

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION
DU SITE DE JOABET
ANNEXE 1 - REGLEMENT DES SPORTS

Les sports couverts par le présent règlement sont :

1. Badminton.....	1
2. Baseball.....	2
3. Basket-ball.....	4
4. Beach-volley.....	7
5. Boxe.....	9
6. Cyclisme.....	10
7. Football.....	12
8. Football américain – Foot US (NFL).....	18
9. Golf.....	21
10. Handball.....	22
11. Hockey sur glace.....	24
12. Rugby à XV, Rugby à XIII et Rugby A VII.....	27
13. Snooker.....	30
14. Sports d'hiver (Ski alpin, Biathlon, Bobsleigh, Ski de fond, Ski acrobatique, Patinage de vitesse, Skeleton).....	31
15. Sports mécaniques / Auto (Formule 1, Rallye, Indy Car, Nascar) – Moto (Moto GP, Moto2, Moto3, Superbike, Super sport).....	32
16. Tennis.....	34
17. Tennis de table.....	35
18. Volleyball.....	36

1. BADMINTON

1.A. Si l'un des participants prévus est remplacé par un autre avant le début du match, les paris sur ce match sont remboursés.

1.B. En cas de report ou d'interruption d'un match, tous les paris sont remboursés à l'exception de ceux pour lesquels les résultats sont exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt (en cas de matches interrompus). Si le match est interrompu en raison d'une blessure ou d'une disqualification, et que c'est par suite de cet événement que le participant (ou la paire) qui passe au tour suivant est déterminé, les paris sur le passage au tour suivant demeurent valides.

1.C. Les méthodes suivantes de pari sont acceptées pour le badminton :

1.C.1. Le vainqueur du match

Il faut déterminer le vainqueur du match.

1.C.2. Le vainqueur du set

Il faut déterminer le vainqueur du set.

1.C.3. Le vainqueur d'un tournoi

Il faut déterminer le vainqueur du tournoi. Si le joueur spécifié n'a pas participé au tournoi donné, tous les paris sur ce joueur seront remboursés.

1.C.4. Le score exact

Il faut déterminer le score du match. En cas d'interruption du match ou si le match n'est pas joué avec le nombre de sets réglementaire, tous les paris de cette section sont remboursés.

1.C.5. Quel joueur sera le premier à marquer X points dans un set donné ?

Il faudra déterminer quel sera le premier joueur à atteindre le nombre de points spécifié, dans un set donné.

1.C.6. Le nombre total de sets du match

Il faut déterminer si les équipes vont jouer plus ou moins de sets dans ce match que le nombre spécifié. Si un match est interrompu et n'est pas achevé, tous les paris de cette section sont remboursés.

1.C.7. Quel joueur marquera le point donné ?

Il faut déterminer quel joueur marquera le Xème point, tel que mentionné dans l'intitulé du pari.

1.C.8. Avec quel écart la victoire va-t-elle être obtenue dans un set donné ?

Il faut déterminer l'écart de points avec lequel le joueur remportera le set donné.

1.C.9. Nombre de médailles par pays

Il faut déterminer le nombre de médailles récoltées par un pays dans une compétition donnée.

2. BASEBALL

2.A. Si deux matches sont joués le même jour avec les mêmes équipes et que le bookmaker n'a offert la possibilité de pari que sur un match seulement, les résultats dépendront du premier des deux matches (en fonction de l'heure de début de match).

2.B. En cas de report ou d'annulation du match, les paris sur l'événement seront remboursés avec un coefficient de 1 si le match ne reprend pas dans les 48 heures.

2.C. Si le match a été suspendu pour plus de 48 heures, le calcul des résultats de tous les paris se fait en utilisant un coefficient 1 ; il y a donc remboursement. Si le match s'achève dans les 48 heures, tous les paris demeurent valides.

2.D. Sauf mention contraire, tous les paris lancés sont calculés en prenant en compte les résultats des sites Internet officiels et les manches supplémentaires. Si le match peut se terminer sur un match nul, tous les paris sont remboursés si l'option « Match nul » n'est pas proposée.

2.E. Si le match est abandonné avant la fin du temps régulier de jeu, le résultat après que cinq (5) manches aient été jouées (4 ½ manches, si c'est l'équipe hôte qui mène) sera considéré comme résultat officiel. L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points après la dernière manche complète (à moins que le jeu ne soit abandonné après la première moitié de la manche et que l'équipe hôte ne mène, dans ce cas, le vainqueur est l'équipe hôte). Si un match est interrompu plus tôt que ce qui est spécifié dans ce paragraphe, à l'exception des résultats exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt du match, il y a remboursement.

2.F. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport

2.G. Sauf mention contraire, ces règles sont d'application pour tous les paris. Les exceptions sont les suivantes :

2.G.1. « Paris en direct »

Un match doit être joué en entier pour compter les résultats de paris. Si un match est interrompu, tous les paris sur ce jeu sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat est exceptionnellement connu au moment de l'arrêt du match.

2.G.2. Plus de /Moins de Points (handicap)

Les paris seront calculés sur base du score officiel après 9 manches (8 ½ si c'est l'équipe hôte qui mène au jeu). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour terminer le match, les résultats des paris sont calculés sur base du résultat final du score officiel. Si le match est terminé prématurément, tous les paris sont nuls.

2.H. Pour le Baseball, les options de pari proposées sont les suivantes :

2.H.1. Le vainqueur du match

Il faut déterminer le vainqueur du match. Les résultats de paris prennent en compte les manches supplémentaires.

2.H.2. Plus de/moins de points par match

Il faut déterminer le nombre de points marqués dans le match. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Les résultats des paris prennent en compte les manches supplémentaires.

2.H.3. Le vainqueur du match (handicap)

Si le handicap n'offre que 2 options (uniquement Handicap 1 ou Handicap 2, sans l'option d'un match nul), en cas d'égalité en tenant compte du handicap, il y a remboursement.

Les paris sont calculés sur base du score officiel après 9 manches (8 1/2 si c'est l'équipe hôte qui mène au jeu). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour achever la partie, les résultats des paris seront comptés en se basant sur le score officiel. Si le match est terminé prématurément, tous les paris sont nuls.

Exception : Si la partie se termine parce qu'une des équipes mène nettement à la marque, tous les paris de cette section demeurent valides.

En cas d'égalité en tenant compte du handicap, il y a remboursement (indépendamment de la période sur laquelle le pari est proposé).

2.H.4. Vainqueur de la manche

Il faut déterminer le vainqueur de la manche donnée.

2.H.5. Le vainqueur du championnat

Si plus d'une équipe est reconnue vainqueur du championnat, les cotes des paris pour ces équipes sont divisées par le nombre de vainqueurs.

2.H.6. Quel sera l'écart de points entre les équipes à la fin du match ?

Il faut déterminer l'écart de points à la fin du match.

3. BASKET-BALL

3.A. Sauf mention contraire, les résultats pour tous les paris sur ce sport sont calculés en prenant en compte les prolongations (Money Line) Exception : les paris sur le vainqueur du match pour lesquels il y a une option « match nul » ne prennent en compte que le temps réglementaire, les prolongations n'étant pas prises en compte.

3.B. Si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 48 heures, tous les paris sur ce match dont le résultat n'est pas établi au moment de l'arrêt sont remboursés.

3.C. Si un match est interrompu moins de 5 minutes avant la fin, tous les paris sur ce match demeurent valides. Si le match est interrompu plus de 5 minutes avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 48 heures, tous les paris sur ce match dont le résultat n'est pas établi au moment de l'arrêt sont remboursés. Tous les paris dont le résultat est connu au moment de l'arrêt du match demeurent valides. En cas de pari en direct, si le match est interrompu, le calcul des résultats des paris se fait uniquement pour les paris dont le résultat est connu au moment de l'interruption, tous les autres paris sont remboursés.

3.D. En cas de report de plus de 48 heures du commencement du match, tous les paris sur ce match sont remboursés, si le report est de moins de 48 heures, les paris demeurent valides.

3.E. Les résultats des paris pour les secondes mi-temps et pour le 4e quart-temps sont additionnés, prolongations non comprises.

3.F. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour les totaux de quart temps / mi-temps du match, les totaux individuels des joueurs ou des équipes (y compris les paris sur moins de/plus de rebonds, passes décisives, fautes, interceptions et contres réalisés par l'équipe ou le joueur), ainsi que pour les cotes des paris sur les quart temps / mi-temps de match, la comparaison des statistiques des joueurs et autres sections ou les choix de la valeur exacte des handicaps / totaux ne sont pas pris en compte.

3.G. En cas de paris sur les statistiques des joueurs (plus / moins de rebonds, passes décisives, fautes, contres, interceptions), si le joueur indiqué n'a pas participé au match, il y a remboursement. En cas de comparaison des statistiques des joueurs (quel joueur a inscrit le plus de rebonds / de passes décisives / de contres / d'interceptions), si l'un des participants indiqués dans cette section n'a pas participé au match, les paris de cette section sont remboursés.

3.H. Sauf mention contraire, les paris sur le total de joueurs ou la comparaison des statistiques de joueurs prennent en compte les prolongations.

3.I. Pour les jeux « À domicile-En déplacement », seuls les matches présents dans la liste du jour sont pris en compte. En cas de report ou annulation d'un ou plusieurs matches présents dans la liste, les paris des jeux « À domicile-En déplacement » sont remboursés.

3.J. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

3.K. Les sections suivantes sont proposées pour le basket-ball :

3.K.1. Le vainqueur du match/ d'une période / d'un quart temps donné (à l'exception du 4ème quart-temps)

Il faut déterminer le vainqueur du match/d'un quart temps/ d'une période donnée.

Si les 3 options « Équipe 1 », « Équipe 2 » et « Match nul » sont offertes dans cette section, les paris sont pris sur le temps réglementaire du match, sans la ou les prolongations ; dans les autres cas, les prolongations sont prises en compte.

3.K.2. Total de points marqués dans le match/dans une période donnée /dans un quart temps (à l'exception du 4ème quart-temps)

Il faut déterminer le nombre de points marqués dans le match/ une période donnée/un quart temps donné (à l'exception du 4ème quart-temps). Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total séparé d'une équipe ou individuel d'un joueur.

3.K.3. Le vainqueur du match/ d'une période / d'un quart temps donné (à l'exception du 4ème quart-temps) (handicap)

Il faut déterminer le vainqueur du match/ une période donnée/un quart temps donné (à l'exception du 4ème quart-temps), et ce en appliquant le handicap choisi.

En cas d'égalité compte tenu du handicap, il y a remboursement (indépendamment de la période pour laquelle le pari est proposé). Il en va de même dans la comparaison des statistiques des joueurs (points / fautes / contres / rebonds / passes décisives et autres paramètres).

