet événement seront considérés comme nuls.

Les paris sont des paris '*All in Compete or Not*' : si un nageur se retire avant le début de l'événement (pour quelque raison que ce soit), votre pari sera perdant. Dans le cas où l'événement est *'No runner, no bet'*, les mises placées sur un nageur qui se retire avant le début de l'événement seront remboursées.

Le compte total des médailles sera déterminé par les résultats officiels.

Jeux Olympiques

Règles générales

Dans le cas où un événement est annulé, tous les paris seront considérés comme nuls.

Dans le cas où un compétiteur ou une équipe ne participe pas à une course ou à un tournoi, les paris placés sur ce compétiteur ou cette équipe seront considérés comme perdants. Dans ce cas, les mises ne seront pas remboursées.

Paris sur le classement final des médailles.

Le tableau final des médailles publié par l'instance dirigeante à la fin d'un événement servira à régler les paris placés sur le nombre de médailles obtenu par un pays ou un compétiteur. Aucun changement ultérieur apporté au tableau des médailles ne sera pris en compte.

Paris Face-à-Face

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés atteignent la finale, les paris seront réglés sur base de leur position finale.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés au même stade de la compétition avant la finale, les paris placés seront considérés comme nuls.

Dans le cas où les deux compétiteurs désignés sont éliminés à des stades différents de la compétition, les paris seront réglés en fonction du compétiteur ayant atteint le stade le plus avancé, considéré comme gagnant. Par exemple, si l'un des deux compétiteurs est éliminé lors d'un tour préliminaire et que l'autre compétiteur atteint les demi-finales, le compétiteur ayant atteint les demi-finales sera considéré comme le vainqueur.

Événements reportés

Aux Jeux Olympiques, si un événement ou un match est reporté, les paris placés seront maintenus à condition que l'événement ou le match ait lieu avant la cérémonie de clôture.

Résultats

Tous les paris placés sur une course/un événement seront réglés en fonction de la cérémonie de remise des médailles. Aucune disqualification ultérieure ne sera prise en compte. En cas de modification du résultat final suite à une enquête ultérieure à la compétition, les paris seront réglés en fonction des compétiteurs ayant remporté la médaille d'or, d'argent et de bronze lors de la cérémonie de remise des médailles, considérés respectivement comme premier, deuxième et troisième.

Dans l'éventualité où plusieurs médailles sont attribuées pour la même position, deux médailles de bronze peuvent être attribuées en boxe par exemple, la règle d'ex-æquo sera d'application.

Article 2.95. Tennis de table (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où un match est interrompu avant la fin du temps réglementaire, tous les paris placés seront considérés comme nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Toutefois, si un match des Jeux Olympiques ou des championnats du monde est reporté, les paris placés seront maintenus à condition que l'événement ou le match ait lieu avant la cérémonie de clôture.

Dans le cas où le match a lieu à un endroit différent de celui annoncé, les paris placés sur ce match seront maintenus du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Dans le cas où un match n'a pas lieu ou si un joueur ou une équipe reçoit un *walkover*, les paris sur ce match seront remboursés.

Dans le cas où un joueur ou une équipe se retire avant le début d'un tournoi, l'Opérateur se réserve le droit d'appliquer la déduction de la *Rule 4*.

Article 2.96. Tennis (dernière mise à jour 24/08/2015)

Le premier service indique le début d'un match de tennis.

Dans le cas où un joueur commence le tournoi, les paris sur le résultat du tournoi seront maintenus. S'il se retire, pour une raison ou une autre, ces paris seront perdants.

Face-à-face

Dans le cas où un joueur se retire ou se fait disqualifier après le premier set, le joueur qui passe le tour ou qui est déclaré vainqueur par l'arbitre sera considéré comme le vainqueur. Dans le cas où le premier set n'est pas terminé, tous les paris sur le match seront annulés.

Dans le cas où le lieu de l'événement ou la surface de jeu change ou si le match finit par se jouer en salle plutôt qu'à l'extérieur, tous les paris seront maintenus.

Set betting

Tous les sets nécessaires pour gagner le match doivent avoir été disputés. Dans le cas où un joueur remporte le match avant que tous les sets n'aient été disputés, tous les paris placés sur le nombre exact de sets seront remboursés.

Parier pendant l'événement (« en direct / live »)

Paris jeu par jeu

L'Opérateur considère qu'un jeu est un jeu normal (pas un *tie break*) qui commence et se termine le même jour.

Il y a huit résultats possibles pour un jeu :

- Le joueur qui sert, fait un jeu blanc
- Le joueur qui sert, remporte le jeu, son adversaire a 15
- Le joueur qui sert, remporte le jeu, son adversaire a 30
- Le joueur qui sert, remporte le jeu après une égalité
- Le joueur qui reçoit, fait un jeu blanc
- Le joueur qui reçoit, remporte le jeu, le joueur qui sert a 15
- Le joueur qui reçoit, remporte le jeu, le joueur qui sert a 30
- Le joueur qui reçoit, remporte le jeu après une égalité

Dans le cas où le jeu est interrompu, pour une raison ou une autre, mais qu'il reprend et se termine le même jour, le jeu est considéré comme ayant été disputé pour le règlement des paris. Les paris placés sur les jeux qui n'ont pas été disputés jusqu'au bout le jour même seront remboursés.

Dans le cas où le jeu se termine sur l'octroi d'un point de pénalité par l'arbitre, le jeu sera considéré comme ayant été disputé jusqu'au bout. Toutefois, si le jeu se termine sur l'octroi d'un jeu de pénalité par l'arbitre, le jeu sera annulé et toutes les mises seront remboursées.

Dans le cas où un joueur se retire d'un match pendant un jeu du match, le jeu sera considéré comme non terminé et toutes les mises seront remboursées.

Les paris placés sur un jeu qui se termine sur un *tie break* seront remboursés.

Paris set par set

Dans le cas où un joueur se retire d'un match pendant un set au cours du match, le set sera considéré comme non terminé et toutes les mises seront remboursées.

Paris avec handicap

Ce pari est réglé sur le nombre de jeux remportés par chaque joueur au cours d'un match donné. P. ex, un joueur qui a un rapport avec handicap de 3,5 et qui perd 7-6, 7-6, 7-6 sera considéré comme le vainqueur pour les paris avec handicap.

Dans le cas où un joueur remporte le match à cause de l'abandon de son adversaire avant que le nombre total de sets n'ait été disputé, tous les paris avec handicap sur ce match seront remboursés, sauf si, au moment de l'abandon, le résultat du pari avec handicap a déjà été déterminé.

Nombre total de jeux

Pronostiquer si le nombre total de jeux du match sera supérieur ou inférieur à un coefficient prédéterminé, par ex. 21 ou inférieur / 22 ou supérieur.

Dans le cas où un joueur remporte le match à cause de l'abandon de son adversaire avant que le nombre total de sets n'ait été disputé, tous les paris placés sur le nombre total de jeux du match seront annulés, sauf si, au moment de l'abandon, le résultat des paris placés sur le nombre total de jeux a déjà été déterminé.

Joueur qui remporte / perd le premier set et remporte le match

Dans le cas où l'un des joueurs se retire du match avant la fin du premier set, tous les paris seront annulés. Dans le cas où le premier set a été disputé jusqu'au bout, la partie « match » du pari sera déterminée par le joueur qui remporte(nt) le match.

Article 2.97. Volleyball (dernière mise à jour 24/08/2015)

Dans le cas où un match est interrompu avant la fin du temps réglementaire, tous les paris placés seront considérés comme nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel. Toutefois, si un match des Jeux Olympiques ou des championnats du monde est reporté, les paris placés seront maintenus à condition que l'événement ou le match ait lieu avant la cérémonie de clôture.

Dans le cas où le match a lieu à un endroit différent de celui annoncé, les paris placés sur ce match seront maintenus du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Dans le cas où un match n'a pas lieu ou si un joueur ou une équipe reçoit un *walkover*, les paris sur ce match seront annulés.

Dans le cas où un joueur ou une équipe se retire avant le début d'un tournoi, l'Opérateur se réserve le droit d'appliquer la déduction de la *Rule 4*.

Article 2.98. Water Polo (dernière mise à jour 24/08/2015)

Les paris seront réglés en fonction du résultat officiel, publié par l'instance dirigeante du water polo.

Lorsque les paris sur le vainqueur final et les paris avec handicap sont disponibles, les paris seront réglés en fonction du rapport Gagnant pour les paris sur le vainqueur, à moins qu'un rapport pour le handicap ou la qualification ait été sélectionné au moment de placer le pari. Toutefois, si seuls les paris avec handicap sont disponibles, tous les paris seront réglés au rapport handicap annoncé conformément aux conditions.

Résultat du match

Sauf mention contraire, tous les paris sur les matches seront réglés sur le résultat à un moment donné.

Dans le cas où un match est interrompu avant la fin du temps réglementaire, tous les paris placés seront considérés comme nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue.

Dans le cas où un match est reporté et réorganisé au maximum 48h après l'heure initiale, les paris placés sur ce match seront maintenus, à moins qu'ils soient annulés par consentement mutuel.

Dans le cas où le match a lieu à un endroit différent de celui annoncé, les paris placés sur ce match seront maintenus du moment que le match n'est pas joué sur le terrain des adversaires (ou, en cas de matches internationaux, si le match se joue toujours dans le même pays).

Article 2.99. Sports d'hiver (dernière mise à jour 24/08/2015)

Ces règles régissent les sports d'hiver tels que le ski de fond, le ski alpin, le saut à ski et le biathlon. Le résultat officiel sera basé sur la présentation du podium, sans tenir compte d'éventuelles disqualifications ultérieures. S'il n'y a pas de podium, les paris seront réglés sur les résultats officiels annoncés par l'instance dirigeante après l'événement.

Dans le cas où un compétiteur ou une équipe ne participe pas à une course ou à un tournoi, les paris placés sur ce compétiteur ou cette équipe seront considérés comme perdants. Dans ce cas, les mises ne seront pas remboursées.

La règle de l'ex-æquo sera d'application s'il y a plusieurs vainqueurs ou s'il y a une égalité et qu'aucun rapport pour l'égalité n'est disponible.

Événements reportés ou abandonnés

Dans le cas où, pour une raison ou une autre, un événement (ne faisant pas partie des Jeux Olympiques ou des championnats du monde) est reporté ou abandonné, tous les paris placés sur cet événement seront annulés sauf si l'événement se termine dans les 48 heures après l'heure initiale de début ou que des résultats officiels ont été annoncés dans les 48 heures par l'instance dirigeante.

Dans le cas où, pour une raison ou une autre, un événement des Jeux Olympiques ou des championnats du monde est reporté ou abandonné, tous les paris placés sur cet événement seront annulés à moins que l'événement ne soit réorganisé avant la cérémonie de clôture.

Ski alpin

Paris Face-à-Face

- Dans le cas où un participant ne commence pas la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où aucun participant ne termine la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où un participant ne termine pas la course mais que l'autre participant la termine (y compris la deuxième manche), ce dernier sera considéré comme le vainqueur.
- Dans le cas où un participant ne termine pas la course et que le second ne se qualifie pas pour le second tour, le participant qui a terminé la première manche à la meilleure place sera le vainqueur.
- Dans le cas où aucun des participants ne se qualifie pour la deuxième manche, le participant qui a terminé la première manche à la meilleure place sera le vainqueur.

Paris « en direct / live »

Dernière décimale du chrono de la première manche

Paris sur la dernière décimale du chrono qu'a fait un participant donné à la première manche. Dans le cas où le participant ne termine pas la première manche, tous les paris seront annulés.

Dernière décimale - temps final

Paris sur la dernière décimale du temps final qu'a fait un participant donné. Dans le cas où le participant ne termine pas la manche (Super G et descente), tous les paris seront annulés. Dans le cas où le participant en question ne termine pas la deuxième partie de la compétition (Slalom, slalom géant et combiné), tous les paris seront annulés.

Face-à-Face

Dans le cas où aucun des deux participants d'un face-à-face ne termine la compétition, tous les paris seront annulés.

Saut à ski

Paris Face-à-Face

- Dans le cas où un participant ne commence pas la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où aucun participant ne termine la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où un participant ne termine pas l'événement mais que l'autre participant la termine (y compris le deuxième saut), ce dernier sera considéré comme le vainqueur.
- Dans le cas où un participant ne termine pas l'événement et que le second ne se qualifie pas pour le second saut, le joueur qui a terminé la première manche à la meilleure place sera le vainqueur.
- Dans le cas où aucun des participants ne se qualifie pour le second saut, le participant qui a terminé le premier saut à la meilleure place sera le vainqueur.

