

LES NORMES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS

PROLOGUE

1. RÈGLES GÉNÉRALES POUR L'ORGANISATION ET LE FONCTIONNEMENT DES PRISES DE PARIS

Chapitre 1.1: introduction.....	1
Chapitre 1.2: glossaire	1
Chapitre 1.3: formalisation des paris.....	2
Chapitre 1.4: bulletin de pari.....	4
Chapitre 1.5: retrait anticipé « cash out »	5
Chapitre 1.6: sécurisez votre pari	6
Chapitre 1.7: encaisser les paris gagnants.....	6
Chapitre 1.8: retour du pari annulé.....	7
Chapitre 1.9: billets de paiement	8
Chapitre 1.10: plaintes... ..	8
Chapitre 1.11: interdictions.....	8

2. RÈGLES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS

2.1. NORMAS GENERALES DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APUESTAS

Chapitre 2.1.1: validité des résultats de l'événement.....	9
Chapitre 2.1.2: paris d'annulation.....	12
Chapitre 2.1.3: paris gagnants.....	14

2.2 RÈGLES DES PARIS DE CONTREPARTIE

Chapitre 2.2.1: types de paris de contrepartie.....	15
Chapitre 2.2.2: formalisation des paris de contrepartie.....	16
Chapitre 2.2.3: limites des paris de contrepartie.....	16

ANNEXE I : MODALITÉS DES PARIS

Introduction	17
Modalités génériques de paris.....	17
Règles particulières applicables à chaque sport.....	24
Athlétisme	24
Badminton	24
Basket-ball	25
Handball.....	27
Base-ball	28
Boxe / mma (arts martiaux mixtes) / autres sports de combat	30
Chevaux	31
Cricket	38
Ciclisme.....	39
Fléchettes	39
Sports d'hiver	44
Football	44
Futsal.....	55
Football de plage.....	55
Football américain.....	55
Greyhounds/lévriers.....	56
Golf	63
Hockey / hockey sur glace.....	66
Sport automobile	68
Aviron	70
Rugby.....	70
Snooker (billard).....	71
Surfer.....	74
Tennis / table tennis	75
Triathlon.....	79
Volley-ball	79
Beach- volley.....	80
Waterpolo	81
Sports électroniques.....	81

Autres manifestations non sportives.....	82
Tombolas et loteries.....	83

PROLOGUE

JOCS, S.A. est une entreprise qui a obtenu du "Consell Regulador del Joc" une licence de classe J pour fournir des équipes de jeux de hasard pour l'exploitation de paris présents dans le casino de jeu, celle-ci est inscrite au registre des entreprises ou des fournisseurs d'équipes de jeux de hasard, en conformité avec les dispositions de l'article 10 du règlement des licences des classes I et J pour l'opérateur du casino et pour l'opérateur du bingo.

Cette société aussi appelée opérateur de classe j est titulaire d'un système pour organiser et commercialiser des paris, appelé SISTEMA NIOBE (système Niobe).

Tous les paris acceptés par JOCS, S.A. sont régis par les normes d'organisation et de fonctionnement des paris qui sont exprimés dans le présent document. Étant soumis à la réglementation clairvoyante de la Principauté d'Andorre.

Avant de placer un pari, il est de la responsabilité de chaque client de connaître et d'accepter les règles d'organisation et de fonctionnement des paris VERSUS ainsi que les conditions spécifiques de chaque sport ou événement particulier qui en font partie.

JOCS, S.A. se réserve le droit de modifier ou d'étendre les règles d'organisation et de fonctionnement des paris VERSUS préalablement validées par le conseil Régulateur Andorran du jeu (Consejo Regulador Andorrà del Joc) étant applicables les nouvelles règles d'organisation et de fonctionnement des paris VERSUS à partir du moment où elle les publie.

Les règles d'organisation et de fonctionnement des paris VERSUS seront affichées dans les points de paris VERSUS et sur le site Web <https://apostes.versus.ad>

Les réclamations et autres communications seront adressées à JOCS, S.A. située en Carrer Prat De La Creu 15-25 Ad500 Andorra où se trouve son siège social.

1. RÈGLES GÉNÉRALES POUR L'ORGANISATION ET LE FONCTIONNEMENT DES PRISES DE PARIS

Chapitre 1.1 : INTRODUCTION

Les présentes Règles d'Organisation et de Fonctionnement des paris VERSUS ont pour objet d'établir les conditions générales régissant les paris formalisés dans le SYSTÈME DE PARIS.

Chapitre 1.2 : GLOSSAIRE

Pari : Activité de jeu dans laquelle une somme d'argent est risquée en faveur d'une prévision sur les résultats d'un événement.

Événement : Événement préalablement déterminé, à l'issue incertaine et étranger aux parties impliquées dans le pari.

Événement suspendu : événement qui, une fois démarré, a été interrompu avant d'atteindre sa finalité. Les événements

suspendus peuvent avoir des résultats valides.

Événement annulé : événement dont les résultats ne sont pas pris en compte. En ce qui concerne les paris, aucun des résultats des événements annulés n'est pris en compte.

Événement différé : événement qui ne démarre pas à l'heure planifiée.

Date limite pour l'achèvement d'un événement : Période de temps que le SYSTÈME DE PARIS établit, pour décider de la validité des résultats des événements qui ne sont pas organisés selon leur calendrier précédemment publié.

Clôture d'un événement : Se produit lorsque les résultats valides de l'événement ont été saisis dans le SYSTÈME DE PARIS.

Organismes compétents des événements : Ce sont les organismes qui décident des résultats des événements. Du rang le plus élevé au rang le plus bas, sont considérés comme des organismes compétents des événements : les organismes officiels (fédérations), les juges ou arbitres de l'événement et les entités organisatrices.

Mode de pari : Options de paris offertes par le SYSTÈME DE PARIS sur certains résultats d'événements spécifiés dans le type de pari lui-même.

Prévision : Prédiction faite par les parieurs sur les modalités de pari lors de la formalisation de leurs paris. Le succès ou non des pronostics d'un pari en détermine le résultat.

PARIS CONTREPARTIE : Celui dans lequel l'utilisateur de pari accepte les paris offerts par le SYSTÈME DE PARIS, étant le prix à obtenir le résultat de la multiplication du montant parié par le coefficient de mise ou la momie (facteur) précédemment fixé par le système.

Pari simple : C'est celui pour lequel vous pariez avec une seule prévision.

Pari multiple : C'est un pari pour lequel vous pariez simultanément avec deux prédictions ou plus.

Chapitre 1.3 : FORMALISATION DES PARIS

La formalisation d'un pari dans le SYSTÈME DE PARIS est la procédure nécessaire pour que ledit pari soit considéré comme effectué et accepté par le SYSTÈME DE PARIS.

JOGS, S.A. s'engage à payer les prix de tous les paris gagnants formalisés dans le SYSTÈME DE PARIS, dans les conditions stipulées dans le présent Règlement d'Organisation et de Fonctionnement des paris VERSUS.

Pour qu'un pari soit considéré comme formalisé dans le SYSTÈME DE PARIS, au moins les phases suivantes du processus doivent être exécutées :

- L'utilisateur de paris doit faire un ou plusieurs pronostics sur les modalités de paris proposées par le SYSTÈME DE PARIS.
- L'utilisateur du pari doit payer le montant qu'il souhaite risquer sur le pari.
- Le SYSTÈME DE PARIS doit valider les deux opérations précédentes.
- Le SYSTÈME DE PARIS doit émettre le billet lorsque la validation effectuée est reconnue.

Le pari sera considéré comme non formalisé lorsque, si, l'une des phases susmentionnées ne peut être complétée.

Au cours du processus de formalisation et d'acceptation du pari dans le SYSTÈME, les cotes peuvent subir des modifications qui empêcheraient la validation du pari.

Dans le cas où les cotes impliquent une variation croissante, l'utilisateur peut poursuivre la formalisation de son pari.
La modification des cotes est courante dans les paris en direct.

En aucun cas, le système ne n'admettra) de changement de cotes d'un pari déjà formalisé, sauf dans le cas de son annulation, dans lequel le montant du pari sera remboursé.

Le client est seul responsable de s'assurer que son bulletin de pari a été rempli correctement et qu'il place donc exactement le pari qu'il souhaite. Chaque pari est toujours correctement identifié, il est alors de la responsabilité du client de vérifier que le pari qu'il place est bien celui qu'il souhaite formaliser.

Les dates et heures de début des événements, ainsi que les résultats de ceux-ci, recueillis dans les billets, programmes, brochures, coupons, marqueurs, écrans ou tout autre support informatif sont purement indicatifs, et peuvent contenir des erreurs et les frais peuvent être sujets à changement. Ces informations supplémentaires sont fournies à titre informatif uniquement et ne serviront pas à calculer les paris, mais ceux-ci seront considérés comme gagnants ou perdants en fonction de la date et de l'heure auxquelles ils ont été placés, de l'état réel de l'événement à ce moment-là et du succès ou de l'erreur des prévisions contenues dans le billet.

Dans tous les sports, seul le temps réglementaire est pris en compte lors de l'évaluation des paris, sauf indication contraire ou sauf s'il s'agit d'un pari qui inclut directement des extensions.

Dans le cas du football et d'autres sports, les paris sont réglés en fonction du premier résultat publié par l'organisme officiel, ou alternativement sur le site officiel de l'événement immédiatement après sa fin. Toute correction ou modification ultérieure ne sera pas prise en compte à des fins d'évaluation des paris.

L'utilisateur peut consulter dans le SYSTÈME DE PARIS le montant à payer avant de formaliser les paris. Dans tous les cas, JOGS, S.A. se réserve le droit de ne pas formaliser certains paris et de limiter le montant d'argent à parier, sans aucune justification.

L'utilisateur du pari doit vérifier que le billet a été imprimé correctement. JOGS, S.A.. N'acceptera pas les réclamations des utilisateurs que lorsqu'elles sont présentées dans les 12 heures suivant la formalisation du pari, à condition qu'aucun des événements n'ait commencé et qu'ils soient motivés par des défaites des équipes qui ont formalisé le pari.

L'utilisateur de pari peut annuler un pari qui a déjà été validé par le SYSTÈME DE PARIS s'il ne s'est pas écoulées plus de 10 minutes depuis la prise du pari, s'il n'y a pas de pronostics de paris en direct, s'il n'y a pas de pronostics de paris sur les lévriers et les chevaux et les coefficients de leurs pronostics restent les mêmes.

JOGS, S.A. se réserve le droit de modifier les 10 minutes de courtoisie pour un autre intervalle préalablement communiqué à l'utilisateur.

L'annulation des paris en direct(live) ou des courses de lévriers et de chevaux n'est pas autorisée.

Si l'utilisateur a annulé le billet dans les 10 minutes de courtoisie, il ne sera pas en droit de réclamer le paiement de celui-ci en cas d'être gagnant.

Le SYSTÈME DE PARIS n'acceptera pas les paris une fois que les événements ont commencé, à moins qu'ils ne soient désignés par le SYSTÈME DE PARIS lui-même comme **des paris en direct**.

Toutes les prédictions qui auraient pu être formalisées une fois l'événement commencé et où l'option de parier **en direct** sur ledit événement n'est pas expressément offerte seront annulées.

Avec la formalisation d'un pari de quelque nature que ce soit, l'utilisateur de paris dans le SYSTÈME DE PARIS reconnaît et admet :

1. Qu'il connaît le fonctionnement du SYSTÈME DE PARIS.
2. Qu'il accepte les données et informations contenues dans le coupon de pari que le système de pari a lui-même émis.
3. Qu'il connaisse et accepte les règles d'organisation et de fonctionnement des paris VERSUS.
4. Qu'il n'a aucune connaissance du résultat de l'événement sportif sur lequel vous pariez.
5. Que son pari soit soumis aux conditions établies dans les Règles d'Organisation et de Fonctionnement des paris VERSUS.

Chapitre 1.4 : BULLETIN DE PARI

Le ticket de pari émis par le SYSTÈME DE PARIS est le document qui accrédite la formalisation de celui-ci, ledit ticket étant la seule preuve du pari formalisé et le seul document valide pour demander, le cas échéant, le paiement des paris gagnants et le retour des paris annulés.

Il appartiendra à l'utilisateur du paris la garde et la conservation du ticket des paris formalisés afin d'éviter d'éventuelles fraudes en le copiant ou en le dupliquant.

Si l'utilisateur est enregistré dans l'application BETTING SYSTEM et a déverrouillé la machine auxiliaire avec le mobile, les billets qu'il avait virtualisés peuvent également être présentés pour la perception des gains.

Le ticket d'un pari formalisé dans le SYSTÈME de PARIS doit contenir au moins les informations suivantes :

- Identification de l'opérateur, avec identification du numéro d'identification fiscale et du numéro d'inscription dans le registre des entreprises ou des fournisseurs d'équipement de jeux de hasard et au Registre des Opérateurs de Jeux de hasard et des personnes attachés a des opérateurs de jeux de hasard.
- L'événement (ou manifestation) sur lequel vous pariez, et la date prévue de celui-ci.
- Modalité et montant de la mise placée.
- Coefficients de mise, dans leur cas.
- Prévision ou prévisions faites.
- Heure, jour, mois et année de formalisation du pari.
- Nombre alphanumérique ou combinaison qui lui permet d'être identifié avec un caractère exclusif et unique.

- Identification du support, de la machine auxiliaire ou du terminal d'expédition, dans lequel le pari a été formalisé.
- Un avertissement que la pratique abusive du jeu peut générer un jeu pathologique.

Les dates et heures de début des événements, fournies par le SYSTÈME DE PARIS dans le Ticket de pari à titre informatif, sont indicatives et il n'est pas garanti qu'elles soient exactes JOGS, S.A.. peut corriger ces informations au moment où vous en avez besoin.

Chapitre 1.5 : RETRAIT ANTICIPÉ « CASH OUT »

Le « Cash Out » est une fonctionnalité qui vous permet de faire une collecte anticipée des gains avant la fin de l'événement sur lequel vous avez misé.

Cette fonctionnalité peut être offerte dans certains sports et pronostics (pas nécessairement tous), dans les paris simples, multiples, système et multi-way.

Bien que l'intention soit d'offrir le service Cash Out dans la mesure du possible, cette fonctionnalité peut parfois ne pas être disponible, il n'est donc pas toujours possible de garantir sa disponibilité.

Il est recommandé de ne pas placer de paris en supposant que l'option « Early Cash » sera disponible afin d'atténuer vos pertes éventuelles, car il n'y a aucune garantie que ce sera le cas. Tous les paris resteront indépendamment du fait que la fonctionnalité Early Cash soit offerte ou non, ou que cette fonctionnalité soit exécutée ou non.

Lorsqu'un client utilise avec succès la fonctionnalité « *Retrait* », le montant final / clôture du pari initial se produit et aucun événement ultérieur n'aura d'impact sur le montant crédité sur son compte, par conséquent ; la célébration ou non de l'événement, le résultat final ou toute circonstance qui survient ultérieurement à la réalisation du *paiement anticipé*, Cela n'affectera en rien le pari déjà payé.

Dans le cas d'un retrait partiel, un solde final / clôture ne sera effectué que pour le pourcentage demandé du pari initial.

Par exemple :

Un utilisateur place un seul pari pour 10 euros à la cote 3. Pendant le développement de l'événement, le quota tombe à 2.

L'utilisateur pourrait décider de faire un « Cash out » partiel de 5 euros au versement 2, en facturant 10 euros. La moitié de votre mise initiale à la cote 3 resterait non résolue.

Si l'utilisateur a effectué un « Cash out » ou un « Cash out partiel », il n'aura pas le droit de réclamer le paiement de la totalité du billet en cas de gagnant.

Dans le cas où une valeur offerte pour utiliser la fonctionnalité *de retrait* est erronée, JOGS, S.A.. se réserve le droit de prendre les mesures appropriées pour corriger une telle erreur.

Par exemple :

Si le prix maximum initial du billet est de 30 euros et que, par erreur, la possibilité de « Cash out » pour un montant de 30 000

euros est donnée, il s'agit d'une erreur technique et JOCS, S.A. se réserve le droit de bloquer le ticket de paiement et d'annuler le « Cash out », laissant le pari initial en attente de résolution.

JOCS, S.A.. se réserve le droit de modifier, suspendre ou supprimer la fonctionnalité *Advance Collection* à tout moment et pour tout sport, événement ou pronostic.

Chapitre 1.6 : SÉCURISEZ VOTRE PARI

C'est une fonctionnalité qui vous permet d'obtenir le remboursement d'une partie ou de la totalité du montant misé en cas de non-correspondance avec le ticket complet, tant que les conditions préalablement établies et indiquées dans le ticket formalisé sont remplies.

Exemple : Un utilisateur place un pari cumulé sur trois événements avec la fonctionnalité de sécuriser votre pari de 10% du montant de la mise. Dans ce cas, si l'utilisateur échoue une ou plusieurs des sélections, il facturera 10% du montant des paris formalisés.

JOCS, S.A. se réserve S.L.se le droit de modifier, suspendre ou supprimer la fonctionnalité « Sécurisez votre pari » à tout moment et pour tout sport, événement ou marché.

Chapitre 1.7 : ENCAISSER LES PARIS GAGNANTS

Les paris gagnants formalisés par le SYSTÈME DE PARIS auront droit à la collecte du montant du prix qui lui correspond. Le droit d'encaisser un pari gagnant est fourni par la possession du coupon de pari non invalide.

JOCS, S.A. organisera la collecte des paris gagnants, une fois que les résultats valides des événements auront été entrés dans le SYSTÈME DE PARIS (clôture de l'événement) qui ne dépassera pas vingt-quatre heures à compter de la finalisation de la validité des résultats de l'événement objet du pari.

La collecte des paris gagnants est effectuée après la vérification du ticket de pari gagnant dans les machines de paris auxiliaires (bet machines) et les terminaux émetteurs d'JOCS, S.A.

Collecte dans les machines auxiliaires : Les machines auxiliaires d'JOCS, S.A. vérifient les tickets de pari gagnants. L'utilisateur peut retirer ses gains de l'une des manières suivantes :

- Utiliser les gains pour la formalisation de nouveaux paris.
- Pour l'émission d'un Ticket de Paiement.
- En enregistrant un ordre de transfert émis par l'utilisateur lui-même via la machine auxiliaire.
- Par ordre de Hal Cash.

Cela dépendra également des limites établies par JOCS, S.A.. pour chaque mode de paiement et le moyen de paiement activé à la machine auxiliaire.

Retrait aux terminaux d'expédition : Les billets de pari gagnants peuvent être échangés en espèces par le personnel autorisé par JOCS, S.A. aux terminaux d'expédition. Ils pourront également échanger le montant des paris gagnants contre l'émission d'un Ticket de paiement, ou l'enregistrement d'un ordre de transfert émis par l'utilisateur.

Une fois les paris gagnants encaissés, les tickets les contenant sont totalement invalidés.

La collecte des paris gagnants avec des billets copiés ou dupliqués sera comprise par JOCS, S.A.. en tant que compilation autorisée par le propriétaire du document original, qui sera totalement invalidée, sans préjudice de JOCS, S.A. initiant les procédures qu'il juge appropriées.

Il appartiendra à l'utilisateur de paris de conserver et de préserver le ticket des paris formalisés afin d'éviter d'éventuelles fraudes en le copiant ou en le dupliquant.

Si par erreur dans la vérification d'un billet par le SYSTÈME DE PARIS, JOCS, S.A.. payer des montants qui ne correspondent pas au prix à recevoir pour ledit billet, il est de la responsabilité de l'utilisateur d'en informer JOCS, S.A.. de communiquer l'erreur et lui retourner les sommes qui excèdent le prix qui lui correspond réellement ou réclamer les sommes qui manquent pour la compléter.

JOCS, S.A.. se réserve le droit d'exiger l'identification des personnes qui présentent des billets de pari gagnants d'un montant supérieur à 300 euros.

JOCS, S.A.. conservera au moins pendant six ans les billets gagnants, au moins sous format électronique par l'intermédiaire de l'Unité centrale des paris, à la disposition de l'organe administratif compétent en matière de réglementation et de gestion des jeux d'argent, pour une éventuelle vérification, résolution des incidents et comparaison.

Le droit aux encaissements des gains expirent trois mois après être mis à disposition du joueur

Chapitre 1.8 : RETOUR DU PARI ANNULÉ

Les paris formalisés par le SYSTÈME DE PARIS et qui sont par la suite annulés auront droit à un remboursement ou à la disposition du montant total du pari. Ce droit est fourni par la possession du billet non invalide du pari annulé.