3.K.4. Total de points marqués dans le match par l'équipe donnée

Il faut déterminer si le nombre total de points inscrits dans le match par cette équipe est inférieur ou supérieur au nombre spécifié. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

3.K.5. Quel sera l'écart de points entre les équipes à la fin du match/dans une période donnée /dans un quart temps (à l'exception du 4ème quart-temps)

Il faut déterminer l'écart entre les 2 équipes à la fin du match/ une période donnée/un quart temps donné (à l'exception du 4ème quart-temps). Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

3.K.6. Plus de / moins de rebonds / passes décisives/ contres/ interceptions/points réalisés par le joueur donné dans une période donnée.

Il faut déterminer le nombre de rebonds/passes décisives / contres / interceptions / points réalisés par le joueur en question. L'abréviation du nom de l'équipe est placée à côté du nom du joueur uniquement à titre d'information. Toute inexactitude ou erreur dans l'abréviation du nom du joueur n'affecte pas le calcul des résultats des paris, ceux-ci demeurent valides. Si le joueur spécifié n'a pas participé au match, il y a remboursement.

Sauf mention contraire, les résultats des paris de cette section prennent en compte les prolongations.

3.K.7. Meilleur rebondeur/passeur/contreur/intercepteur/marqueur dans le match/un quart-temps/une période donnée/la compétition

Il faut déterminer quel sera le meilleur rebondeur/passeur/contreur/intercepteur/marqueur dans le match/un quart-temps/une période donnée/la compétition. Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

3.K.8. Première équipe à inscrire X points dans le match / le quart temps donné ?

Il faut déterminer quelle équipe sera la première à marquer X points dans le match / le quart temps donné. Les prolongations ne sont pas prises en compte dans le calcul des résultats pour les quarts temps.

Si durant la période du match indiquée, le nombre spécifié de points n'a pas été inscrit par une équipe, il y a remboursement pour cette section.

3.K.9. Le joueur marquera-t-il au moins 20 points dans le match ?

Il faut déterminer si le joueur spécifié marquera au moins 20 points dans le match. Si le joueur ne prend pas part au match, tous les paris pris sur ce marché seront remboursés.

3.K.10. Vainqueur du Championnat/ de la Conférence/de la Division

Pour le calcul des résultats des paris de cette section, il faut que tous les matches du Championnat/de la Conférence / de la Division aient été joués. Dans le cas contraire, tous les paris de cette section sont remboursés. Font exception à cette règle les paris sur une équipe qui, pour tout résultat lié aux matches non joués (y compris un résultat optimum pour l'équipe donnée), n'ont pas même une chance théorique de victoire dans le groupe, de tels paris sont considérés comme perdus.

3.K.11. Equipe qualifiée pour les Playoffs

Il faut déterminer si une équipe spécifiée sera qualifiée pour les Play-offs

3.K.12. Equipe qualifiée pour le tour suivant (au meilleur des 3/ 5 ou 7 manches)

Il faut déterminer si une équipe sera qualifiée pour le tour suivant des Playoffs. Si le nombre de matches joués est inférieur au nombre nécessaire pour gagner selon les règlements des play-offs, tous les paris de cette section sont remboursés. Le résultat des paris est calculé sur base du résultat déterminé directement après le dernier match des play-offs du tour spécifié, indépendamment des décisions disciplinaires ou jugements postérieurs.

Si l'une des équipes indiquées n'a pas pu participer à ce tour pour une raison quelconque (y compris pour disqualification, refus de participer, etc.), la victoire est comptée pour l'équipe adverse de la série et c'est cette dernière qui passe au tour suivant. Tous les paris demeurent valides.

3.K.13. Score exact d'une série de Playoffs donnée

Il faut déterminer sur quel score se terminera une série de Playoffs donnée.

3.K.14. Quelle équipe terminera la saison avec la meilleure attaque/la meilleure défense ?

Il faut déterminer l'équipe qui terminera la compétition avec la meilleure attaque/la meilleure défense. Si plus d'une équipe est reconnue vainqueur de la saison, les cotes des paris pour ces équipes sont divisées par le nombre de vainqueurs.

4. BEACH-VOLLEY

4.A. Si le match a débuté, mais n'est pas achevé dans les 48 heures, tous les paris sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat était clairement établi au moment de l'interruption du jeu.

4.B. Si le commencement du match a été reporté pour moins de 48 heures, tous les paris demeurent alors valides. Dans le cas contraire, tous les paris de ce match seront remboursés.

4.C. Si le lieu de la rencontre (ou le terrain) est modifié, tous les paris demeurent valides.

4.D. Si l'un des participants annoncés d'une paire est remplacé avant le commencement du match, tous les paris de ce match sont remboursés.

4.E. Si un point est retiré à une des deux équipes par décision d'arbitrage, les résultats des paris tiennent compte de cette décision des juges-arbitres. Font exception à cette règle les paris en direct misant sur quelle équipe sera la première à marquer X points. De tels paris sont calculés en fonction de la première équipe à inscrire un certain nombre de points, et si le nombre de points requis a été atteint, un retrait de

points ultérieur des juges n'affecte pas la détermination initiale du vainqueur dans cette section. Les paris en direct sur quelle équipe va remporter la prochaine passe décisive sont calculés de façon similaire.

4.F. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

4.G. Les options de pari proposées pour le beach-volley sont les suivantes :

4.G.1. Le vainqueur du match/ du set

Il faut déterminer le vainqueur du match / du set.

4.G.2. Total de points marqués dans le match

Il faut déterminer le nombre de points qui seront marqués dans le match. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

4.G.3. Le nombre total de sets dans le match

Il faut déterminer combien de sets seront joués dans le match. Si le match a été interrompu et n'est pas repris, les paris pour cette section font l'objet d'un remboursement.

4.G.4. Quelle équipe sera la première à marquer X points dans ce match ? (À l'exception du 1er point du match)

Si un point est retiré à une des équipes par décision arbitrale après que le nombre requis de points ait été atteint, le calcul initial demeure valide et la décision des juges-arbitres n'est pas prise en compte dans le calcul de cette section.

4.G.5. Le vainqueur du match. (Handicap sur les sets)

Il faut déterminer le vainqueur du match, en appliquant le handicap de sets mentionné.

4.G.6. Score exact des sets

Il faut déterminer le score exact du match en sets.

4.G.7. Le vainqueur d'un tournoi

Il faut déterminer le vainqueur du tournoi. Si plus d'une équipe remporte le tournoi, le coefficient des paris pour ces équipes est divisé par le nombre de vainqueurs.

4.G.8. Score exact du set donné

Il faut déterminer quel sera le score exact du set donné.

4.G.9. Quel sera la marge du vainqueur ?

Il faut déterminer avec quel écart de points le vainqueur remportera le match. Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

4.G.10. Combien d'aces seront marqués dans le match ?

Il faut déterminer combien d'aces seront validés dans le match.

4.G.11. Qui sera le meilleur marqueur du match/de la Compétition

Il faut déterminer quel joueur sera désigné « meilleur marqueur » du match/ de la Compétition.

4.G.12. Quelle équipe marquera le prochain « ace » / le prochain point

Il faut déterminer quelle sera l'équipe à marquer le prochain « ace » / le prochain point.

4.G.13. Quelle équipe marquera le Xème point ?

Il faut déterminer quelle sera l'équipe qui marquera le Xème point, tel que spécifié dans l'intitulé du marché.

4.G.14. Quelle sera la première équipe à marquer X points (à l'exception du 1er point de la rencontre)

Il faut déterminer quelle sera la première équipe à marquer le nombre de points donné dans l'intitulé du pari (à l'exception du 1er point de la rencontre).

4.G.15. Résultat de la Compétition

Il faut déterminer quelle équipe sera déclarée vainqueur de la Compétition. Si plus d'une équipe est reconnue vainqueur de la Compétition, les cotes des paris pour ces équipes sont divisées par le nombre de vainqueurs.

5. BOXE

5.A. Si pour une raison quelconque, le combat n'a pas lieu le jour prévu, mais un autre jour, moins de 28 jours après la date préalablement prévue, tous les paris placés précédemment demeurent valides pour le nouveau combat prévu. Si le combat n'a pas lieu dans les 28 jours qui suivent, tous les paris sont nuls et remboursés.

5.B. Si le combat a lieu dans une autre arène, tous les paris sur ce combat demeurent valides.

5.C. Le combat est considéré commencé à partir du premier gong. En cas de pari sur la victoire d'un des participants, sont considérées comme « victoire », la victoire par points, par K.O., par K.O. technique (TKO), ainsi que la disqualification de l'adversaire ou son refus de combattre.

5.D. Le concept de « victoire avant la limite » signifie un K.O., un K.O. technique, la disqualification de l'adversaire ou son refus de combattre.

5.E. Le concept de « victoire par points » signifie une victoire remportée par décision des juges après l'accomplissement de tous les rounds du combat.

5.F. Si un boxeur ne se présente pas pour combattre au début du round suivant après le gong, le match de boxe est considéré comme s'étant terminé au round précédent et avec la victoire de l'adversaire dudit boxeur.

5.G. Si le nombre prévu de rounds est modifié, tous les paris sur le résultat du combat demeurent valides, mais les paris sur le nombre de rounds font l'objet d'un remboursement.

5.H. Si l'un des participants au combat est remplacé par un autre, tous les paris sur ce match sont remboursés.

5.I. Les options de pari proposées sont les suivantes :

5.I.1. Le vainqueur du combat

Il faut déterminer l'issue du combat de boxe : la victoire de l'un des participants ou un match nul lors d'un duel (la façon dont la victoire est obtenue n'est pas importante pour le résultat d'une « victoire », que ce soit par points, K.O., K.O. technique, disqualification ou refus de combattre de l'adversaire). Les résultats des paris seront fondés sur les résultats officiels annoncés sur le ring. (Et comprennent la possible conversion des points enregistrés dans les rapports des juges). Les jugements et décisions disciplinaires prises postérieurement par les organes de décision n'affectent pas le calcul des résultats des paris de cette section. Si l'issue du combat est un match nul et que ce résultat ne faisait pas partie des options de pari, tous les paris de cette section sont nuls et sont remboursés.

5.I.2. Le nombre total de rounds dans un match

Il faut déterminer le nombre de rounds qui seront disputés dans le combat. Si un boxeur ne se présente pas pour combattre au début du round suivant après le gong, le match de boxe est considéré comme s'étant terminé au round précédent et avec la victoire de l'adversaire dudit boxeur. Si le nombre de rounds programmé par le règlement est modifié, les paris de cette section sont remboursés. Le nombre de rounds pris en compte correspond aux rounds ayant été entièrement exécutés.

5.I.3. Le combat ira-t-il à la limite ?

Il faut déterminer si le vainqueur sera désigné par décision des juges, après que tous les rounds prévus aient été disputés.