Paris « en direct /live »

Dans le cas où, pour une raison ou une autre, la compétition compte moins de 2 sauts par participant, tous les paris seront annulés. Cette règle vaut pour tous les marchés « en direct / live » .

Ski de fond

Paris Face-à-Face

- Dans le cas où un participant ne commence pas la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où aucun participant ne termine la course, tous les paris seront annulés.
- Dans le cas où un participant termine la course et que l'autre ne la termine pas, le participant qui termine la course sera le vainqueur.
- Dans le cas où un participant ne termine pas la course et que l'autre ne se qualifie pas suite au Prologue, le participant qui occupera la meilleure place du Prologue sera le vainqueur.
- Dans le cas où aucun participant ne se qualifie suite au Prologue, le participant qui occupera la meilleure place du Prologue sera le vainqueur.
- Dans le cas où un participant ne termine pas la compétition mais termine le Prologue et que le deuxième ne termine pas le Prologue, le premier sera le vainqueur.

Biathlon

Paris Face-à-Face

- Dans le cas où un participant ne commence pas la course, tous les paris seront remboursés.
- Dans le cas où aucun participant ne termine la course, tous les paris seront remboursés.

Dans le cas où un participant termine la course et que l'autre ne la termine pas, le participant qui termine la course sera le vainqueur.

IV. REGLES PROPRES AUX SSBT SPORTS ONLY

Les dispositions de ce point IV dérogent aux dispositions du point I, II et III de la Partie 2.B. et s'appliquent exclusivement à l'offre de paris proposée par le biais des SSBT SPORTS ONLY (= terminaux de self-service proposant une offre de paris sportifs uniquement sur des événements sportifs **réels**) au sein des points de vente des membres.

Article 2.100. DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUS LES EVENEMENTS SPORTIFS (dernière mise à jour 15/09/2016)

Événement sportif abandonné ou reporté

Sauf indication contraire mentionnée dans les règles d'un sport spécifique, tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés. Tous les marchés ayant été conclus au moment de l'interruption ou de l'abandon seront réglés en accord avec les résultats au moment de l'interruption ou de l'abandon.

Éventualités liées

Les paris accumulés / multiples ne sont pas acceptées lorsque le résultat d'une partie du pari contribue au résultat d'une autre. La sélection concernant les probabilités les plus faibles sera annulée si choisie par erreur.
Dans le cas où les sélections associées ont différentes dates de règlement, le résultat avec la date de règlement la plus tardive sera annulé (par ex. un pilote qui gagne le Grand Prix britannique et qui gagne également le championnat).

Annulation du pari

Le parieur n'a pas la possibilité d'obtenir l'annulation de son pari.

Early Cash Out

Sauf indication contraire mentionnée dans les règles d'un sport spécifique, le « Early Cash Out » permet au parieur d'obtenir le paiement de ses gains avant que tous les matches sélectionnés soient disputés. Le retrait des gains dans le cadre du « Early Cash Out » s'effectue uniquement dans l'agence où le pari a été enregistré.

Vérification du ticket

La vérification du ticket s'effectue uniquement dans l'agence où le pari a été enregistré.

Article 2.101. REGLES SPECIFIQUES PAR EVENEMENT SPORTIF (dernière mise à jour 10/01/2019)

2.101.1. Football américain

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés. Tous les marchés ayant été conclus au moment de l'interruption ou de l'abandon seront réglés en accord avec les résultats au moment de l'interruption ou de l'abandon. Par ex. tous les paris sur le total des points et dont la valeur (par ex. 34.5) a déjà été atteinte seront réglés. Tous les paris sur des marchés avec des résultats indécis seront annulés.

Pari sur le résultat en fin de match (sans les prolongations)
Pariez sur le résultat du match à la fin du temps officiel, sans les prolongations.
Choix possibles : Équipe locale, match nul, équipe visiteurs
Pari pair / impair (sans les prolongations)
Pariez que le nombre total de points marqués au cours du match à la fin du temps officiel sera un nombre pair ou impair. Le résultat des deux équipes sera combiné.
Choix possibles : Impair, pair.

2.101.2. Règles australiennes
Événement abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.3. Badminton
Match abandonné ou reporté
Dans le cas où un match est reporté ou reprogrammé, les paris resteront valides à condition que le match soit disputé avant la fin de la compétition.
Les matches interrompus ou reportés qui ne se déroulent pas dans le cadre d'un tournoi (par ex. matches de présentation seront déclarés invalides si pas joués ou terminés dans les 24h00)

2.101.4. Bandy
Règlement - Tous les paris sont réglés selon le résultat officiel après la fin du match, sauf mention contraire figurant dans les conditions applicables au pari.
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.5. Baseball
Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé le même jour (heure locale du lieu). Dans ce cas, les paris seront validés.
Lorsqu'un programme double ou plusieurs parties sont programmées le même jour entre les deux mêmes équipes (heure locale du lieu), les paris s'appliquent à la partie débutant à l'heure officielle.

2.101.6. Basketball
Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec les résultats officiels après la durée officielle du match, sauf indication contraire stipulée dans la description du marché. La longueur de chaque quart temps n'est pas mentionnée sur la borne. Dans le cas d'un abandon, si le résultat d'un marché a déjà été déterminé avant que le match n'ait été abandonné (par ex. le gagnant du premier quart temps), tous les paris sur ce marché resteront valides.
Dans le cas où le résultat d'un marché à 2 issues est un match nul ou ex æquo, les paris seront annulés à moins que des cotes soient inscrites pour le cas d'un match nul ou ex æquo.

2.101.7. Beach Soccer

Règles générales

a. Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec les résultats officiels après la durée officielle du match, sauf indication contraire stipulée dans la description du marché.

b. Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés. Dans le cas où un marché gagnant a déjà été établi avant un abandon, par ex. plus de 5 buts, alors les paris sur ce marché restent valides.

P**ari sur le résultat en fin de match**
Pariez sur quelle équipe va remporter le match.
Choix possibles : Équipe locale, match nul, équipe visiteurs

Total des buts
Pariez que le nombre total de buts marqués au cours du match sera supérieur (plus que) ou inférieur (moins que) au nombre de buts prédit. Dans le cas où un nombre entier est fourni comme nombre de points prédit et que le résultat total est égal à ce nombre, les paris seront annulés. Le résultat des deux équipes sera combiné.
Choix possibles : Plus de x.5 buts, moins de x.5 buts.

Handicap
Pariez sur le gagnant après que le handicap européen (3 issues) a été appliqué au résultat final à la fin de la durée officielle.
Choix possibles : Équipe locale, match nul, équipe visiteurs

Paris à long terme
Pariez sur quelle équipe va remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.
Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris à long terme sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé à la fin du match peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

Pari placé 1 - 3
Pariez sur l'équipe qui finira parmi les 3 premiers du tournoi.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de finir parmi les 3 premiers du Tournoi / du Championnat / de la Ligue / de la Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.
Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris placés sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé à la fin du match peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

2.101.8. Beach Volley

Règles générales
Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec le résultat final officiel du match, sauf indication contraire stipulée dans la description du marché. Dans le cas d'un abandon, si un marché a déjà été déterminé avant que le match n'ait été abandonné (par ex. le gagnant du premier set), tous les paris sur ce marché resteront valides.
Dans le cas où le nombre total de set à disputer est modifié, les paris sur le match resteront valides, mais les paris sur le résultat correct, le nombre total de sets, et le nombre total de points seront annulés.

Match abandonné ou reporté
Dans le cas où un match est reporté ou reprogrammé, tous les paris resteront valides à condition que le match soit disputé avant la fin de la compétition.
Les matches interrompus ou reportés qui ne se déroulent pas dans le cadre d'un tournoi (par ex. matches de présentation) seront déclarés invalides s'ils ne reprennent pas et ne sont pas disputés dans un délai de 24 heures.

Pari sur le match
Pariez sur quelle équipe va remporter le match.
Choix possibles : Équipe locale, équipe visiteurs

Pari sur les sets
Pariez sur le résultat final du match pour chaque set.
Choix possibles : 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

Nombre total de sets
Pariez sur combien de parties seront disputées au cours du match.
Choix possibles : 2, 3.

Total des points
Pariez que le nombre total de points marqués au cours du match sera supérieur (plus que) ou inférieur (moins que) au nombre de points prédit. Dans le cas où un nombre entier est fourni comme nombre de points prédit et que le résultat total est égal à ce nombre, les paris seront annulés. Le résultat des deux équipes sera combiné.
Choix possibles : Plus de x.5 points, moins de x.5 points.

Gagnant du set x
Pariez sur quelle équipe va remporter le set indiqué.
Choix possibles : Équipe locale, équipe visiteurs

Xe set - Premier à marquer un nombre Y de points
Pariez sur quelle équipe sera la première à marquer un nombre défini (Y) de points au cours du set indiqué.
Dans le cas où aucune des équipes ne marque ce nombre (Y) de points, les paris seront annulés.
Choix possibles : Équipe locale, équipe visiteurs

Xe set - Nombre total de points
Pariez que le nombre de points marqués au cours du set indiqué sera supérieur (plus que) ou inférieur (moins que) au nombre de points prédit. Dans le cas où un nombre entier est fourni comme nombre de points prédit et que le résultat total est égal à ce nombre, les paris seront annulés. Le résultat des deux équipes sera combiné.
Choix possibles : Plus de x.5 points, moins de x.5 points.

Xe set - Nombre de points pair / impair
Pariez que le nombre total de points marqués au cours du set indiqué sera un nombre pair ou impair. Le résultat des deux équipes sera combiné.
Choix possibles : Impair, pair.

2.101.9. Boules

Règlement - Tous les paris sont réglés selon le résultat officiel après la fin du match, sauf mention contraire figurant dans les conditions applicables au pari
Matches arrêtés – tous les paris effectués sur des matches arrêtés définitivement ou reportés seront nuls, sauf si le match est reprogrammé et joué dans les 24 heures qui suivent.

2.101.10. Boxe

Le combat commence officiellement après le son de la cloche qui signale le début du premier round. Tous les paris sont réglés selon l'annonce officielle du résultat par les juges juste après la fin du combat. Les éventuels recours ou les éventuelles modifications apportées au résultat par la suite ne sont pas pris(es) en compte aux fins du règlement.
Si un boxeur ne se présente pas pour le round suivant, les paris seront réglés en faveur de son adversaire qui a remporté le round précédent. Si on déclare un demi-round, une période de 1 minute 30 secondes du round concerné sera prise en compte en tant que moitié utilisée pour déterminer la victoire ou la perte.
Si le combat est arrêté avant la fin du nombre de rounds préalablement établi, ou en cas de disqualification d'un boxeur, les paris seront réglés en tenant compte du round pendant lequel le combat a été arrêté. Si la victoire est adjugée aux points avant la fin du nombre de rounds préalablement établi, les paris seront réglés en tenant compte du round pendant lequel le combat a été arrêté. En cas de retrait ou de disqualification d'un boxeur entre deux rounds ou si un boxeur ne reprend pas le combat après la cloche qui annonce le début du round suivant, les paris seront réglés sur la base du round précédent.
Les paris éligibles en cas de 'victoire aux points' seront réglés en tant que victoire uniquement si tous les rounds préalablement fixés ont été disputés.
En cas de report ou de reprogrammation d'un combat dans les 30 jours qui suivent la date et l'heure initialement prévues, tous les paris seront maintenus. Si le combat n'a pas lieu dans les 30 jours, les paris sont annulés.
Si l'un des concurrents est remplacé par un autre boxeur, les paris placés sur le combat initial seront annulés.
Si le nombre de rounds prévus change, les paris qui ont été placés sur la base d'un certain nombre de rounds ou d'un round spécifique seront annulés, tandis que tous les autres paris seront valables.

2.101.11. Cricket

Paris sur les matches

Paris sur les matches – Tous les paris sur les matches seront réglés selon les règles officielles de la compétition. Lorsque le déroulement du match est affecté par les intempéries, les paris sont réglés selon le résultat officiel. En l'absence d'un résultat officiel, tous les paris seront annulés. En cas d'égalité, si le gagnant ne peut être déterminé selon le règlement officiel de la compétition, les règles en matière de gagnant ex-aequo s'appliquent. Dans les compétitions dans lesquelles le gagnant est déterminé par un *bowl off* ou un *super over*, les paris sont réglés selon le résultat officiel. Dans les Matches de Première Classe, si le résultat officiel est un résultat d'égalité, les paris seront réglés selon la règle de l'ex-aequo. Les paris effectués sur le match nul seront traités comme perdants. Si le match est arrêté en raison de facteurs externes, les paris sont annulés à moins qu'un gagnant ne soit désigné selon le règlement de la compétition. Si un match est annulé, tous les paris sont considérés nuls, à moins que le match ne soit rejoué ou redémarré dans les 36 heures qui suivent la date et l'heure initialement publiées.