JOCS, S.A.. organisera le remboursement du montant des paris annulés dans un délai n'excédant pas 72 heures à compter du moment où le SYSTÈME DE PARIS publie l'annulation du pari.

L'utilisateur peut disposer du montant des paris annulés de la même manière et dans les mêmes conditions que celles décrites pour la collecte des prix des paris gagnants.

Chapitre 1.9 : BILLETS DE PAIEMENT

Les Billets de paiement sont des documents émis par le SYSTÈME DE PARIS pour le paiement des prix correspondant aux paris gagnants ou pour le retour des paris annulés. La possession d'un reçu de paiement non invalidé prouve le droit de facturer le montant pour lequel il a été prolongé dans celui-ci. Le montant maximum de chaque titre de paiement est limité à 999,99 euros.

Les Billets de paiement peuvent être rendus effectifs aux points de paiement autorisés par JOCS, S.A.. Ils peuvent être échangés pour obtenir un montant dans les machines de paris auxiliaires pour la formalisation de nouveaux paris ou pour émettre un ordre « Hall-Cash », après quoi ils sont totalement invalidés.

Il sera de la responsabilité de l'utilisateur qui possède un reçu de paiement, de conserver et de préserver de celui-ci, afin d'éviter une éventuelle fraude en le copiant ou en le dupliquant. La collecte par copies ou duplicatas d'un Ticket de paiement sera comprise par JOCS, S.A.. comme paiement autorisé par le titulaire du billet de paiement original, qui sera totalement invalidé, sans préjudice de JOCS, S.A.. Initiez les actions que vous jugez appropriées.

JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les billets de paiement émis par le système VERSUS à partir de 12 mois après leur mise à disposition pour la collecte, étant entendu qu'ils ont été perdus ou sont dans un état inéligible.

Chapitre 1.10 : PLAINTES

JOCS, S.A.. dispose d'un service client pour la réception et la résolution ultérieure de toutes les plaintes et réclamations.

Le client peut contacter ce service par e-mail (apuestas@versus.es), sans préjudice de l'utilisation par le client du système de réclamation établi par l'organisme compétent dans le domaine des jeux d'argent.

Le prix ne sera payé qu'après présentation du billet officiel.

Les paris sont uniques et disposent d'un seul ticket qui permet leur collecte en cas de gagnants. Une fois le paiement effectué après la présentation du billet officiel, la transaction est terminée en évitant que le paiement du même pari puisse être effectué deux fois. La présentation d'un autre billet faisant référence au même pari ne sera pas payée, sans préjudice de l'ouverture des enquêtes pertinentes sur l'éventuelle tentative de fraude que cette circonstance pourrait prouver.

Chapitre 1.11 : INTERDICTIONS

JOCS, S.A.. interdit expressément de placer des paris dans le SYSTÈME DE PARIS pour :

- a) Les mineurs et les personnes.
- b) Les personnes qui ont volontairement demandé qu'on leur interdise l'accès au jeu ou qui sont interdites par décision de justice.
- c) Les actionnaires, participants et/ou les titulaires de la licence de classe A, les dirigeants ou les employés, ainsi que leurs conjoints ascendants et descendants avec le degré d'afinité établi par la loi, dans les paris qu'ils organisent ou qu'ils exploitent, avec l'indépendance dans la participation des paris, pour l'un des éléments ci-dessus, se produise directement ou indirectement, par l'intermédiaire de tierces personnes physiques ou juridiques.

- d) Athlètes, entraîneurs ou autres participants directs à l'événement faisant l'objet des paris.
- e) Les administrateurs des entités participant à l'événement objet des paris.
- f) Les juges ou arbitres qui exercent leurs fonctions dans l'objet des paris, ainsi que les personnes qui statuent sur les recours contre les décisions de ceux-ci.
- g) Les fonctionnaires chargés de fonctions d'inspection et de contrôle dans le domaine des jeux d'argent.

Les paris placés par les personnes citées au point précédent ne seront pas valables et seront nuls. Sans préjudice de l'annulation du pari effectué lorsque l'une des circonstances indiquées ci-dessus dans ce chapitre se produit, JOCS, S.A.. communique les faits à l'organisme compétent de la section des jeux et des divertissements publics Conseil andorran de régulation des jeux (Consejo Regulador Andorrano del Juego) a les effets correspondants.

JOCS, S.A.. interdit expressément l'entrée dans la salle de paris du casino aux :

- Mineurs.
- Personnes qui présentent des symptômes d'ivresse, d'intoxication médicamenteuse ou de dérangement mental.
- Personnes qui troublent l'ordre et la tranquillité.

2. RÈGLES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS

Les Règles d'Organisation et de Fonctionnement des paris VERSUS ont pour objet d'établir les règles régissant les paris du SYSTÈME DE PARIS. Cela implique l'acceptation de ces règles, ainsi que des conditions spécifiques dans chaque modalité de base de nos paris. Il est de la responsabilité de chaque client de connaître et d'accepter ces règles avant de parier.

2.1 RÈGLES GÉNÉRALES POUR L'ORGANISATION ET LE FONCTIONNEMENT DES PARIS

Chapitre 2.1.1 : VALIDITÉ DES RÉSULTATS DE L'ÉVÉNEMENT

Le SYSTÈME DE PARIS considérera comme **valide** un résultat un événement attribué par les organismes compétents dans l'événement à la fin programmée de celui-ci. Le SYSTÈME DE PARIS considérera comme résultat valide de l'événement celui qui, avec plus d'avance, est publié par l'un des organismes compétents.

Sauf indication contraire dans les conditions particulières de chaque sport (auquel cas les conditions spécifiques applicables à chaque sport prévaudront), en règle générale, aux fins de la validité des résultats, si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue, il sera considéré comme un résultat valide de l'événement comme préavis supplémentaire, s'il est publié par l'un des organismes compétents, uniquement aux fins de la modalité de pari « Gagnant de l'événement », tandis que les pronostics du reste des modalités de pari seront annulés. Dans tous les cas, le SYSTÈME DE PARIS considérera comme valides tous les pronostics de paris qui pourraient être clairement et sans équivoque définis comme gagnants ou perdants au moment de la suspension.

Toutefois, le critère particulier établi pour les modalités des paris par sport prévaudra (*Annexe I - Modalités des paris*).

La modification ou l'annulation d'un résultat déjà validé d'un événement n'affectera pas la validité dudit résultat aux fins du droit de collecter les paris gagnants et/ou du retour des paris annulés, ce résultat étant initialement validé, seul résultat valable afin de décider de l'exactitude des pronostics émis dans les paris.

Dans les événements non officiels dans lesquels il n'y a pas de règles prédéfinies pour déterminer la validité des résultats de celui-ci, le SYSTÈME DE PARIS fixera à l'avance la formalisation des paris les conditions dans lesquelles un résultat sera considéré comme valide et en cas de ne pas le faire, il sera régi par les règles de l'organisateur de l'événement.

Les dates et heures de début des événements, les informations sur le résultat en direct des événements, ainsi que d'autres données informatives de la célébration de l'événement fournies par le SYSTÈME DE PARIS à titre d'information sont indicatives et n'affectent pas la validité des résultats.

Date limite pour l'achèvement d'un événement

Sauf indication contraire dans les conditions particulières de chaque sport (auquel cas les conditions spécifiques applicables à chaque sport prévaudront), en règle générale, aux fins de la validité des résultats des événements, le SYSTÈME DE PARIS établit comme Durée d'achèvement d'un événement, qu'il ait commencé ou non, une période de quarante-huit (48) heures pour les paris de contrepartie à compter de l'heure de début prévue de l'événement.

Les paris sur les modalités qui ne se terminent pas dans le délai susmentionné de quarante-huit (48) heures seront nuls sauf pour ceux où une résolution a été établie. Par exemple, dans les matchs où un premier but a été marqué avant la suspension, les pronostics sur des marchés tels que premier but ou Plus de 0,5 but dans le match seront valables aux fins de la résolution des paris.

Matchs reportés

Sauf indication contraire dans les conditions spécifiques au sport (auquel cas les conditions spécifiques au sport prévaudront), si un événement est reporté avant son début et n'a pas lieu dans la période de fin définie (48 heures suivant l'heure de début prévue), cet événement sera considéré comme nul et les paris seront nuls, que les organismes compétents déclarent ou non un résultat.

Si l'événement est reprogrammé pour avoir lieu dans le délai défini, les paris sur cet événement resteront valides.

Matchs suspendus/interrompus

Sauf stipulation contraire dans les conditions particulières de chaque sport (auquel cas les conditions spécifiques applicables à chaque sport prévaudront):

- a) Si un événement pendant sa célébration est suspendu et ne reprend pas dans les quarante-huit (48) heures suivant le début prévu, LE SYSTÈME DE PARIS considérera comme valides, exclusivement, les pronostics de paris qui sont résolus au moment de la suspension. Tous les pronostics de paris qui n'ont pas été résolus au moment de la suspension, y compris ceux attribués par les organismes compétents, seront annulés.
- b) Si l'événement initié et suspendu avant sa fin prévue reprend dans les quarante-huit (48) heures suivant la suspension et avec le même résultat, tous les paris sur cet événement resteront valables.
- c) Si l'événement a commencé et est suspendu avant la reprise de sa fin prévue dans les quarante-huit (48) heures, à partir d'un autre moment ou résultat que celui de la suspension, LE SYSTÈME DE PARIS considérera comme valides,

exclusivement, les pronostics des modalités de paris qui sont résolus au moment de la suspension. Les prédictions de modalités de paris qui ne sont pas résolues au moment de la suspension seront considérées comme nulles et non avenues, y compris celles attribuées par les organismes compétents.

Matches non joués dans les circonstances initialement prévues / Matches déplacés

Si le lieu où un match était programmé est changé (à un autre endroit que celui de l'équipe visiteuse), les paris resteront valides tant que l'équipe à domicile continuera d'être reconnue comme telle et que le terrain se trouvera sur le même territoire national, sinon ils seront annulés. En cas de jeu à la place de l'équipe visiteuse, les paris seront nuls.

Événements Nuls

Le SYSTÈME DE PARIS considérera comme nuls et non avenues les événements considérés par les organismes compétents, soit avant leur début, soit une fois qu'ils ont commencé. Les résultats qui pourraient être attribués par les organismes compétents à des événements nuls, ne seront pas pris en compte et seront considérés comme invalides par le SYSTÈME DE PARIS.

Événements complexes / paris à long terme

Les événements de type championnat, ligue, division, éliminatoire, courses de sports mécaniques et en général tous les événements composés de sous-événements (matches ou sessions joués à des jours différents ou différents jours de l'année), n'ont pas de date de début ou de fin clairement définie, mais commencent avec le début du premier sous-événement et se terminent avec la fin du dernier sous-événement qui le compose. Par exemple, les courses de Formule 1 sont considérées comme des événements composites car elles sont composées de plusieurs séances d'essais, le vendredi étant généralement des essais libres, des essais officiels le samedi et le dimanche de la course. Pour cette raison, les courses doivent être considérées comme des événements complexes et les bulletins de pari indiqueront la date et l'heure de début du prochain sous-événement de la compétition générale. Ainsi, par exemple, si un client veut parier sur le « Vainqueur de la course » du « Qatar Grand Prix 2019 » et le fait le jeudi 7 mars, en commençant les essais libres le vendredi 8 mars à 13h40, l'heure de début (clôture temporaire des paris) sera 08-03-2019 à 13h40, que la course (et donc le pari) commence le dimanche 10 mars à 18h00, et terminera lorsque le dernier pilote franchit la ligne d'arrivée.

Si, pour des raisons de force majeure, un tournoi, une ligue ou une compétition pour lequel vous pariez, change de format de jeu que d'habitude, par exemple, dans le cas où une compétition est terminée avant la fin programmée en proclamant un champion ou dans le cas où la saison régulière est terminée avant la fin et enchaîne directement aux séries éliminatoires, tous les paris seront annulés.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARIS EN DIRECT

JOCS, S.A. informe que les données qui apparaissent dans les machines auxiliaires des paris en direct ne fournissent que des informations indicatives, et qu'elles doivent toujours être comparées à une page de résultats officiels. Par conséquent, toute inexactitude dans les classements des paris en direct ne sera pas un motif d'annulation ou d'invalidation d'un pari.

Informations supplémentaires et protection contre la fraude

Les clients doivent savoir que parfois les émissions sportives qui sont diffusées sur les lieux de paris (télévision, radio, Internet, etc.) peuvent être retransmis en léger différé par rapport à l'événement réel. Ces émissions sont étrangères à Versus. Pour cette raison, Versus n'en sera pas responsable, ni des conclusions que les clients en tireront pour placer leurs paris, mais évaluera leurs paris en tant que gagnants ou perdants en fonction du fait que les prédictions contenues dans le billet coïncident ou non avec le résultat considéré comme valide.

De même, il arrive parfois qu'un certain type d'informations supplémentaires soit inclus dans les billets, les programmes, les brochures, les coupons, les écrans d'information du lieu de pari ou tout autre support informatif. Ces informations sont fournies à titre informatif uniquement et ne serviront pas à calculer les paris, mais ceux-ci seront considérés comme gagnants ou perdants en fonction de la date et de l'heure auxquelles ils ont été placés, de l'état réel de l'événement à ce moment-là et du succès ou de l'erreur des prévisions contenues dans le billet.

Dans le cas où il y aurait des indications sur des manipulation dans l'organisation et / ou la célébration d'un événement, selon des indications bien fondées, la société se réserve le droit de retenir le paiement des prix des paris contenant ledit événement, en attendant le résultat des enquêtes pertinentes menées par l'entité organisatrice de l'événement. Dans le cas où l'existence d'une telle manipulation est finalement déterminée par cette entité, cet événement sera considéré comme nul et tous les paris seront nuls.

Chapitre 2.1.2 : PARIS D'ANNULATION

a) Annulation des prévisions

JOCS, S.A.. procédera à l'annulation d'un pari dans les cas suivants :

- Lorsqu'ils n'avaient aucune possibilité de gagner au moment où le pari a été formalisé.
- Lorsqu'il a été effectué sur des résultats non valables par le SYSTÈME DE PARIS.
- Lorsqu'il a été effectué dans des modalités de paris qui ne sont pas classées comme des paris en direct, après le début des événements.
- Lorsque l'événement auquel se réfère la prévision subit des modifications qui, en raison de leur importance, considèrent qu'elles influencent les résultats de celui-ci et faussent les paris qui auraient pu être formalisés avant lesdites modifications.
- Lorsque les critères d'annulation établis à *l'Annexe I - Modalités de pari s'appliquent*.

b) Annulation des paris

JOCS, S.A.. procédera à l'annulation des paris formalisés dans LE SYSTÈME DE PARIS dans les cas suivants :

- En raison de défaillances techniques du SYSTÈME DE PARIS, des paris erronés ont été formalisés.
- Lorsque les cotes sont incorrectes ou lorsque le résultat est déjà connu.
- Lorsque toutes les prévisions de paris sont considérées comme nulles.

- Lorsqu'il y a une erreur essentielle lors de l'identification des participants, de sorte qu'elle ne correspond pas à un événement réel (par exemple, qu'elle soit indiquée dans un match de tennis Roger Federer vs Marc Lopez, lorsque le match est entre Roger Federer et Feliciano Lopez).
- Lorsque les erreurs humaines de vos employés ont formalisé des paris erronés.

JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris lorsqu'ils sont effectués par toute personne ou groupe de personnes agissant dans le cadre d'une tentative de fraude à la Société.

c) Annulation des pronostics de paris combinés ou système

Les prédictions d'un match affecté par l'une des hypothèses suivantes (reporté, annulé, interrompu, etc.) incluses dans un pari combiné ou système, seront ignorées dans le même délai (cote = 1,00) à moins qu'il ne reprenne dans un délai de quarante-huit (48) heures. Quant au reste du pari multiple, il sera toujours valable.

Paris en direct

Pour les matchs en direct, si un pronostic ÉVENEMENT ou une prévision est toujours disponible pour parier lorsque l'un des événements suivants a déjà eu lieu: buts, corners, cartes, pénalités, etc.; JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris placés dans cet intervalle de temps.

Par exemple :

L'utilisateur place un pari en direct sur la prévision de but +2.5 à 20:32:45s, et le troisième but est marqué à 20:29:48s.

Dans ce cas, JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris effectués à partir du troisième but car il s'agit d'un pari tardif, puisque la prévision a été résolue au moment de la formalisation du pari.

- Pour les événements en direct, si les cotes sont offertes avec une heure ou une date incorrecte, JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris.
- Pour les événements en direct, dans le cas où un score erroné est affiché et que les cotes sont incorrectement mises à jour en fonction de ce résultat erroné, différent de celui qui a réellement le match à ce moment-là, tous les paris seront annulés.

Dans le cas où un pari a été validé avec une cote qui diffère de plus de 100% de la moyenne de deux opérateurs autorisés à commercialiser des paris en Principauté d'Andorre, qui avaient commercialisé ce même pari, le pari pourra être retenu dans l'attente des investigations appropriées. Si cette différence de plus de 100% est confirmée, le parieur se verra offrir la possibilité d'annuler son pari ou de le récupérer en cas de gagnant au meilleur prix proposé par les opérateurs utilisés pour la comparaison précédente.

d) Résolution des paris

VERSUS dispose d'un délai maximum de 180 minutes à compter de la fin de l'événement pour régler le résultat des paris. Ce temps de résolution maximal est indicatif et peut être augmenté exceptionnellement pour des raisons spécifiques.

JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris lorsqu'ils sont effectués par toute personne ou groupe de personnes agissant dans le cadre d'une tentative de fraude à la Société.

Chapitre 2.1.3 : PARIS GAGNANTS

JOCS, S.A.. considère comme gagnants les paris qui, ayant été correctement formalisés dans le SYSTÈME DE PARIS, reçoivent un prix selon les critères préalablement établis par le SYSTÈME DE PARIS pour cette modalité ou type de pari, qui dépendent de la confédération de prévisions qui coïncident avec les résultats validés des événements qui leur sont liés.

Dans les cas où un seul résultat gagnant est prévu pour un certain type de pari et qu'il est impossible de spécifier un seul résultat gagnant de celui-ci, plus d'un résultat gagnant peut être déterminé, une décision qui entraînera des ajustements pour l'attribution des prix. Ces ajustements seront effectués selon les critères suivants établis pour chaque type de pari.

Règle de l'égalité

Les paris seront soumis à la « **Tie Rule** » lorsqu'il y a plus d'un gagnant dans la compétition.

La règle de l'égalité s'applique dans les modes de pari où il y a plus de gagnants que prévu. En cas d'égalité pour la première position entre deux participants, le montant misé est divisé par le nombre de participants gagnants, donc par deux dans ce cas, et tous les gains seront payés en fonction du montant misé résultant de cette division. S'il y a une « Dead-heat »(ex-aequo) entre plus de deux participants, le montant misé sera divisé proportionnellement par le nombre de participants gagnants et tous les gains seront payés en fonction du montant misé résultant de cette division.

Dans un pari combiné, si la règle de tirage s'applique à une prévision, le montant total serait de :

Exemple :

Montant misé : 20€

Pariez sur 2 cotes : une cote 3,00 et une cote 2,00

Quota total : 6,00

Montant du prix : 120€

Si dans les 3,00 premières cotes qui aboutissent à une victoire, il y a égalité entre deux gagnants, les cotes seront divisées par deux (3,00/2). Le calcul aux fins du prix serait :

20€ x 1,50 x 2,00

Le montant à payer sera de 60 €.

2.2 RÈGLES DES PARIS DE CONTREPARTIE

Les paris COUNTERPART sont ceux pour lesquels l'utilisateur de paris accepte les paris proposés par le SYSTÈME DE PARIS, étant le prix à obtenir le résultat de la multiplication du montant parié par la cote ou le coefficient précédemment fixé par le système lui-même.

Chapitre 2.2.1 : TYPES DE PARIS DE CONTREPARTIE

Selon le moment où les paris contreparties sont formalisés, il peut s'agir de paris « anticipés » ou de paris « **live** » une fois l'événement commencé.

Selon le nombre de prévisions sélectionnées, le pari de contrepartie peut-être :

Pari simple : lorsqu'il ne contient qu'une seule prévision. Le prix sera la multiplication du montant misé par le coefficient prévisionnel.