5.I.4. La victoire sera-t-elle acquise suite à un KO/ à un KO technique ?

Il faut déterminer si la victoire d'un boxeur se fera par K.O. (si un boxeur demeure allongé sur le sol pendant les 10 secondes du compte de l'arbitre) ou par K.O. technique (après 3 knockdowns par décision de l'arbitre ainsi que lorsque le boxeur refuse de continuer le combat).

6. CYCLISME

6.A. Tous les résultats sont calculés selon le classement final officiel au moment de la montée sur le podium des participants. Toutes modifications effectuées par la suite ne sont pas prises en compte pour le calcul des résultats.

6.B. Si un participant n'a pas franchi la ligne de départ, tous les paris placés sur lui sont remboursables.

6.C. Si l'étape indiquée est interrompue, tous les paris sont remboursables, à l'exception de ceux dont le résultat est déjà entièrement déterminé.

6.D. Si la course spécifiée est interrompue (si toutes les étapes prévues ne sont pas terminées), tous les paris sont remboursables, à l'exception de ceux dont le résultat est clairement déterminé.

6.E. Si le départ d'une étape est retardé de plus de 48 heures, tous les paris sur cette course ou étape sont remboursables.

6.F. Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour le cyclisme :

6.F.1. Le vainqueur de la course

Vous pouvez parier sur le coureur qui remportera la course.

En cas de disqualification, les résultats rendus publics au moment de la remise des prix aux coureurs seront pris en compte.

Lorsque vous pariez sur le vainqueur d'une course, le coureur qui se classe à la première place sur la base de la compétition entière est considéré vainqueur.

Si aucun des coureurs ne termine la course, le coureur ayant terminé le plus d'étapes est considéré vainqueur.

Si les deux coureurs terminent un nombre égal d'étapes, celui qui est le mieux classé à la dernière étape terminée est considéré vainqueur.

6.F.2. Le vainqueur de l'étape

Vous pouvez déterminer quel coureur remportera une étape particulière de la course.

Tous les paris sur des coureurs n'ayant pas participé à la course seront considérés invalides et seront remboursés.

En cas de disqualification de n'importe quel coureur, les résultats rendus publics au moment de la remise des prix aux coureurs sur le podium seront pris en compte.

6.F.3. Roi de la montagne du classement final / d'une étape donnée

Il faut déterminer le coureur qui sera désigné « Meilleur Grimpeur » au Classement général final / après une étape donnée. Le calcul des résultats est effectué selon le rapport officiel de l'organisme / la fédération réglementaire de ces compétitions. Le calcul des résultats ne sera pas alterné par toutes modifications ou disqualifications effectuées après l'établissement du classement original de la course / l'étape.

6.F.4. Maillot Vert du classement final / d'une étape donnée

Il faut déterminer le coureur qui sera désigné « Meilleur Sprinteur ». Vous pouvez parier sur le coureur qui obtiendra le maximum de points au classement. Le calcul des résultats est effectué selon le rapport officiel de l'organisme / de la fédération réglementaire de ces compétitions. Le calcul des résultats ne sera pas alterné par toutes modifications ou disqualifications effectuées après l'établissement du classement original de la course / de l'étape.

6.F.5. Maillot Blanc du classement final / d'une étape donnée

Il faut déterminer le coureur qui sera désigné « Meilleur Jeune ». Vous pouvez parier sur le coureur qui obtiendra le maximum de points au classement. Le calcul des résultats est effectué selon le rapport officiel de l'organisme / de la fédération réglementaire de ces compétitions. Le calcul des résultats ne sera pas

alterné par toutes modifications ou disqualifications effectuées après l'établissement du classement original de la course / de l'étape.

6.F.6. Terminer sur le podium final / d'une étape donnée

Vous pouvez parier sur le coureur/l'équipe qui arrivera dans le Top 3 de la course/ de l'étape.

Le calcul des résultats est effectué selon le rapport officiel de l'organisme / la fédération réglementaire de ces compétitions. Le calcul des résultats ne sera pas alterné par toutes modifications ou disqualifications effectuées après l'établissement du classement original de la course / l'étape.

7. FOOTBALL

7.A. Les paris de football sont acceptés pour le temps réglementaire, hors prolongation et séances de tirs au but, sauf pour des cas spéciaux indiqués. Les arrêts de jeu accordés par les arbitres pour compenser le temps perdu dans chaque mi-temps sont eux pris en compte pour les paris concernant le match entier et concernant chaque mi-temps.

7.B. Tout match interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'étant pas repris dans un délai de 48 heures sera considéré comme annulé, quelles que soient les décisions concernant ce match. Les paris dont le résultat a été clairement déterminé au moment de l'interruption du match restent valides et sont calculés selon ces règles. Tous les autres paris concernant ce match seront remboursés. Si un match de football est reporté pour une période supérieure à 48 heures, les paris le concernant sont remboursables. Si la période est inférieure à 48 heures, les paris restent valides.

7.C. Toutes les cartes/expulsions et événements ayant lieu après le coup de sifflet final ne sont pas pris en compte dans les paris. Toutes les cartes et expulsions ayant lieu entre la première et la deuxième mi-temps sont prises en compte pour le résultat final du match, mais pas pour les paris concernant la première ou la deuxième mi-temps.

7.D. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

7.E. Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour le football :

7.E.1. Le vainqueur du match/de la mi-temps (1 N 2)

Il faut déterminer le vainqueur du match/de la mi-temps. Sauf mention contraire, les paris acceptés portent sur le temps réglementaire, en ce compris les arrêts de jeu accordés par l'arbitre à la fin de chaque mi-temps.

7.E.2. Le vainqueur du match/de la mi-temps (Double chance)

Il faut déterminer, parmi les 3 options possibles du pari 1 N 2, les résultats envisagés.

Les résultats suivants sont possibles :

- **1X** – Le pari est gagnant si l'équipe 1 remporte le match/la mi-temps ou si celui-ci se termine sur une égalité
- **X2** – Le pari est gagnant si l'équipe 2 remporte le match/la mi-temps ou si celui-ci se termine sur une égalité
- **12** – Le pari est gagnant si l'équipe 1 ou l'équipe 2 remporte le match/la mi-temps

7.E.3. Le vainqueur du match/la mi-temps (handicap)

Il faut déterminer le vainqueur du match/la mi-temps. Si le handicap n'a que 2 options (uniquement handicap 1 ou handicap 2 sans l'option « match nul »), en cas d'égalité en prenant en compte le handicap, un remboursement avec un coefficient de 1 aura lieu (quelle que soit la période du match concernée par le pari).

7.E.4. Un joueur spécifique inscrira-t-il au moins un but ?

Il faut déterminer si un joueur donné inscrira un but pendant le match. Seuls les buts inscrits dans le but de l'équipe adverse et officiellement validés par l'arbitre sont pris en compte. Si le joueur concerné ne participe pas au match, un remboursement aura lieu.

7.E.5. Qui passera au tour suivant ?

Le calcul ne sera effectué qu'après le dernier match du tour auquel participent les équipes spécifiques.

Le pari ne sera gagnant que si l'équipe concernée accède au tour suivant de la compétition, quels que soient les résultats des matchs de ce tour de la compétition.

Toutes décisions judiciaires ou autres concernant l'annulation ou la modification des résultats du tournoi effectuées après la fin du tour de la compétition ne seront pas prises en compte.

7.E.6. Total de buts dans le match/dans un intervalle donné/dans les prolongations

Il faut déterminer si le nombre de buts inscrits dans le match/dans un intervalle donné/dans les prolongations sera supérieur ou inférieur à un nombre spécifié.

Si à la fin du match/ de l'intervalle donné/des prolongations, le total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront restituées avec un coefficient de 1.

Seuls les buts inscrits dans le but de l'équipe adverse et officiellement validés par l'arbitre sont pris en compte.

Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.7. Total de buts marqués dans le match/dans une période donnée par l'équipe donnée

Il faut déterminer si le nombre de buts inscrits par cette équipe dans le match/dans la période donnée sera supérieur ou inférieur à un nombre spécifié.

Si à la fin du match/ de la période donnée, le total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront restituées avec un coefficient de 1.

Seuls les buts inscrits dans le but de l'équipe adverse et officiellement validés par l'arbitre sont pris en compte.

Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.8. Le vainqueur du tournoi/de la Compétition

Il faut déterminer quelle sera l'équipe déclarée vainqueur du Tournoi/ de la Compétition mentionnée. Le calcul du résultat ne se fait qu'après le dernier match du tournoi et selon le résultat établi au moment de la fin du tournoi.

Toutes décisions judiciaires ou autres concernant l'annulation ou la modification des résultats du tournoi effectuées après la fin du tour de la compétition ne seront pas prises en compte.

Si l'équipe sur laquelle le pari a été effectué ne s'est pas qualifiée pour ce tournoi, a été disqualifiée ou refuse de participer à la compétition, tous les paris effectués sur cette équipe sont considérés comme perdus.

7.E.9. Quelle équipe sera qualifiée dans un groupe ?

Il faut déterminer, parmi les équipes composant un groupe, lesquelles seront qualifiées pour la phase à élimination. Les calculs sont effectués uniquement après la fin de tous les matchs du groupe faisant partie du tour du tournoi.

Toutes décisions judiciaires ou autres concernant l'annulation ou la modification des résultats du tournoi effectuées après la fin du tour de la compétition ne seront pas prises en compte.

Si l'équipe sur laquelle le pari a été effectué a été disqualifiée ou refuse de participer à la compétition, tous les paris effectués sur cette équipe sont considérés comme perdus.

7.E.10. Quelle équipe marquera le premier but du match ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le 1er but du match. Si le premier but du match est un but contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp).

7.E.11. Quelle équipe marquera le prochain but du match ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le prochain but de la rencontre. Si le prochain but du match est un but contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp). Si un match est interrompu et n'est pas repris dans un délai de 48 heures, les paris sur cette option seront remboursés.

7.E.12. Quel joueur marquera le prochain but ?

Il faut déterminer quel joueur marquera le prochain but du match. Le pari sera déclaré perdant si aucun but n'est marqué après la prise du pari. Seul un but marqué par le joueur sélectionné dans les filets de l'équipe adverse validera le pari comme gagnant.

7.E.13. Quelle équipe marquera le dernier but du match ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le dernier but du match. Si le dernier but du match est un but contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp).

Si un match est interrompu et n'est pas repris dans un délai de 48 heures, les paris sur cette option seront remboursés.

7.E.14. Un joueur donné marquera-t-il au moins un but/ 1 doublé / 1 triplé ou plus dans le match

Il faut déterminer si un joueur donné marquera au moins un but/1 doublé/ 1 triplé ou plus dans le match.

7.E.15. Dernière équipe à encaisser ?

Il faut déterminer quelle équipe encaissera le dernier but du match.