Double Chance – En cas d'égalité, le pari est réglé comme un résultat ex-aequo.

Draw No Bet – En cas d'égalité, le pari est réglé comme un résultat ex-aequo.

Match Nul – Tous les paris seront réglés selon le résultat officiel. En cas d'arrêt du match ou d'absence d'un résultat officiel, tous les paris seront annulés. Pour les Matches de Première Classe, il y a match nul lorsque l'équipe qui est à la batte dans la quatrième manche est « brisée » [bowled out] sur un score d'égalité.

Runs courus sur le premier lancer – le résultat sera déterminé par le nombre de runs ajouté au total de l'équipe, sans tenir compte de la première balle du match. Aux fins du règlement, toutes les balles irrégulières sont comptées come des lancers. Par exemple, si un over commence par un wide, le premier lancer sera réglé comme 1 et, même si la balle lancée est irrégulière, la balle suivante vaudra comme un 2ème lancer pour cet over. Si le lancer donne lieu à un lancer franc, les runs effectués sur le lancer supplémentaire ne comptent pas. Tous les runs sont pris en compte, qu'ils soient off the bat [d'entrée de jeu] ou non. Par exemple, un wide avec trois runs supplémentaires, pris vaut 4 runs au total sur ce lancer.

Runs dans des groupes d'Overs – Si le nombre indiqué d'overs [série de six lancers consécutifs] n'est pas complété, le pari est considéré nul, à moins que l'équipe ne soit all out, né déclare ou n'atteigne son objectif ou que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Guichets dans des groupes d' Overs - Si le nombre indiqué d'overs [série de six lancers consécutifs] n'est pas complété, le pari est considéré nul, à moins que l'équipe ne soit all out, né déclare ou n'atteigne son objectif ou que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Aux fins du règlement, si un batteur est éliminé par time-out ou retiré, le guichet est censé avoir eu lieu sur la balle précédente.

Runs dans premier Partnership - Si l'équipe qui est à la batte atteint la fin du nombre d'overs qui lui est alloué, atteint son objectif ou déclare avant le premier guichet, le résultat est égal au total cumulé. Aux fins du règlement, la sortie sur blessure du batteur ne compte pas comme guichet. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls si le nombre de manches a été réduit suite à des facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Le résultat sera censé avoir été déterminé si la ligné sur laquelle le pari a été placé a été dépassée, ou si un piquet est tombé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches de Première Classe, le pari se réfère uniquement aux premières manches de chaque équipe.

Méthode de la première élimination[First Dismissal] – La sortie sur blessure ne compte pas comme premier guichet. Si le premier batteur sort, tous les partis sont annulés. Si le guichet indiqué ne tombe pas, tous les paris sont annulés.

Match Fours – Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls si le nombre de manches a été réduit suite à des facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Seuls les fours marqués par le batteur (sur n'importe quel lancer – régulier ou non) seront pris en compte dans le total des fours. Les overthrows [renversements], les all run fours et les extras ne comptent pas. Les fours marqués dans un super over ne comptent pas.

Match Sixes - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Seuls les sixes marqués par le batteur (sur n'importe quel lancer – régulier ou non) seront pris en compte dans le total des fours. Les overthrows [renversements], les all run fours et les extras ne comptent pas. Les sixes marqués dans un super over ne comptent pas.

Match Run Outs - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Les run outs dans un super over ne comptent pas.

Over maximum dans un Match - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Les all runs, y compris les extras, comptent aux fins du règlement. Les super overs ne comptent pas.

Match Ducks - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Un duck [score individuel égal à zéro] est enregistré quand un joueur est éliminé avec zéro runs. La sortie sur blessure ne vaut pas élimination. Les ducks dans un super over ne comptent pas.

Match Wides - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Les runs résultant d'un wide, sauf les tours de pénalité, sont pris en compte pour le calcul du total final. Les wides dans un super over ne comptent pas.

Match Extras - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans les manches en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Tous les wides, no balls, byes, leg byes et les tours de pénalité du match comptent pour la détermination

du résultat final. En cas de runs off the bat, d'extras dans la même action, les runs off the bat ne sont pas pris en compte dans le résultat final. Les extras dans un super over ne comptent pas.

Match Wickets -Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont nuls si un nombre inférieur à 200 overs a été disputé, sauf si le règlement a déjà été déterminé. La sortie sur blessure ne vaut pas élimination. Les guichets dans un super over ne comptent pas.

Meilleur batteur du match - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Les paris sur les batteurs principaux dans les matches de Première Classe s'appliquent uniquement aux premières manches de chaque équipe, et seront nuls si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, sauf si les deux premières manches ont été complétées. Lorsque deux ou plusieurs joueurs font le même nombre de runs, la règle de l'ex-aequo s'applique. Les runs effectués dans un super over ne comptent pas.

Meilleur lanceur du match - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche lors du pari, en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries. Les paris effectués sur le meilleur lanceur les matches de Première Classe s'appliquent uniquement aux premières manches de chaque équipe, et seront nuls si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, sauf si les deux premières manches ont été complétées..
Si deux ou plusieurs lanceurs ont pris le même nombre de guichets, le lanceur qui a concédé le moins de runs gagne. Si deux ou plusieurs lanceurs ont pris le même nombre de guichets et ont concédé le même nombre de runs, la règle de l'ex-aequo s'applique. Les guichets pris dans un super over ne comptent pas.

Equipe du Meilleur Batteur – Les mêmes règles que pour le Meilleur Batteur du Match s'appliquent dans ce cas, la règle de l'ex-aequo s'appliquant si le nombre de runs effectué par le meilleur batteur des deux équipes est le même.

Equipe du Meilleur Lanceur - Les mêmes règles que pour le Meilleur Lanceur du Match s'appliquent dans ce cas, la règle de l'ex-aequo s'appliquant si le nombre de guichets pris par le meilleur lanceur des deux équipes est le même.

Homme du match – Les paris seront réglés sur le meilleur homme du match officiellement déclaré. La règle de l'ex-aequo s'applique. Si aucun homme du match n'est officiellement déclaré, tous les paris sont annulés.

First Innings Lead[Avantage après la première manche] – Les deux premières manches doivent être complétées. En cas d'égalité, la règle de l'ex-aequo s'applique. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Fifty/Hundred in First Innings or Match[Cinquante/Cent dans les premières manches ou dans le Match] - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Score individuel le plus élevé - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Rabbit Runs - Description: Combien de runs les numéros 11 vont-ils marquer dans le match? Règles: Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200. Le numéro 11 est considéré comme le dernier batteur de la manche, indépendamment de l'ordre de passage des batteurs préalablement fixé. Si la manche se termine avant que le numéro 11 ait été appelé à battre, le batteur en question sera censé avoir marqué 0 points.

Face-à-face

Plus de Runs dans le premier Over – Dans les matches avec un nombre limité d'overs, si la durée du matché est réduite à cause de facteurs externes, après le début de la première manche, le pari est nul.

Plus de Runs par groupe d'Overs - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, si la durée du matché est réduite à cause de facteurs externes, après le début de la première manche, le pari est nul.

Premier Partnership le plus élevé – Mêmes règles que pour les Runs in First Partnership.

Most Fours - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Dans les matches de Première Classe, seuls les fours des premières manches comptent.

Most Sixes - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Dans les matches de Première Classe, seuls les sixes des premières manches comptent.

Batteur contre Batteur - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Les deux joueurs doivent avoir été annoncés dans le 11 de départ. Si l'un des deux n'entre pas en lice par la suite, tous les paris sont annulés. Dans les matches de Première Classe, seuls les runs des premières manches comptent. Les runs marqués dans un super over ne comptent pas.

Lanceur contre Lanceur - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Les deux joueurs doivent avoir été annoncés dans le 11 de départ. Si l'un des deux n'entre pas en lice par la suite, tous les paris sont annulés. Dans les matches de Première Classe, seuls les runs des premières manches comptent. Les guichets pris dans un super over ne comptent pas.

All-Rounder v All-Rounder - Description: Lequel des joueurs désignés marquera plus de points dans le système de notation des performances? Règles: les points sont attribués comme suit: 1 point par run, 20 points par guichet, 10 points par catch, 25 points par stumping. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200. Les deux joueurs doivent avoir été annoncés dans le 11 de départ. Si l'un des deux n'entre pas en lice par la suite, tous les paris sont annulés. Dans les matches de Première Classe, seuls les points des premières manches comptent. Les points pris dans un super over ne comptent pas.

Keeper v Keeper - Description: Lequel des gardiens de guichet désignés marquera le plus de points dans le système de notation des performances? Règles: les points sont comptés comme dans les paris All-Rounder v All-Rounder Head to Heads. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200. Le deux joueurs désignés doivent commencer le match comme gardiens de guichet ; toutefois, si leur poste change pour quelque motif que ce soit, tous les paris seront réglés selon le système de points décrit ci-dessus. Dans les matches de Première Classe, seuls les points des premières manches comptent. Les points pris dans un super over ne comptent pas.

Most Keeper Catches [Plus grand nombre de catches par le gardien] - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 50% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls

de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Si une équipe change de gardien de guichet au milieu d'une manche, les catches pris par le remplaçant seront pris en compte pour le règlement. Dans les matches de Première Classe, seuls les catches des premières manches comptent. Les catches pris dans un super over ne comptent pas.

Most Catches[Plus grand nombre de catches] - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.. Dans les matches de Première Classe, seuls les catches des premières manches comptent. Les catches pris dans un super over ne comptent pas.

Most Stumpings[Plus grand nombre de stumpings] - Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.. Dans les matches de Première Classe, seuls les stumpings des premières manches comptent. Les stumpings pris dans un super over ne comptent pas.

Most Run Outs Conceded [Plus grand nombre de runs concédés]- Un run out "concédé" veut dire qu'un membre de l'équipe en question est éliminé alors qu'il est batteur. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront nuls, s'il n'a pas été possible de conclure au moins 80% des overs prévus dans chaque manche en raison de facteurs externes, notamment en cas d'intempéries, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris sont annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Dans les matches de Première Classe, seuls les run-outs des premières manches comptent. Les run-outs effectués dans un super over ne comptent pas.

Paris sur l'équipe

Runs dans Premier Over Equipe A– Même règles que pour les Runs in First Over.

Runs dans un groupe d'overs Equipe A - Même règles que pour les Runs in Groups of Overs.Runs dans Premier Partnership Equipe A - Même règles que pour les Runs in First Partnership.

Méthode de première élimination Equipe A - Même règles que pour la Méthode de Première Elimination.

Fours Equipe A- Mêmes règles que pour les Match Fours, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement aux manches de l'Equipe A. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Sixes Equîpe A - Mêmes règles que pour les Match Sixes, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement aux manches de l'Equipe A. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Run-outs manches Equipe A - Mêmes règles que pour les Match Run Outs, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement aux manches de l'Equipe A. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Over Maximum Equipe A – Même règles que pour Maximum Over in Match, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement aux manches de l'Equipe A. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Ducks Equipe A - Même règles que pour les Match Ducks, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement aux manches de l'Equipe A. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Wides Equipe A - Même règles que pour les Match Wides, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement quand l'Equipe A est à la batte. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Extras Equipe A - Même règles que pour les Match Extras, avec 80% des overs requis s'appliquant uniquement quand l'Equipe A est à la batte. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Guichets Perdus Equipe A – Mêmes règles que pour les Guichets du Match avec la totalité des overs s'appliquant uniquement quand l'Equipe A est au lancer. Dans les matches de Première Classe dans lesquels le résultat est uniquement basé sur les premières manches de chaque équipe.

Meilleur Batteur Equipe A – Le résultat de ce type de pari est déterminé sur la base du meilleur batteur qui a marqué le plus haut score individuel dans les premières manques de l'Equipe A.
Dans les autres cas, les mêmes règles que pour le Meilleur Batteur du Match s'appliquent, avec 50% des overs requis s'appliquant uniquement pendant les manches de l'Equipe A.

Meilleur lanceur Equipe A - Le résultat de ce type de pari est déterminé sur la base du meilleur lanceur avec le plus nombre de guichets pris lorsque l'Equipe A est au lancer pendant les premières manches. Si deux ou plusieurs lanceurs ont pris le même nombre de guichets, le lanceur qui a concédé le moins de runs gagne. Si deux ou plusieurs lanceurs ont pris le même nombre de guichets et ont concédé le même nombre de runs, la règle de l'ex-aequo s'applique. Autrement, on applique les mêmes règles que pour le Meilleur Lanceur du Match, avec 50% des overs requis s'appliquant uniquement lorsque l'Equipe A est au lancer.