Pari multiple : lorsque plusieurs pronostics sont sélectionnés. Selon les combinaisons effectuées, le prix est calculé de plusieurs manières :

- **Combiné de type accumulateur** : pari multiple, de deux pronostics ou plus, sur plusieurs événements différents. Il faut deviner toutes les prévisions pour en faire un pari gagnant. Le prix à obtenir est calculé en multipliant le montant misé par le produit des coefficients de chaque prévision qui composent la mise cumulée.
- **Système** : C'est un type de pari combiné dans lequel l'utilisateur fait trois prédictions ou plus, différant des paris combinés en ce que, même à défaut de l'une des sélections, un prix peut être obtenu. Le système génère une série de combinaisons qui créent tous les paris possibles.

Exemple de système de pari 3/4 : nous sélectionnons 4 événements qui nous permettent de faire des combinaisons de trois événements (ABC, ABD, ACD et BCD). Les gains sont calculés en additionnant toutes les combinaisons gagnantes qui composent la mise.

Système de paris avec Banker: son fonctionnement est le même que le pari système. La seule différence est que vous pouvez choisir un ou plusieurs sièges, de sorte que les événements marqués avec un banc apparaîtront dans toutes les combinaisons possibles.

Pour être éligible à un prix, la première exigence est d'obtenir la bonne banque. Si cette prévision échoue, tout le pari sera perdu, même si les autres prédictions sont correctes.

Exemple de système de pari de 5 événements (A, B, C, D, E) et nous marquons avec la banque l'événement E. Les combinaisons possibles, toujours liées au match marqué, seraient :

1. $A+B+C+E$
2. $A+C+D+E$
3. $A+B+D+E$
4. $B+C+D+E$

- **Multi-Way** : pari multiple dans lequel deux ou plusieurs pronostics sont faits sur le même événement, qui peut être sur la même modalité ou sur différents dans le match.

Chaque prédiction sur le même match est considérée comme un moyen. En bref, ce type de pari vous permet de faire plusieurs pronostics sur un même match sur un même billet. Le montant de la mise sera autant de fois le montant minimum de la mise que le ticket a.

Dans ce type de pari, il n'est pas nécessaire de deviner toutes les prévisions puisque le prix maximum est calculé en additionnant les prix des prévisions correctes, comme s'il s'agissait de paris simples, mais il faut tenir compte du fait

que le montant de la mise est divisé entre toutes les prévisions effectuées.

- **Combinaisons de types de paris :** Les paris « multi-way » peuvent être combinés avec des paris cumulés et avec des paris système, si les conditions des deux sont remplies, c'est-à-dire avoir plusieurs pronostics sur le même événement (multi-way) et des pronostics d'autres événements combinés. Si au moins 3 événements sont sélectionnés, l'option du système de paris sera activée.

La modalité combinée et « système » ne peuvent pas se produire simultanément, car leurs conditions s'excluent mutuellement.

Chapitre 2.2.2 : FORMALISATION DES PARIS DE CONTREPARTIE

La formalisation des paris de contrepartie dans le SYSTÈME DE PARIS s'effectue en sélectionnant les prévisions sur lesquelles vous souhaitez parier et l'acceptation des coefficients ou de facteurs avantageux proposés par le système, à travers des terminaux (bet-machines) ou machines auxiliaires. Il n'est possible de formaliser les paris que tant que les terminaux ou les machines auxiliaires sont connectés aux serveurs.

Les cotes ou conjoncture des pronostics proposés par le SYSTÈME DE PARIS pour les paris de contrepartie peuvent être modifiées par JOGS, S.A. à sa discrétion avant de finaliser le processus de formalisation du pari, mais une fois qu'un pari de contrepartie a été formalisé, il ne pourra pas modifier le coefficient ou le facteur des pronostics du pari formalisé sauf dans les cas prévus dans le présent Règlement d'organisation et de fonctionnement du Paris.

JOGS, S.A. se réserve le droit d'accepter ou non un certain pari à la fois dans les sports et dans les événements spéciaux ou non sportifs, afin de contrôler et de gérer le risque assumé par la société.

La formalisation des paris contreparties peut être faite avant le début de l'événement ou lors de la célébration de celui-ci (**Paris en direct**). Les paris placés sur des compétitions ou des événements à élimination directe qui sont composés de deux événements ou plus de moindre qualité et qui incluent toujours des événements non initiés et qui affectent le résultat du pari placé ne seront pas considérés comme des « paris en direct » aux fins du présent règlement.

Par exemple, les paris sur le gagnant d'une éliminatoire après le match aller et le match retour n'ont pas commencé ne seront pas des « paris en direct » aux fins du présent règlement.

Par exemple, les paris sur le champion d'une compétition qui se déroulent sur plusieurs journées et à la fois d'épreuves, tant que les événements qui peuvent influencer le résultat du pari placé ne sont pas encore à commencer, ils n'auront pas le caractère de « paris en direct » aux fins du présent règlement.

Chapitre 2.2.3 : LIMITES DES PARIS DE CONTREPARTIE

L'unité minimale par pari unique sera de 1 euro, et dans le cas de paris multiples ou combinés sera de 20 centimes d'euro, ajoutant au moins 1 euro au montant total par pari.

JOGS, S.A. peut accepter des paris jusqu'à la limite de montant maximale prévue par la réglementation des jeux et paris en vigueur, et dans le cas où cela n'est pas prévu dans la réglementation des jeux et paris, la limite de montant maximale prévue

par la loi sur la prévention et la lutte contre le blanchiment d'argent ou de valeurs mobilières et le financement du terrorisme sera appliquée comme limite de montant maximum, de la loi sur la protection des données personnelles, qui est actuellement fixée à 2 500 €, sans préjudice des futures mises à jour dues aux évolutions réglementaires.

Dans la variante VERSUS NIOBE, le paiement maximum par ticket est de 50 000 €. Cette quantité peut être modifiée sans préavis.

ANNEXE I : MODALITÉS DES PARIS

OBJET

La présente ANNEXE a pour objet de décrire les règles spécifiques appliquées par le SYSTÈME DE PARIS aux modalités de paris qui peuvent y être publiées.

INTRODUCTION

Tout d'abord, les modalités de paris génériques seront décrites, puis celles spécifiques de chaque sport offert seront décrites. En règle générale, les règles des modalités de paris spécifiques de chaque sport prévalent sur les règles des modalités génériques de paris. Les paris génériques peuvent être proposés par n'importe quel sport, mais cela ne signifie pas qu'ils le devraient.

Dans les modalités de pari 1X2 et similaires, l'équipe jouant à domicile recevra l'option de pari « 1 » et l'équipe jouant en tant que visiteur recevra l'option de pari « 2 ». Dans le cas d'un événement organisé sur un terrain de jeu « neutre », dans les modalités de pari 1X2 et similaires, l'option de pari « 1 » fera référence à l'équipe incluse sur le côté gauche de la description de l'événement et l'option de pari « 2 » fera référence à l'équipe incluse dans la partie droite de la description de l'événement.

Dans les modalités de paris qui incluent des références à « Local » et « Visiteur », les options de paris qui incluent « Local » se référeront à l'équipe jouant à domicile et les options de paris qui incluent « Visiteur » feront référence à l'équipe jouant en tant que visiteur. Dans le cas d'un événement organisé sur un terrain « neutre », dans les modalités de paris qui incluent des références à « Local » et « visiteurs », les options de pari qui incluent « Local » feront référence à l'équipe incluse sur le côté gauche de la description de l'événement et les options de pari qui incluent « visiteurs » feront référence à l'équipe incluse dans la partie droite de la description de l'événement.

Dans les modalités spécifiques de chaque sport, il est établi si les prolongations et les tirs au but seront pris en considération ou non s'il y en a pour déterminer les résultats valides à la fin de l'événement.

MODALITÉS GÉNÉRIQUES DE PARIS

Dans tous les sports, seul le **temps réglementaire** est pris en compte lors de l'évaluation des paris, sauf indication contraire ou sauf s'il s'agit d'un pari qui inclut directement des prolongations.

Vainqueur du match

Dans le football ou tout sport qui envisage le match nul, trois options sont offertes (1 signifie victoire locale (à domicile), X match

nul et 2, victoire à l'extérieur). Dans les matchs où une égalité n'est pas envisagée (comme au tennis), seules les options 1 et 2 sont offertes (il n'y a pas d'égalité). Le résultat dans le temps réglementaire du match est pris en compte (sinon, il sera dûment spécifié). La prévision peut se référer à une période spécifique (1er quart, 2ème quart, 3ème quart, 4ème quart, 1ère partie, 2ème partie, etc.)

Résultat exact

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact à la fin de l'événement (0-0, 1-0, 1-2, 3-0.). Il est également possible de prévoir le résultat exact uniquement pour une période de temps (1ère partie, 2ème partie).

Champion

Il consiste à prédire le vainqueur final d'un tournoi, d'une course ou d'un championnat de n'importe quel sport. Les paris seront soumis à la règle de l'égalité lorsqu'il y a plus d'un gagnant dans la compétition. Si un participant se retire de la compétition ou est disqualifié alors que le tournoi a déjà commencé, les paris sur ce participant seront placés comme perdants.

Si, pour des raisons de force majeure, un tournoi, une ligue ou une compétition pour lequel vous pariez change de format de jeu que d'habitude, par exemple, dans le cas où une compétition est terminée avant d'être achevée en proclamant un champion ou dans le cas où la saison régulière est terminée avant la fin et va directement aux séries éliminatoires, Tous les paris seront annulés.

Une équipe qui va plus loin

Elle consiste à prédire l'équipe qui va le plus loin dans une compétition.

Les paris seront soumis à la règle de l'égalité lorsque deux équipes ou plus atteignent le même stade de la compétition (par exemple, deux équipes atteignent les quarts de finale et les deux sont éliminées). Si un participant se retire de la compétition ou est disqualifié alors que la compétition a déjà commencé, les paris sur ce participant seront placés comme perdants.

Vainqueur du reste du match - Live

Propre modalité de paris sur les matchs en direct. Vous pariez sur qui gagnera le reste du match quels que soient les buts avant le moment du pari. Ce pari est établi en fonction du résultat du match à partir du moment où le pari est placé jusqu'à la fin du temps réglementaire. La prédiction correcte est le résultat du match si au moment de placer le pari le score était de 0-0. Le marqueur en vigueur au moment de placer le pari est indiqué dans le titre du pronostic (ex. : « Reste du match : score actuel 1:2 »).

Vainqueur du match (sans nul/égalité)

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe gagnante d'un événement étant les pronostics faits sur ce type de pronostic le pari est annulé si l'événement se termine par un match nul. Cette modalité peut également se référer à une période de temps (1er quart, 2e quart,, 3e quart,, etc.)

Total des mises (N°. Buts / Cartons / corners / Points / Buts / Sets / Jeux / Courses...)

Il est parié sur si le total des buts, points, sets, corners, cartons ... d'un match est supérieure ou inférieure à une certaine valeur.

Repos / Fin

Ce type de pari consiste à prédire lequel des participants sera le vainqueur de l'événement à la mi-temps et lequel sera le gagnant à la fin du temps réglementaire, sans compter les prolongations possibles, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère.

Handicap

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur de l'événement ou à la fin de la période à laquelle la modalité se réfère, en attribuant un avantage ou un désavantage à l'équipe qui participe en tant que Home ou en tant que Visiteur. Le résultat de l'événement doit être ajouté ou soustrait la valeur du handicap de la prévision sélectionnée, ce qui donne le gagnant de la prévision sélectionnée si, après addition ou soustraction de son handicap au résultat, la prévision sélectionnée est le gagnant de l'épreuve ou le gagnant à la fin de la période à laquelle la modalité se réfère, ou à la fin du temps réglementaire si la période est omise.

Handicap asiatique

La ligne asiatique est un type spécial de pari dans lequel des avantages ou des inconvénients sont accordés à l'une des équipes afin d'éliminer l'égalité en tant que troisième résultat qui entraîne le pari à gagner ou à perdre.

Handicap asiatique	Définition
0	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match. S'il y a match nul (0 différence de buts), le pari est annulé.
0,25	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match. Si votre équipe fait match nul, votre pari est divisé en deux moitiés : une moitié est considérée comme gagnante, l'autre moitié est considérée comme un match nul et est annulée.
0,5	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez fait match nul ou gagne le match.
0,75	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne ou fait match nul. Si vous perdez par une différence de buts exacte, vous perdez la moitié du montant misé.
1	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne ou fait match nul. Si vous perdez par une différence de buts, le pari est annulé.
-0,25	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match. Si vous êtes à égalité, la moitié du montant misé est perdue.
-0,5	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match.

-0,75	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match par deux buts ou plus de différence. Si vous gagnez par une différence de buts exacte, le pari est divisé en deux : une moitié est considérée comme gagnante, l'autre moitié est considérée comme un match nul et est annulée.
-1	Le pari est gagnant si l'équipe sur laquelle vous pariez gagne le match par 2 buts ou plus de différence. Si vous gagnez par une différence de buts exacte, le pari est annulé.

Exemple :

Chelsea -0.5 / Liverpool +0.5

Supposons que dans ce cas nous parions sur : **Chelsea -0.5**

Notre pari sera gagnant si Chelsea gagne son match, tandis que si Liverpool fait match nul ou gagne, notre pari sera perdu.

Quelques résultats possibles :

Chelsea 1-0 Liverpool -> *pari a gagné*. Le résultat final avec le handicap appliqué serait **de 0,5 - 0**

Chelsea 2-0 Liverpool -> *pari a gagné*. Le résultat final avec le handicap appliqué serait **de 1,5 - 0**

Chelsea 1-1 Liverpool -> *Pari perdu*. Le résultat final avec le handicap appliqué serait **de 0,5 - 1**

Chelsea 1-2 Liverpool -> *Pari perdu*. Le résultat final avec le handicap appliqué serait **de 0,5 - 2**

Plus de/moins de buts

Prévoir le nombre total de buts/points dans un match.

Au-dessus/Sous	Définition
Moins de 2 buts	Le pari est gagnant s'il y a 0 ou 1 buts dans le match. Si exactement 2 buts sont marqués dans le match, le pari est annulé. Le pari est perdant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match.
Moins de 2,25 buts	Le pari est gagnant s'il y a 0 ou 1 buts dans le match. Si exactement 2 buts sont marqués dans le match, la moitié du pari est gagnante et l'autre moitié du pari est annulée. Le pari est perdant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match.
Moins de 2,5 buts	Le pari est gagnant s'il y a 0, 1 ou 2 buts dans le match. Le pari est perdant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match.
Moins de 2,75 buts	Le pari est gagnant s'il y a 0, 1 ou 2 buts dans le match. Si exactement 3 buts sont marqués dans le match, la moitié du pari est perdant et l'autre moitié du pari est annulée. Le pari est perdant si 4 buts ou plus sont marqués dans le match.
Plus de 2 buts	Le pari est gagnant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match. Si exactement 2 buts sont marqués dans le match, le pari est annulé. Les paris seront perdants s'il y a 0 ou 1 but dans le match.

Plus de 2,25 buts	Le pari est gagnant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match. Si exactement 2 buts sont marqués dans le match, la moitié du pari est perdant et l'autre moitié du pari est annulé. Le pari sera perdant s'il y a 0 ou 1 but dans le match.
Plus de 2,5 buts	Le pari est gagnant si 3 buts ou plus sont marqués dans le match. Le pari est perdant s'il y a 0, 1 ou 2 buts dans le match.
Plus de 2,75 buts	Le pari est gagnant si 4 buts ou plus sont marqués dans le match. Si exactement 3 buts sont marqués dans le match, la moitié du pari est gagnante et l'autre moitié du pari est annulée. Le pari est perdant si vous avez 0, 1 ou 2 buts dans le match.

Classement, entre les 2 premiers, parmi les 3 premiers, entre 4, 5, 6... Premier, 1er et 2e (dans l'ordre), 1er et 2e (pas d'ordre), pilote qualifié, etc.

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit qu'un participant (équipe / joueur) terminera dans une certaine position dans l'événement. Si la ou les options de pari ne mettent pas fin à l'événement, quelle qu'en soit la raison, le classement sera appliqué en fonction du résultat final, et pourra être dans une position différente en fonction du moment du retrait ou non, selon les règles de la compétition.

Pilote qui se qualifiera

Un pilote sera considéré comme qualifié lorsqu'il aura complété 90% ou plus du nombre de tours parcourus par le vainqueur de la course (arrondi à un nombre entier), toujours conformément au classement officiel au moment de la présentation sur le podium.

Face à face

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit laquelle des options de pari mettra fin à l'événement mieux classé que l'autre. Si toutes les options de pari incluses dans le « Head-to-Head » face à face sont disqualifiées, les pronostics effectués sur ce mode de pari seront annulés. Dans le cas où aucune des options de pari ne met fin à l'événement, quelle qu'en soit la raison, le classement sera appliqué en fonction du résultat final, les deux peuvent être à égalité ou dans une position différente, selon les règles de la compétition. En cas de tirage au sort, les pronostics effectués sur ce type de pari seront annulés sauf si cette option est envisagée.

Duels virtuels - Qui marque le plus de buts

Ce sont des événements virtuels dans lesquels deux concurrents s'opposent et parient sur lequel d'entre eux atteindra un objectif spécifique. L'équipe qui marque le plus de buts dans ce match sera considérée comme la gagnante. Par exemple, qui marquera le plus de buts lors d'un match de championnat, Valence (qui joue en Liga) ou Liverpool (qui joue en Premier League) ?

Pour qu'un événement soit considéré comme valide, les deux concurrents doivent avoir pris le départ de la compétition en question. Les paris seront considérés comme nuls si un joueur n'est pas un titulaire.

Les paris seront considérés comme nuls si le match d'un concurrent est reporté ou abandonné.

Les événements seront disponibles uniquement pour les paris d'avant-match, jusqu'à l'heure de début du match réel de l'équipe

jouant en premier.

Les paris seront considérés comme nuls si le match d'un concurrent est reporté ou abandonné.

Événements de La Otra Liga

Affrontements simulés de 2 équipes dans lesquels vous pariez sur l'une d'entre elles marquera le plus de buts dans sa journée réelle. Résultat exprimé en modalité 1X2. Pariez nul si un match ne se termine pas dans 48 heures.

Y aura-t-il une prolongation ?

Ce type de pari consiste à prédire si une ou plusieurs prolongations seront jouées ajoutées à la fin initialement prévue de l'événement.

Nombre total pair/impair (N° Buts/ Cartons/ Coups de pied de coin, corners/ Points/ Buts/ Sets/ Jeux/ Courses...)

Ce type de pari consiste à prédire si la somme totale des buts, points, buts, etc. auxquels la description de la modalité se réfère sera Par ou Impair.

Nombre total par sections/intervalles (N° Buts/ Cartons/ Coups de pied de coin corners/ Points/ Buts/ Sets/ Jeux/ Courses...)

Cette modalité de pari consiste à prédire si le nombre total de buts, points, corners, etc. auxquels se réfère la description de la modalité, se situe dans un certain intervalle à la fin de la période à laquelle se réfère la description de la modalité (1ère partie, 1er set...) ou à la fin du temps réglementaire si la période est omise. La modalité peut se référer à certains participants (équipe / joueur).

Première équipe à atteindre XX buts/buts/points...

Il s'agit de parier laquelle des deux équipes atteindra X points/buts/matches en premier. Si aucune des deux équipes n'atteint X points, le pronostic sera annulé et les paris seront considérés comme nuls.

Les deux marquent

Il offre la possibilité de parier que les deux équipes qui jouent un match marquent, qu'une seule d'entre elles le fait (peu importe laquelle) ou qu'aucune d'entre elles ne marque.

Vainqueur du match et buts au total

Une prédiction du résultat à la fin du temps réglementaire et au-dessus/au-dessous de la ligne de but déclarée.

Vainqueur du match et les deux équipes marquent

Une prédiction du résultat à la fin du temps réglementaire et que les deux équipes qui jouent un match marquent, qu'une seule d'entre elles le fait (peu importe laquelle) ou qu'aucune d'entre elles ne marque.

Première équipe à marquer et vainqueur du match

Une prédiction de laquelle des deux équipes marque en premier et qui sera le vainqueur du match à la fin du temps réglementaire.

Les deux équipes marquent et nombre de buts

Il offre la possibilité de parier que les deux équipes qui jouent un match marquent, qu'une seule d'entre elles le fait (peu importe laquelle) ou qu'aucune d'entre elles ne marque et si le total des buts d'un match sera supérieur ou inférieur à une certaine valeur. Par exemple, les deux équipes marquent dans le match et il y a plus de 2,5 buts dans le match.