7.E.16. Les deux équipes marqueront-elles ?

Il faut déterminer si les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant le match concerné. Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.17. Le vainqueur du match (remboursé si match nul)

Il faut déterminer le vainqueur du match. Sauf mention contraire, les paris acceptés portent sur le temps réglementaire, en ce compris les arrêts de jeu accordés par l'arbitre à la fin de chaque mi-temps. Si à la fin du temps réglementaire, le match se termine sur une égalité, les mises pour la catégorie concernée seront remboursées avec un coefficient de 1.

7.E.18. Combien de buts seront inscrits pendant le match/ la mi-temps donnée ?

Il faut déterminer le nombre exact de buts qui seront marqués pendant le match/la mi-temps donnée

Seuls les buts marqués pendant le temps réglementaire comptent (y compris les arrêts de jeu, mais hors prolongations et séances de tirs au but). Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.19. Combien de buts seront inscrits pendant chaque mi-temps ?

Il faut déterminer le nombre exact de buts qui seront marqués pendant chaque mi-temps.

Seuls les buts marqués pendant le temps réglementaire comptent (y compris les arrêts de jeu, mais hors prolongations et séances de tirs au but). Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.20. Combien de buts seront inscrits par l'équipe donnée dans le match/dans une mi-temps donnée ?

Il faut déterminer le nombre de buts qui seront marqués par une équipe donnée pendant le match/ dans une mi-temps donnée. Seuls les buts marqués pendant le temps réglementaire comptent (y compris les arrêts de jeu, mais hors prolongations et séances de tirs au but). Tous les buts inscrits par des équipes dans leurs propres filets sont considérés comme des buts inscrits par l'équipe adverse.

7.E.21. Le vainqueur à la mi-temps ET à la fin du match.

Il faut déterminer le résultat de la première mi-temps ET celui à la fin du match.

La première ligne correspond au résultat de la première mi-temps et la deuxième ligne au résultat du match entier.

7.E.22. Quel joueur marquera le premier but du match ?

Il faut déterminer quel joueur marquera le premier but officiellement validé du match. Si un joueur n'est pas monté sur le terrain pendant le match, toutes les mises le concernant dans cette catégorie seront remboursées avec un coefficient de 1.

Si le premier but est inscrit par un joueur qui n'était pas proposé parmi les options de cette catégorie, toutes les mises de cette catégorie seront considérées comme perdues. L'exception étant : Les paris sur des joueurs n'étant pas montés sur le terrain au moment du premier but. Ces mises seront alors remboursées avec un coefficient de 1.

Si le premier but est un autogoal (même s'il a été marqué par un joueur sur lequel des mises ont été placées), tous les paris de cette catégorie sont considérés comme perdus. L'exception étant : les paris sur des joueurs n'étant pas montés sur le terrain au moment du premier but. Ces mises seront alors remboursées avec un coefficient de 1.

7.E.23. Qui marquera le dernier but du match ?

Il faut déterminer quel joueur marquera le dernier but officiellement validé du match Si un joueur n'est pas monté sur le terrain pendant le match, toutes les mises le concernant dans cette catégorie seront remboursées avec un coefficient de 1.

Si le dernier but est inscrit par un joueur qui n'était pas proposé parmi les options de cette catégorie, toutes les mises de cette catégorie seront considérées comme perdues, à l'exception des mises sur des joueurs n'ayant pas participé au match, lesquelles seront remboursées avec un coefficient de 1.

Si le dernier but est un autogoal (même s'il a été marqué par un joueur sur lequel des mises ont été placées), tous les paris de cette catégorie sont considérés comme perdus. Exception : les paris sur des joueurs n'étant pas montés sur le terrain au moment du dernier but. Ces mises seront alors remboursées avec un coefficient de 1.

7.E.24. Le score exact du match/ à la mi-temps

Il faut déterminer le score exact du match/ à la mi-temps. Si le score exact du match ne figure pas parmi les options proposées, seules les mises sur l'option « N'importe quel autre résultat » sont gagnantes.

7.E.25. Avec quelle différence de but le match sera-t-il gagné ?

Il faut déterminer le vainqueur du match sur l'équipe et avec quelle différence de but, ou parier sur un match nul.

7.E.26. Une équipe donnée gagnera-t-elle au moins une des 2 mi-temps ?

Vous pouvez parier qu'une équipe spécifique gagnera au moins une mi-temps ou non.

Les résultats suivants sont possibles :

- « **Oui** » – le pari que cette équipe spécifique gagnera (une égalité ou une défaite ne seront pas acceptées) selon les résultats de la 1ère mi-temps ou de la 2e mi-temps (le résultat de la 2e mi-temps est pris en compte, et pas le résultat du match entier, déterminé après la 2e mi-temps).
- « **Non** » – le pari que cette équipe ne gagnera aucune des mi-temps du match.

7.E.27. Une équipe donnée gagnera-t-elle les deux mi-temps ?

Vous pouvez parier qu'une équipe donnée gagnera les deux mi-temps du match (pour clarifier, le résultat de la deuxième mi-temps signifie le résultat de la mi-temps seule, et pas le résultat du match après les 2 mi-temps (seuls les buts marqués pendant la deuxième mi-temps sont pris en compte)) ou non.

Les résultats suivants sont possibles :

- « Oui » – le pari que l'équipe spécifique gagnera la première et la deuxième mi-temps. Si le résultat d'au moins une des mi-temps est une égalité ou une défaite, ce pari sera considéré comme perdu.
- « Non » – le pari qu'au moins une des mi-temps se terminera sur une égalité ou sur une défaite de cette équipe.

7.E.28. Le moment du premier but

Il faut déterminer dans quel intervalle de temps parmi les propositions sera marqué le premier but. Si le match se termine sur un 0-0, les mises sur le premier but sont considérées comme perdues.

7.E.29. Le moment du premier but d'une équipe donnée

Il faut déterminer dans quel intervalle de temps parmi les propositions sera marqué le premier but d'une équipe donnée. Si le match se termine sur un 0-0, les mises sur le premier but sont considérées comme perdues.

7.E.30. Le moment du dernier but

Il faut déterminer sur un intervalle de temps parmi les propositions dans lequel le dernier but du match sera marqué. Si le match se termine sur un 0-0, les mises sur le dernier but sont considérées comme perdues.

7.E.31. Le moment du prochain but

Il faut déterminer quand sera marqué le prochain but. Le marché sera déclaré perdant si aucun but n'est marqué après la prise du pari.

7.E.32. Dans quelle mi-temps seront inscrits le plus de buts ?

Il faut déterminer dans quelle mi-temps seront marqués le plus de buts. Seuls les buts marqués pendant les mi-temps concernées sont comptés, en prenant en compte les arrêts de jeu, mais pas les prolongations éventuelles.

7.E.33. Le meilleur buteur du match/de la journée/de la Compétition/du tournoi.

Il faut déterminer quel joueur terminera meilleur buteur du match/de la journée/de la Compétition/du tournoi. Seuls les buts marqués dans le match/la journée/la compétition/ le tournoi spécifié sont pris en compte, quelle que soit l'équipe pour laquelle le joueur a marqué les buts concernés. Les équipes sont indiquées à côté des joueurs dans un but strictement informatif. Les autogoals ne sont pas pris en compte. Si deux joueurs ou plus sont les meilleurs buteurs, le coefficient des mises pariées sur les joueurs concernés est divisé par le nombre de joueurs gagnants. Les paris sur le résultat de la première mi-temps

du match prennent uniquement en compte le résultat obtenu après 45 minutes plus les arrêts de jeu. Si la première mi-temps n'est pas achevée, les paris seront nuls et les mises seront remboursées.

7.E.34. Victoire sans encaisser de buts

Il faut déterminer si une équipe donnée gagnera 1ère mi-temps, la 2ème mi-temps ou le match, selon les propositions faites dans l'intitulé du marché, et ce sans encaisser de buts.

7.E.35. But marqué sur un coup de pied de réparation (penalty)

Il faut déterminer si un but sera marqué sur penalty. Quelle que soit la partie du corps ayant frappé le ballon, si un but est marqué directement sur penalty, le résultat « Par un penalty » est la seule option gagnante, les mises sur tous les autres résultats (y compris « D'une frappe ») seront considérées perdues, en ce compris un but marqué suite à un rebond contre un montant, ou un arrêt du gardien sur le pénalty tiré.

7.E.36. Une équipe donnée gagne sans encaisser de but

Il faut déterminer si une équipe donnée gagnera la 1ère mi-temps, la 2ème mi-temps ou le match sans encaisser.

7.E.37. Meilleure attaque/ meilleure défense

Il faut déterminer quelle équipe terminera la journée/la compétition/la tournoi avec la meilleure attaque/la meilleure défense.

7.E.38. Finalistes

Il faut déterminer quels clubs arriveront en finale d'une épreuve.

7.E.39. Promotion

Il faut déterminer quelle équipe sera promue en Ligue 1.

7.E.40. Relégation

Il faut déterminer quelle équipe sera reléguée en Ligue 2/ en National.

7.E.41. Maintien

Il faut déterminer quelle équipe se maintiendra en Ligue 1.

7.E.42. Qualification pour une Coupe d'Europe

Il faut déterminer quelles équipes seront qualifiées pour une Coupe d'Europe.

8. FOOTBALL AMERICAIN – FOOT US (NFL)

8.A. Les prolongations sont prises en compte dans le calcul de toutes les sections, exception faite des sections « 1re mi-temps / match », « L'écart en points » et « Résultat du dernier quart temps ».

8.B. Si un match est interrompu pour plus de 48 heures, tous les paris sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat était clairement établi au moment de l'interruption du match.

8.C. Si un match est reporté pour plus de 48 heures, tous les paris sont remboursés.

8.D. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

8.E. Les options de pari proposées pour le football américain sont les suivantes :

8.E.1. Le vainqueur du match (Money Line)

Il faut déterminer le vainqueur du match. Les résultats des paris prennent en compte les prolongations.

8.E.2. Le vainqueur du match (1 N 2)

Il faut déterminer le vainqueur du match. Les résultats des paris ne prennent en compte les prolongations.

8.E.3. Le vainqueur du match (handicap)

Si le handicap n'offre que 2 options (uniquement Vainqueur 1 ou Vainqueur 2, sans l'option « match nul »), en cas d'égalité en tenant compte du handicap, il y a remboursement (indépendamment de la période du match pour laquelle les paris sont proposés).

8.E.4. Total de points/touchdowns/field goals inscrits dans le match

Il faut déterminer le nombre de points qui seront inscrits dans le match. Si à l'issue d'un match, le nombre de points marqués est égal au total parié, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total d'une équipe ou le total d'un joueur.

Les résultats des paris prennent en compte les prolongations.