Paris sur le Joueur

Runs du Joueur A - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou au fait que l'équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou au fait que l'équipe a atteint son objectif, son score représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou s'il est en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, à moins que le joueur n'ait complété ses manches ou que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Dans les matches de Première Classe, seuls les runs des premières manches comptent. Les runs marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Fours du Joueur A - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou au fait que l'équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou au fait que l'équipe a atteint son objectif, son score représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou s'il est en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, sauf si le joueur a complété ses manches ou si le règlement du pari a déjà été déterminé. Seuls les fours marqués à la batte (sur n'importe quel lancer – réglementaire ou non) sont pris en compte dans le total des fours. Les overthrows, all run fours et les extras ne comptent pas. Dans les matches de Première Classe, seuls les fours des premières manches comptent. Les fours marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Sixes du Joueur A - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou au fait que l'équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou au fait que l'équipe a atteint son objectif, son score représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou s'il est en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, sauf si le joueur a complété ses manches ou si le règlement du pari a déjà été déterminé. Seuls les sixes marqués à la batte (hors action – réglementaire ou non) sont pris en compte dans le total des sixes. Les overthrows, all run fours et les extras ne comptent pas. Dans les matches de Première Classe, seuls les sixes des premières manches comptent. Les sixes marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Guichets du Joueur A – Si un batteur n'est pas à la batte, il sera réputé avoir pris 0 guichets. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris sont annulés.

Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou s'il est en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, sauf si le joueur a complété sa manche au lancer. Dans les matches de Première Classe, seuls les guichets des premières manches comptent. Les guichets marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Performance du Joueur A – Les points sont marqués comme dans les paris All-Rounder v All-Rounder Head to Heads. Si le joueur n'est pas au lancer ou à la batte, mais il fait partie du 11 de départ, tous les paris seront réglés. Si le joueur ne fait pas partie du 11 de départ, tous les paris sont nuls. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas déjà été déterminé ou qu'il ne soit en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, à moins que la première manche n'ait été achevée. Dans les matches de Première Classe, seuls les points des premières manches comptent. Les points marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Paris sur les lancers (deliveries)

Runs off – Le résultat sera déterminé par le nombre de runs ajoutés au total de l'équipe, sur un certain lancer. Aux fins du règlement, toutes les balles invalides comptent comme des lancers. Par exemple, si un over commence par un wide, le premier lancer sera réglé comme 1er et, même si aucune balle régulière n'a été lancée, la balle suivante sera considérée comme un 2ème lancer pour l'over en question. Si un lancer donne lieu à un lancer franc ou si un lancer franc doit être répété à cause d'un lancer irrégulier, les runs marqués à partir du lancer supplémentaire ne comptent pas. Cela concerne tous les runs, qu'ils soient off the bat ou non. Par exemple, un wide avec trois extra runs pris équivaut à 4 runs au total pour un lancer.

Paris sur Over

Runs in Over – Pour que les paris soient valides, l'over doit être complété, à moins que le règlement n'ait pas été déjà déterminé. Si une manche se termine pendant un over, l'over en question sera jugé comme étant terminé, à moins que la manche ne soit interrompue par des facteurs externes, y compris des intempéries, auquel cas tous les paris sont annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si un over ne commence pas pour quelque motif que ce soit, tous les paris sont nuls. Les extras et les tours de pénalité de cet over sont pris en compte dans le règlement.

Boundary in Over – Mêmes modalités que pour le "Runs in Over". Seules les limites [boundaries] marquées depuis la batte (sur tout lancer – régulier ou non) comptent comme limites. Les overthrows, all run fours et les extras ne comptent pas comme boundaries.

Wicket in Over- Mêmes modalités que pour les « Runs in Over". Aux fins du règlement, tout guichet compte, y compris les run outs. Un batteur sorti sur blessure ne compte pas comme un guichet. Si un batteur est éliminé sur « time-out [dépassement du temps maximum] ou est sorti, le guichet est réputé avoir eu lieu sur la balle précédente.

Over Odd/Even [Pair/Impair dans un Over]- Mêmes modalités que pour les « Runs in Over ". Le zéro sera considéré comme un chiffre pair.

Paris sur les groupes

Runs in Groups of Overs – Si le nombre d'overs indiqué n'est pas effectué, le pari est nul, sauf si l'équipe est all out, si elle déclare, elle atteint son objectif ou si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Wickets in Groups of Overs - Si le nombre d'overs indiqué n'est pas effectué, le pari est nul, sauf si l'équipe est all out, si elle déclare, elle atteint son objectif ou si le règlement du pari a déjà été déterminé. Aux fins du règlement, si un batteur est éliminé sur time-out [dépassement du temps maximum] ou est sorti, le guichet est réputé avoir eu lieu sur la balle précédente.

Runs in Session – Le résultat est déterminé par le nombre total de runs marqués dans la session, indépendamment de l'équipe qui les a marqués.
Si le nombre d'overs pendant une session est inférieur à 20, les paris sont nuls à moins que le règlement n'ait pas déjà été déterminé.

Paris sur les manches

Runs effectués pendant une manche - Description: Combien de runs effectuera une équipe pendant une certaine manche? Règles: Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé. Les paris placés sur de futures manches restent valables indépendamment des runs effectués pendant la manche en cours ou une marche précédente. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Guichets pendant une manche - Description: Combien de guichets l'équipe qui est à la batte perdra pendant la manche en cours? Règles: Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé. Les paris placés sur de futures manches restent valables indépendamment des runs effectués pendant la manche en cours ou une marche précédente. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. La sortie sur blessure ne vaut pas élimination.

Innings Fours – Mêmes modalités que pour Most Fours.

Innings Sixes - Mêmes modalités que pour Most Sixes.

Innings Extras - Mêmes modalités que pour Most Extras.

Innings Run Outs - Mêmes modalités que pour Most Extras.

Maximum Over in Innings - Mêmes modalités que pour Maximum Over in Match

Nombre de runs de la manche : pair ou impair? – Si une manche est arrêtée, annulée ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris sont annulés.

Manches se terminant par un Boundary – Seuls les boundaries marqués depuis la batte (sur n'importe quel lancer – régulier ou non) comptent comme tels. Les overthrows, all run fours et extras ne comptent pas comme boundaries. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés en cas de réduction du nombre d'overs prévus lors du pari suite à des facteurs externes, y compris les intempéries. Si le match est arrêté ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris sont annulés.

Nombre exact de runs dans une manche – Les paris sont réglés selon le résultat officiel. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés en cas de réduction du nombre d'overs initialement prévus lors du pari suite à des facteurs externes, y compris les intempéries. Si le match est arrêté ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris sont annulés.

Meilleur batteur de la manche - Le résultat de cette catégorie de pari est déterminé par le batteur ayant marqué le score le plus élevé pendant une manche de son équipe. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés si moins 50% des manches prévues au moment où le pari a été placé n'ont pas été effectuées, en raison de facteurs externes, comme les intempéries. Les paris concernant le meilleur batteur dans les matches de Première Classe s'appliquent uniquement à la première manche de chaque équipe, et seront annulés si le nombre d'overs réalisés est inférieur à 200, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Lorsque deux ou plusieurs joueurs marquent le même nombre de runs dans une manche, la règle de l'ex-aequo s'applique. Les runs marqués dans un super over ne comptent pas.

Meilleur lanceur dans les manches - Le résultat de cette catégorie de paris est déterminé en fonction du lanceur ayant le plus grand nombre de guichets individuels à son compte, pendant un tour de batte. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés si moins de 50% des manches prévues au moment où le pari a été placé ont été effectuées, en raison de facteurs externes, comme les intempéries. Les paris concernant le meilleur lanceur dans les matches de Première Classe s'appliquent uniquement au premier tour de batte de chaque équipe, et seront annulés si le nombre d'overs est inférieur à 200, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Si plusieurs lanceurs obtiennent le même nombre de guichets, le lanceur qui a concédé le moins de runs sera considéré comme étant le vainqueur. Si plusieurs lanceurs obtiennent le même nombre de guichets et ont concédé le même nombre de runs, ils seront jugés vainqueurs ex aequo. Les guichets gagnés au cours d'un super over ne sont pas comptabilisés. Si aucun lanceur n'arrive à prendre des guichets au cours d'une manche, tous les paris seront annulés.

Last Man Standing[Dernier homme debout] - Si plusieurs batteurs ne sont pas out avant la fin du tour de batte, aux fins du règlement, le gagnant sera le dernier batteur à avoir reçu un lancer (règlementaire ou non). Les joueurs qui ne sont pas derrière la ligne blanche (crease) parce qu'ils sont sortis sur blessure, ou les joueurs qui n'ont pas frappé de balle ne seront pas considérés comme out. Pour les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés si, suite au placement du pari, le nombre de tours de batte a été réduit d'une quelconque manière, en raison de facteurs extérieurs, comme le mauvais temps.

Catégories de paris concernant les Batteurs

Nombre de runs d'un batteur - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou parce que son équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou parce que son équipe a atteint son objectif, son score représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas déjà été déterminé ou qu'il soit en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont réalisés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Les runs marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Batsman Fours - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou parce que son équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou parce que son équipe a atteint son objectif, le nombre de fours qu'il aura effectué représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou qu'il ne soit en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont disputés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Seuls les fours marqués depuis la batte (sur n'importe quel lancer, règlementaire ou non) seront comptabilisés dans le nombre total de fours. Les overthrows, les all run fours et les extras ne sont pas comptabilisés. Les fours marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.

Batsman Sixes - Si le batteur termine les manches sans être out, suite à une déclaration, ou parce que son équipe a atteint la fin des overs qui lui ont été attribués, ou parce que son équipe a atteint son objectif, son score représentera le résultat final, le nombre de sixes qu'il aura effectué représentera le résultat final. Si le batteur n'est pas à la batte, le pari sera annulé. Si un batteur ne fait pas partie du 11 de départ, les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure mais revient pas la suite, le nombre total de runs qu'il a effectué dans les manches sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas par la suite, le résultat final sera comme il était quand le batteur est sorti. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou qu'il ne soit en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le batteur est éliminé. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont réalisés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé. Seuls les sixes marqués depuis la batte (sur n'importe quel lancer, règlementaire ou non) seront comptabilisés dans le nombre total de sixes. Les overthrows, les all run sixes et les extras ne sont pas comptabilisés. Les sixes marqués dans un super over ne sont pas pris en compte.
Batsman Milestones - Description: Le batteur désigné va-t-il atteindre l'objectif spécifié ? Règles : identiques à celles de « Batsman Runs ".

Mode d'élimination - Si le batteur désigné n'est pas out, tous les paris seront annulés. Si un batteur sort sur blessure et ne revient pas par la suite, tous les paris seront annulés. Si le batteur ne revient pas par la suite et est donc out, les paris sont validés.

Paris sur le Partnership

Chute du prochain guichet – Si l'équipe qui est à la batte atteint le nombre d'overs qui lui ont été attribués, atteint son objectif ou déclare avant la chute du guichet désigné, le résultat sera le total cumulé. Aux fins du règlement, un batteur qui sort sur blessure ne vaut pas une chute de guichet. Dans les matches avec un nombre limité d'overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l'une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, à moins que le règlement n'ait pas été déterminé ou qu'il soit en cours de détermination. Le résultat sera censé être déterminé si la ligne sur laquelle le pari a été placé est dépassée ou si le guichet tombe. Dans les matches nuls de Première Classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont réalisés, à moins que le règlement du pari n'ait pas déjà été déterminé.

Prochain homme dehors – Si le batteur sort sur blessure ou si les batteurs sur la ligne ne sont pas ceux qui avaient été désignés, les paris placés sur les batteurs seront nuls. Si aucun autre guichet ne tombe, tous les paris seront nuls.

Batsman Match Bet – Le règlement des paris sera basé sur le résultat officiel des batteurs désignés dans chaque manche, comme indiqué au paragraphe “Batsman Runs ” plus haut. Dans les matches avec un nombre limité d’overs, les paris seront annulés s’il n’a pas été possible de compléter au moins 80% des overs initialement prévus dans l’une des manches en raison de facteurs externes, notamment des intempéries, survenu(e)s après le placement du pari, à moins que le règlement n’ait pas déjà été déterminé.
Mode d’élimination du prochain guichet – Le résultat sera déterminé en fonction du mode d’élimination du prochain guichet qui tombe. Un batteur qui sort sur blessure ne compte pas comme un guichet. Si un batteur est sorti, tous les paris sont annulés. Si le guichet désigné ne tombe pas, tous les paris sont annulés.