Marge de victoire

Ce type de pari consiste à prédire la différence de points et en faveur de quelle équipe (local /visiteur) à la fin de l'événement. De même, il sera possible de prédire sur la différence de points accumulés à la fin de l'épreuve.

Combiné amélioré

Ce sont des paris combinés exclusifs, créés spécifiquement par notre équipe. Dans les paris « Combinés améliorés », si un ou plusieurs matchs sont abandonnés, annulés, reportés ou autrement annulés, et non tenus pendant la période de finalisation définie (48 heures suivant l'heure de début prévue du match en question), les paris seront considérés comme nuls et le montant misé sera remboursé. Les offres spéciales et les mises à niveau sur les joueurs qui ne participent pas à l'événement seront annulées.

Joueur le mieux noté

Les paris seront liquidés en fonction des résultats après 120 minutes ou des pénalités, le cas échéant.

Exacta/doublé

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant et le deuxième classé d'un événement, dans lequel l'ordre spécifique doit être indiqué. L'option de pari comprend deux pronostics, le premier étant celui référé au gagnant et le second pari au second classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Exacta inversé/doublé inversé

Ce type de pari consiste à prédire le premier et le deuxième classé d'un événement, quel que soit l'ordre entre eux. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Trio/trifecta

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant, deuxième et troisième classé d'un événement, dans lequel l'ordre spécifique doit être indiqué. L'option de pari comprend trois pronostics, le premier étant celui se référant au gagnant, le deuxième pronostic au deuxième classé et le troisième pronostic au troisième classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Paris spéciaux

Les paris spéciaux, par exemple, les paris spéciaux du jour, les spéciaux par équipe, les joueurs spéciaux, les fautes spéciales, les tirs au but... Ils seront résolus sur la base des données fournies par le site Web de résultats et de statistiques spécifiées dans la modalité de pari qui apparaît sur le ticket, par exemple: Whoscored.com, Uefa.com, NBA.com, etc. Dans le cas où ce site Web de résultats et de statistiques n'est pas spécifié dans la modalité de pari qui apparaît sur le billet, nous nous appuierons sur les données des organismes compétents.

RÈGLES PARTICULIÈRES APPLICABLES À CHAQUE SPORT

Ce chapitre détaille les conditions spécifiques régissant les paris sur chaque type de sport et d'événement.

Tout incident non envisagé dans ce chapitre des conditions spécifiques de chaque sport sera régi par les règles générales des paris sportifs, Chapitre 2.1 RÈGLES GÉNÉRALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

ATHLÉTISME

La cérémonie de remise des médailles constitue le « résultat officiel » de l'événement et détermine le paiement des prix, de sorte que la disqualification d'un ou plusieurs participants après ladite cérémonie n'aura aucun effet sur la détermination des paris gagnants. Dans le cas où il n'y a pas de cérémonie de remise de médailles, les résultats déclarés par les organismes compétents au moment de la fin de l'événement seront considérés comme valables.

Si un événement d'athlétisme se termine avant son achèvement prévu (en raison d'un changement dans les circonstances initialement annoncées), toutes les modalités non résolues seront considérées comme nulles.

Si un participant/une équipe sélectionnée comme pronostic ne participe pas à l'événement, les paris contenant l'événement seront annulés. Inversement, si le participant/l'équipe sélectionné comme pronostic commence à participer à un événement et se retire par la suite ou est disqualifié, les paris contenant cette prédiction seront valides. Il est entendu qu'un joueur participe à un événement lorsqu'il prend la sortie ou effectue le premier lancer, sauter.

BADMINTON

Dans les modalités des paris de badminton, les résultats des événements qui se produisent à la fin programmée pour eux seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Si un participant se retire ou est disqualifié une fois le premier set terminé, son adversaire sera considéré comme le gagnant, les paris correspondants étant réglés en fonction de ce résultat. Les autres marchés seront nuls à moins que le résultat ne puisse déjà être déterminé. Si le retrait intervient avant ou pendant le premier set, les paris seront annulés, à l'exception des pronostics des modalités de pari du 1er set qui ont été résolus.

Vainqueur du match

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant. Si le premier ensemble n'a pas été terminé, toute sélection prévue dans ce mode sera considérée comme nulle. Si un participant se retire ou est disqualifié après la fin du premier set, son adversaire sera considéré comme le gagnant.

Vainqueur (1^{er} set), vainqueur (2e set), vainqueur (3e set), vainqueur (4e set) ...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du SET ou manche correspondant. Si un joueur se voit attribuer le match avant la fin du SET respectif, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Résultat exact

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact des sets d'un événement.

Ex. À trois sets : 2-1, 2-0, 0-2, 1-2. Le nombre total de sets nécessaires pour gagner le match doit être complété. Si un joueur se voit attribuer le match avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Nombre de sets

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de sets qui vont être joués dans un événement. Si un joueur se voit attribuer le match avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

BASKET-BALL

Dans les modalités des paris sur le basketball, les résultats des événements seront considérés comme valables à la fin du temps réglementaire ou à la fin prévue, hors prolongations, sauf indication contraire de la modalité de pari.

Toute modification ultérieure du résultat officiel sera ignorée aux fins de la résolution des modalités de pari.

Matches terminés avant la fin prévue

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue, seuls les résultats des pronostics de la modalité de pari « Gagnant » de l'événement resteront valables tant que les deux conditions sont remplies :

- Avec moins de 5 minutes à jouer en temps réglementaire
- Un résultat officiel a été proclamé par l'un des organismes compétents

Toutes les autres prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue alors qu'il y a plus de 5 minutes de jeu réglementaire, toutes les prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Événements reportés/suspendus

Dans les matchs reportés ou temporairement suspendus, la procédure est conforme aux dispositions du règlement général des paris sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Ajout d'un marqueur

Dans tous les matchs organisés dans le cadre d'un match aller-retour, où le score cumulé est égal à la fin du temps réglementaire lors du match retour, des prolongations seront incluses pour déterminer le résultat des paris sur le marché du retour.

Par exemple :

Match aller : Équipe 1 : 80 points et Équipe 2 : 80 points

Deuxième match : Fin du temps réglementaire Équipe 1 : 90 points et Équipe 2 : 90 points

Dans ce cas, au match retour, il faudra une extension pour déterminer le résultat des paris sur le marché du retour.

Vainqueur du match (y compris prolongation)

Ce type de pari consiste à prédire le résultat final de l'événement incluant les extensions possibles.

Vainqueur match 1X2

Ce type de pari consiste à prédire le résultat final de l'événement sans inclure de prolongations.

Paris du joueur – Total (points, rebonds, passes décisives, etc.) : Joueur « XX »

Ce type de pari consiste à prédire le nombre total de points, rebonds, passes décisives, etc. que le joueur auquel la description de la modalité fait référence marquera.

Dans le cas où un joueur indiqué dans la description du mode ne participe pas à l'événement, les paris sur cette prédiction seront annulés.

Les modalités de pari des joueurs incluent l'extension.

Vainqueur du match et points plus/moins

Ce type de pari combiné consiste à prédire le vainqueur de l'épreuve et si le nombre de points est plus ou moins ceux sélectionnés, y compris les prolongations.

Marge de victoire

Il est basé sur la prédiction de la marge de victoire de n'importe quelle équipe dans un match, y compris les prolongations.

Résultat exact de la série

Ce type de pari consiste à prédire le résultat par des parties gagnées dans une compétition de basket.

Trois matchs : 2-1, 2-0, 1-2 ou 0-2.

Cinq matchs : 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ou 0-3.

Vainqueur (1er quart), Gagnant (2e quart), Gagnant (3e quart), Gagnant (4e quart)

Ce type de pari consiste à prédire le résultat à la fin du 1er **quart**, du 2e **quart**, du 3e **quart**, du 4e **quart** respectivement. Inclut l'option de match nul.

1ère mi-temps/fin

Ce type de pari consiste à prédire le résultat à la fin de la première mi-temps et le résultat à la fin de l'événement. cela ne concerne pas la prolongation.

L'équipe marquera le point n° XX

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera qui, avec son score, égalera ou dépassera un certain nombre total de points, y compris les prolongations. Si le match se termine avant d'atteindre X points, le pronostic sera annulé et le montant misé sera remboursé.

Première équipe à atteindre X points

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le premier à atteindre le nombre de points indiqué, y compris les prolongations. Si le match se termine avant d'atteindre X points, le marché sera annulé.

Meilleur buteur

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le meilleur buteur de l'événement. Cette modalité prend en charge plus d'une prévision en tant que prévision gagnante. Seuls les points marqués lors de l'événement seront pris en compte. Les pronostics pour les joueurs ne participant pas à l'événement seront annulés.

Meilleur Rebondeur

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le rebondeur maximum de l'événement. Cette modalité prend en charge plus d'une prévision en tant que prévision gagnante. Seuls les rebonds attribués lors de l'événement seront pris en compte. Les pronostics pour les joueurs ne participant pas à l'événement seront annulés.

Les plus appréciés/évalués

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le joueur le plus apprécié(MVP ou joueur du match) de l'événement selon les critères établis par les organisateurs de l'événement. Cette modalité prend en charge plus d'une prévision en tant que prévision gagnante. Les pronostics pour les joueurs ne participant pas à l'événement seront annulés.

Quart temps avec le plus grand nombre de points

Ce type de pari consiste à prédire dans quel quart-temps le plus grand nombre de points sera marqué. Les quatre quarts du match doivent avoir été complétés. La prolongation ne compte pas. Si le match est suspendu, les paris ne seront pas valables à moins que le plus grand nombre de points n'ait déjà été marqué dans le dernier quart au moment de la suspension.

Paris spéciaux des joueurs (points, passes décisives, rebonds, etc.)

Le joueur respectif doit participer au match pour que les paris soient valides. Inclut l'extension.

HANDBALL

Dans les modalités de paris sur le handball, les résultats des épreuves seront considérés comme valables à la fin du temps réglementaire ou à la fin prévue sans inclure les prolongations et la séance de tirs au but depuis le point de penalty, sauf indication contraire de la modalité de pari.

Si un match est interrompu de manière anticipée, reportée ou temporairement suspendue, c'est conforme aux dispositions du Règlement Général des Paris Sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Premier but, Deuxième but, Troisième but... Dernier but

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe qui marquera le premier, le deuxième, le troisième, etc. ou le dernier but légal de l'événement. Les buts contre son camp (autogoal) comptent en faveur de l'équipe adverse.

Période avec le plus de buts

Ce type de pari consiste à prédire dans quelle période le plus grand nombre de buts légaux seront marqués, y compris l'option du « même nombre de buts ».

L'équipe marquera le point n° XX

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera qui, avec son score, égalera ou dépassera un certain nombre total de points, y compris les prolongations. Si le match se termine avant d'atteindre X points, le marché sera annulé.

Première équipe à atteindre X points

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le premier à atteindre le nombre de points indiqué, y compris les prolongations. Si le match se termine avant d'atteindre X points, le marché sera annulé.

BASE-BALL

Dans les modalités des paris au Baseball, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire ou à la fin seront considérés comme valides sans inclure l'extension, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère.

Les lanceurs sont la clé dans le résultat possible d'un match, donc avant le début du match, des « listes » sont généralement établies avec l'ordre des lanceurs. Dans le cas où le lanceur est identifié, pour que les paris soient valides, ces lanceurs doivent faire le premier lancer de leur équipe. Sinon, les paris sont nuls. Il est de la responsabilité du client de s'assurer qu'il est informé de tout changement de lanceur pertinent.

En cas de report ou de suspension temporaire ou indéfinie d'un événement, la période de fin **est établie comme la période qui s'écoule à partir de l'heure et de la date de célébration de l'événement, jusqu'à la fin de la journée normale dans le pays / créneau horaire de célébration du dit événement.** Si l'événement a lieu pendant la période de fin définie, les prévisions effectuées sont considérées comme valides.

Si pendant la célébration d'un événement ce dernier est suspendu, mais pendant la période de fin définie, la fédération ou l'organisme organisateur de l'événement, décide de mettre fin à la réunion en déclarant un résultat, le dit résultat officiel ne sera assisté que par rapport à la modalité de pari au « gagnant de l'événement » tandis que les pronostics du reste des modalités de pari seront annulés. Dans tous les cas, les prévisions qui avaient déjà été résolues au moment de la suspension seront considérées comme valides.

Si un événement est suspendu pendant la célébration de l'événement et ne reprend pas pendant la période de fin définie au baseball, toutes les prédictions qui n'ont pas été résolues au moment de la suspension seront annulées à la fin de cette période. Dans tous les cas, les prévisions qui avaient déjà été résolues au moment de la suspension seront considérées comme valides.

Si un événement sportif ne commence pas (est reporté) et ne reprend pas dans la période de fin définie, tous les paris seront annulés.

Gagnant

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant à la fin d'un événement incluant les prolongations.

N° Courses/run

Ce type de pari consiste à prédire la somme totale des courses réalisées par les participants lors de l'événement, y compris les prolongations.

Total pair/impair (runs)

Ce type de pari consiste à prédire si la somme totale des courses (run) réalisées par les participants lors de l'événement sera pair ou impair. Y compris la prolongation.

1X2 (1^{ère} manche 1X2 (2^{ème} manche) 1X2 (9^è manche) ...

Ce type de pari consiste à prédire le résultat 1X2 à la fin de l'entrée correspondante.

Total de runs en une manche

C'est une modalité de pari sur le nombre total de runs qui seront marqués dans une manche.

1X2 partiel (2^{ème} période), 1X2 (3^{ème} période), 1X2 (4^{ème} période) ...

Ce type de pari consiste à prévoir le résultat 1X2 auquel se réfère la modalité, 2^{ème} période, 3^{ème} période, 4^{ème} période, etc.

Premier arrivé à XX Course/run

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants arrivera avant un certain nombre de courses, y compris la période de départage le cas échéant. Si une manche se termine avant d'atteindre la course XX, y compris les prolongations, cette modalité est considérée comme nulle et non avenue.

Premier run (course), deuxième run, troisième run (course)... Dernière run course

Ce type de pari consiste à prédire le participant qui réalisera la première course, la deuxième, la troisième, etc. ou la dernière course de l'événement, y compris la période de tie-break le cas échéant.

Gagnant +/- Nombres de Courses-run

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant à la fin d'un événement et la somme totale des courses réalisées par les participants lors de l'événement, y compris la période de départage le cas échéant. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / etc.).

Gagnant après les 5 premières participations

C'est une forme de pari sur l'équipe qui gagnera le match à la fin de la cinquième manche.

Plus / Moins de manches totales après les 5 premières manches :

C'est une prédiction quant à savoir si, à la fin de la 5e manche, plus ou moins de points d'un certain nombre seront marqués entre les deux équipes.

BOXE / MMA (ARTS MARTIAUX MIXTES) / AUTRES SPORTS DE COMBAT

Dans les modalités des paris sportifs de combat, les résultats des événements qui sont donnés à la fin prévue pour eux seront considérés comme valides, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère, et inclut les comptes des cartons de score des juges ou des organisateurs. Les modifications ultérieures apportées une fois que les boxeurs ont quitté le ring ne seront pas prises en compte.

L'événement débutera officiellement après le son de la cloche indiquant le premier assaut.

Dans le cas où un match est déclaré nul, tous les pronostics seront nuls.

S'il y a un changement dans le nombre de round programmés, tous les paris sur le gagnant du match seront conservés, tandis que les paris « par round » seront déclarés nuls.

Si la fin du combat est déclarée avant que le nombre total de rounds ne soit terminé, les paris sont payés sur la base du résultat du match-au round dans lequel le combat a été arrêté.

Si un participant se retire pendant la période de repos entre les rounds, le combat est stipulé s'être terminé au tour précédent. La cloche marque la fin de chaque round et le début du suivant. (par exemple, après le 2e round, alors qu'un participant au repos dans son coin s'évanouit et ne peut pas sortir), il sera considéré aux fins du calcul des gains que son adversaire a remporté le combat au tour précédent (au 2e round).

Tout changement de participant à un événement de combat programmé annulera toutes les prédictions faites sur les modes de pari et d'événement qui n'incluent pas les participants qui participent finalement à l'événement.

Vainqueur du combat

Si un match se termine par un match nul et qu'aucune cote n'a été offerte pour cette option, tous les paris seront annulés. Les paris seront déterminés en fonction du résultat officiel déclaré immédiatement après le combat par l'organisme de réglementation officiel. Tout appel ou modification apportée au résultat ne sera pas pris en compte aux fins de la résolution des paris. (Sauf si cette rectification est due à une erreur humaine dans l'annonce du résultat).

Tous les paris prévaudront quel que soit le changement dans le nombre de round joués dans le combat.

N. ° Rounds

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de tours qui auront lieu lors de la célébration de l'événement. Si un participant se retire pendant la période de repos entre les rounds, l'événement sera considéré comme terminé au tour précédent.

Si le nombre de rounds prévus pour le match change, les résultats de ce mode de pari seront considérés comme invalides.

Résultat du combat

Ce mode de pari consiste à prédire la méthode exacte par laquelle le combat se terminera. Si un participant se retire pendant la période de repos entre les rounds, l'événement sera considéré comme terminé par TKO (Technical KO) au tour précédent.

Paris sur les rounds

Ce type de pari consiste à prédire le round spécifique dans lequel l'option choisie obtiendra la victoire par KO, TKO ou disqualification. Si un participant se retire pendant la période de repos entre les rounds, l'événement sera considéré comme terminé par TKO (Technical KO) au tour précédent.

Méthode de victoire

Tous les paris sont évalués sur le résultat officiel annoncé. Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de ~~tours~~ rounds est modifié avant le match, tous les paris sont valables.

KO : lorsque le boxeur ne peut pas dépasser le compte de 10 secondes après un takedown.

KOT : lorsque l'arbitre arrête le combat ou que l'un des boxeurs s'en va.

Décision technique : lorsque le combat est arrêté en raison d'une blessure ou d'une coupure et non par des coups de l'adversaire et est décidé par les cartes de pointage des juges avant que le nombre de rounds prévus ne soit terminé.

Disqualification lorsque le combat est arrêté et que l'arbitre disqualifie un ou les deux combattants.

Par points : lorsque le combat est décidé par les cartes de point des juges à la fin du nombre de rounds prévu.

Égalité : lorsqu'il y a égalité de points des juges ou lorsque l'arbitre arrête le match et déclare une égalité technique.

CHEVAUX

Règles générales

Le départ de la course est déterminé au moment où le juge de départ donne l'ordre de la même. Aucun pari ne sera accepté une fois que le juge de départ aura commencé la course.

De même, l'entrée dans la boîte implique que les chevaux ont participé à la course et, par conséquent, les paris sur eux sont valides, que des retraits ultérieurs aient lieu ou non.

Pour le cas spécifique des courses de chevaux (d'une mise d'un pari, le nom du cheval sera pris en compte exclusivement et non le numéro de la stalle de départ qui lui est attribuée, de sorte qu'un changement hypothétique de localisation des chevaux dans les stalles de départ n'affectera pas la validité des paris.

La pesée post-course des chevaux, également appelée « handicap », constitue le « résultat officiel » de l'événement et détermine

le paiement des prix. Les modifications ultérieures ne seront pas prises en compte à des fins de paris.

Le résultat considéré comme valable pour les courses de chevaux sera celui déterminé par l'organisme officiel responsable de la réglementation des courses dans le pays où elles ont lieu, ainsi que par les organismes indépendants qui les publient/certifient. Parfois, un premier résultat n'est affiché qui n'est pas officiel tant que le résultat n'est pas confirmé après pesée. Avant cette confirmation, le résultat n'est pas considéré comme officiel. Toutefois, après l'officialisation du résultat, toute modification ultérieure ne sera pas prise en compte pour les besoins du calcul des paris.

Si, en raison d'une erreur humaine ou technique, une stalle de départ où les participants sont placés ne s'ouvre pas, les situations suivantes peuvent se produire, dans lesquelles l'organisme de réglementation peut décider :

- La course est annulée
- La course est répétée dans les 24 heures suivant le départ prévu, auquel cas les paris restent valables jusqu'à ce que la course soit relancée.
- La course est considérée comme valide. Dans ce cas, la sélection dont la stalle de départ n'a pas été ouverte est considérée comme une sélection nulle.

Cependant, si la stalle de départ est ouverte, mais que le cheval ne sort pas, les paris seront toujours valables.

Dans le cas où une certaine sélection ou carrière n'est pas clairement identifiée, cette sélection ou cette course sera considérée comme nulle et non avenue. De même, si une sélection n'appartient pas aux participants à la course, cette sélection sera considérée comme nulle.