8.E.5. Total de points inscrits à la fin de chaque ¼ temps (à l'exception du 4ème quart-temps)

Il faut déterminer le nombre de points marqués à la fin de chaque ¼ temps. Si à la fin du ¼ temps, le total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront restituées avec un coefficient de 1.

8.E.6. Total de points inscrits à la fin de chaque ¼ temps par une équipe donnée (à l'exception du 4ème quart-temps)

Il faut déterminer le nombre de points marqués à la fin de chaque ¼ temps par une équipe donnée. Si à la fin du ¼ temps, le total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront restituées avec un coefficient de 1.

8.E.7. Total de points inscrits dans le match par une équipe donnée

Il faut déterminer le nombre de points qui seront inscrits dans le match par une équipe donnée. Si à l'issue d'un match, le nombre de points marqués est égal au total parié, les paris sont remboursés.

Les résultats des paris prennent en compte les prolongations.

8.E.8. Score à la fin de chaque ¼ temps/du match

Il faut déterminer le score à la fin de chaque ¼ temps. Si le score exact à la fin de chaque ¼ temps/du match ne figure pas parmi les options proposées, seules les mises sur l'option « N'importe quel autre résultat » sont gagnantes.

8.E.9. Avec quelle différence de but le match sera-t-il gagné ?

Il faut déterminer le vainqueur du match sur l'équipe et avec quelle différence de but, ou parier sur un match nul.

8.E.10. Quart-temps le plus prolifique en points/en touchdowns

Il faut déterminer dans quel ¼ temps seront marqués le plus de points/de touchdowns. Si l'option « égalité n'est pas prévue, la règle de Dead Heat sera appliquée.

8.E.11. Total de touchdowns inscrits dans le match par une équipe donnée

Il faut déterminer le nombre de touchdowns qui seront inscrits dans le match par une équipe donnée. Si à l'issue d'un match, le nombre de touchdowns marqués est égal au total parié, les paris sont remboursés. Les résultats des paris prennent en compte les prolongations.

8.E.12. Total de touchdowns inscrits par ¼ temps/ dans le match

Il faut déterminer le nombre de touchdowns qui seront inscrits dans un ¼ temps/ dans le match. Si à l'issue d'un match, le nombre de touchdowns marqués est égal au total parié, les paris sont remboursés.

8.E.13. Quelle équipe marquera le premier/dernier touchdown du match ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le premier/dernier touchdown du match. Si le premier but du match est un but contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp).

8.E.14. Quelle équipe marquera le prochain point du match ?

Il faut déterminer quelle équipe inscrira le prochain point du match. Si le prochain point du match est inscrit contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp). Si un match est interrompu et n'est pas repris dans un délai de 48 heures, les paris sur cette option seront remboursés.

8.E.15. Quelle équipe marquera le prochain touchdown/field goal/safety ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le prochain touchdown/field goal/safety de la rencontre. Si le prochain touchdown/field goal/safety du match est marqué contre son camp, le pari sera gagnant pour l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (à savoir l'équipe adverse de celle ayant inscrit le but contre son camp). Si un match est interrompu et n'est pas repris dans un délai de 48 heures, les paris sur cette option seront remboursés.

8.E.16. Type du premier/prochain point marqué

Il faut déterminer de quelle façon sera marqué le premier/prochain point (touchdown, field goal ou safety uniquement). Si un match est interrompu ou s'achève avant l'occurrence d'un touchdown, d'un marquage de but ou d'un safety, les paris seront nuls.

8.E.17. Première équipe à X points dans le match

Il faut déterminer quelle sera la première équipe à inscrire X points dans le match. Si durant la période du match indiquée, le nombre spécifié de points n'a pas été inscrit par une équipe, il y a remboursement pour cette section.

8.E.18. Moment du premier /dernier touchdown

Il faut déterminer dans quel intervalle sera marqué le premier/dernier touchdown. Le marché sera déclaré perdant si aucun touchdown n'est marqué après la prise du pari.

9. GOLF

9.A. Un joueur est considéré comme ayant pris part à la compétition une fois sa première balle frappée. Si le joueur se retire après avoir commencé à jouer, alors la sélection sera considérée comme perdante. Les paris sur les joueurs ne participant pas à la compétition seront remboursés.

9.B. Tous les paris restent valides tant que le tournoi ou le round auquel se réfère le pari est joué dans l'année, peu importe le retard possible sauf mention contraire.

9.C. Tous les paris concernant un tournoi (Gagnant, classement, paris de groupe, nationalité vainqueur, classement individuel, etc.) resteront valides tant que les 36 trous sont terminés par les joueurs éligibles et qu'un résultat officiel a été déclaré par l'organisateur.

9.D. Règles du « cut » :

- Toute mention « passe le cut » ou « rate le cut » nécessite une décision des organisateurs pour que les paris restent valides. Dans l'éventualité d'un tournoi ou les joueurs sont éliminés sur plus d'une phase, la clôture des paris sera basée sur la qualification ou non du 1er « cut ».
- L'abandon ou la disqualification d'un joueur avant le « cut » nous fera considérer le joueur comme ayant raté le « cut ». Les abandons et disqualifications après le « cut » ne changeront rien concernant la clôture des paris sur le « cut ».

9.E. Les tournois dit « Majors » seront les tournois de la saison en question tel que définis par la PGA indépendamment du lieu, de la date, ou de tout autre changement.

9.F. Les paris déjà clôturés sont considérés comme valides même si les 36 trous ne sont pas joués ou qu'un résultat officiel n'est pas annoncé par les organisateurs.

9.G. Description des différents marchés possibles :

9.G.1. Le vainqueur du tournoi

Le marché est clôturé à la fin du tournoi. Si le tournoi est abandonné avant la fin, les paris non clôturés seront remboursés. Si un round est suspendu ou retardé, l'heure de départ sera adaptée et les paris resteront ouverts. Tous les paris sont clôturés sur base du joueur gagnant le trophée du vainqueur. Les

règles du Dead-Heat sont d'application sauf pour les cas où des play-offs sont joués pour déterminer le gagnant.

9.G.2. Vainqueur d'une compétition en Match Play/ Match Play (Remboursé si match nul)

Le marché est clôturé à la fin du round. Si un round est abandonné avant son terme, les paris seront alors remboursés.

9.G.3. Joueur ayant réussi le meilleur score du jour

Le marché est clôturé à la fin du round. Si le round est abandonné avant son terme, les paris seront alors remboursés. Si plusieurs joueurs ont le même meilleur score à la fin du round, le marché sera alors clôturé en Dead-Heat et toutes les égalités seront clôturées comme gagnant.

9.G.4. Leader à la fin de chaque journée

Il faut déterminer quel joueur terminera en tête à la fin de chaque journée. Si plusieurs joueurs terminent ex aequo à la fin de la journée, le marché sera alors clôturé en Dead-Heat et toutes les égalités seront clôturées comme gagnant.

9.G.5. Nombre de Trou-en-un / Albatros/Eagles/Birdies

Il faut déterminer combien de Trou-en-un / Albatros/Eagles/Birdies seront réalisés dans le tournoi. Si à l'issue d'un tournoi, le nombre de Trou-en-un / Albatros/Eagles/Birdies marqués est égal au total parié, les paris sont remboursés.

9.G.6. Pour la Ryder Cup uniquement :

- Score à la fin de la 1ère journée : il faut déterminer le score à la fin de la 1ère journée
- Score à la fin de la 2ème journée : il faut déterminer le score à la fin de la 2ème journée
- Vainqueur de la 1ère session : il faut déterminer le vainqueur de la 1ère session
- Vainqueur de la 2ème session : il faut déterminer le vainqueur de la 2ème session
- Vainqueur de la 3ème session : il faut déterminer le vainqueur de la 3ème session
- Vainqueur de la 4ème session : il faut déterminer le vainqueur de la 4ème session

10. HANDBALL

10.A. Les paris sur le match ne seront acceptés que pour le temps réglementaire, pas pour la prolongation, sauf mention contraire. Le résultat de la prolongation n'affecte pas le résultat de la deuxième mi-temps et n'est pas pris en compte pour calculer les résultats de la 2e mi-temps.

10.B. Tous les résultats sont calculés selon les statistiques officielles prélevées sur les sites Internet officiels de chaque ligue ou tournoi et sont également vérifiés grâce aux données des matchs en direct. Si les statistiques de la société, basées sur la couverture télévisuelle, ne correspondent pas aux statistiques officielles de la ligue ou du tournoi, le calcul des résultats sera effectué selon les statistiques de la société.

10.C. Si le match a été reporté/interrompu ou n'a pas été terminé dans un délai de 48 heures, tous les paris sur l'événement concerné seront remboursés, à l'exception de ceux dont le résultat est déjà entièrement déterminé au moment de l'interruption du match.

10.D. Les différentes catégories de paris sont proposées pour le Handball :

10.D.1. Le vainqueur du match (1 N 2)

Il faut déterminer le résultat du match. Les mises sont seulement acceptées pour le temps réglementaire, et pas les éventuelles prolongations et séance de tirs au but.

10.D.2. Le vainqueur du match (Prolongations et Tirs au buts compris)

Il faut déterminer le résultat du match après les éventuelles prolongations et séance de tirs au but.

10.D.3. Total de buts marqués

Il faut déterminer le nombre de buts qui seront marqués dans le match. Si à la fin du match, le nombre total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront remboursées. Il en est de même pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur.

10.D.4. Total de buts marqués par une équipe donnée

Il faut déterminer le nombre de buts qui seront marqués dans le match par une équipe donnée. Si à la fin du match, le nombre total de buts marqués est égal au nombre total, les mises seront remboursées.

10.D.5. Le vainqueur du match (Double chance)

Il faut déterminer le résultat du match. Les résultats suivants sont possibles :

- **1X** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à domicile ou sur une égalité, les paris sur cette option sont gagnants
- **X2** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à l'extérieur ou sur une égalité, les paris sur cette option sont gagnants
- **12** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe à l'extérieur, les paris sur cette option sont gagnants

10.D.6. Le score exact du match/ à la mi-temps

Il faut déterminer le score exact du match/ à la mi-temps. Si le score exact du match ne figure pas parmi les options proposées, seules les mises sur l'option « N'importe quel autre résultat » sont gagnantes.

10.D.7. Avec quelle différence de but à la mi-temps/ le match sera-t-il gagné ?

Il faut déterminer le vainqueur de la mi-temps/ match sur l'équipe et avec quelle différence de but, ou parier sur un match nul.

10.D.8. Des prolongations seront-elles jouées à la fin du match ?

Pour les matches de coupe uniquement, il faut déterminer si des prolongations seront nécessaires pour départager les 2 équipes, qui clôtureraient le match sur un score de parité.

10.D.9. Le vainqueur du tournoi/ de la Compétition

Il faut déterminer quelle équipe sera déclarée vainqueur du tournoi / de la Compétition. Si plus d'une équipe est considérée vainqueur du tournoi/ de la Compétition les mises pariées sur cette équipe sont divisées par le nombre de gagnants.