Paris Pop Up

Lancer franc – Le résultat sera déterminé par le nombre de runs ajouté au total de l’équipe, sur un certain lancer. Si le lancer franc doit être répété suite à un lancer irrégulier, les uns marqués sur le deuxième lancer franc ne comptent pas. Les extras et les tours de pénalité penalty sont pris en compte pour le règlement.
Par exemple, si un wide est effectué suite à un lancer franc, le résultat est1. Un autre pari sur lancer franc sera alors offert gratuitement.

Race to ‘X’ Runs – Tous les paris restent valables, indépendamment de tout arrêt du match. Si aucun batteur n’atteint le nombre de runs établi, les paris seront réglés comme ‘Ni l’un ni l’autre’.

Le prochain à marquer un Six – Tous les paris restent valables, indépendamment de tout arrêt du match. Si aucun batteur ne frappe un six après le pari, le résultat du pari sera ‘Ni l’un ni l’autre’’. Les overthrows et les extras ne comptent pas.

Le prochain à prendre un guichet - Tous les paris restent valables, indépendamment de tout arrêt du match. Si aucun lanceur désigné ne pendre le guichet, le résultat du pari sera ‘Aucun de ceux désignés ci-dessus’. Aux fins du règlement, un batteur qui sort sur blessure ne compte pas comme un guichet. Les run outs, timed out, retired out et les autres modes d’élimination non attribués à un certain lanceur seront calculés comme ‘Aucun de ceux désignés ci-dessus’.

Winning Over – Tus les paris sont annulés en l’absence d’un résultat officiel. Dans des matches avec un nombre limité d’overs, tous les paris seront nuls si, après le placement du pari, le nombre maximum d’overs possible est réduit.

2.101.12. Curling

Règles générales
a. Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec le résultat final officiel, sauf indication contraire stipulée dans la description du marché.
b. Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

Pari sur le match
Pariez sur quelle équipe va remporter le match.
Choix possibles : Équipe locale, équipe visiteurs

Paris à long terme
Pariez sur quelle équipe va remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.

Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris à long terme sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé sur les bornes peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

Pari placé 1 - 3
Pariez sur l'équipe qui finira parmi les 3 premiers du tournoi.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de finir parmi les 3 premiers du Tournoi / du Championnat / de la Ligue / de la Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.
Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris placés sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé sur les bornes peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

2.101.13. Fléchettes

Match Treble
Choisissez le joueur qui va gagner le match, marquer le plus grand nombre de 180 et obtenir le plus gros gain dans le même match. Si l'un de ces paris se termine par un match nul, tous les paris seront considérés perdants.

Session Markets
Si un joueur se retire au cours d'une manche, les paris effectués sur n'importe quel joueur, match, acca ou totals specials pour la manche à laquelle doit participer ce joueur seront annulés.

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.14. Floorball
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.15. Football

Match abandonné ou reporté
Un match est consideré annulé si pas joué dans les 48h00.

Sur les paris « LIVE » en Both team to score Yes or NO les 2 équipes doivent marquer ou pas au moment du placement du pari.

2.101.16. Futsall

Tous les marchés sont réglés en accord avec les résultats officiels après la durée officielle du match.
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.17. Jeux Gaeliques (football et hurling)

Matches arrêtés/reportés – Tous les paris effectués sur des matches arrêtés ou reportés seront nuls, sauf si le match est reprogrammé et joué dans les 24 heures qui suivent. Dans ce cas, les paris restent valables.

Règlement - Tous les paris sont réglés selon le résultat officiel annoncé après la fin du temps réglementaire du match (70/60 minutes), sauf mention contraire figurant dans la description du pari. Si un pari gagnant a déjà été établi avant l'arrêt, par ex. résultat de la première mi-temps, tous les paris restent valables.

Paris sur le buteur
Premier Buteur – si le joueur ne participe pas au match OU s'il rentre sur le terrain après que le premier but a été marqué, les paris placés sur ce joueur sont annulés. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
Buteur à n'importe quel moment – si le joueur ne participe pas au match, les paris sur ce joueur sont annulés. Les paris restent valables si le joueur entre en jeu à n'importe quel moment. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

2.101.18. Golf

Une fois que le joueur a démarré le parcours, il est censé avoir participé au tournoi.

2.101.19. Handball

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés. Dans le cas où un marché gagnant a déjà été établi avant un abandon, par ex. plus de 0.5 buts, alors les paris sur ce marché restent valides.

2.101.20. Hockey sur gazon

Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.21. Hockey sur glace

Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec les résultats officiels après la durée officielle du match (60 minutes), sauf indication contraire stipulée dans la description du marché.
Dans le cas où un marché gagnant a déjà été établi avant un abandon, par ex. le gagnant de la première période, alors les paris sur ce marché restent valides.
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.22. Courses hippiques

a. Forfait
Après la formation d'un marché sur une course, lorsqu'un partant déclare forfait avant d'être au départ, les paris seront réglés en accord avec la règle de Tattersall. Dans le cas où deux partants ou plus déclarent forfait avant d'arriver au départ, la déduction totale ne peut pas dépasser 90 %. Cette règle ne s'applique pas pour les « dernières cotes avant le départ » étant donné qu'elle est déjà calculée dans la cote. Les paris sur les non-partants seront réglés à la cote 1.00.

b. Courses hippiques anglaises (Racing Uk)
Les courses sont déterminées par les heures belges de départ et non par les numéros sur les écrans comme sur les tickets.

2.101.23. MMA/UFC

Règlement - Le combat débute officiellement quand la cloche sonne au début du premier round. Tous les paris sont réglés selon le résultat officiel déclaré par les juges dès la fin du combat. Les recours ou les modifications du résultat qui ont lieu ultérieurement ne seront pas pris(es) en compte aux fins du règlement.

Combats arrêtés/reportés – Si un combat est reporté et reprogrammé dans un délai de 48 heures après l'heure et la date initialement prévues, tous les paris sont valables. Si, en revanche, le combat reporté n'a pas lieu dans un délai de 48 heures, les paris seront annulés.

2.101.24. Pesäpallo

Règles générales
a. Règlement
Tous les marchés sont réglés en accord avec les résultats officiels après la durée officielle du match, sauf indication contraire stipulée dans la description du marché.
b. Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés

Pari sur le résultat en fin de match
Pariez sur quelle équipe va remporter le match.
Choix possibles : Équipe locale, match nul, équipe visiteurs

Paris à long terme
Pariez sur quelle équipe va remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de remporter un Championnat / une Ligue / une Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.
Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris à long terme sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé sur les bornes peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

Pari placé 1 – 3
Pariez sur l'équipe qui finira parmi les 3 premiers du tournoi.
Choix possibles : Toutes les équipes ont une chance de finir parmi les 3 premiers du Tournoi / du Championnat / de la Ligue / de la Coupe.

Tous les paris seront réglés en accord avec les résultats officiels après le dernier match du Championnat / de la Ligue / de la Coupe. Les modifications en découlant d'une quelconque façon n'affecteront pas le règlement.
Dans le cas où une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris à long terme sur cette équipe seront annulés.
Le temps annoncé sur les bornes peut ne pas correspondre à la durée prévue de la compétition.

2.101.25. Politique

Règlement - Les résultats officiels des élections initialement déclarés seront pris en compte, tout recours de nature légale ou constitutionnelle entamé par la suite n'affectant pas le règlement du pari.

2.101.26. Ligue de rugby

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.27. Fédération de rugby

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.28. Snooker

Règlement
Lors des matches de ligue où des cotes sont inscrites pour un match nul, tous les paris placés sur les joueurs gagnants seront considérés comme perdus dans le cas d'un match nul.
Dans le cas où le résultat d'un marché à 2 issues est un ex æquo, les paris seront annulés.

2.101.29. Squash

Tous les paris sont réglés selon le résultat final officiel du match, sauf mention contraire contenue dans la description du pari. Si un type de pari a déjà été déterminé avant que le match ne soit arrêté (par ex., le gagnant du premier set), tous les paris concernant ce résultat resteront valides.
Si le nombre total de sets à disputer change, les paris placés sur le Match restent valides, mais ceux sur le Score Exact, le Nombre Total de Sets et le Nombre Total de Points sont annulés.

En cas d'arrêt ou de report du match, les paris restent valides, à condition que le match soit conclu avant la fin de la compétition.
Les matches interrompus ou reportés qui ne se déroulent pas dans le cadre d'un tournoi (par ex. les matches-exhibitions), seront déclarés nuls s'ils ne sont pas repris et terminés dans les 24 heures.

2.101.30. Tennis

Pour que les paris soient valides, le match doit être terminé, à moins qu'un type de pari n'ait pas déjà été déterminé avant la fin du match et le résultat final.
Si le nombre total de sets à disputer change, les paris placés sur le Match restent valides, mais ceux sur le Score Exact, le Nombre Total de Sets et le Nombre Total de Points sont annulés. En cas de changement de surface pour un match (par ex. dans le cas d'un match joué à l'extérieur qui est transféré en indoor suite à une mauvaise météo), tous les paris restent valides.

Forfait
Peu importe le moment auquel un joueur déclare forfait, tous les paris sur les marchés non décidés seront annulés.

2.101.31. Tennis de table

Tous les paris sont réglés selon le résultat final officiel du match, sauf mention contraire contenue dans la description du pari.. Si un type de pari a déjà été déterminé avant que le match ne soit arrêté (par ex., le gagnant du premier set), tous les paris concernant ce résultat resteront valides.
Si le nombre total de sets à disputer change, les paris placés sur le Match restent valides, mais ceux sur le Score Exact, le Nombre Total de Sets et le Nombre Total de Points sont annulés.

En cas d'arrêt ou de report du match, les paris restent valides, à condition que le match soit conclu avant la fin de la compétition.
Les matches interrompus ou reportés qui ne se déroulent pas dans le cadre d'un tournoi (par ex. les matches-exhibitions), seront déclarés nuls s'ils ne sont pas repris et terminés dans les 24 heures.

2.101.32. Volleyball

Match abandonné ou reporté
Dans le cas où un match est interrompu ou reporté, les paris placés sur les matches du tournoi resteront valides jusqu'à ce que le match soit disputé. Cependant, les matches interrompus ou reportés qui ne se déroulent pas dans le cadre d'un tournoi (par ex. matches de présentation) seront déclarés invalides s'ils ne reprennent pas et ne sont pas disputés dans un délai de 24 heures.

2.101.33. Waterpolo

Match abandonné ou reporté
Tous les paris sur des matches annulés ou reportés seront annulés, à moins que le match ne soit reprogrammé et disputé dans un délai de 24 heures. Dans ce cas, les paris seront validés.

2.101.34. Sports d'hiver

Événement abandonné ou reporté
Dans le cas où un évènement est reporté et recommence au même endroit dans un délai de deux (2) jours, tous les paris sur cet évènement restent valides. Dans le cas où l'évènement est reporté et se déroule dans un autre endroit, tous les paris sur cet évènement seront annulés.

Article 2.102. MISE MINIMALE ET MAXIMALE (dernière mise à jour 05/01/2018)

Pour tout type de pari engagé sur les SSBT SPORTS ONLY la mise minimale est de €2, sauf pour les produits PMU où la mise minimale est de €0,50. La mise maximale est de €1.000 par ticket. L'exploitant se réserve le droit de modifier le montant de la mise de base ou de la mise minimale par ticket sur chaque SSBT SPORTS ONLY et communiquera ces changements préalablement au parieur.

Article 2.103. GAINS & RAPPORTS MAXIMA (dernière mise à jour 15/09/2016)

Pour tout type de pari engagé sur les SSBT SPORTS ONLY le gain maximal est de 25.000 € pour les options 1 et 2, tandis que le gain maximal est de 250.000 € pour les options 3 et plus.

En dérogation de ce qui précède, les gains et rapports maxima sont différents pour les types de paris suivants pris sur les courses de chevaux et de lévriers courues au Royaume Uni:

Simple Gagnant (Starting Prices)
Courses de chevaux : 125.000 €
Courses de lévriers : 50.000 € 50/1

Simple Gagnant COTE FIXE
Courses de chevaux : 125.000 €
Courses de lévriers : 25.000 €

Simple Placé (Starting Prices)
Courses de chevaux : 125.000 €
Courses de lévriers : 50.000 € 10/1

Simple Placé COTE FIXE
Courses de chevaux : 25.000 €
Courses de lévriers : 25.000 €

Couplé ordre/CSF (rapport basé sur CSF publié dans le Racing Post)
Courses de chevaux : 50.000 €
Courses de lévriers : 25.000 €

Trio ordre/Tricast (basé sur rapport Tricast dans le Racing Post)
Courses de chevaux : 125.000 €
Courses de lévriers : 50.000 €

PARTIE 3. DISPOSITIONS PARTICULIERES RELATIVES AUX PARIS MUTUELS

Les dispositions réglementaires reprises dans la présente partie s'appliquent indistinctement à l'offre de paris mutuels destinée à être commercialisée dans les réseaux physiques de vente exploités par les membres, via les terminaux de paris Self-service présents dans les points de vente et via les outils de la société de l'information exploités par les membres.