Si un seul pari sur le cheval a été accepté après le début de l'événement ou de la course, ledit pari sera déclaré nul, le client ayant droit à un remboursement de la somme mise. De même, dans les paris multiples contenant des sélections de chevaux qui auraient été acceptées après le début de l'événement ou de la course, lesdites sélections seront déclarées nulles, conservant les autres sélections.

Types de paris

Vainqueur de la course

On parie sur un cheval sélectionné qui gagnerait la course.

Couplé (dans le bon ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur et le deuxième classé d'une course, dans laquelle l'ordre spécifique doit être indiqué. L'option de pari comprend deux pronostics, le premier étant celui référé au gagnant et le second pari au second classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Couplé réversible (quel que soit l'ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le premier et le second classé, quel que soit l'ordre entre eux. En gros, c'est comme parier deux couplés dans l'ordre, l'un dans lequel les équipes seront 1ère et 2ème, et l'autre vice versa. Si l'un des participants inclus

dans le pronostic de pari ne participe pas, il sera annulé.

Couplé combiné (quel que soit l'ordre)

3 participants ou plus sont choisis pour terminer 1er et 2ème classés quel que soit l'ordre. Dans le cas de 3 sélections, cela équivaldrait à faire six couplés dans l'ordre, ou trois couplés réversibles. Dans le cas de 4 sélections, cela équivaldrait à effectuer douze couplés ou six couplés réversibles, et ainsi de suite. Pouvant être considéré comme un certain nombre de couplés, les mêmes règles que celles de cette section s'appliquent à chacun des jumeaux qui le composent.

Dans les trois types de paris appelés « couplés », un minimum de trois participants à la course est requis pour l'acceptation du pari.

Sur un pari « couplé ou **couplé réversible** » si un participant sélectionné au pari est retiré avant le début de la course, le pari sera annulé.

Si en raison du retrait d'un participant avant le départ de la course, le nombre de participants est inférieur à trois, les paris « **couplés** » sont nuls.

Dans les **couplés réversibles**, si un participant sélectionné est retiré du pari, toutes les sélections qui incluent ce participant sont annulées et le reste des sélections est valide.

Trio (dans le bon ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur, le deuxième et le troisième classé d'une course, dans lequel l'ordre correct doit être indiqué. L'option de pari comprend trois pronostics, le premier étant celui se référant au gagnant, le deuxième pronostic au deuxième classé et le troisième pronostic au troisième classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Trio combiné (peu importe l'ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur, deuxième et troisième classé d'une course, quel que soit l'ordre entre eux. Dans le cas de trois sélections, cela équivaldrait à faire les 6 trios différents qui peuvent être formés avec les trois sélections, et en tant que tel, il est pris en compte en mesure des calculs. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Les paris « trios » sont généralement effectués dans les courses hippiques avec handicap, exceptionnellement les paris « trios » peuvent être effectués sans handicap sous la décision de l'hippodrome. Si un pari Trio est accepté dans une course hippique sans handicap et qu'un dividende/multiplicateur est déclaré pour le Trio dans le résultat officiel fixé par l'hippodrome, le pari sera valide et réglé en fonction de ce résultat.

Dans les deux types de paris hippiques Trios, un minimum de huit participants est requis pour l'acceptation du pari s'il s'agit d'une course hippique avec handicap.

Si en raison du retrait d'un participant avant le début de la course, le nombre de participants est inférieur à huit, les paris seront annulés.

Dans les trios combinés, si un participant sélectionné est retiré du pari, toutes les sélections incluant ce participant sont annulées, le reste des sélections étant valide.

Courses de niveau (avec handicap)

Dans les courses de chevaux de niveau, également appelées « courses à handicap », différents poids supplémentaires sont attribués aux chevaux, en fonction de leurs performances antérieures, pour correspondre à leurs chances respectives de gagner.

Paris gagnants et placés

Ce sont deux paris simples sur le même cheval dans lesquels la moitié du montant à parier est destinée au « gagnant » et l'autre moitié à « placé » ; C'est-à-dire qu'un pari prédit que le cheval sélectionné gagnera l'événement et un autre pari prédit qu'il terminera l'événement dans les premières positions. Les positions donnant droit à un prix dans le pari à « placer » sont établies en fonction du nombre de participants et du type de course. Ils ont deux quotas différents qui leur sont associés, un pour « gagnant » et un pour « placé », qui sont liés l'un à l'autre. Les cotes de « placé » sont toujours calculées en fonction des cotes gagnantes, comme décrit plus loin dans cette section sur les règles des paris hippiques.

Si le cheval prédit gagne la course, les paris « Gagnant et Placé » sont gagnants. Si le cheval ne gagne pas la course, mais termine dans une position « placée », le pari sur « gagnant » est perdant et le pari sur « placé » est gagnant.

Règles du gagnant et du classement

Dans les paris « Gagnant et Placé », les positions donnant droit au prix et le montant du prix alloué au pari « placé » sont déterminés en fonction du nombre de coureurs participant à la course et du type de course (course normale ou de niveau).

Le tableau suivant indique :

- D'une part, le nombre de postes donnant droit à un prix
- D'autre part, la méthode de calcul du quota à « placé » basé sur le quota à « gagnant ». Le nombre de coureurs fait référence au nombre total de participants à la course, et non au nombre de coureurs établi au moment où le pari est placé.

Les conditions suivantes s'appliqueront en fonction du nombre de participants et du type de course (Cg = Quota Gagnant, Cc = Quota placé) :

Nombre de participants	Type de course	Postes valides pour le placement	Formule de quota de placement	Facteur de correction de l'attribution
De 1 à 4	Toutes	1er	-	-
De 5 à 7	Toutes	1er et 2ème	$Cc = (Cg + 3) / 4$	1/4
8 ou plus	Pas de handicaps	1er, 2e et 3e	$Cc = (Cg + 4) / 5$	1/5
De 8 à 11	Avec handicaps	1er, 2e et 3e	$Cc = (Cg + 4) / 5$	1/5
De 12 à 15	Avec handicaps	1er, 2e et 3e	$Cc = (Cg + 3) / 4$	1/4

16 ou plus	Avec handicaps	1er, 2e, 3e et 4e	$Cc = (Cg + 3) / 4$	1/4
------------	----------------	-------------------	---------------------	-----

Si le client parie en utilisant des cotes qui ne sont pas prévues, les conditions finales de placement seront celles utilisées dans le calcul des gains. C'est-à-dire que si un client parie avec une cote initiale dans une course de 8 participants sans Handicap (facteur correctif 1/5, options valides 1 ou, 2^{ou} et 3^o) et avant le départ un cheval s'avère ne pas participer, devenant une course de 7 participants, aux fins du calcul des gains, les conditions de placement seraient : facteur de correction 1/4, positions valides 1^{ou} et 2^o. Si dans l'exemple précédent avant le départ 3 nouveaux chevaux s'avèrent être des non-participants, devenant une course de 4 participants, le pari deviendrait un seul pari unique sur le vainqueur de la course.

Il convient de noter que, dans le cas de courses de chevaux avec cotes anticipées, les conditions de placement qui s'appliquent sont celles qui sont disponibles au moment où le pari est placé, indépendamment de ce qui se passe par la suite.

Cotes anticipées

Ce sont des cotes qui sont offerts pour certains événements futurs. Ces cotes sont offertes avant la clôture des inscriptions à un événement, de sorte qu'au moment de les offrir, la liste finale des participants à l'événement n'est pas encore connue. Ces cotes sont généralement plus élevées, elles offrent donc au client la possibilité d'obtenir des profits plus importants, en assumant le risque de parier avec moins d'informations (d'autant plus si c'est anticipé) que s'il le faisait quelques minutes avant l'événement. Pour cette raison, si l'équipe ne participe pas à l'événement indiqué, le pari sera considéré comme perdant, sauf exceptions mentionnées ci-dessous, dans lesquelles les paris seront considérés comme nuls (remboursement du montant misé).

Les exceptions mentionnées ci-dessus sont les suivantes :

- L'événement est suspendu ou déclaré nul.
- La sélection a été explicitement identifiée au moment du pari par le terme « retour si vous ne participez pas ».
- Si la liste des participants est excessive et que l'organisation de l'événement décide de retirer les participants, les paris sur ces sélections retirées seront retournés.

Cotes initiales

Ce sont des cotes qui sont offertes le jour même des courses. Ces cotes sont offertes une fois que tous les participants à l'événement sont connus (clôture des inscriptions officielles) et sont disponibles jusqu'à ce que les premières cotes de course soient offertes.

Cotes finales

Les cotes finales, en anglais Starting Price (SP), se réfèrent aux dernières cotes de course, calculés juste avant le départ de la course. Ces types de cotes ne sont proposés que dans les courses hippiques et sont identiques dans toutes les sociétés de paris, ce qui permet de les vérifier par le client. Lorsqu'un client demande cette cote pour sa sélection, il renonce volontairement à connaître a priori les cotes qui serviront à calculer les gains de son pari, décidant de profiter des dernières cotes proposées, dans l'espoir qu'elles seront supérieures à celle offerte au moment où il place le pari et assumant également le risque que la cote finale soit inférieure à celle proposée à ce moment-là. Pour placer le pari. Les paris sont validés à l'aide de ces cotes, sauf si le client demande expressément des cotes anticipées, initiales ou de course (et celles-ci sont disponibles). Les cotes finales (CF)

permettent à JOCS, S.A.. Offrez des paris couplés et des trios, tout en permettant au client de choisir sa sélection en fonction des cotes finales. Des informations sur des dernières cotes (ainsi que les résultats, les non-participants et d'autres informations concernant les événements) peuvent être trouvées sur de nombreux sites Web et journaux spécialisés, notamment :

www.racingpost.com , www.sportinglife.com

Courses reportées/reprogrammés

Les paris sur tout événement suspendu indéfiniment seront déclarés nuls et le montant total misé sera remboursé.

Si les courses sont reportées à un autre jour et que le programme reste inchangé, la validité des paris restera, tant que les conditions, le lieu de l'événement et la surface de la piste restent inchangés. Si les conditions varient, si le lieu change ou si la surface de la piste diffère, les paris seront déclarés nuls et la totalité du montant misé sera remboursée. Si les courses sont reportées de quelques heures le même jour, la même heure initialement stipulée de la course sera maintenue. C'est-à-dire que si un client place un pari sur la course de 15h00 et que cette course a lieu à 15h30, l'heure précédemment stipulée de 15h00 sera maintenue pour faire référence à ladite course.

Retrait d'un participant

Les événements de paris sont annoncés sur une base de « sélection de non-participant, pari nul ». Ainsi, si un cheval abandonne avant le début de l'événement, la sélection sera considérée comme nulle. Ce critère s'applique tant que le pari n'est pas validé avec des cotes anticipées ou que le pari est annoncé avec le critère « all compete or not (s'ils concourent tous ou pas) », auquel cas le pari sera considéré comme un perdant. Si un participant se retire avant le départ de la course, cela affecte directement les chances de résultat pour le reste des participants. Pour cette raison, dans les paris gagnants, une déduction est appliquée au montant reçu. Le montant de la déduction dépend du quota du participant retiré.

Ces déductions s'appliqueront aux paris hippiques. Le tableau suivant détaille les déductions applicables :

Frais de participation retirés	Déduction du prix
1,00 à 1,11	90%
1,12 à 1,19	85%
1,20 à 1,25	80%
1,26 à 1,30	75%
1,31 à 1,40	70%
1,41 à 1,55	65%
1,56 à 1,65	60%
1,66 à 1,80	55%
1,81 à 1,99	50%
2,00 à 2,20	45%
2,21 à 2,50	40%
2,51 à 2,75	35%
2,76 à 3,25	30%

3,26 à 16,00	25%
4,01 à 5,00	20%
5,01 à 6,50	15%
6,51 à 10 h 00	10%
10.01 à 15.00	5%
Plus de 15,00	Aucune déduction

Exemple :

Si un client parie 10 € sur un cheval à une cote de 6,50, et juste avant la course, un autre cheval est retiré avec une cote de 4,00 et gagne finalement la prévision du client, le gain que le client recevrait est calculé comme suit :

Gain normal = cote x montant total misé

Gain normal = 6,50 x 10 € = 65 €

Prix = 65 € (gains normaux) - 10 € (montant misé) = 55 €

Frais de non-participant = 4,00.

% Déduction = 25 %

Déduction appliquée au prix = 55 € (prix) x 0,25 = 13,75 €

Nouveau prix = 55 € (prix) - 13,75 € (déduction) = 41,25 €

Gain total = 41,25 € (nouveau prix) + 10 € (montant misé) = 51,25 €

Retrait d'un concurrent dans les paris « couplé » et « Trios »

Dans un pari « **couplé** » (à l'exclusion des **couplé combinés**, pour lesquels une règle spéciale s'applique), si un participant sélectionné au pari est retiré avant le début de la course, le pari sera annulé.

Si en raison du retrait d'un participant avant le départ de la course, le nombre de participants est inférieur à trois, les paris « **couplé** » sont nuls.

Dans un pari « **Trio** » (à l'exclusion des **trios combinés**, pour lesquels une règle spéciale s'applique), si un participant sélectionné au pari est retiré avant le début de la course, le pari sera annulé.

Couplés combinés et trios combinés

Si un participant sélectionné est retiré du pari, toutes les sélections qui incluent ce participant sont annulées et le reste des sélections sont valides.

*Exemple: Si le client fait un **couplé combiné** de trois chevaux participants avec les numéros 2, 3 et 4, et finalement le cheval numéro 2 ne participe pas, les sélections dans lesquelles le cheval numéro 2 a été inclus seraient annulées, renvoyant au client*

les options dans lesquelles le cheval susmentionné apparaîtrait, tandis que le reste des options dans lesquelles les deux autres chevaux apparaissent restent valides:

1ère position	2ème position	
Cheval n° 2	Cheval n° 3	ANNULÉ
Cheval n° 2	Cheval n° 4	ANNULÉ
Cheval n° 3	Cheval n° 2	ANNULÉ
Cheval n° 3	Cheval n° 4	VALABLE
Cheval n° 4	Cheval n° 2	ANNULÉ
Cheval n° 4	Cheval n° 3	VALABLE

CRICKET

Dans les modes de paris sur le cricket, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire ou à la fin seront considérés comme valides, à l'exclusion de la période de départage le cas échéant, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère.

Gagnant

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur final d'un événement incluant la période de tie-break le cas échéant.

N.º run

Ce type de pari consiste à prédire la somme totale des courses réalisées par les participants lors de l'événement.

Total pair/impair (Run/courses)

Ce type de pari consiste à prédire si la somme totale des courses réalisées par les participants lors de l'événement sera Par ou Impair.

Y aura-t-il Super Over ?

Ce type de pari consiste à prédire si la période de départage supplémentaire (Super Over) sera jouée à la fin initialement prévue de l'événement.

Quelle équipe gagnera après X Overs ?

Ce type de pari consiste à prédire le résultat après avoir contesté un nombre spécifique d'over.

CYCLISME

Si l'organisation modifie la durée, le lieu ou la durée d'un événement cycliste, les résultats de l'événement restent valables à des fins de paris.

Dans les événements / épreuves cyclistes, les paris avec des pronostics sur les participants qui ont commencé l'événement (franchi la ligne de départ) seront valides et les paris sur les participants qui n'ont pas commencé l'événement seront annulés.

En mode « Face à Face », si l'un des participants n'a pas commencé l'événement (a franchi la ligne de départ) ou si les deux participants se retirent ou pour toute autre raison et ne terminent pas l'événement, les pronostics seront annulés.

La présentation sur le podium des gagnants est considérée comme un « résultat final » et détermine la résolution des paris. En cas de disqualification ultérieure de l'un des gagnants, les modifications ne seront pas prises en considération.

Nombre d'étapes remportées par XX

Ce type de pari consiste à prévoir le nombre d'étapes, à l'exclusion des étapes de contre-la-montre par équipes, remportées par une certaine option de pari sur un événement.

Nombre de cyclistes à porter le maillot de leader du classement général

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de cyclistes qui porteront le maillot de leader du classement général dans une épreuve, sauf le premier jour de compétition.

Différence de secondes entre le premier et la second

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de secondes d'avances que le vainqueur de l'épreuve obtiendra sur le second classé.

FLÉCHETTES

Dans les modalités des paris sur les fléchettes, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire ou à la fin seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Une partie de fléchettes est considérée comme ayant commencé lorsque la première fléchette a été lancée au premier tour du premier set.

Si un match commence, mais n'est pas terminé, le joueur qui passe au tour suivant sera considéré comme le gagnant à des fins de résolution. Tous les autres marchés seront nuls à l'exception de ceux où le résultat a déjà été déterminé au moment de l'abandon du match.

Les matchs interrompus ou reportés, qui se déroulent dans le cadre d'un tournoi, les paris resteront valables tant que le match est terminé avant la fin de la compétition.

Vainqueur 1er/2ème/3ème/4ème/5ème...JEUX du 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant de la manche (LEG)correspondante. Si un événement de fléchettes se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options

de pari, les modalités non résolues seront nulles.

Vainqueur (1er set), vainqueur (2e set), vainqueur (3e set), vainqueur (4e set) ...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du SET correspondant. Si un événement de fléchettes se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront annulées.

Résultat exact

Ce type de pari consiste à prédire le résultat d'un événement. Ex. Cinq sets : 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ou 0-3. Si le nombre de sets défini n'est pas terminé, les paris pour le résultat exact seront annulés.

N° set/manches

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de sets qui vont être joués dans un événement. Si un événement de fléchettes se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront annulées.

Champion ou vainqueur d'une compétition

Il est parié sur quel joueur sera proclamé champion d'un tournoi spécifique. La déduction de la règle du 'Tie-break' sera appliquée si nécessaire. Si un participant se retire de la compétition ou est disqualifié alors que le tournoi a déjà commencé, les paris sur ce participant seront placés comme perdants.

Vainqueur du match

Pariez sur le gagnant du match.

Sélections possibles (2 options) : Joueur 1, Joueur 2.

Sélections possibles (3 options) : Joueur 1, Égalité, Joueur 2.

Dans les matchs de ligue où les cotes sont disponibles sur le tirage au sort, tous les paris placés sur les joueurs gagnants sont traités comme des perdants si le match se termine par un match nul.

Si le résultat dans un marché à 2 options est un match nul, les paris seront nuls.

Handicap

Pariez sur le vainqueur du match après l'application du handicap au résultat final officiel. Les handicaps peuvent être basés sur des jeu/LEG ou des sets en fonction du format du championnat.

Sélections possibles 2 options : x.x-Handicap pour le joueur 1, x.x-Handicap pour le joueur 2.

Sélections possibles 3 options : Joueur 1, Égalité, Joueur 2.

Total des ensembles(total de set)

Pariez sur le fait que le nombre total de sets dans le match (les prolongations ne sont pas incluses) sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur de set proposée. Si le nombre de sets proposé est un nombre entier et que le nombre total

de sets joués correspond à cette valeur, les paris seront annulés.

La somme des ensembles des deux participants sera prise en compte.

Sélections possibles : Plus de x.5 ensembles, Moins de x.5 ensembles.

Nombre total de jeux/LEG

Parier sur le fait que le nombre total de parties jouées dans le match est supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur proposée. Si la valeur proposée correspond exactement au tableau d'affichage, les paris seront annulés.

Sélections possibles : plus de jeux x.x; Moins de jeux x.x.

Résultat correct/exact

Parier sur le résultat correct du match. Si le nombre total de sets/jeux n'est pas complété, les paris seront annulés.

Sélections possibles : Tout résultat possible.

Gagnant de la série du set X

Parier sur le gagnant d'un set donné (X),

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Premier set - Handicap de jeu.

Parier sur le vainqueur du premier set après avoir appliqué le handicap de jeu proposé au résultat officiel des jeux du premier set.

Sélections possibles : x.x Handicap pour le joueur 1, x.x Handicap pour le joueur 2.

Gagnant du set X - Jeu Y

Parier sur le gagnant d'une partie donnée (Y) dans un set donné (X). Par exemple : quel joueur gagne le premier jeu du deuxième set ?

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Gagnant du jeu X

Parier sur quel joueur gagnera un nombre de jeu déterminé (X).

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Le plus grand nombre de 180

Parier sur le joueur qui marquera le plus de 180 dans le match.

Sélections possibles : Joueur 1, Égalité, Joueur 2.

Handicap 180

Pariez quel joueur marquera le plus de 180 dans le match après avoir appliqué le handicap proposé.

Sélections possibles : x.x- handicap pour le joueur 1, x.x- handicap pour le joueur 2.