10.D.10. Meilleure attaque/ meilleure défense du championnat

Il faut déterminer quelle équipe terminera le championnat avec la meilleure attaque/la meilleure défense.

10.D.11. Meilleur buteur

Il faut déterminer quel joueur terminera la compétition en ayant marqué le plus de buts. Si plus d'un joueur est considéré meilleur buteur de la compétition, les mises pariées sur ce joueur sont divisées par le nombre de gagnants (sous réserve, pour les championnats, que les paris soient suspendus au plus tard la veille de la 3ème journée précédant la fin du championnat)

11. HOCKEY SUR GLACE

11.A. Sauf mention contraire, les paris sur les compétitions internationales et les championnats nationaux en hockey sur glace sont calculés sur le temps réglementaire des matches.

11.B. Si le commencement d'un match a été retardé de plus de 48 heures, tous les paris pris sur ce match seront calculés avec un coefficient 1 (remboursement).

11.C. Si un match est suspendu et n'est pas repris dans les 48 heures, tous les paris pris pour ce match, excepté ceux pour lesquels les résultats étaient obtenus au moment de la suspension du match, seront calculés avec un coefficient 1 (remboursement).

11.D. Les paris à deux issues (victoire de l'équipe 1/ victoire de l'équipe 2) seront calculés en tenant compte des prolongations et des séries de tirs au but.

11.E. Sauf mention contraire, les paris lancés sur les résultats de la section « Total des buts plus de/moins de » seront calculés en ne prenant en compte que le nombre de buts marqués le même jour, sauf mention contraire. Si au moins un des matches a été reporté ou annulé, ces paris sont remboursés.

11.F. Pour les paris sur le vainqueur, à handicap, sur le total pour une certaine période, les exclusions ainsi que d'autres indicateurs liés à la période, seuls les buts, les exclusions et autres indicateurs comptés durant cette période spécifique sont pris en compte.

11.G. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

11.H. Les options de pari sont les suivantes pour le hockey sur glace :

11.H.1. Le vainqueur du match/du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) (Puck line)

Il faut déterminer le vainqueur du match/ du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps). Dans cette section, 2 résultats sont proposés (Victoire finale de l'équipe 1 / Victoire finale de l'équipe 2), les paris pris comprennent les prolongations et les séries de tirs au but

11.H.2. Le vainqueur du match/du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) (1 N 2)

Il faut déterminer le vainqueur du match/ du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) à l'issue du temps réglementaire, les paris ne comprennent pas les prolongations ni les résultats des séries de tirs au but. Dans cette section, 3 résultats sont disponibles (Victoire de l'équipe 1 / Match nul / Victoire de l'équipe 2).

11.H.3. Le vainqueur du match/du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) (Double Chance)

Il faut déterminer le vainqueur du match/ du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) à l'issue du temps réglementaire.

Les résultats suivants sont possibles :

- **1X** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à domicile ou sur une égalité, les paris sur cette option sont gagnants.
- **X2** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à l'extérieur ou sur une égalité, les paris sur cette option sont gagnants.
- **12** – Si le match s'est terminé sur une victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe à l'extérieur, les paris sur cette option sont gagnants.

11.H.4. Le vainqueur du match/du tiers temps (à l'exception du dernier tiers-temps) (handicap)

Il faut déterminer le vainqueur du match/ du tiers-temps (à l'exception du dernier tiers-temps) à l'issue du temps réglementaire, en appliquant le handicap choisi. Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

Si le handicap n'offre que 2 options (uniquement 1 vainqueur ou 2 vainqueurs, sans l'option –match nul), en cas d'égalité en tenant compte du handicap, il y a remboursement (coefficient 1), indépendamment de la période pour laquelle le pari est proposé.

Le dernier tiers-temps ne pourra pas être proposé pour ce marché

11.H.5. Total de buts marqués dans le match / dans un tiers- temps

Il faut déterminer le nombre de buts marqués dans le match / dans le tiers-temps. Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

Les paris de type plus de / moins de qui comprennent 3 options (plus de / moins de / égal à X buts), sont proposés uniquement sur le temps réglementaire pour tous les matches de hockey, indépendamment de la compétition.

Si le nombre total de buts du résultat du match est égal au total parié et que seules deux options sont fournies (plus ou moins de, sans option « égale à X buts »), il y a remboursement.

11.H.6. Total de buts marqués par l'équipe donnée dans le match / dans le tiers-temps.

Il faut déterminer le nombre de buts marqués dans le match / dans le tiers-temps par une équipe donnée. Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

Les paris de type plus de / moins de qui comprennent 3 options (plus de / moins de / égal à X buts), sont proposés uniquement sur le temps réglementaire pour tous les matches de hockey, indépendamment de la compétition.

Si le nombre total de buts du résultat du match est égal au total parié et que seules deux options sont fournies (plus ou moins de, sans l'option « égal à X buts »), il y a remboursement.

Pour les paris « <équipe spécifiée> moins de / plus de... buts », seuls seront pris en compte les buts marqués dans les buts de l'équipe adverse et qui sont annoncés officiellement par l'arbitre.

11.H.7. Le vainqueur du championnat / de la compétition

Il faut déterminer qui remportera le championnat / la compétition. Le résultat des paris est calculé uniquement après le dernier match du tournoi en fonction du résultat concrètement fixé à la fin du tournoi.

Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats du championnat/de la compétition qui sont pris postérieurement à la fin de cette série de compétitions.

Si l'équipe sur laquelle le pari est lancé ne se qualifie par pour ce championnat/de la compétition, a été disqualifiée ou a refusé de participer à la compétition, tous les paris sur cette équipe seront considérés comme perdus.

Si plus d'une équipe est déclarée vainqueur du championnat/de la compétition, le coefficient du pari sur une équipe gagnante est divisé par le nombre de vainqueurs (le coefficient ne pouvant être inférieur à 1).

11.H.8. Equipe qualifiée pour les ¼ de finale, les ½-finales ou la finale

Il faut déterminer quelle équipe sera qualifiée pour les ¼ de finale, les ½ finales ou la finale. Le calcul des résultats des paris se fait sur base du résultat déterminé directement après le dernier match de la série éliminatoire (playoff) du tour spécifié, indépendamment des jugements ou décisions disciplinaires postérieurs. Si l'une des équipes n'a pas pu participer à ce tour pour une raison quelconque (notamment la suspension, le refus de participer, etc.), le gain et le passage au niveau suivant sont attribués à l'adversaire de ladite équipe, tous les paris restent en vigueur.

11.H.9. Le score exact du match/ à la fin de chaque tiers-temps

Il faut déterminer quel sera le score exact à la fin du match / à la fin de chaque tiers-temps. Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but. Si le résultat final ne correspond pas à celui donné dans les prédictions, tous les paris sont considérés comme gagnés par un joueur s'ils ont été placés sur le résultat intitulé « Tout autre résultat ».

11.H.10. Ecart entre les équipes à la fin de chaque tiers-temps

Il faut déterminer quel sera l'écart de buts entre les équipes à la fin de chaque tiers-temps.

11.H.11. La période pendant laquelle le plus de buts ont été marqués

Il faut déterminer quelle période sera la plus prolifique en termes de buts marqués. Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but. Si 2 ou plus de 2 périodes se sont achevées avec la même efficacité, le coefficient du pari est considéré « Perdu ».

11.H.12. Quelle équipe marquera le prochain but du match ? (À l'exception du 1er but de la rencontre)

Il faut déterminer quelle équipe marquera le prochain but du match, tel que mentionné dans l'intitulé du pari (à l'exception du 1er but de la rencontre). Si le premier but du match est un auto-but, le pari gagnant va pour l'équipe en faveur de qui le but a été marqué (c'est-à-dire l'adversaire de l'équipe qui a marqué dans son propre but). Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus du calcul.

11.H.13. Les deux équipes vont-elles marquer ?

Il faut déterminer si les 2 équipes inscriront au moins 1 but dans le match. Tous les buts marqués par les équipes dans leurs propres buts sont calculés comme des buts marqués par l'adversaire.

11.H.14. Première équipe à inscrire X buts ?

Il faut déterminer quelle équipe sera la première à inscrire le nombre de buts donné. Si ce nombre n'est pas atteint dans la période choisie, les paris seront validés en return.

11.H.15. Meilleur buteur

Il faut déterminer quel joueur terminera la compétition en ayant marqué le plus de buts. Si plus d'un joueur est considéré meilleur buteur de la compétition, les mises pariées sur ce joueur sont divisées par le nombre de gagnants.

12. RUGBY A XV, RUGBY A XIII ET RUGBY A VII

12.A. Les paris se font sur le temps sans les prolongations, si rien n'est stipulé dans le règlement ou dans la ligne du temps réglementaire (80 minutes + arrêts de jeu).

12.B. Si le match est interrompu pour plus de 48 heures, tous les paris sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat était clairement établi au moment de l'interruption du match.

12.C. En cas de report de match, si celui-ci débute plus de 48 heures plus tard, tous les paris sont remboursés. Exception : S'il y a report du match, qu'une nouvelle date et un nouvel horaire de match sont immédiatement fixés et qu'en fonction de ceux-ci le match se tient la même semaine (comptée du lundi au dimanche, à l'heure GMT) que la première date prévue, tous les paris pour ce match demeurent valides.

12.D. Le pari « handicap » est autorisé pour ce sport.

12.E. Les options de pari proposées sont les suivantes :

12.E.1. Le vainqueur du match/de la mi-temps/ de la compétition

Il faut déterminer le vainqueur du match/de la mi-temps/de la compétition. Les paris sont basés sur le temps réglementaire en ce qui concerne le match/ les mi-temps.

12.E.2. Le vainqueur du match (Money Line)

Il faut déterminer le vainqueur final du match, en ce compris les éventuelles prolongations, ou la séance de tirs aux buts.

12.E.3. Total de points marqués dans le match/ dans la mi-temps

Il faut déterminer quel sera le nombre de points inscrits dans le match/ dans la mi-temps. Si à l'issue d'un match/de la mi-temps, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

12.E.4. Total de points marqués dans le match par l'équipe donnée

Il faut déterminer si le nombre total de points inscrits dans le match par cette équipe est inférieur ou supérieur au nombre donné. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Seuls sont pris en compte les points inscrits dans les buts de l'équipe adverse et officiellement validés par l'arbitre.

Tous les points marqués par les équipes dans leurs propres buts sont calculés comme des buts marqués par l'adversaire.

12.E.5. Le vainqueur du match (handicap)

Il faut déterminer le vainqueur du match. Si le handicap n'offre que 2 options (uniquement victoire de l'équipe 1 avec handicap/victoire de l'équipe 2 avec handicap, sans option de match nul) en cas d'égalité en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (coefficient 1), (indépendamment de la période du match sur laquelle les paris sont proposés).