Article 3.1. Identification d'un pari mutuel (dernière mise à jour 01/01/2017)

Sur chaque ticket de pari, un pari mutuel peut être identifié par le parieur au moyen du logo détaillé ci-après :

La présence de ce logo sur le ticket de pari constitue l'élément essentiel permettant d'identifier un pari mutuel. Ce type de pari est exclusivement régi par les règles relevant de la PARTIE 1 et de la PARTIE 3 du présent règlement à l'exclusion de toutes autres règles.

En respect de l'article 1.2.4 du présent règlement, le parieur est seul responsable de la vérification de son ticket de jeu. Il appartient à chaque parieur de s'assurer que le ticket de pari reçu correspond bien au pari qu'il entend jouer.

La partie 3 du présent règlement reprend de manière exhaustive toutes les règles particulières relatives aux paris mutuels telles qu'elles s'appliquent, à l'exclusion de toutes autres règles, sur le territoire belge pour les paris émanant d'organisateurs de paris membres de l'UPAP.

Article 3.2. Règles applicables à la prise des paris mutuels (dernière mise à jour 01/01/2017)

TITRE I. DISPOSITIONS GÉNÉRALES (dernière mise à jour 01/01/2017)

CHAPITRE 1. ENREGISTREMENT DES PARIS (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 1. Numérotage

Le programme officiel des courses et la liste officielle des partants sont fournis par l'organisateur de la course qui fixe également les numéros des épreuves, la liste des chevaux restant engagés dans celles-ci ainsi que le numéro affecté à chacun de ces chevaux.

Article 2.

Si la liste officielle de l'organisateur de la course comporte une inexactitude ou une omission ayant un impact sur l'enregistrement ou le traitement des paris, les services chargés d'organiser le pari mutuel procèdent au remboursement ou à la suspension de l'enregistrement de tout ou partie des paris.

Article 3. Chevaux non-partants

Le programme officiel de l'hippodrome et la liste officielle de l'organisateur de la course indiquent les chevaux restant engagés dans les différentes courses.
Il peut arriver que certains chevaux inscrits sur ce programme ou cette liste ne prennent pas part à la course.
Les chevaux n'ayant pas participé à la course en application du code des courses sont considérés comme non partants.
Les paris unitaires, en formules combinées ou champ, qui comportent la désignation par le parieur d'un ou plusieurs chevaux déclarés non-partants, au moment de la présentation du pari, ne sont pas acceptés à l'enregistrement.
Tous les paris comportant un ou plusieurs chevaux non-partants sont exécutés en application des règles particulières à chaque type de pari.

CHAPITRE 2. RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 4.

Les paris sont exécutés en fonction du résultat officiel de la course tel qu'il est confirmé sur l'hippodrome. Ce résultat indique l'ordre des chevaux à l'arrivée et les numéros des chevaux n'ayant pas pris part à la course.
Toutefois, le signal du paiement n'est pas donné si, avant la fin du pesage qui suit la course, une réclamation ou intervention d'office a été faite soit contre le gagnant, soit contre un des chevaux placés. Dans ce cas, le paiement est suspendu jusqu'à ce que le jugement ait été rendu, mais s'il ne peut l'être le jour même, sur l'hippodrome, la répartition s'opère conformément à l'ordre d'arrivée.
A partir de l'affichage sur l'hippodrome de l'arrivée officielle, le résultat de la course est, sauf le cas visé au quatrième alinéa ci-dessous, définitif en ce qui concerne l'exécution des paris même si par la suite certains chevaux venaient à être déclassés.
Si, le jour même sur l'hippodrome, après l'affichage de l'arrivée officielle et à la suite d'une erreur, une différence est constatée entre d'une part, le résultat affiché et d'autre part, l'ordre réel d'arrivée, ou, le cas échéant, l'ordre d'arrivée résultant du jugement rendu par les commissaires avant l'affichage, consécutivement à une réclamation ou une intervention d'office, il est procédé comme suit :
le paiement des paris est aussitôt suspendu, le résultat de la course est rectifié par la société organisatrice et les parieurs en sont avisés : à partir de ce moment, les paris portant sur l'arrivée initialement affichée ne peuvent plus donner lieu à paiement ; les calculs de répartition sont refaits en fonction du résultat rectifié de la course ; le paiement des paris reprend sur la base du résultat rectifié et des rapports ainsi recalculés ; aucune réclamation n'est recevable et aucun ajustement n'est opéré sur les paris réglés avant la suspension des paiements.

Article 5.

Les calculs de répartition sont effectués après regroupement de la totalité des paris.
Par ailleurs, si pour une raison quelconque indépendante de la volonté des services intéressés ou exclusive de toute faute de leur part, certains des éléments de calcul sont indisponibles, n'ont pas pu parvenir au centre de traitement, ou n'ont pas pu y être traités, les rapports peuvent être établis en tenant compte des seuls éléments disponibles. Tous les paris gagnants sont réglés sur la base des rapports ainsi calculés. Les paris perdants ne sont pas remboursés.

Article 6.
Pour chaque type de pari, le " rapport " définit la somme à payer aux parieurs sur la base d'une unité de mise de 1 €.
Sans préjudice de l'article 7, les rapports bruts sont déterminés par la répartition des enjeux centralisés, après retenue d'un pourcentage destiné à couvrir les taxes sur les jeux et paris ainsi que les frais liés à l'organisation et la marge bénéficiaire. La marge bénéficiaire peut aller jusqu'à 40% des enjeux.
Outre la retenue visée à l'alinéa précédent, une retenue additionnelle est, le cas échéant, opérée afin d'alimenter le pool général visé à l'article 7 et permettre aux parieurs d'obtenir un rapport optimalisé en fonction des paris et du marché.
Le calcul des rapports est arrondi au décime inférieur. Les centimes résultant de l'application de cette disposition, dénommés arrondis sur rapports, sont affectés au produit brut des paris, entendu comme la différence entre le total des enjeux diminué de l'ensemble des déductions fixées par le présent règlement et de la part de ces sommes reversées aux parieurs gagnants.
Lorsque le rapport calculé est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait, sauf dispositions particulières applicables au pari "MULTI" et au pari « MINI MULTI », sur la base du rapport de 1,10 € par unité de mise par amputation des arrondis sur rapports disponibles à l'issue des calculs de répartition de la course considérée.
Le paiement des gains est arrondi au centime d'euro inférieur ou supérieur le plus proche.

Article 7.
Les paris mutuels sont organisés autour de deux masses : une masse propre à chaque type de pari sur une course déterminée (pool spécifique) et une masse propre à chaque type de pari sur toutes les courses (pool général).
Le pool général est alimenté via des prélèvements sur la retenue visée à l'article 6, al. 3 ou via toute autre contribution ou action promotionnelle ou de marketing ou tout partenariat.
Les fonds composant le pool général sont attribués aux parieurs sous des formes laissées à la discrétion de l'organisateur des paris (bonus ou autres) afin de leur permettre d'obtenir un rapport optimalisé en fonction des paris et du marché sur une course déterminée.

Article 7.1

Pour un type de pari donné, après application des règles énoncées aux articles 6 et 7, et sauf dispositions particulières applicables à certains types de paris, si le montant total des paiements est supérieur au montant de la masse à partager, augmentée, le cas échéant, des arrondis sur rapports disponibles à l'issue des calculs de répartition de la course, les services chargés d'organiser le pari mutuel, procèdent, sauf abondement par amputation du produit brut des paris, au remboursement des paris correspondants.

Article 7.2
Lorsqu'un même type de pari, donne lieu à l'enregistrement, en Belgique ou en masse commune avec d'autres pays, pour des minima d'enjeux, exprimés en euros, différents, les rapports définissent la somme à payer en proportion de ces différents minima.
Lorsque les opérations de répartition sont effectuées en Belgique, si le total des mises gagnantes à un rang de rapport donné est inférieur au minimum d'enjeu applicable en Belgique auquel le pari considéré est enregistré, le rapport correspondant est pondéré dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des mises gagnantes pour le rapport considéré par le minimum d'enjeu visé ci-avant auquel ce pari est enregistré.

CHAPITRE 3. PAIEMENT (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 8.

Les paris sont mis en paiement après l'affichage des rapports.

En cas de difficulté technique, le calcul des rapports peut exceptionnellement être retardé d'un délai n'excédant pas quatre jours.

Les services chargés d'organiser le pari mutuel ne sauraient être tenus pour responsables des conséquences résultant de retards pour quelque cause que ce soit, dans le paiement ou le remboursement des paris, quelle que soit la nature de ces conséquences.

Par ailleurs, si une erreur matérielle a été commise dans le calcul des rapports ou dans leur affichage, les paiements peuvent être interrompus. Ils reprennent lorsque les calculs de répartition ont été refaits ou lorsque l'erreur d'affichage a été rectifiée. Dans ce cas, aucune réclamation relative à la modification intervenue ne peut être recevable et les paris déjà payés ne subissent aucun réajustement.

TITRE II. LES PARIS (dernière mise à jour 01/01/2017)

CHAPITRE 1. PARI SIMPLE (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 9.
Un pari "simple" consiste à désigner un seul cheval dans une épreuve :
1. Les paris " Simple Gagnant ” sont enregistrés dans toutes les courses comportant au moins deux partants.
2. Les paris " Simple Placé ” sont enregistrés dans toutes les courses comportant plus de trois partants.

Article 10.
Un pari "simple gagnant" donne lieu au paiement d'un rapport "gagnant" lorsque le cheval désigné occupe la première place de l'épreuve, sous réserve des dispositions de l'article 11.
Un pari "simple placé" donne lieu au paiement d'un rapport "placé" lorsque le cheval désigné occupe :
- soit l'une des deux premières places lorsque le nombre des chevaux inscrits au programme officiel de la course est compris entre quatre et sept inclusivement,
- soit l'une des trois premières places lorsque le nombre des chevaux inscrits au programme officiel de la course est égal ou supérieur à huit.

Article 11. "Dead heat"
En cas d'arrivée "dead heat" :
- les paris "gagnant" engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport "gagnant" ;
- les paris "placé" engagés sur les chevaux classés premier et deuxième dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits au programme officiel de la course et les paris "placé" engagés sur les chevaux classés premier, deuxième et troisième dans les courses comportant huit chevaux et plus inscrits au programme officiel de la course ont droit au paiement d'un rapport "placé".

Article 12. Chevaux non-partants
Si, pour une cause quelconque, un cheval primitivement déclaré partant ne se présente pas sous les ordres du juge au départ ou est déclaré par le juge au départ comme ayant cessé d'être sous ses ordres, toutes les mises "gagnant" et "placé" sur ce cheval sont remboursées et leur montant déduit des enjeux "gagnant" et "placé".

Article 13. Calcul des rapports
Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50€
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS

CHAPITRE 2. PARI COUPLÉ (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 14.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "Couplé Gagnant" ou "Couplé Placé" peuvent être organisés.
Un pari "Couplé Gagnant" consiste à désigner les deux premiers à l'arrivée sans précision d'ordre.
Un pari "Couplé Placé" consiste à désigner deux des trois premiers à l'arrivée sans précision d'ordre.
Un pari « Couplé Ordre » consiste à désigner les deux premiers à l'arrivée sur toute course contenant moins de 8 inscrits, dans l'ordre exact.

Article 15. Dead heat
Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :
1. Pari "Couplé Gagnant" :
a) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons "Couplé Gagnant" payables sont toutes les combinaisons combinant deux à deux les chevaux classés "dead heat" à la première place.
b) Dans le cas de deux chevaux ou plus classés "dead heat" à la deuxième place, s'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons "Couplé Gagnant" payables sont toutes celles combinant le cheval classé premier avec chacun des chevaux classés "dead heat" à la deuxième place.
c) Les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la deuxième place ne donnent pas lieu au paiement d'un rapport "Couplé Gagnant".
2. Pari "Couplé Placé"
a) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons "Couplé Placé" payables sont toutes les combinaisons deux à deux des chevaux classés premiers.
b) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou éventuellement de plusieurs chevaux classés "dead heat" à la troisième place, les combinaisons "Couplé Placé" payables sont, d'une part, la combinaison des deux chevaux classés "dead heat" à la première place et, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés "dead heat" à la première place avec chacun des chevaux classés à la troisième place. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la troisième place ne peuvent donner lieu au paiement d'un rapport "Couplé Placé".
c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons "Couplé Placé" payables sont, d'une part, toutes celles combinant le cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes et, d'autre part, toutes celles combinant entre eux les chevaux classés deuxièmes.
d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons "Couplé Placé" payables sont celle du cheval classé premier et du cheval classé deuxième, celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes et celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés troisièmes ne donnent lieu au paiement d'un rapport "Couplé Placé".
3. Pari "Couplé Ordre"
a) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons "Couplé Ordre" payables sont toutes les combinaisons combinant deux à deux les chevaux classés "dead heat" à la première place

b) Dans le cas de deux chevaux ou plus classés "dead heat" à la deuxième place, s'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons "Couplé ordre" payables sont toutes celles combinant le cheval classé premier, désigné à la première place, avec chacun des chevaux classés "dead heat" à la deuxième place.

c) Les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la deuxième place ne donnent pas lieu au paiement d'un rapport "Couplé ordre".