Total des 180

Pariez sur le nombre total de 180 marqués dans le match.

Sélections possibles à 2 options : plus de x.5, moins de x.5

Sélections possibles à 3 options : moins de X, Exactement Y, Plus que Z.

Joueur 180's

Pariez sur le nombre de 180 marqués dans le match par un joueur donné.

Sélections possibles à 2 options : plus de x.5, moins de x.5

Sélections possibles à 3 options : moins de X, Exactement Y, Plus que Z.

180 dans le jeu Y de l'ensemble X

Pariez sur le fait qu'un joueur marquera un 180 dans un jeu donné (Y) d'un ensemble donné (X).

Sélections possibles : Oui, Non.

Check-out le plus élevé

Pariez sur le joueur qui effectuera le **check-out** le plus élevé du match.

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Meilleur check-out du match (Lorsqu'un joueur atteint le nombre exact de points requis pour gagner le jeu, on parle de Check-Out.

Pariez sur le fait que le check-out le plus élevé du match sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) une valeur proposée.

Si le chiffre proposé est un nombre entier et que la sortie la plus élevée du match correspond à cette valeur, les paris seront annulés. Les marqueurs de **check-out** des deux acteurs sont pris en compte pour la résolution de ce marché.

Sélections possibles : Plus de x.5, Moins de x.5

Le-Check-out le plus élevé du joueur X

Pariez sur ce qui sera le **check-out** le plus élevé d'un joueur donné (X).

Sélections possibles (2 options) : plus de x.5, moins de x.5.

Sélections possibles (3 options) : Moins de Y, entre Y - X, plus de X.

Vérification du jeu X

Parier sur le fait que le **check-out** d'un certain jeu (X) soit supérieur ou inférieur à une valeur proposée.

Sélections possibles : moins de x.5, plus de x.5.

Check-out dans le jeu X du set Y

Parier sur le fait que le **Check-out** d'un certain jeu (Y) d'un certain ensemble (X) est supérieur, égal ou inférieur à une valeur proposée.

Sélections possibles : Moins de X, Exactement Y, Plus que Z.

Couleur de check-out dans le jeu X

Parier sur la couleur de la caisse dans un jeu donné (X).

Sélections possibles : Rouge, Vert.

Leader après 4 matchs

Parier sur quel joueur mènera le score après les 4 premières parties.

Sélections possibles : joueur 1, match nul, joueur 2.

Score après 4 matchs

Parier sur ce que sera le score après avoir joué 4 parties. Si 4 parties ne sont pas terminées, les paris seront annulés.

Sélections possibles : tout résultat possible.

Marqueur à 3 jeux

Parier sur le joueur qui gagnera 3 parties en premier.

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Définissez les totaux. Impair/pair/pair

Parier sur le fait que le nombre de sets joués dans le match soit un nombre pair ou impair.

Sélections possibles : Impair, pair.

Nombre total de jeux impairs/pairs

Parier sur le fait que le nombre total de parties jouées dans le match sera un nombre pair ou impair.

Sélections possibles : Impair, pair.

Hat-trick de match (gagner le match / plus 180s / plus le meilleur check-out)

Parier sur le joueur qui gagne le match, marquez le plus de 180 et obtenez le **check-out** le plus élevé. Si l'une de ces trois pronostics se termine par un match nul, tous les paris seront annulés.

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Marchés/pronostics d'un événement (session)

Si un joueur se retire d'une session, les paris placés sur un joueur, un match, un cumul, un total ou une session spéciale impliquant ce joueur seront annulés.

Marchés/pronostics gagnants (long terme)

Pariez quel joueur remportera le championnat ou le tournoi.

Sélections possibles : tous les participants qui ont une chance de gagner le championnat ou le tournoi.

Tous les paris seront réglés en fonction du résultat officiel après le dernier match du championnat. Les modifications ultérieures, de quelque nature que ce soit, ne seront pas prises en compte.

Si un joueur/une équipe ne participe pas à la compétition, tous les paris à long terme sur ce participant seront annulés.

Si un joueur se retire d'une compétition de ligue avant sa fin (par exemple, la Premier League), il ne sera pas considéré comme gagnant sur un marché « terminant dernier » ou « terminant dans les 2 derniers ».

SPORTS D'HIVER

Dans les modalités des paris sportifs d'hiver, les résultats des événements qui sont donnés à la fin des programmes (événements) seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Gagnant

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant de la compétition. Si l'événement se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, il sera considéré comme une prévision perdante dans le mode de pari initié et qui n'est pas résolu.

Sur les 3 premiers (médaillés)

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants est parmi les trois premiers. Si un événement de sports d'hiver se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de paris, les modalités non résolues seront nulles.

FOOTBALL

Tous les paris sur le football seront déterminés en tenant compte uniquement du temps réglementaire. Cela inclut la période de jeu et le temps libre que l'arbitre ajoute, mais n'inclut pas les prolongations, ni les pénalités, le cas échéant.

Les prolongations et les tirs au but ne seront pris en compte que pour la détermination du résultat lors de la prédiction du champion ou du vainqueur final d'un championnat, d'un tournoi, d'une coupe, du qualificatif dans une phase à élimination directe, et toutes les prédictions qui indiquent clairement « inclut les prolongations » ou « inclut les pénalités ».

Matches terminés avant la fin prévue

Si un événement, au cours de sa célébration, est terminé avant sa fin prévue, déclarant comme résultat officiel un résultat « différent » de celui que le tableau d'affichage reflétait au moment où l'événement a été interrompu, ledit résultat officiel sera pris en compte uniquement par rapport aux pronostics de la modalité de pari « gagnant » de l'événement tandis que les pronostics du reste des modalités de pari seront annulés.

Dans tous les cas, le SYSTÈME DE PARIS considérera comme valides toutes les prédictions qui pourraient être clairement et sans équivoque définies comme gagnantes ou perdantes au moment de la suspension.

Si le résultat du match au moment où il est interrompu est déclaré comme résultat officiel, tous les paris resteront valides et

seront résolus en fonction de ce résultat.

La modification ou l'annulation d'un résultat déjà validé d'un événement n'affectera pas la validité dudit résultat aux fins du droit de collecter les paris gagnants et/ou du retour des paris annulés, ce résultat étant initialement validé, seul résultat valable aux fins de décider de l'exactitude des pronostics émis dans les paris.

Dans les événements non officiels dans lesquels il n'y a pas de règles prédéfinies pour déterminer la validité des résultats de celui-ci, le SYSTÈME DE PARIS fixera à l'avance la formalisation des paris les conditions dans lesquelles un résultat sera considéré comme valide et en cas de ne pas le faire, il sera régi par les règles de l'organisateur de l'événement.

Les dates et heures de début des événements, les informations sur le résultat en direct des événements, ainsi que d'autres données informatives de la célébration de l'événement fournies par le SYSTÈME DE PARIS à titre d'information sont indicatives et n'affectent pas la validité des résultats.

Date limite pour l'achèvement d'un événement

A fin de la validité des résultats des événements, si un match est reporté ou temporairement suspendu, le SYSTÈME DE PARIS établit comme Période de Fin d'un événement, une période de quarante-huit (48) heures pour les paris de contrepartie à compter de l'heure de début prévue de l'événement.

Les paris sur les modalités qui ne se terminent pas dans le délai susmentionné de quarante-huit (48) heures seront nuls sauf pour ceux où une résolution a été établie. Par exemple, dans les matchs où un premier but a été marqué avant la suspension, les paris sur des marchés tels que Premier but ou Plus de/Moins de 0,5 buts dans le match seront réglés.

Matchs reportés

Si un événement est reporté avant qu'il n'ait commencé et n'a pas lieu dans la période de fin définie (48 heures suivant l'heure de début prévue), cet événement sera considéré comme nul et les paris seront nuls, que les organismes compétents déclarent ou non un résultat. Si l'événement est reprogrammé pour avoir lieu dans le délai de fin défini, les paris sur cet événement resteront valides.

Matchs suspendus/interrompus

- a) Si un événement pendant sa célébration est suspendu et ne reprend pas dans les quarante-huit (48) heures suivant le début prévu, les SYSTÈMES DE PARIS considéreront comme valides, exclusivement, les pronostics de paris qui sont résolus au moment de la suspension. Les pronostics de paris qui ne sont pas résolus au moment de la suspension seront considérés comme nuls et non avendus, y compris ceux attribués par les organismes compétents.
- b) Si l'événement initié et suspendu avant sa fin prévue reprend dans les quarante-huit (48) heures suivant la suspension et avec le même résultat, tous les paris sur cet événement resteront valables.
- c) Si l'événement a commencé et est suspendu avant sa fin prévue dans les quarante-huit (48) heures, à partir d'un autre moment ou résultat que celui de la suspension, le SYSTÈME DE PARIS considérera comme valides, exclusivement, les pronostics de paris qui sont résolus au moment de la suspension. Les prédictions de modalités de paris qui ne sont pas

résolues au moment de la suspension seront considérées comme nulles et non avenues, y compris celles attribuées par les organismes compétents.

Matches non joués dans les circonstances initialement prévues / Matches déplacés

Si le lieu où un match était programmé est changé (à un autre endroit que celui de l'équipe visiteuse), les paris resteront tant que l'équipe à domicile continuera d'être reconnue comme telle et que le terrain se trouvera sur le même territoire national, sinon ils seront annulés. En cas de jeu(match) chez l'équipe rivale, les paris seront nuls.

Événements nuls :

Le SYSTÈME DE PARIS considérera comme nuls et non avenues les événements considérés comme nuls et non avenues par les organismes compétents, soit avant leur début, soit une fois qu'ils ont commencé. Les résultats qui pourraient être attribués par les organismes compétents à des événements nuls, ne seront pas pris en compte et seront considérés comme invalides par le SYSTÈME DE PARIS.

Les dates et heures de début des événements, les informations sur le résultat en direct des événements, ainsi que d'autres données informatives de la célébration de l'événement fournies par le SYSTÈME DE PARIS à titre d'information sont indicatives et n'affectent pas la validité des résultats.

Dans les matchs joués sur un terrain neutre, l'équipe à gauche dans la déclaration de marché(pronostics) sera considérée comme l'équipe à domicile (équipe jouant « à domicile ») aux fins de la résolution des paris.

Les clubs participant à des compétitions européennes seront également considérés comme à domicile lorsque leur terrain habituel sera déplacé vers un autre endroit de leur territoire national (par exemple, lorsque le Shakhtar Donetsk jouera ses matches de Ligue des champions à domicile au stade olympique de Kiev).

Dans les événements/match amicaux, tous les pronostics seront déterminés en fonction du résultat final du temps réglementaire établi par l'organisme compétent.

Dans le cas où un match de football a un format différent des 2 mi-temps habituelles, par exemple 3 parties de 30 minutes ou moins, les paris placés sur les marchés de première ou deuxième partie seront annulés. Toutes les prédictions sur les modalités déterminées en fonction du résultat final du temps réglementaire (à l'exclusion des prolongations ou des tirs au but) resteront valables.

Dans le cas où un événement dépasse 90 minutes de temps réglementaire, tous les paris seront annulés à l'exception des pronostics du mode de pari « Gagnant de l'événement ».

Marchés(pronostics) de prolongation

Les paris seront déterminés sur la base du premier résultat publié par les organismes officiels en relation avec la période de prolongation. Ils ne compteront pas les buts, cartons, coups de pied de coin/corners, etc. encourus pendant le temps réglementaire.

Vainqueur du reste du match – Live

Propre modalité de paris sur les matchs en direct. Vous pariez sur qui gagnera le reste du match sans tenir compte des buts précédents à partir du moment où le pari est fait (en considérant que le score était de 0-0) jusqu'à la fin du temps réglementaire. Le score en vigueur au moment de placer le pari est indiqué dans la prévision du ticket (ex : « reste du match : score actuel 1-2 »).

Multi score

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact d'un match. Voici les options disponibles qui pour tous les événements seront les mêmes :

- 1:0 / 2:0 / 3:0
- 4:0 / 5:0 / 6:0
- 2:1 / 3:1 / 4:1
- 3:2 / 4:2 / 4:3 / 5:1
- Local un autre résultat
- X (égalité)
- 0:1 / 0:2 / 0:3
- 0:4 / 0:5 / 0:6
- 1:2 / 1:3 / 1:4
- 2:3 / 2:4 / 3:4 / 1:5
- Visiteur un autre résultat

Résultat exact de la première partie

Ce type de pari consiste à prédire le score exact à la fin de la première partie.

Buts contre son camps (own goal)

En règle générale, sauf indication contraire dans la définition des pronostics applicables, les buts contre son camps ne sont pas comptés, lorsque la pronostic concerne le joueur qui marque le but, mais lorsqu'il s'agit de prédire l'équipe qui marque le but, ou le nombre de buts marqués dans un championnat, Match ou partie de match sans référence à un joueur spécifique, ledit but propre sera compté et attribué à l'équipe dont il augmente le score.

Paris des joueurs

Les paris sont fixés sur le joueur qui marque un but dans le match dans le temps réglementaire. Cela inclut le temps de prolongation que l'arbitre peut ajouter pour les blessures ou l'arrêt du match. Il n'inclut pas les prolongations ni les tirs au but.

Premier buteur

Les paris sur les joueurs ne participant pas au match seront annulés, ainsi que les paris sur le « Premier buteur » lorsque le joueur sélectionné commence à jouer une fois que le premier but a été marqué. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte aux fins de la résolution du marché (pronostic)

Dernier buteur

Les paris sur les joueurs qui n'ont participé à aucun moment au match seront annulés. Les paris relatifs aux joueurs entrant sur le terrain de jeu entrant depuis le banc seront considérés comme valides. Tous les joueurs participant au match seront considérés comme des « Participants » aux paris « Dernier buteur ». Les objectifs propres ne sont pas pris en compte aux fins de la résolution du marché.

Meilleur buteur à tout moment

Les paris sur les joueurs qui ne participent pas au match seront annulés. Tous les joueurs qui participent à tout moment du match compteront pour ce type de pari.

Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte aux fins de la résolution du marché.

Joueur XXX fautes, tirs au but, passes décisives

Les paris sur les joueurs qui ne participent pas au match seront annulés. Tous les joueurs qui participent à tout moment du match compteront pour ce type de pari.

Prochain buteur - Live

Lors de l'évaluation de ce marché, les buts contre son camp ne seront pas pris en compte.

Tous les joueurs qui prennent part au match avant que le prochain but ne soit marqué sont considérés comme des « participants ».

Tous les joueurs participant actuellement au match seront disponibles pour placer le pari. On tentera d'offrir des quotas à tous les participants à ce marché.

Si un joueur non inclus dans la liste marque un but, tous les paris resteront valides.

buteur (1 but ou plus), Doublé (2 buts ou plus), Hat-trick (3 buts ou plus)

Ce type de pari consiste à prédire si le joueur proposé marquera un ou plusieurs buts, deux ou plusieurs buts (double) ou trois buts ou plus (hat-trick) pendant l'événement et sans tenir compte des propres buts. Les prédictions concernant les joueurs ne participant pas à l'événement seront annulées.

1X2 Double chance et +/- X buts

Ce type de pari consiste à prédire le résultat final d'un événement ayant deux options au sein d'une même pronostic (1X, 12 et X2) et si le nombre de buts légaux qui seront marqués lors de l'événement auquel se réfère la description de la modalité (1ère mi-

temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'ensemble de l'événement si la période est omise sera supérieur ou inférieur à la limite à laquelle il est fait référence. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / etc.). Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat du pronostic sera considéré comme invalide.

1X2 Double chance et les deux marquent

Cette modalité de pari consiste à prédire le résultat final d'un événement ayant deux options au sein d'un même pronostic (1X, 12 et X2) et si les deux équipes parviennent à marquer au moins un but à la fin de l'événement auquel se réfère la description de la modalité (1ère mi-temps 2ème mi-temps...) ou à la fin de l'événement entier si la période est omise, y compris les propres buts qui comptent en faveur de l'équipe adverse. Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme nul.

Score/les deux équipes marquent et +/- buts

Cette modalité de pari consiste à prédire si les deux équipes parviennent à marquer au moins un but à la fin de l'événement auquel se réfère la description de la modalité (1ère partie, 2ème partie....) ou à la fin de l'événement entier ou si la période est omise, y compris les buts contre son camp qui comptent en faveur de l'équipe adverse et le nombre total de buts légaux qui seront marqués pendant l'événement à laquelle se réfère la description de la modalité (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'ensemble de l'événement si omis le délai sera supérieur ou inférieur à la limite à laquelle il est fait référence. Il est nécessaire d'obtenir les deux résultats pour que le pronostic soit considéré comme précis. Si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide.

Nombre de buts

Cette modalité de pari consiste à prédire le nombre total de buts qui seront marqués lors de l'événement auquel la description de la modalité se réfère (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'ensemble de l'événement si la période est omise. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / etc.)

Minute du premier but

Ce type de pari consiste à prédire dans quelle minute, dans des intervalles prédéterminés, le premier but sera marqué. L'option de prédire qu'il n'y aura pas de buts est incluse.

Pour les fins de règlement des paris, la première minute du jeu va de la première seconde à la deuxième numéro 59. La deuxième minute passe de la minute 1 à 1 minute 59 secondes et ainsi de suite.

Buteur

Cette modalité de pari consiste à prédire combien de buts, dans des intervalles prédéterminés, seront marqués au total entre les deux équipes lors de l'événement auquel se réfère la description de la modalité (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'ensemble de l'événement si la période est omise.

Prochain but

Cette modalité de pari consiste à prédire quelle équipe marquera le prochain but lors de l'événement auquel la description de la modalité se réfère (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'ensemble de l'événement si la période est omise. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / etc.)

Premier, deuxième, troisième... Dernier (but, carton, corner)

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe qui marquera le premier, le deuxième, le troisième, etc. ou le dernier but, carte, corner, etc. légal de l'événement. Il comprend l'option de pari appelée « aucun but / carton / corner » et les buts contre son camp comptent en faveur de l'équipe adverse.

Meilleur buteur

Ce type de pari consiste à prédire le joueur qui marquera le plus grand nombre de buts légaux dans la compétition indiquée. Dans les cas où la prédiction gagnante n'est pas unique, la règle de l'égalité s'appliquera, divisant le montant du prix entre les différentes prédictions gagnantes.

Vainqueur de la séance de tirs au but

Ce type de pari consiste à prédire quelle équipe remportera la séance de tirs au but.

Pari spécial - Créez votre pari

Il s'agit d'une modalité de pari spéciale configurable par l'utilisateur final qui vous permet d'accumuler dans une seule prévision différentes sélections ou pronostics disponibles pour le même événement.

Par exemple, vous pouvez accumuler les équipes gagnantes d'un événement de football, le joueur qui marquera le premier but, l'équipe qui lancera plus de corners, l'équipe gagnante à la mi-temps et si les deux équipes marqueront, le tout dans une seule pronostic.

Il est nécessaire de faire correspondre toutes les sélections du pari spécial (créez votre pari) pour être considéré comme gagnant. Dans le cas où une sélection dans un pari spécial (créez votre pari) est annulée, alors le pari entier sera annulé et le montant du pari sera remboursé.

Le mode de pari spécial (créez votre pari) ne prend en compte que le temps réglementaire plus le temps additionnel, les prolongations et les pénalités ne sont pas prises en compte.

L'option Cash Out et Cash Out partiel ne sera pas disponible pour ce type de pari.

Règle générale des pronostic de cartons (joueurs sur le terrain)

Seuls les cartons présentés au cours du temps réglementaire seront comptés pour les joueurs qui jouent l'événement, y compris les cartes montrées pendant la pause de la première mi-temps qui seront prises en compte pour la deuxième mi-temps aux fins de la clôture des paris. Au contraire, sont exclus les cartons présentés après le coup de sifflet final, ceux montrés aux entraîneurs,

ceux montrés aux joueurs lorsqu'ils ont déjà été remplacés, ceux montrés aux joueurs lorsqu'ils n'ont pas encore participé à l'événement et ceux montrés à toute personne autre qu'un joueur qui joue l'événement.

Formule de calcul :

- Carton jaune = 1 carton
- Carton rouge direct = 2 **cartons**
- 1er carton jaune + 2e carton jaune (menant à un carton rouge et expulsion) = 3 cartons

Par conséquent, chaque joueur ne peut pas compter plus de 3 **cartons** dans un match. Cette règle s'applique à tous les marchés de **cartons** décrits ci-dessous :

L'équipe qui recevra le plus de cartons

Il est prédit laquelle des équipes recevra le plus de **cartons** suivant la règle de calcul précédente pendant le match en temps réglementaire.