12.E.6. Le vainqueur du match (Double chance)

Il faut déterminer le résultat 2 match. Les résultats suivants sont possibles :

- **1X** – est gagnant si l'équipe 1 a gagné le match, ou en cas d'égalité
- **X2** – est gagnant si l'équipe 2 a gagné le match, ou en cas d'égalité
- **12**– est gagnant si l'équipe 1 ou l'équipe 2 a gagné le match

12.E.7. 1re mi-temps / Match

Le but est de déterminer le résultat de la première mi-temps ET celui du match entier.

Le résultat de la 1re mi-temps est placé en premier sur la ligne, le résultat du match entier en second.

12.E.8. Quel joueur/quelle équipe marquera le premier essai du match ?

Les paris sur le joueur/l'équipe qui a inscrit le premier essai validé sont gagnants. Si au cours du match, un joueur n'est pas monté sur le terrain, tous les paris de cette section sur ce joueur sont remboursés.

Si le premier essai est marqué par un joueur qui ne faisait pas partie des options possibles de cette section, tous les paris de cette section sont considérés comme perdus, à l'exception des paris sur les joueurs qui

n'étaient pas encore montés sur le terrain au moment du premier but. Pour ces derniers, il y a remboursement.

Si le premier essai est un auto-but (même s'il est marqué par un joueur pour lequel des paris sont lancés), tous les paris de cette section sont considérés comme perdus, à l'exception des paris sur les joueurs qui n'étaient pas encore montés sur le terrain au moment du premier but. Pour ces derniers paris, il y a remboursement.

12.E.9. Quel joueur/quelle équipe marquera le prochain essai du match ?

Les paris sur le joueur/l'équipe qui a inscrit le prochain essai validé sont gagnants. Si au cours du match, un joueur n'est pas monté sur le terrain, tous les paris de cette section sur ce joueur sont remboursés.

Si le prochain essai est marqué par un joueur qui ne faisait pas partie des options possibles de cette section, tous les paris de cette section sont considérés comme perdus, à l'exception des paris sur les joueurs qui n'étaient pas encore montés sur le terrain au moment du premier but. Pour ces derniers, il y a remboursement.

Si le prochain point est un auto-but (même s'il est marqué par un joueur pour lequel des paris sont lancés), tous les paris de cette section sont considérés comme perdus, à l'exception des paris sur les joueurs qui n'étaient pas encore montés sur le terrain au moment du premier but. Pour ces derniers paris, il y a remboursement.

12.E.10. Le score exact du match/ de la mi-temps

Il faut déterminer le score exact du match/ de la mi-temps. Si le score exact correspondant au résultat du match/ de la mi-temps ne faisait pas partie des choix proposés dans la section, tous les paris de cette section sont considérés comme perdus.

12.E.11. Vainqueur et écart de points ?

Il faut déterminer quelle équipe gagnera ce match et avec quel écart, ou si la rencontre terminera sur un match nul.

12.E.12. Ecart de points à la fin du match

Il faut déterminer quel sera l'écart de points entre les 2 équipes à la fin du match.

12.E.13. Mi-temps la plus prolifique en points

Il faut déterminer dans quelle mi-temps seront marqués le plus de points. Si l'option « égalité » n'est pas prévue, la règle de Dead Heat sera appliquée.

12.E.14. Première équipe à inscrire X points ?

Il faut déterminer quelle équipe sera la première à inscrire le nombre de points donné. Si ce nombre n'est pas atteint dans la période choisie, les paris seront validés en return.

12.E.15. Identité des finalistes/ demi-finalistes/ quart de finalistes / barragistes

Il faut déterminer quelle équipe arrivera en finale/demi-finale/quart de finale ou en barrage.

12.E.16. Meilleure équipe de la saison régulière/ de la phase de poule

Il faut déterminer quelle équipe terminera la saison régulière/la phase de poule en tête du classement.

12.E.17. Nombre de victoires en saison régulière

Il faut déterminer le nombre de victoires obtenues par une équipe donnée en saison régulière. Les paris seront validés en return en cas d'égalité.

12.E.18. Nombre d'essais marqués pendant le match/une mi-temps donnée/une saison/une compétition

Il faut déterminer le nombre d'essais qui seront marqués sur un match/une mi-temps donnée/une saison/une compétition.

12.E.19. Nombre d'essais marqués pendant le match/une mi-temps donnée/une saison/une compétition par une équipe donnée

Il faut déterminer le nombre d'essais qui seront marqués sur un match/une mi-temps donnée/une saison/une compétition par une équipe donnée.

12.E.20. Type du prochain point marqué

Il faut déterminer si le prochain point sera marqué par un essai, un coup de pied tombé ou d'une autre façon.

12.E.21. Nombre de drops/transmutations/pénalités réussies pendant le match/une mi-temps donnée

Il faut déterminer le nombre de drops/transmutations qui seront réussies pendant le match/une mi-temps donnée.

13. SNOOKER

13.A. Si un match n'est pas terminé, les marchés non déterminés seront annulés. Si un match est arrêté moins de 48 heures, l'heure de départ est modifiée et les marchés restent valides. Si un match est arrêté plus de 48 heures les marchés seront annulés.

13.B. Dans le cas d'abandon ou de disqualification d'un joueur, les marchés restés ouverts seront annulés.

13.C. En cas de re-rack, les marchés clôturés avant le re-rack le restent.

13.D. Les fautes ou billes libres ne sont pas prises en compte pour les marchés sur les couleurs des billes.

13.E. Quand une manche est commencée mais pas terminée, tous les marchés sur les manches seront remboursés sauf si l'issue était déjà déterminée.

13.F. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect, qui aurait un impact significatif sur les cotes, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

13.G. Si le nom d'un joueur/une équipe n'est pas affiché correctement, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

13.H. Les options de pari proposées pour le Snooker sont les suivantes :

13.H.1. Vainqueur du match (Sans match nul)

Il faut déterminer quel joueur remportera le match. Si le match n'est pas terminé, le joueur évoluant au round suivant / étant désigné comme vainqueur est considéré comme le vainqueur.

13.H.2. Vainqueur d'une manche donnée

Il faut déterminer quel joueur remportera une manche donnée.

13.H.3. Nombre de points dans la partie/ dans la manche

Il faut déterminer le nombre de points qui seront marqués dans la partie/ dans la manche.

13.H.4. Vainqueur de la compétition

Vous devez déterminer quel joueur remportera le tournoi. Le résultat des paris est calculé uniquement après le dernier match du tournoi en fonction du résultat concrètement fixé à la fin du tournoi.

Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats du tournoi qui sont pris postérieurement à la fin de cette série de compétitions.

Si le joueur sur lequel le pari est lancé ne se qualifie pas pour ce tournoi, a été disqualifiée ou a refusé de participer à la compétition, tous les paris sur ce joueur seront considérés comme perdus.

Si plus d'un joueur est déclaré vainqueur du tournoi, le coefficient du pari sur un joueur gagnant est divisé par le nombre de vainqueurs (le coefficient ne pouvant être inférieur à 1).

13.H.5. Premier joueur à gagner X manches

Il faut déterminer quel joueur sera le premier à gagner le nombre de manches donné.

13.H.6. Score du match

Il faut déterminer quel sera le score du match.

14. SPORTS D'HIVER (SKI ALPIN, BIATHLON, BOBSLEIGH, SKI DE FOND, SKI ACROBATIQUE, PATINAGE DE VITESSE, SKELETON)

14.A. Sports proposés :

- Ski alpin
- Biathlon
- Bobsleigh
- Ski de fond
- Ski acrobatique
- Patinage de vitesse
- Skeleton

14.B. En cas de modification de la distance, du nombre de tours de compétition, ou en cas de changement de lieu de compétition, tous les paris pour l'événement concerné seront remboursés.

14.C. En cas de report de l'heure de début de l'événement de plus de 48 heures, tous les paris sur l'événement seront remboursés.

14.D. Si l'événement a été interrompu et n'a pas repris dans un délai de 48 heures, tous les paris sur l'événement concerné seront remboursés, à l'exception de ceux dont le résultat est déjà entièrement déterminé au moment de l'interruption de la compétition.

14.E. Si après l'interruption, l'événement est recommencé sur une nouvelle piste, tous les paris placés sur l'événement concerné seront remboursés, à l'exception de ceux qui sont déjà entièrement déterminés au moment de l'interruption de la compétition.

14.F. Le classement des athlètes est déterminé selon le classement final officiel, publié immédiatement après la compétition. Les modifications du classement liées à la disqualification d'athlètes après la compétition ne seront pas prises en compte par le bookmaker.

14.G. Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour les sports d'hiver :

14.G.1. Vainqueur de la compétition / de l'épreuve

Dans ce cas, le participant ayant obtenu la première place au classement final est considéré vainqueur. Si un participant n'était pas présent au début de la compétition, les paris le concernant seront remboursés.

14.G.2. Classement individuel/par équipe à la fin d'une manche/ d'une épreuve/ d'une compétition

Il faut déterminer si le participant terminera la manche/ l'épreuve/ la compétition dans le classement donné. Si le participant n'était pas présent au début de la manche / de l'épreuve/ compétition, les paris le concernant seront remboursés.

15. SPORTS MECANQUES / AUTO (FORMULE 1, RALLYE, INDY CAR, NASCAR) – MOTO (MOTO GP, MOTO2, MOTO3, SUPERBIKE, SUPER SPORT)

Le départ d'une course est le signal du départ du tour de chauffe. Si la sélection ne prend pas part au tour de chauffe ou n'est pas au départ depuis la pit lane, les marchés seront annulés.

La clôture des paris se fera sur les résultats du podium, nonobstant les possibles disqualifications futures. Si une course est abandonnée, et qu'aucun résultat officiel n'est déclaré, tous les pilotes seront annulés pour cette course.

15.A. Ces règles sont d'application pour :

- Formule 1
- Rallye
- Indy Car
- Nascar
- Moto GP
- Moto2
- Moto3
- Superbike
- Super sport

15.B. Le classement des pilotes ainsi que la répartition des points par équipe seront déterminés selon le protocole final officiel publié immédiatement après la course. Les possibles disqualifications de pilotes ultérieures à la course ou changement de classement ne seront pas prises en compte.

15.C. Le gagnant pour les paris sur les qualifications est déterminé par le temps officiel de qualification, annoncé par la fédération de référence pour le tournoi.

15.D. Les pilotes ayant abandonné pendant le tour de chauffe seront repris comme ayant participé à la course.