Article 16. Chevaux non-partants

a) Sont remboursées les combinaisons "Couplé Gagnant" ou " Couplé Placé" ou " Couplé Ordre" dans lesquelles les deux chevaux ont été non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "Couplé Gagnant" ou "Couplé Ordre" comporte un cheval non-partant et le cheval classé premier à l'arrivée de la course, elle est réglée à un rapport "simple gagnant". Toutefois, ce rapport 'simple gagnant' ne pourra pas être supérieur au rapport du Couplé Gagnant ou du Couplé ordre selon le pari joué.

c) Lorsqu'une combinaison "Couplé Placé" comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés parmi les deux premiers si la course comportait moins de huit chevaux inscrits au programme officiel, ou parmi les trois premiers si la course comportait huit chevaux et plus, inscrits au programme officiel, elle est réglée à un rapport "simple placé". Toutefois, ce rapport 'simple placé' ne pourra pas être supérieur au plus petit des rapports Couplé Placé incluant ce concurrent.

Article 17. Calcul des rapports

Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50€
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS
CC uniquement pour le " Couplé Ordre"

CHAPITRE 3. PARI « COUPLE 4 » (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 18.

Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "Couplé 4" peuvent être organisés.
Un pari "Couplé 4" consiste à désigner deux chevaux d'une même course. Un pari "Couplé 4" est payable si les deux chevaux choisis occupent deux des quatre premières places de l'épreuve.

Article 19. "Dead heat"

Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables au rapport "Couplé 4" sont toutes les combinaisons deux à deux des chevaux classés premiers.

b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou, éventuellement, de plusieurs chevaux classés "dead heat" à la quatrième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont, d'une part, les combinaisons deux à deux des chevaux classés premiers et, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés "dead heat" à la première place avec chacun des chevaux classés à la quatrième place. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "Couplé 4".

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont, d'une part, la combinaison des deux chevaux classés "dead heat" à la première place, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés "dead heat" à la première place avec chacun des chevaux classés à la troisième place, enfin toutes celles combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés troisièmes.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont la combinaison des deux chevaux classés "dead heat" à la première place ; les combinaisons de chacun des deux chevaux classés "dead heat" à la première place avec le cheval classé troisième ; les combinaisons de chacun des deux chevaux classés "dead heat" à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes et les combinaisons du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "Couplé 4".

e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont, d'une part, la combinaison du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes, d'autre part, toutes celles combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés deuxièmes.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons "Couplé 4" payables sont celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes, celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés quatrièmes, celle des deux chevaux classés deuxièmes et celles de chacun des chevaux classés deuxièmes avec chacun des chevaux classés quatrièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "Couplé 4".

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont, celle du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième ; celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes ; celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes ; celles combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés troisièmes.

h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons "Couplé 4" payables sont, celle du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième ; celle du cheval classé premier avec le cheval classé troisième ; celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés quatrièmes ; celle du cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième ; celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés quatrièmes ; celles du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés "dead heat" à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "Couplé 4".

Article 20. Chevaux non-partants

Sont remboursées les combinaisons "Couplé 4" dans lesquelles les deux chevaux ont été non-partants.
1 non-partant et un cheval classé dans les 4 premiers à l'arrivée donnent droit à un rapport spécial.

Article 21. Calcul des rapports

Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

Article 22.

Tous les paris "Couplé 4" sont remboursés lorsque moins de deux chevaux sont classés à l'arrivée.

MISE DE BASE
0, 50 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS

CHAPITRE 4. PARI TIERCÉ (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 23.
Un pari "tiercé" consiste à désigner trois chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.
Un pari "tiercé" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve. Il donne lieu à un rapport dit "dans l'ordre exact" si l'ordre stipulé par le parieur est conforme à l'ordre d'arrivée de l'épreuve. Il est payable à un rapport dit "dans l'ordre inexact" , lorsque l'ordre d'arrivée stipulé par le parieur est différent de l'ordre d'arrivée de l'épreuve.

Article 24. Dead heat
Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons gagnantes du pari "tiercé" sont les combinaisons des chevaux classés premiers pris trois à trois.

b) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la troisième place, les combinaisons gagnantes du pari "tiercé" sont les combinaisons des deux chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons gagnantes du pari "tiercé" sont chacune des combinaisons du cheval classé premier avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons gagnantes du pari "tiercé" sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième et avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 25. Chevaux non-partants
a) Sont remboursées les combinaisons "tiercé" dont les trois chevaux n'ont pas pris part à la course.
b) Lorsqu'une combinaison "tiercé" comporte deux chevaux non-partants parmi les trois chevaux désignés, le pari est traité comme un pari "simple gagnant" sur le troisième cheval, pour autant que ce cheval soit classé premier à l'arrivée de la course.
c) Lorsqu'une combinaison "tiercé" comporte un cheval non-partant parmi les trois chevaux désignés, le pari correspondant est traité comme un pari "couplé gagnant" sur les deux chevaux ayant participé à la course pour autant que ces deux chevaux aient été classés aux deux premières places de l'épreuve. Toutefois, le Couplé gagnant est limité au rapport du Tiercé désordre.

Article 26. Calcul des rapports
Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CR

CHAPITRE 5. PARI TRIO (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 27.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris de combinaison à trois chevaux sans ordre d'arrivée stipulé dénommés paris "Trio" peuvent être organisés.
Un pari "Trio" consiste à désigner trois chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.
Un pari "Trio" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve quel que soit leur classement à l'arrivée.

Article 28. Dead Heat
Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris trois à trois.
b) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des deux chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes.
c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons du cheval classé premier avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.
d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 29. Chevaux non-partants
1 non-partant avec les 2 premiers → Couplé Gagnant, limité au rapport Trio.
2 non-partants avec le gagnant → Gagnant, limité au rapport Couplé Gagnant.
3 non-partants ou plus dans la sélection → Remboursement de la (des) combinaison(s) unitaire(s) composée(s) de 3 non-partants.

Article 30. Calcul des rapports
Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS

CHAPITRE 6. PARI TRIO ORDRE (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 31.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "Trio Ordre" peuvent être organisés.
Un pari "Trio Ordre" consiste à désigner les trois premiers chevaux à l'arrivée d'une course dans l'ordre.

Article 32. Dead Heat
Dans le cas d'arrivée "Dead-Heat", les permutations payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "Dead-Heat" de trois chevaux ou plus classés à la première place, les permutations payables du pari "Trio Ordre" sont toutes les permutations de chaque combinaison constituée par les chevaux classés premiers pris trois à trois.

b) Dans le cas de "Dead-Heat" de deux chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la troisième place, les permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles des combinaisons dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés premier ou deuxième avec un des chevaux classés troisièmes.

c) Dans le cas de "Dead-Heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

d) Dans le cas de "Dead-Heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles des permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 33. Chevaux non partants

a) Sont remboursées les combinaisons "Trio Ordre" dont les trois chevaux n'ont pas pris part à la course.

b) Lorsqu'une combinaison "Trio Ordre" comporte deux chevaux non partants et le premier cheval à l'arrivée, le pari est traité comme un pari "Simple gagnant" (limité au rapport du Couplé Ordre).

c) Lorsqu'une combinaison "Trio Ordre" comporte un cheval non partant parmi les trois chevaux désignés, le pari correspondant est traité comme un pari "Couplé Ordre" (limité au rapport du Trio Ordre) sur les deux chevaux ayant participé à la course pour autant que ces deux chevaux occupent les deux premières places de l'épreuve et qu'ils aient été désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

Article 34. Calcul des rapports
Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CR

CHAPITRE 7. PARI QUARTÉ PLUS (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 35.

Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel des paris dénommés "Quarté Plus" peuvent être organisés.
Un pari "Quarté Plus" consiste à désigner quatre chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.
Un pari "Quarté Plus" est payable si au moins trois des quatre chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve.
Il donne lieu à un rapport dit "Quarté Plus dans l'ordre exact" si les quatre chevaux choisis occupent les quatre premières places et si l'ordre stipulé par le parieur pour les quatre chevaux désignés est conforme à l'ordre exact d'arrivée de l'épreuve.
Il donne lieu à un rapport dit "Quarté Plus dans l'ordre inexact" lorsque l'ordre d'arrivée stipulé par le parieur pour les quatre chevaux désignés est différent de l'ordre d'arrivée de l'épreuve.
En outre, toutes les combinaisons de quatre chevaux comportant les chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces trois chevaux, et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième donnent lieu à un rapport dit "Bonus".

Article 36.

I. Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre. Pour chaque combinaison il y a un rapport unique pour les vingt-quatre ordres de classement possibles des quatre chevaux entrant dans la même combinaison.

b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les dix huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième place.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les vingt permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers occupe soit la troisième, soit la quatrième place.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations des chevaux classés premiers, désignés à la première et à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les vingt-deux permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers occupe soit la troisième, soit la quatrième place, ou dans lesquelles les chevaux classés troisième et quatrième ont été désignés dans leur ordre inverse de classement.

e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les dix-huit permutations dans lesquelles le cheval classé premier est désigné soit à la deuxième, soit à la troisième, soit à la quatrième place.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé quatrième désigné à la quatrième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les vingt-deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné soit à la deuxième, soit à la troisième, soit à la quatrième place, ou encore dans lesquelles le cheval classé quatrième a été désigné soit à la première, soit à la deuxième, soit à la troisième place.

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les vingt-deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier occupe soit la deuxième, soit la troisième, soit la quatrième place, ou dans lesquelles le cheval classé deuxième occupe soit la première, soit la troisième, soit la quatrième place.

h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quarté Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième et du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre chevaux de l'arrivée classés dans l'ordre exact.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les vingt-trois permutations dans lesquelles l'un quelconque des quatre chevaux n'a pas été désigné à son rang de classement à l'arrivée.

II. Dans le cas d'arrivée "dead heat" les combinaisons payables au rapport "Bonus" sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant trois chevaux classés premiers et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

b) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant les deux chevaux classés premiers, l'un des chevaux classés troisièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, deux des chevaux classés deuxièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, l'un des chevaux classés troisièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

e) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

Article 37. Chevaux non-partants

a) Les combinaisons "Quarté Plus" dont au moins deux chevaux n'ont pas pris part à la course, sont remboursées.

b) Lorsqu'une combinaison "Quarté Plus" comporte un cheval non-partant et les trois premiers à l'arrivée de l'épreuve, elle est réglée à deux fois le rapport "Bonus".

Article 38. Calcul des rapports

Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CR CC

CHAPITRE 8. PARI MULTI. (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 39.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "MULTI" peuvent être organisés.
Un pari "MULTI" consiste à désigner quatre, cinq, six ou sept chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.
Un pari "MULTI" est payable si les quatre ou quatre des chevaux choisis occupent les quatre premières places de l'épreuve, quel que soit leur ordre de classement à l'arrivée. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à huit, tous les paris "MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Article 40.
Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "MULTI" sous forme de combinaisons unitaires :
- de quatre chevaux, dénommées "MULTI 4" ;
- de cinq chevaux, dénommées "MULTI 5" ;
- de six chevaux, dénommées "MULTI 6" ;
- de sept chevaux, dénommées "MULTI 7"

Article 41. "Dead heat"
Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux, ou plus, classés à la première place, les combinaisons "MULTI" payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre.

b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons "MULTI" payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons "MULTI" payables, sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons "MULTI" payables, sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons "MULTI" payables, sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons "MULTI" payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons "MULTI" payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

h) Dans le cas de "Dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons "MULTI" payables, sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Article 42. Chevaux non-partants

1. **a)** Sont remboursées les combinaisons "MULTI" de quatre chevaux (MULTI 4) qui comportent un cheval ou plus n'ayant pas pris part à la course.
b) Sont remboursées les combinaisons "MULTI" de cinq chevaux (MULTI 5) qui comportent deux chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.
c) Sont remboursées les combinaisons "MULTI" de six chevaux (MULTI 6) qui comportent trois chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.
d) Sont remboursées les combinaisons "MULTI" de sept chevaux (MULTI 7) qui comportent quatre chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.