Nombre total de cartons

Parez sur plus / moins de nombre total de **cartons** affichées suivant la règle de calcul précédente pendant le match en temps réglementaire.

Nombre total de cartons jaunes

Si un joueur est expulsé pour double carton jaune, cela compte pour 2 jaunes pour la mise. Dans le but de résoudre les paris, seuls les cartons jaunes seront comptés dans le temps réglementaire.

Points sur les cartons

Dans les prévisions de points de carte, la façon suivante d'établir un tel score s'appliquera :

- Carton jaune = 10 points
- Carton rouge direct = 25 points
- 1er jaune + 2e carton jaune (menant à un carton rouge et à une expulsion) = 35 points

Par conséquent, chaque joueur ne peut pas compter plus de 35 points dans un match.

Y aura-t-il expulsion ?

Cette modalité de pari consiste à prédire s'il y aura une ou plusieurs expulsions à la fin de la période à laquelle se réfère la description de la modalité (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou dans l'intégralité de l'événement si la période est omise. Ils calculeront à la fin de cette modalité le carton rouge direct et l'expulsion pour double jaune.

Nombre de hors-jeu/fautes

C'est une modalité de pari qui consiste à prédire le nombre total de hors-jeu ou le nombre total de fautes qui seront sanctionnés par l'arbitre tout au long des 90 premières minutes de l'événement ou à la fin de la période à laquelle se réfère la description de la modalité.

Nombre de corners/coups de pied de coin

Cette modalité de pari consiste à prévoir le nombre total de corners/coups de pied de coin à la fin de la période à laquelle se réfère la description de la modalité (1ère mi-temps, 2ème mi-temps...) ou à la fin du temps réglementaire de l'événement si la période est omise. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / pair ou impair / premier ou dernier, etc.).

Dans les paris se référant aux corners (nombre de corners, équipe avec plus de corners,) les coups de pied de coin seront comptés au moment où ils sont mis en jeu, si un corner se produit, mais qu'il n'est pas exécuté, ledit corner ne sera pas comptabilisé pas pour les besoins des paris.

Le résultat offert par les organismes officiels sera considéré comme valide, dans le cas où ces organismes n'offrent pas ce résultat, les données statistiques d'autres associations seront utilisées.

Résultat du 1^{er} penalty, 2^{ème} penalty, 3ème penalty

Ce type de pari consiste à prédire si le juge/arbitre de l'événement indiquera un premier, deuxième, troisième... **penalty** pendant l'événement et le résultat de celui-ci (But ou Pas de But).

1X2 + N° Buts

Ce type de pari consiste à prédire le résultat d'un événement de football et le nombre de buts légaux qui seront marqués lors de l'événement. Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide.

Passes décisives du joueur (le joueur donne une passe décisive)

Il sera considéré comme une passe décisive si le joueur sélectionné est le dernier à toucher le ballon de l'équipe attaquante avant le marqueur. Cependant, l'assistance finira par être validée par l'organisme de réglementation compétent.

Y aura-t-il un examen VAR (arbitre assistant vidéo) ?

Ce type de pari consiste à prédire si à la fin des 90 premières minutes de l'événement ou de la période visée dans la description de la modalité le VAR interviendra pour revoir une action dans son champ d'action (buts, pénalités, cartons rouges et confusion d'identité).

Etant donné cette modalité, il est entendu que l'action n'est examinée par le VAR que lorsque l'arbitre effectue sans équivoque le geste de révision VAR et dessine l'écran de télévision en l'air, que l'action nécessite ou non un examen à l'écran par l'arbitre

principal du match. S'il y a révision VAR, l'arbitre, par erreur, ne fait pas le geste de révision, la diffusion officielle du match faite par l'organisateur officiel de la compétition sera utilisée pour confirmer l'existence de ladite révision, où il sera déterminé s'il y a VAR ou non.

Parier sur la possession du ballon de match

Ce type de pari consiste à prédire le pourcentage de possession du ballon que chaque équipe aura à la fin des 90 premières minutes, sauf indication contraire. Si un match est suspendu et ne reprend pas dans la période d'achèvement définie, tous les paris sur ce marché seront annulés.

Marque le premier / Vainqueur du match

Ce type de pari consiste à prédire la première équipe à marquer et l'équipe gagnante d'un match de football. Il est nécessaire d'obtenir les deux résultats pour que le pronostic soit considéré comme précis. Si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide.

1er buteur et vainqueur du match (1X2), éliminatoire ou finale

Ce type de pari consiste à prédire le premier buteur du match, sans tenir compte des buts contre son camp, et l'équipe gagnante du match de football, du match nul ou de la finale.

Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide. Les pronostics qui incluent les joueurs qui ne participent pas à l'événement ou les joueurs qui entrent sur le terrain après que le premier but légal a été marqué seront annulés.

Scores du joueur et vainqueur du match (1X2), éliminatoire ou finale

Ce type de pari consiste à prédire que le joueur sélectionné marque un but dans le match, sans tenir compte des buts contre son camp, et de l'équipe gagnante du match de football, à élimination directe ou en finale.

Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide. Les pronostics qui incluent des joueurs qui ne participent pas à l'événement seront annulés.

Résultat exact et buteur

Ce type de pari consiste à prédire le score qui reflète le nombre de buts attribués à chaque équipe à la fin de l'événement et si le joueur proposé marquera un ou plusieurs buts lors de l'événement sans tenir compte des buts contre son camp. Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide. Les pronostics qui incluent des joueurs qui ne participent pas à l'événement seront annulés.

Va-t-il gagner une des mi-temps/ Va-t-il gagner les deux mi-temps ?

Ce type de pari consiste à prédire si l'équipe sélectionnée parvient à gagner l'une **mi-temps** (1X2 1ère **mi-temps** **ou** 1X2 2ème **mi-temps**) ou les deux (1X2 1ère **mi-temps** **et** 1X2 2ème **mi-temps**), selon la description de la modalité.

La mi-temps avec le plus de buts

Ce type de pari consiste à prédire dans quelle période le plus grand nombre de buts légaux seront marqués, y compris l'option du « même nombre de buts ».

Quelle équipe va gagner "période" sans rien encaisser?

Ce type de pari consiste à prédire si une équipe parvient à terminer sans concéder de but légal à la fin de la période à laquelle se réfère la description de la modalité (1ère **mi-temps** 2ème **mi-temps**.) ou dans l'ensemble de l'épreuve si la période est omise, y compris les buts contre son camp.

Gagner sans encaisser de but

Ce type de pari consiste à prédire si une équipe parvient à terminer sans concéder de but légal pendant l'événement, y compris buts contre son camp, et le gagne.

Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide.

Quelle équipe marquera dans les 2 mi-temps?

Ce type de pari consiste à prédire si une équipe sera capable de marquer dans les deux mi-temps de l'événement, y compris les buts contre son camp.

Exemple :

Dans le match Barcelone vs Getafe, le résultat est 2-0, dans ce match, la mi-temps a été atteinte avec un score de 1-0. En seconde période, un joueur de Getafe a marqué un but contre son camp. Par conséquent, l'option « Barcelone marque dans les deux mi-temps » peut être déclarée gagnante.

Extension

Ce type de pari consiste à prédire s'il y aura une prolongation dans un événement.

Y aura-t-il un but en prolongation ?

Ce type de pari consiste à prédire s'il y aura ou non un but de l'une ou l'autre des deux équipes en cas de prolongation.

Qualifiés / Qui passera au tour suivant ?

Ce type de pari consiste à prédire quelle équipe remportera l'éliminatoire d'une compétition donnée.

Temps additionnel

Ce type de pari consiste à prédire le temps supplémentaire qui sera ajouté à la période à laquelle se réfère la description de la modalité et qui sera déterminé par le temps indiqué par le 4ème arbitre et non par le temps réel joué.

Méthode de victoire

Ce type de pari consiste à prédire la méthode de victoire d'une équipe lors d'un match nul, d'un événement ou d'une finale.

Options :

- Équipe locale et heure réglementaire
- Équipe locale et prolongation
- Équipe locale et penaltys
- Équipe qui visite et temps réglementaire
- Équipe qui visite et prolongation
- Équipe qui visite et pénalty

Quelle Mi-temps avec le plus de buts (local/visiteur)?

Ce type de pari consiste à prédire si une équipe sera capable de marquer plus de buts en première mi-temps ou en seconde période.

Événements de La Otra Liga (autre ligue)

Affrontements simulés de 2 équipes dans lesquels vous pariez sur laquelle d'entre elles marquera le plus de buts dans sa journée réelle. Résultat exprimé en modalité 1X2. Le Paris est annulé si un match ne se termine pas dans 48 heures.

FUTSAL

Tous les pronostics de match seront réglés en fonction de l'heure réglementaire, sauf indication contraire.

Si un match est interrompu et reprend dans un délai maximum de quarante-huit (48) heures par rapport à l'heure initialement prévue, les paris ouverts seront mis à jour avec le résultat final. Dans le cas contraire, si dans les quarante-huit (48) heures il ne reprend pas, tous les paris qui n'ont pas été décidés seront annulés.

Les règles et les prévisions dans ce sport seront celles envisagées dans la section « Football ».

FOOTBALL DE PLAGES

Les règles et les prévisions dans ce sport seront celles envisagées dans la section « Football ».

FOOTBALL AMÉRICAIN

Dans les modalités des paris sur le football américain, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire ou dans la fin prévue seront considérés comme valides, à l'exclusion de la période de prolongation le cas échéant, sauf indication contraire de la modalité de pari.

Matches terminés avant la fin prévue

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue, seuls les résultats des pronostics de la modalité de pari « Gagnant » de l'événement resteront valables tant que les deux conditions sont remplies :

- Qu'il se soit écoulés au moins 55 minutes de jeu réglementaire
- Un résultat officiel a été proclamé par l'un des organismes compétents

Toutes les autres prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue alors que moins de 55 minutes de temps réglementaire sont contestées, toutes les prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Événements reportés/suspendus

Dans les matchs reportés ou temporairement suspendus, la procédure est conforme aux dispositions du règlement général des paris sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Gagnant de l'événement

Prédisez le gagnant du match. Les paris incluent les prolongations, s'ils sont joués.

Les paris pour des pronostics de joueurs spécifiques (par exemple « Premier touchdown ») restent valables tant que le joueur est habillé dans l'équipement de jeu réglementaire pour jouer au jeu, même s'il ne participe pas à l'événement. Les pronostics relatifs à un joueur qui ne porte pas l'équipement réglementaire sont déclarés nuls et non avus et le montant misé sera remboursé.

Pour les paris spécifiques pour un certain quart -temps ou une certaine mi-temps, ce quart ou cette mi-temps doit être complété pour que les paris soient valides. Dans ces cas, la modalité inclura « Premier quart-temps » ou « Deuxième moitié » ... définir à quel quart ou à quelle mi-temps cette modalité est particularisée.

Si le lieu où un match a été programmé est modifié, les paris resteront tant que l'équipe locale restera reconnue comme telle. Si les équipes sont modifiées pour que l'équipe locale joue à l'extérieur et vice versa, les paris basés sur la proposition originale seront annulés.

GREYHOUNDS/LÉVRIERS

Règles générales

Le départ de la course est déterminé au moment où le juge de départ donne l'ordre de la même. Aucun pari ne sera accepté une fois que le juge de départ aura commencé la course.

De même, l'entrée dans la boîte implique que les lévriers ont participé à la course et, par conséquent, les paris sur eux sont

valides, qu'il y ait ou non des retraits ultérieurs.

Le résultat considéré comme valable pour les courses de lévriers sera celui déterminé par l'organisation officielle responsable de la réglementation des courses dans le pays où elles ont lieu, ainsi que par les organismes indépendants qui les publient / certifient.

Parfois, un premier résultat est affiché qui ne sera pas officiel tant que le résultat n'est pas confirmé après pesée. Avant cette confirmation, le résultat n'était pas considéré comme officiel. Toutefois, après l'officialisation du résultat, toute modification ultérieure ne sera pas prise en compte pour les besoins du calcul des paris.

Si, en raison d'une erreur humaine ou technique, l'une des trappes où les participants sont placés ne s'ouvre pas, les situations suivantes peuvent se produire, dans lesquelles l'organisme de réglementation peut décider que :

- La course est annulée
- La course est répétée dans les 24 heures suivant le départ prévu, auquel cas les paris restent valables jusqu'à ce que la course soit relancée.
- La course est considérée comme valide. Dans ce cas, la sélection dont la trappe ou le tiroir n'a pas été ouvert est considérée comme une sélection nulle

Cependant, si la trappe ou le tiroir s'ouvre, mais que le lévrier ne sort pas, les paris seront toujours valables.

Si un simple pari de lévrier a été accepté après le début de l'événement ou de la course, ledit pari sera déclaré nul, le client ayant droit à un remboursement de la somme mise. De même, dans les paris multiples contenant des sélections de lévriers qui auraient été acceptées après le début de l'événement ou de la course, lesdites sélections seront déclarées nulles, conservant les autres sélections.

Types de paris

Vainqueur de la course

Il y a fort à parier que le pronostic sélectionné gagne la course.

Exacta (dans le bon ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur et le deuxième classé d'une course, dans laquelle l'ordre spécifique doit être indiqué. L'option de pari comprend deux pronostics, le premier étant celui référé au gagnant et le second pari au second classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Exacta réversible (quel que soit l'ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le premier et le second classé, quel que soit l'ordre entre eux. Fondamentalement, ce serait comme faire deux jumeaux, l'un dans lequel les sélections seront 1ère et 2ème, et l'autre vice versa, donc le client doit payer deux paris. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Exacta combiné (quel que soit l'ordre)

3 participants ou plus sont choisis pour terminer 1er et 2ème classés quel que soit l'ordre. Dans le cas de 3 sélections, cela équivaldrait à faire six **Exacta**, ou trois **Exacta** réversibles. Dans le cas de 4 sélections, cela équivaldrait à effectuer douze **Exacta** ou six **Exacta** réversibles, et ainsi de suite. Pouvant être considéré comme un certain nombre d'**Exacta**, les mêmes règles que celles de cette section s'appliquent à chacun des **Exacta** qui le composent.

Dans les trois types de paris appelés « **Exacta** », un minimum de trois participants est requis pour l'acceptation du pari.

Si en raison du retrait d'un participant avant le départ de la course, le nombre de participants est inférieur à trois, les paris « **Exacta** » sont nuls.

Trio/trifecta(dans le bon ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur, le deuxième et le troisième classé d'une course, dans lequel l'ordre spécifique doit être indiqué. L'option de pari comprend trois pronostics, le premier étant celui se référant au gagnant, le deuxième pronostic au deuxième classé et le troisième pronostic au troisième classé. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Trio combiné/Trifecta (peu importe l'ordre)

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur, deuxième et troisième classé d'une course, quel que soit l'ordre entre eux. Dans le cas de 3 sélections, cela équivaldrait à faire les six trios différents qui peuvent être formés avec les trois sélections, et en tant que tel est pris en compte aux fins du calcul. Si l'un des pronostics inclus dans l'option de pari ne participe pas, il sera annulé.

Dans les deux types de paris de lévriers appelés « Trios », un minimum de 6 participants est nécessaire. Si en raison du retrait d'un participant avant le début de la course, le nombre de participants est inférieur à six, les paris seront annulés.

Courses de niveau (avec handicap)

Dans les courses de niveau handicap, les participants bénéficient d'une distance avantageuse, avec le même objectif d'égaliser leurs chances respectives de gagner.

Paris gagnants et placés

Ce sont deux prédictions au même participant dans lesquelles la moitié du montant à parier est destinée au « gagnant » et l'autre moitié à « placé » ; C'est-à-dire qu'un pari prédit que le lévrier sélectionné gagnera l'événement et un autre pari prédit qu'il terminera l'événement dans les premières positions. Les positions donnant droit à un prix dans le pari à « placer » sont établies en fonction du nombre de participants et du type de course. Ils ont deux multiplicateurs différents qui leur sont associés, un pour « gagnant » et un pour « placé », qui sont liés l'un à l'autre. Le multiplicateur à « placer » est toujours calculé en fonction du multiplicateur correspondant au gagnant, comme décrit plus loin dans cette section sur les règles de pari de lévriers.

Si le participant sélectionné gagne la course, les paris « Gagnant et Placé » sont gagnants. Si le participant sélectionné ne gagne pas la course, mais termine dans une position « placée », le pari sur « gagnant » est perdant et le pari sur « placé » est gagnant.

Règles du gagnant et du classement

Dans les paris « Gagnant et Placé », les positions donnant droit au prix et le montant du prix alloué au pari « placé » sont déterminés en fonction du nombre de coureurs participant à la course et du type de course (course normale ou de niveau).

Le tableau suivant indique :

- D'une part, le nombre de postes donnant droit à un prix
- D'autre part, la méthode de calcul du multiplicateur à « placé » en fonction du multiplicateur à « gagnant ». Le nombre de coureurs fait référence au nombre total de participants à la course, et non au nombre de coureurs établi au moment où le pari est placé.

Les conditions suivantes s'appliqueront en fonction du nombre de participants et du type de course

(Cg = cote de victoire, cc = cote placée) :

Nombre de participants	Type de course	Postes valides pour le placement	Formule de quota de placement	Facteur de correction de l'attribution
De 1 à 4	Tout	1er	-	-
De 5 à 7	Tout	1er et 2ème	$cc = (Cg+3)/4$	1/4
8 ou plus	Pas de handicaps	1er, 2e et 3e	$cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 8 à 11	Avec handicaps	1er, 2e et 3e	$cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 12 à 15	Avec handicaps	1er, 2e et 3e	$cc = (Cg+3)/4$	1/4
16 ou plus	Avec handicaps	1er, 2e, 3e et 4e	$cc = (Cg+3)/4$	1/4

Dans le cas des courses de lévriers, si le client parie en utilisant des cotes qui ne sont pas anticipées, les conditions finales de placement seront celles utilisées dans le calcul des gains. C'est-à-dire que si un client parie avec des cotes initiales dans une course de 8 participants sans Handicap (facteur correctif 1/5, options valides 1er, 2ème et 3ème) et avant le départ un lévrier s'avère être non-participant, devenant ainsi une course de 7 participants, aux fins du calcul des gains, les conditions de placement seraient : facteur de correction 1/4, positions valides 1^{ou} et 2^o. Si dans l'exemple précédent avant le départ 3 nouveaux lévriers s'avèrent être des non-participants, devenant une course de 4 participants, le pari deviendrait un seul pari simple sur le vainqueur de la course.

Il convient de noter que, dans le cas des courses de lévriers avec cotes anticipées, les conditions de placement qui s'appliquent sont celles qui sont disponibles au moment où le pari est placé, peu importe ce qui se passe par la suite.

Les paris anticipés sont des paris où les cotes d'un participant particulier à un événement ont été préparées avant le début de l'événement, tels que les paris à long terme (par exemple, les paris placés une semaine avant l'événement). Si votre choix ne participe finalement pas à un tel événement, le pari sera considéré comme perdu.

Courses reportées/reprogrammées

Les paris sur tout événement suspendu indéfiniment seront déclarés nuls et le montant total misé sera remboursé.

Si les courses sont reportées à un autre jour et que le programme reste inchangé, la validité des paris restera, tant que les conditions, le lieu de l'événement et la surface de la piste restent inchangés. Si les conditions varient, si le lieu change ou si la surface de la piste diffère, les paris seront déclarés nuls et la totalité du montant misé sera remboursée. Si les courses sont reportées de quelques heures le même jour, la même heure initialement stipulée de la course sera maintenue. C'est-à-dire que si un client place un pari sur la course de 15h00 et que cette course a lieu à 15h30, l'heure précédemment stipulée de 15h00 sera maintenue pour faire référence à ladite course.

Cotes initiales

Ce sont des cotes qui sont offertes le jour même des courses. Ces cotes sont offertes une fois que tous les participants à l'événement sont connus (clôture des inscriptions officielles) et sont disponibles jusqu'à ce que les premières cotes de course soient offertes.