15.E. Différents marchés possibles :

15.E.1. Vainqueur de la course

Il faut déterminer quel pilote/quelle écurie sera déclarée vainqueur de la course. Ce marché est clôturé à la fin de la course. Si le pilote sélectionné ne prend pas part à la course, les paris sur celui-ci sont remboursés. Si la course est abandonnée avant la fin, le marché sera clôturé sur base des résultats officiels. Si la course est abandonnée mais qu'aucun résultat officiel n'est annoncé, les paris sont alors remboursés.

15.E.2. Vainqueur du championnat

Il faut déterminer quel pilote/quelle écurie sera déclarée vainqueur du championnat. Si un pilote/une écurie ne participe à aucune course du championnat, les paris sur ce pilote sont remboursés.

15.E.3. Quel pilote/quelle écurie terminera sur le podium d'une course donnée ?

Il faut déterminer quel pilote/ quelle écurie terminera dans le Top 3 sur base des résultats de la course. Si le pilote sélectionné ne prend pas part à la course, les paris sur le pilote seront remboursés. Ce marché est clôturé à la fin de la course sur base des résultats officiels. Si la course est abandonnée mais qu'aucun résultat officiel n'est annoncé, les paris sont alors remboursés.

15.E.4. Quel pilote/quelle écurie terminera sur le podium à la fin du championnat ?

Il faut déterminer quel pilote/quelle écurie terminera dans le Top 3 à la fin du championnat, sur base des résultats des courses. Si le pilote/l'écurie sélectionnée ne prend part à aucune course du championnat, les paris sur le pilote/l'écurie seront remboursés.

15.E.5. Tour le plus rapide (pour les Grands Prix de F1 organisés par la FIA uniquement)

Il faut déterminer quel pilote signera le tour le plus rapide en course. Ce marché est clôturé à la fin de la course. Si la course est abandonnée avant la fin, les paris seront clôturés sur base des résultats officiels. Si la course est abandonnée mais qu'aucun résultat officiel n'est annoncé, les paris sont alors remboursés. Si le pilote sélectionné ne prend pas part à la course, les paris sur ce pilote sont remboursés.

15.E.6. Pole Position (pour les Grands Prix de F1 organisés par la FIA uniquement)

Il faut déterminer quel pilote remportera les qualifications et commencera la course en Pole Position. Ce marché est clôturé à la fin des qualifications. Si la course est abandonnée avant la fin des qualifications, les paris seront clôturés sur base des résultats officiels. Si la course est abandonnée mais qu'aucun résultat

officiel n'est annoncé, les paris sont alors remboursés. Nous clôturerons ce marché sur base du classement et des temps établis durant la session de qualification finale.

15.E.7. Top 10 d'une manche du Championnat du Monde de F1, organisé par la FIA

Il faut déterminer si un pilote donné terminera dans le Top 10 d'une manche du championnat du Monde de Formule 1 organisé par le FIA.

16. TENNIS

Le total pour un match de tennis sont exprimés en jeux.

Un pari « Score par sets » est proposé. Les différentes issues possibles sont : 2:0, 2:1, etc.

En cas de modification du format d'un match (le nombre de sets et les scores dans un set), la cote des gains pour les paris pour tous les résultats de l'événement en question est ramenée à « 1 ».

Les données relatives à la surface des courts de tennis sont données à titre informatif. En cas de modification de celle-ci, tous les paris demeurent valides.

16.A. Si l'un des participants annoncés est remplacé par un autre avant le début du jeu, les paris sur cet événement doivent être remboursés (sauf pour les compétitions en équipes). Tous les paris demeurent valides en cas de substitution d'un ou plusieurs participants dans les compétitions en équipe, quelle qu'en soit la raison. Dans les matches de double, si la composition des paires du double est mentionnée, en cas de substitution de l'un des participants les gains sont calculés avec une cote de « 1 », mais si la composition n'est pas mentionnée, les paris demeurent valides.

16.B. En cas de retrait ou disqualification du joueur, quelle qu'en soit la raison, les paris qui ont déjà été validés et dont les résultats sont établis demeurent valides. Tous les autres paris sont remboursés, même lorsque l'issue des résultats est évidente.

16.C. Les paris demeurent valides dans les cas suivants :

- Modification apportée au gazon
- Modification du lieu de la rencontre
- Remplacement du court de tennis extérieur par un court intérieur.

16.D. Les choix de pari proposés pour le vainqueur du tournoi tiennent compte de la participation obligatoire au tournoi. Si le joueur refuse de participer au tournoi avant le début du jeu, tous les paris proposés pour la victoire seront remboursés.

16.E. Si le match est suspendu, ou ne se termine pas le même jour, les paris demeurent valides jusqu'à la fin du tournoi dans lequel ce match a lieu jusqu'à la fin du match ou le retrait d'un des participants.

16.F. Le super Tie break (Jeu décisif à 6-6 dans le 5ème set) sera considéré comme un jeu, et non pas comme un set.

16.G. Les catégories de paris disponibles pour le Tennis sont les suivantes :

16.G.1. Le vainqueur du match/set/jeu ou point donné

Il faut déterminer le vainqueur du match/du set/du jeu ou du point donné.

16.G.2. Le vainqueur du tournoi/d'une section de tableau donnée

Il faut déterminer quel joueur remportera le tournoi/ sa section de tableau.

16.G.3. Total de points joués dans le match/ le set

Il faut déterminer si le nombre total de points joués dans le match/le set est inférieur ou supérieur au nombre spécifié. Si à l'issue d'un match/ du set, le nombre de points joués est égal au nombre spécifié, le pari est remboursé avec un coefficient 1.

16.G.4. Total de points joués dans le match/ le set par un joueur donné

Il faut déterminer si le nombre total de points joués dans le match/le set est inférieur ou supérieur au nombre spécifié. Si à l'issue d'un match/ du set, le nombre de points joués est égal au nombre spécifié, le pari est remboursé avec un coefficient 1.

16.G.5. Nombre d'aces servis dans le match

Il faut déterminer le nombre d'aces qui seront marqués dans le match.

16.G.6. Quel joueur sera le 1er à marquer 10, 15 ou 20 points dans le set ?

Il faut déterminer quel sera le 1er joueur à marquer 10, 15 ou 20 points. Si ce nombre n'était pas atteint, le pari serait validé en return.

16.G.7. Total de jeux dans le match/ le set

Il faut déterminer le nombre de jeux joués dans le match / le set.

16.G.8. Total de sets dans le match

Il faut déterminer le nombre de sets qui seront joués dans le match.

16.G.9. Score correct de matches/sets/ jeux de tennis

Il faut déterminer le score correct du match / du set / du jeu donné.

16.G.10. Vainqueur de X tournois du Grand Chelem

Il faut déterminer le nombre de tournois du Grand Chelem que le joueur donné remportera.

17. TENNIS DE TABLE

17.A. En cas de retrait ou disqualification du joueur, quelle qu'en soit la raison, les paris qui ont déjà été validés et dont les résultats sont établis demeurent valides. Tous les autres paris sont remboursés, même lorsque l'issue des résultats est évidente.

17.B. Si l'un des participants annoncés est remplacé par un autre avant le début du match, les paris sur ce match sont remboursés.

17.C. En cas de report ou d'interruption d'un match, tous les paris sont remboursés à l'exception de ceux pour lesquels les résultats sont exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt (en cas de matches

interrompus et en cas de retrait de l'un des participants). Si le match est interrompu en raison d'une blessure ou d'une disqualification, et que c'est par suite de cet événement que le participant au tour suivant est déterminé, les paris sur le passage au tour suivant demeurent valides.

17.D. Pour le tennis de table, il est possible de parier sur :

17.D.1. Le vainqueur du match/ du tournoi/ de la compétition (joueur ou équipe)

Il faut déterminer le joueur/l'équipe qui remportera le match/ le tournoi/la compétition.

17.D.2. Le vainqueur du set

Il faut déterminer le vainqueur du set donné. En cas d'interruption du set, tous les paris de cette section seront remboursés.

17.D.3. Total des points/ de sets

Il faut déterminer si le nombre total de points/sets joués dans le match est inférieur ou supérieur au nombre spécifié. Si à l'issue d'un match, le nombre de points joués est égal au nombre spécifié, le pari est remboursé avec un coefficient 1.

17.D.4. Score exact

Il faut déterminer quel sera le score exact de la rencontre.

17.D.5. Ecart de points/ de sets à la fin du match

Il faut déterminer quel sera l'écart de points/de sets entre les 2 joueurs à la fin du match.

18. VOLLEYBALL

18.A. Si le match a été entamé, mais n'a pas été achevé ou a été interrompu pour plus de 48 heures, tous les paris sont remboursés à l'exception de ceux dont le résultat était clairement établi au moment de l'arrêt.

18.B. Si le moment de commencement du match a été reporté pour moins de 48 heures, tous les paris demeurent alors valides. Dans le cas contraire, les paris sur ce match sont remboursés.

18.C. Si après décision des juges des points sont retirés aux équipes, les résultats des paris seront calculés en tenant compte de cette décision prise par les juges.

18.D. Si un Golden Set est joué dans le match (conformément au règlement d'un tournoi particulier), le Golden set n'est pas pris en compte dans le calcul des résultats des paris pour ce match. Le Golden set n'affecte que le calcul des résultats de paris de passage au tour suivant et des paris qui déterminent le vainqueur d'un tour / tournoi particulier.

18.E. Les options de pari proposées pour le volley-ball sont les suivantes :

18.E.1. Le vainqueur du match/du set/du point/ de la compétition

Il faut déterminer le vainqueur du match/ du set/ du point/ de la compétition

18.E.2. Le vainqueur du prochain point/ace

Il faut déterminer qui remportera le prochain point/ace tel que mentionné dans l'intitulé du pari

18.E.3. Total de points/ de sets

Il faut déterminer si le nombre total de points/sets joués dans le match est inférieur ou supérieur au nombre spécifié. Si à l'issue d'un match, le nombre de points joués est égal au nombre spécifié, le pari est remboursé avec un coefficient 1.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

18.E.4. Quelle équipe sera la première à marquer X points dans ce match ? (À l'exception du 1er point de la rencontre)

Si par décision des juges des points sont retirés à l'une des équipes après qu'elle ait atteint le nombre requis de points, le calcul initial demeure valide et la décision des juges n'est pas prise en compte dans cette section.

18.E.5. Le score exact du match/ du prochain set

Il faut déterminer quel sera le score exact du match/du prochain set. Il y a remboursement de tous les paris de cette section si le match/ le prochain set est interrompu.

18.E.6. Le vainqueur d'un tournoi

Si plus d'une équipe remporte le tournoi, la cote des paris pour ces équipes est divisée par le nombre de vainqueurs.

18.E.7. Nombre d'aces servis dans le match

Il faut déterminer le nombre d'aces qui seront marqués dans le match.

18.E.8. Ecart de points à la fin du match

Il faut déterminer quel sera l'écart de points entre les 2 joueurs à la fin du match.