2. **a)** Les combinaisons "MULTI" de cinq chevaux (MULTI 5) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "MULTI" de quatre chevaux (MULTI 4).
b) Les combinaisons "MULTI" de six chevaux (MULTI 6) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "MULTI" de cinq chevaux (MULTI 5).
Les combinaisons "MULTI" de six chevaux (MULTI 6) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en "MULTI" de quatre chevaux (MULTI 4).
c) Les combinaisons "MULTI" de sept chevaux (MULTI 7) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "MULTI" de six chevaux (MULTI 6).
Les combinaisons "MULTI" de sept chevaux (MULTI 7) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en "MULTI" de cinq chevaux (MULTI 5).
Les combinaisons "MULTI" de sept chevaux (MULTI 7) qui comportent trois chevaux non partants sont transformées en "MULTI" de quatre chevaux (MULTI 4).

Article 43. Cas particulier
Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris « MULTI » sont remboursés.

Article 44. Calcul des rapports
Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
04 05 06 07

CHAPITRE 9. PARI MINI-MULTI (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 45.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris MINI-MULTI consistant à désigner quatre, cinq, ou six chevaux sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée, peuvent être organisés.
Ce pari est payable si les quatre ou quatre des chevaux choisis occupent les quatre premières places de l'épreuve, quel que soit leur ordre de classement à l'arrivée.
Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à sept, tous les paris visés au présent chapitre, engagés sur cette épreuve, sont remboursés.

Article 46.
Les parieurs peuvent enregistrer ce pari sous forme de combinaisons unitaires :
- de 4 chevaux,
- de 5 chevaux,
- de 6 chevaux.

Article 47. "Dead heat"
Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux, ou plus, classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre.

b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables, sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

h) Dans le cas de "Dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables, sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Article 48. Chevaux non-partants

1. **a)** Sont remboursées les combinaisons unitaires de 4 chevaux (Mini multi 4) qui comportent un cheval ou plus n'ayant pas pris part à la course.
b) Sont remboursées les combinaisons unitaires de 5 chevaux (Mini multi 5) qui comportent deux chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.
c) Sont remboursées les combinaisons unitaires de 6 chevaux (Mini multi 6) qui comportent trois chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.

2. **a)** Les combinaisons unitaires de 5 chevaux (Mini multi 5) qui comportent un cheval non partant sont transformées en combinaisons unitaires de 4 chevaux (Mini multi 4).
b) Les combinaisons unitaires de 6 chevaux (Mini multi 6) qui comportent un cheval non partant sont transformées en combinaisons unitaires de 5 chevaux (Mini multi 5).
Les combinaisons unitaires de 6 chevaux (Mini multi 6) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en combinaisons unitaires de 4 chevaux (Mini multi 4).

Article 49. Calcul des rapports

Selon chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,50 €
MODES DE PARI DISPONIBLES
04 05 06

Article 50. Cas particulier

Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris MINI MULTI sont remboursés.

CHAPITRE 10. PARI QUINTET PLUS (dernière mise à jour 01/07/2019)

Article 51.

Pour certaines épreuves, désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "Quintet Plus" peuvent être organisés.
Un pari "Quintet Plus" consiste à désigner cinq chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Un pari "Quintet Plus" est payable si au moins trois des cinq chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve.
Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à sept, tous les paris "Quintet Plus" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

a) Il donne lieu à un rapport dit "Quintet Plus dans l'ordre exact" si les cinq chevaux choisis occupent les cinq premières places et si l'ordre stipulé par le parieur pour les cinq chevaux désignés est conforme à l'ordre de classement des chevaux à l'arrivée de l'épreuve ;

b) Il donne lieu à un rapport dit "Quintet Plus dans l'ordre inexact" , lorsque l'ordre stipulé par le parieur pour les cinq chevaux désignés est différent de l'ordre de classement des chevaux à l'arrivée de l'épreuve ;

c) En outre, toutes les combinaisons de cinq chevaux comportant quatre chevaux classés parmi les quatre premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces quatre chevaux, et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième donnent lieu à un rapport dit "Bonus 4".

d) De même, toutes les combinaisons de cinq chevaux comportant trois chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces trois chevaux, et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au quatrième, donnent lieu à un rapport dit "Bonus 3".

Article 52. -

1) Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les suivantes :

a) Dans le cas de "dead heat" de cinq chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris cinq à cinq. Pour chaque combinaison, il y a un rapport unique pour les cent vingt ordres de classement possibles des cinq chevaux entrant dans la même combinaison.

b) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des quatre chevaux classés à la première place avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les vingt-quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux quatre premières places.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les quatre-vingt-seize permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la cinquième place.

c) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les douze permutations dans lesquelles les trois chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places et deux des chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième ou à la cinquième place.

d) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places et le cheval classé quatrième a été désigné à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent quatorze permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième ou à la cinquième place ou dans laquelle le cheval classé quatrième a été désigné à la cinquième place.

e) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables à un rapport " Quintet Plus " sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec trois chevaux classés à la troisième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les douze permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et trois des chevaux classés troisièmes ont été désignés à la troisième, à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent huit permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, de deux chevaux classés à la troisième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et les chevaux classés troisièmes ont été désignés à la troisième et à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent seize permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place, ou dans lesquelles l'un des chevaux classés troisièmes a été désigné à la première, à la deuxième, ou à la cinquième place.

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et deux des chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent seize permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place, ou dans lesquelles l'un des chevaux classés quatrièmes a été désigné à la première, à la deuxième ou à la troisième place.

h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place, d'un cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième et à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places, le cheval classé troisième désigné à la troisième place, le cheval classé quatrième désigné à la quatrième place et le cheval classé cinquième désigné à la cinquième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent dix-huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place ou dans lesquelles l'un des trois autres chevaux a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

i) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec quatre des chevaux classés deuxièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les vingt-quatre permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les quatre-vingt-seize permutations dans lesquelles le cheval classé premier n'a pas été désigné à la première place.

j) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la deuxième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec les trois chevaux classés deuxièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, et l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à la cinquième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent quatorze permutations dans lesquelles le cheval classé premier ou l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

k) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec deux des chevaux classés quatrièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre permutations dans lesquelles les deux chevaux classés deuxièmes ont été désignés à la deuxième et à la troisième place et les chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent seize permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la deuxième, à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place ou dans lesquelles l'un des chevaux classés deuxièmes a été désigné à la première, à la quatrième, ou à la cinquième place.

l) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la deuxième place, d'un cheval classé à la quatrième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes, avec le cheval classé quatrième et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé quatrième a été désigné à la quatrième place et l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à la cinquième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent dix-huit permutations dans lesquelles le cheval classé premier, le cheval classé quatrième ou le cheval classé cinquième a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

m) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent quatorze permutations dans lesquelles le cheval classé premier ou le cheval classé deuxième a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

n) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la troisième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, avec les deux chevaux classés troisièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé deuxième à été désigné à la deuxième place et le cheval classé cinquième a été désigné à la cinquième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent dix-huit permutations dans lesquelles les chevaux classés premier, deuxième ou cinquième ont été désignés à un rang de classement différent de celui correspondant à leur place à l'arrivée.

o) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé deuxième à été désigné à la deuxième place et le cheval classé troisième à été désigné à la troisième place.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent dix-huit permutations dans lesquelles les chevaux classés premier, deuxième ou troisième ont été désignés à un rang de classement différent de celui correspondant à leur place à l'arrivée.

p) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la cinquième place, les combinaisons payables à un rapport "Quintet Plus" sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième et du cheval classé quatrième avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte la désignation des quatre premiers chevaux à leurs places respectives à l'arrivée.
Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte les cent dix-neuf permutations dans lesquelles un des cinq chevaux a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

2) Dans le cas d'arrivée "Dead heat", les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les suivantes

a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant les chevaux classés premiers pris quatre à quatre et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant trois chevaux classés à la première place, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, deux des chevaux classés à la troisième place et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, trois des chevaux classés deuxièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrième, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, les deux chevaux classés deuxièmes, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, deux des chevaux classés troisièmes pris deux à deux et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4", sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes, et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

i) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, le cheval classé quatrième et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

3) Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont les suivantes

a) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant trois chevaux classés premiers et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

b) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant les deux chevaux classés premiers, un cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, deux des chevaux classés deuxièmes et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, un des chevaux classés troisièmes et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

e) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport "Bonus 3" sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

Article 53. Cas de chevaux non-partants.

Sont remboursées les combinaisons unitaires "Quintet Plus" dont au moins deux chevaux sont non-partants.

Article 54. Calcul des rapports

Selon chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0, 50 € étant entendu que le prix de la sélection doit atteindre 2€
MODES DE PARI DISPONIBLES
CS CC CR

CHAPITRE 11. PARI TICK 5 (dernière mise à jour 01/01/2017)

Article 55.
Pour certaines épreuves, désignées sur le programme officiel, un pari à cinq chevaux peut être organisé.
Ce pari consiste à désigner cinq chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.
Il est payable si les cinq chevaux choisis occupent les cinq premières places de l'épreuve quel que soit leur classement à l'arrivée.

Article 56. " Dead heat"
I - Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables pour ce pari sont les suivantes :
a) Dans le cas de "dead heat" de cinq chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris cinq à cinq.
b) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des quatre chevaux classés à la première place avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
c) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place.
d) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.
e) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec trois des chevaux classés à la troisième place.
f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, de deux chevaux classés à la troisième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.
g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la quatrième place.
h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place, d'un cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième et à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
i) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec quatre des chevaux classés deuxièmes.
j) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la deuxième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les trois chevaux classés deuxièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
k) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec deux des chevaux classés quatrièmes.
l) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la deuxième place, d'un cheval classé à la quatrième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes, avec le cheval classé quatrième et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
m) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes.

n) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la troisième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, avec les deux chevaux classés troisièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
o) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes.
p) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième et du cheval classé quatrième avec l'un des chevaux classés cinquièmes.
II - Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les suivantes :
a) Dans le cas de "dead heat" de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables au rapport "Spécial" sont les combinaisons comportant les chevaux classés premiers pris quatre à quatre et un cheval non partant.
b) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport "Spécial" sont les combinaisons comportant trois chevaux classés à la première place, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.
c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables au rapport "Spécial" sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, deux des chevaux classés à la troisième place et un cheval non partant.
d) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.
e) Dans le cas de "dead heat" de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, trois des chevaux classés deuxièmes et un cheval non partant.
f) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrième, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, les deux chevaux classés deuxièmes, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.
g) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, deux des chevaux classés troisièmes et un cheval non partant.
h) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant , sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes, et un cheval non partant.
i) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport tick 5 avec un non-partant sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, le cheval classé quatrième et un cheval non partant.

Article 57. Chevaux non partants.
Sont remboursées les combinaisons dans lesquelles deux chevaux ou davantage n'ont pas pris part à la course.

Article 58. Calcul des rapports
Selon le type de pari, les enjeux totalisés, après application des retenues, déterminent la masse à partager.

MISE DE BASE
0,10 €, étant entendu que le prix de la sélection doit atteindre 1 €
MODE DE PARI DISPONIBLE
CS

Article 59. Cas particulier.
Tous les paris sont remboursés lorsque moins de cinq chevaux sont classés à l'arrivée.

Ce règlement de l'U.P.A.P. est applicable dans tous les établissements de jeux de hasard de classe IV ainsi que sur tous les outils de la société de l'information commercialisant des paris organisés par l'un de nos membres en Belgique agissant en qualité de titulaire d'une licence F1 ou F1+ telle que délivrée par la Commission des Jeux de Hasard.

En cas de contestation ou de litige, veuillez vous adresser par écrit à l'agent intermédiaire, sinon à l'exploitant, à savoir :
GROUPE LADBROKES - Service clientèle
Chaussée de Wavre 1100/3 - 1160 BRUXELLES - Tél. 0800 49 659

En cas de désaccord persistant, veuillez vous adresser à
l' U.P.A.P. Chaussée de Wavre 1100/3 - 1160 BRUXELLES

Les paris sur les courses hippiques belges sont organisés par la S.C. Auxiliaire PMU Belge et la S.A. Euro Tiercé.
L'exploitant n'intervient donc qu'en qualité de commissionnaire et ses propres gérants commissionnaires comme sous-commissionnaires.

Version d'application au 01/07/2019

Editeur responsable : Yannik BELLEFROID, Président de l' U.P.A.P.