Cotes finales

Ce sont les dernières cotes de course, calculés juste avant le départ de la course. Ces types de cotes sont offerts dans les courses de lévriers et sont identiques dans toutes les sociétés de paris, ce qui leur permet d'être vérifiés par le client. Lorsqu'un client demande cette cote pour sa sélection, il renonce volontairement à connaître a priori les cotes qui serviront à calculer les gains de son pari, décidant de profiter des dernières cotes proposées, dans l'espoir qu'elles seront supérieures à celle offerte au moment où il place le pari et assumant également le risque que la cote finale soit inférieure à celle proposée à ce moment-là pour placer le pari. Les paris sont validés à l'aide de ces cotes, sauf si le client demande expressément des cotes anticipées, initiales ou de course (et celles-ci sont disponibles). Les cotes finales (CF) permettent à JOCS, S.A.. Offrez des paris Exacta et Trio, tout en permettant au client de choisir sa sélection en fonction des cotes finales. Les dernières, cotes (en anglais starting price, SP).

Des informations sur les dernières cotes (ainsi que les résultats, les non-participants et d'autres informations concernant les événements) peuvent être trouvées sur de nombreux sites Web et journaux spécialisés, notamment :

www.racingpost.com / www.sportinglife.com

Cotes anticipées

Ce sont des **cotes** qui sont offertes pour certains événements futurs. Ces **cotes** sont offertes avant la clôture des inscriptions à un événement, de sorte qu'au moment de les offrir, la liste finale des participants à l'événement n'est pas encore connue. Ces cotes sont généralement plus élevées, elles offrent donc au client la possibilité d'obtenir des profits plus importants, en assumant le risque de parier avec moins d'informations (plus c'est anticipé) que s'il le faisait quelques minutes avant l'événement. Pour cette raison, si l'équipe ne participe pas à l'événement indiqué, le pari sera considéré comme perdant, sauf exceptions mentionnées ci-dessous, dans lesquelles les paris seront considérés comme nuls (remboursement du montant misé). Les exceptions mentionnées ci-dessus sont les suivantes :

- L'événement est suspendu ou déclaré nul.
- La sélection a été explicitement identifiée au moment du pari par le terme « remboursé s'il ne participe pas ».
- Si la liste des participants est excessive et que l'organisation de l'événement décide de retirer les participants, les paris sur ces sélections retirées seront remboursés.

Retrait d'un participant

Si un participant se retire avant le début de l'événement, la sélection sera considérée comme nulle. Ce critère s'applique tant que le pari n'est pas validé avec des cotes anticipées ou que le pari est annoncé avec le critère « ils rivalisent tous ou pas/ All compete or not », auquel cas le pari sera considéré comme un perdant.

Si un participant se retire avant le départ de la course, cela affecte directement les chances de résultat pour le reste des participants. Pour cette raison, dans les paris gagnants, une déduction est appliquée au montant reçu. Le montant de la déduction dépend du multiplicateur du participant retiré. Ces déductions seront appliquées aux paris de lévriers. Plus le quota de lévrier enlevé est bas, plus la déduction est élevée. Dans les trois types de paris appelés « exacta », un minimum de trois participants est requis pour l'acceptation du pari.

Le tableau suivant détaille les déductions applicables :

Frais de participation retirés	Déduction du prix
1,00 à 1,11	90%
1,12 à 1,19	85%
1,20 à 1,25	80%
1,26 à 1,30	75%
1,31 à 1,40	70%
1,41 à 1,55	65%
1,56 à 1,65	60%
1,66 à 1,80	55%
1,81 à 1,99	50%
2,00 à 2,20	45%
2,21 à 2,50	40%
2,51 à 2,75	35%
2,76 à 3,25	30%
3,26 à 16,00	25%
4,01 à 5,00	20%
5,01 à 6,50	15%
6,51 à 10 h 00	10%
10.01 à 15.00	5%
Plus de 15,00	Aucune déduction

Exemple :

Si un client parie 10 € sur un lévrier à une cote de 6,50, et juste avant la course, un autre lévrier est retiré à une cote de 4,00 et gagne finalement la prévision du client, le gain que le client recevrait est calculé comme suit:

Gain normal = cote x montant total misé

Gain normal = 6,50 x 10 € = 65 €

Prix = 65 € (gains normaux) - 10 € (montant misé) = 55 €

Frais de non-participant = 4,00.

% Déduction = 25 %

Déduction appliquée au prix = 55 € (prix) x 0,25 = 13,75 €

Nouveau prix = 55 € (prix) - 13,75 € (déduction) = 41,25 €

Gain total = 41,25 € (nouveau prix) + 10 € (montant misé) = 51,25 €

Retrait d'un participant aux paris « Exacta » et « Trios/Trifecta »

Dans un pari « **Exacta** » (à l'exclusion des **Exacta** combinés, pour lesquels une règle spéciale s'applique), si un participant sélectionné au pari est retiré avant le début de la course, le pari sera annulé.

Si en raison du retrait d'un participant avant le départ de la course, le nombre de participants est inférieur à trois, les paris « **Exacta** » sont nuls.

Dans les deux types de paris de lévriers appelés « **Trios** », un minimum de 6 participants est requis pour que le pari « **Trio** » soit valide.

Dans un pari « **Trio** » (à l'exclusion des trios combinés, pour lesquels une règle spéciale s'applique), si un participant sélectionné au pari est retiré avant le début de la course, le pari sera annulé.

Retrait d'un participant aux paris Exacta Combiné et Trio Combinés

Si un participant sélectionné est retiré du pari, toutes les sélections qui incluent ce participant sont annulées et le reste des sélections sont valides.

Exemple : Si le client fait un **Exacta** combiné de trois lévriers participants avec les numéros 2, 3 et 4, et finalement le lévrier numéro 2 ne participe pas, les sélections dans lesquelles le lévrier numéro 2 a été inclus seraient annulées, retournant au client les options dans lesquelles le lévrier susmentionné apparaîtrait, tandis que le reste des options dans lesquelles les deux autres lévriers apparaissent restent valides:

1ère position	2ème position	
Lévrier n° 2	Lévrier n° 3	ANNULÉ
Lévrier n° 2	Lévrier n° 4	ANNULÉ
Lévrier n° 3	Lévrier n° 2	ANNULÉ

Lévrier n° 3	Lévrier n° 4	VALABLE
Lévrier n° 4	Lévrier n° 2	ANNULÉ
Lévrier n° 4	Lévrier n° 3	VALABLE

Répétition des courses de lévriers

Lorsqu'une course de lévriers est déclarée nulle et est disputée à nouveau, les paris restent valables pour les lévriers qui restent dans la répétition de la course, mais pas pour le reste des lévriers, pour lesquels les pronostics sont annulés (à condition qu'ils ne soient pas entrés dans le tiroir dans la répétition de la course).

Les multiplicateurs restent valables dans la répétition de la course, à moins que l'un des lévriers ne reparticipe pas à la nouvelle course. Dans ce cas, les coefficients finaux seront appliqués de ceux initialement déterminés.

Si une course est déclarée nulle et non rejouée, tous les pronostics pour cette course sont déclarés nuls.

GOLF

Si un tournoi a commencé, mais n'a pas été terminé, le résultat des paris dépend du résultat officiellement validé, quel que soit le nombre de trous ou de tours terminés.

Cependant, les paris placés après le dernier tour complet seront annulés si le tournoi est suspendu. Toute correction ou rectification ultérieure du résultat officiel ne sera pas prise en considération aux fins du règlement des paris.

Si un joueur sélectionné comme pronostic ne participe pas à l'événement, les paris contenant l'événement seront annulés.

Inversement, si le joueur sélectionné comme pronostic commence sa participation à un événement et se retire par la suite ou est disqualifié, les paris contenant ce pronostic seront valides. Il est considéré comme le départ officiel d'un joueur au moment où il fait le premier coup du premier trou (tee off). Si le joueur se retire avant cette heure les paris sur lui seront déclarés nuls.

Les paris liés à un tour donné seront réglés en tenant compte du nombre de coups visés sur la carte du joueur à la fin du tour.

Dans les paris sur confrontation, si un joueur est disqualifié ou se retire du tournoi avant la fin de deux tours, son adversaire sera considéré comme le gagnant, même s'il ne parvient pas à se qualifier. Si les deux joueurs passent le cut et que l'un d'eux est

disqualifié ou se retire au cours du troisième ou du quatrième tour, l'autre joueur sera considéré comme le gagnant aux fins du calcul des paris. Si l'autre joueur du pari de match n'a pas fait le « Cut » (un certain nombre de joueurs auront le droit de jouer le

reste du tournoi en ayant une chance de remporter le championnat, à condition de n'avoir pas réalisé plus d'un certain nombre de coups par rapport au score du ou des leaders, le joueur qui a été disqualifié ou qui s'est retiré, mais qui a passé le « Cut »,

sera le gagnant. Si les deux joueurs sont disqualifiés, le pari du match est nul, peu importe quand la disqualification a eu lieu. Les cotes de tirage seront toujours offertes sur les paris de confrontation. En cas d'égalité, seule la sélection « ex æquo » sera

gagnante.

Sur les paris à 2 balles, des cotes égales seront offertes. Dans les paris à 3 et 4 balles, si les joueurs ont obtenu un résultat identique dans le tour/ronde, le résultat sera un match nul et les « règles d'égalité » définies au chapitre 2.1 s'appliqueront. Les paris deviennent valides une fois que les joueurs ont frappé le premier coup sur leur premier trou. Si un joueur ne fait pas le

premier coup, alors les paris sur 2, 3 et 4 balles dont il était censé faire partie sont annulés. Si un tour est abandonné, les paris sur celui-ci sont invalidés.

Vainqueur du tournoi

Pariez quel joueur/équipe gagnera un tournoi. Les séries éliminatoires comptent.

Sélections possibles : Tous les joueurs/équipes participant au tournoi.

Tous les paris seront réglés en fonction du résultat officiel après le dernier trou du tournoi. Les modifications ultérieures de quelque nature que ce soit ne seront pas prises en compte.

Si plus d'un gagnant est donné, la « règle de l'égalité » s'appliquera (chapitre 2).

Si un joueur/une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris gagnants du tournoi placés sur ce joueur/équipe seront considérés comme nuls.

Top 5/10/20 (finira dans le top 5/10/20).

Pariez sur le fait que le joueur ou l'équipe sélectionné terminera l'événement dans l'une des positions auxquelles la modalité se réfère.

Tous les paris seront réglés en fonction du résultat officiel après le dernier trou du tournoi. Les modifications ultérieures de quelque nature que ce soit ne seront pas prises en compte.

Si la revue « total payout in draws » apparaît dans le nom du marché, et qu'il est vrai qu'il y a plus de 5 joueurs qui se retrouvent avec les 5 meilleurs scores, ou 10 joueurs qui terminent avec les 10 meilleurs scores, etc., les paris placés sur tous ces joueurs sur ce marché seront payés en totalité. Si l'examen susmentionné n'est pas affiché, la « règle de l'égalité » s'appliquera (chapitre 2).

Si un joueur/une équipe ne participe pas au tournoi, tous les paris placés sur ce joueur/équipe seront considérés comme nuls.

Sélections possibles : les joueurs/équipes participants.

Il passera le « Cut »

Pariez sur le fait qu'un certain joueur fera le Cut du tournoi.

Sélections possibles : les joueurs participants.

Le Cut et le nom du joueur passeront-ils ?

Pariez sur le fait que le joueur mentionné dans la description du mode passera ou non le « Cut ».

Sélections possibles : Oui, Non.

Leader après le 1er tour

Pariez sur qui sera le joueur qui terminera en première position après la fin du tour auquel la modalité se réfère.

Sélections possibles : les joueurs participants.

Meilleur joueur espagnol/européen/américain UU et autres.

Pariez ce joueur espagnol, européen, américain Les États-Unis ou un autre pays ou région géographique terminent mieux qualifié dans le tournoi.

Sélections possibles : les joueurs participants.

La « règle de l'égalité » s'appliquera (chapitre 2).

Région du gagnant

Pariez sur la région d'origine du vainqueur du tournoi. Les sélections offertes varient dans chaque tournoi.

Y aura-t-il un « trou en un » ?

Pariez sur le fait de savoir si, au cours du développement de l'événement, un joueur parviendra à mettre la balle en un seul coup dans l'un des 18 trous.

Sélections possibles : Oui, Non.

Y aura-t-il un play-off ?

Pariez sur le fait de savoir si, lors du développement de l'événement, il sera nécessaire d'aller à un play-off de départage, quel que soit le format qu'il a, pour décider le vainqueur du tournoi.

Sélections possibles : Oui, Non.

Marge de victoire

Pariez sur le nombre de coups d'avantage que le vainqueur du tournoi prendra à la 2ème place.

Sélections possibles : 1 coup, 2 coups, 3 coups, 4 coups ou plus, il y aura des play-offs.

3 balles

Pariez sur quel joueur obtiendra la carte de coup la plus basse dans les 18 trous du parcours parmi un groupe de 3 joueurs. Dans le cas où la composition d'un groupe de 3 joueurs partageant un parcours sur le parcours change, les paris seront réglés en tenant compte du groupe d'origine. En cas de non-participant, les paris sur 3 balles seront nuls. En cas d'égalité, la « règle de l'égalité » s'applique (chapitre 2).

2 balles

Pariez sur quel joueur obtiendra la carte de coups la plus basse dans les 18 trous du parcours entre deux joueurs. Dans le cas où la composition d'une paire de 2 joueurs partageant le parcours change, les paris seront réglés en tenant compte de la paire originale. En cas de non-participant, les paris de 2 balles seront nuls. Un ex-aequo est possible.

Position finale du joueur X

Pariez sur la position finale d'un joueur donné (X). Il y aura toujours trois ou deux positions possibles qui peuvent varier : (exemple : 21^o ou pire, 11^o à 20^o inclus, 10^o ou mieux); (20^e ou pire, 19^e ou mieux).

Comparaison paris 54/72 trous

Pariez sur le joueur qui fait le moins de coups dans le nombre de trous proposé.

La résolution des paris se fera sur la base des résultats officiels du Tour publiés lors de la remise des trophées (les disqualifications après ce moment ne compteront pas).

Si un golfeur ne parvient pas à se qualifier, l'autre golfeur sera considéré comme le gagnant du pari. Si aucun d'eux ne parvient à passer le Cut, le pari sera déterminé par le golfeur avec le moins de coups (ou le plus grand nombre de points, dans les tournois où le système de notation Stableford est utilisé) une fois le cut effectué.

Une cote sera offerte pour le tirage au sort et dans le cas d'un tel tirage, les paris sur l'un des joueurs seront perdants.

Groupe de 6 golfeurs

Pariez que le joueur d'un groupe de 6 golfeurs, fait la carte de coups le plus bas dans un tour spécifique ou un groupe de trous.

La « règle de l'égalité » s'appliquera (chapitre 2).

Round - Groupe de trous. Note du joueur

Les paris seront annulés si le joueur indiqué ne termine pas le tour ou le groupe spécifique de trous, à moins que les résultats n'aient déjà été déterminés.

Note du joueur sur un trou X

Un golfeur sera considéré comme ayant joué lors de l'exécution du tee. Si le joueur se retire avant de faire le tee, les paris sur ce trou seront annulés.

Sélections possibles : moins de couple, même, au-dessus du couple.

Carte du gagnant

Pariez sur le nombre de coups que la carte du gagnant aura.

Sélections possibles : Moins de X, entre X - Y, plus de Y.

HOCKEY / HOCKEY SUR GLACE

Dans les modalités des paris sur le hockey, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire seront considérés comme valides, à l'exception des prolongations et des tirs aux but depuis le point de penalty, sauf indication contraire de la modalité du pari.

Matches terminés avant la fin prévue

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue, seuls les résultats des pronostics de la modalité de pari « Gagnant » de l'événement resteront valables tant que les deux conditions sont remplies :

- Qu'au moins 55 minutes de jeu réglementaire ont été jouées
- Un résultat officiel a été proclamé par l'un des organismes compétents

Toutes les autres prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Si un événement, pendant sa célébration, est terminé avant sa fin prévue alors que moins de 55 minutes de temps réglementaire sont contestées, toutes les prédictions de paris qui ne pouvaient pas être clairement et sans équivoque définies comme gagnants ou perdants au moment de la suspension seront nulles.

Événements reportés/suspendus

Dans les matchs reportés ou temporairement suspendus, la procédure est conforme aux dispositions du règlement général des paris sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Dans les compétitions, par exemple, la LNH, qui comprend les prolongations et les pénalités (le cas échéant), dans le cas où il est nécessaire d'atteindre les pénalités pour départager, l'équipe qui gagne la séance des tirs au but sera ajoutée un but et de cette façon, les paris seront calculés comme gagnants et perdants pour toutes les modalités. Autrement dit, si le match se termine 5-5 après prolongation et que la séance de tirs au but est remportée par l'équipe 1, le résultat qui sera utilisé pour régler les paris est de 6-5 en faveur de l'équipe 1, quel que soit le nombre de buts marqués lors de la séance de tirs au but.

De nombreuses modalités peuvent être appliquées spécifiquement à l'une des périodes (3 par match) en particulier, ou à une équipe ou à un joueur spécifique de ceux qui jouent. Dans ces cas, la modalité inclura « Première période » ou « Deuxième période » ... définir à quelle période cette modalité est particularisée. Chaque période sera considérée comme s'il s'agissait d'un nouveau mini-match à partir de 0-0, quel que soit le résultat cumulé du match.

Double Chance

Ce type de pari consiste à prédire le résultat final d'un événement. Deux options sont proposées au sein d'une même pronostic : « 1 ou X » (victoire de l'équipe jouant à domicile ou match nul), « 1 ou 2 » (victoire de l'équipe jouant à domicile ou de l'équipe jouant en tant que visiteur) et « X ou 2 » (match nul ou victoire de l'équipe jouant en tant que visiteur).

1X2 (Partie 1) / 1X2 (1ère/2ème période)

Ce type de pari consiste à prévoir le résultat à la fin de la 1ère partie ou de la 1ère période / 2ème période respectivement.

1X2 partiel (2ème période / 3ème période)

Ce type de pari consiste à prévoir le résultat 1X2 pendant la période à laquelle la modalité se réfère, respectivement 2ème Période ou 3ème Période.

Premier but, Deuxième but, Troisième but... - Live

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe qui marquera le premier, deuxième, troisième, etc. but légal de l'événement. Il comprend l'option de pari appelée « NO GOAL » et ses propres buts comptent en faveur de l'équipe adverse.

Les deux équipes marqueront-elles ?

Ce type de pari consiste à prédire si les deux équipes marqueront ou non.

Plus/Moins Nombre de buts

Ce type de pari consiste à prédire si le nombre total de buts est supérieur ou inférieur à la valeur de but indiquée.

1X2 + N° Buts

Ce type de pari consiste à prédire l'issue d'un événement et le nombre de buts légaux qui seront marqués lors de l'événement. Il est nécessaire de deviner les deux résultats pour que la prévision soit considérée comme exacte, si l'un des deux résultats sur lesquels la prévision est faite est considéré comme invalide, le résultat de la modalité sera considéré comme invalide.

Prochain but

Ce type de pari consiste à prédire qui va marquer le prochain but, et à pouvoir également prédire qu'il n'y aura pas de prochain but.

Qui marquera le dernier but ?

Ce type de pari consiste à prédire qui marquera le dernier but de l'événement.

Marge de victoire

Ce type de pari consiste à prédire la différence de points et en faveur de quelle équipe (local / visiteur) à la fin de l'événement. De même, il sera possible de prédire sur la différence de points accumulés à la fin de la 1ère période, 2ème période, 3ème période.

Période avec le plus grand nombre de buts

Ce type de pari consiste à prédire dans quelle période le plus grand nombre de buts sera marqué.

SPORT AUTOMOBILE

Le départ d'un Grand Prix est déterminé par le moment où le signal est donné pour le début du tour de chauffe.

Si un pilote n'est pas situé sur la grille de départ pour le tour de chauffe, ou n'est pas prêt à partir de la voie des stands, les paris liés à ce pilote seront déclarés nuls.

Date limite pour l'achèvement d'un événement

Aux fins d'éventuelles annulations, reports et suspensions temporaires d'un Grand Prix de moto, de F1 ou d'un autre sport automobile, la date limite pour la *réalisation d'un événement* est fixée comme étant la date initialement prévue pour l'événement et celle prévue pour le prochain Grand Prix marquant pour le même championnat. Une fois cette période d'achèvement écoulée, si aucun résultat officiel n'est déclaré, les paris seront annulés.

Si l'organisation modifie la durée, le lieu ou la durée d'un événement moteur, les résultats de l'événement moteur restent valables à des fins de paris.

Les paris relatifs au vainqueur d'un Grand Prix ou d'un Grand Prix donné (course, exemple : Grand Prix de Jerez) seront réglés conformément à la cérémonie du podium, sans considération de disqualification ultérieure. Si la cérémonie du podium n'a pas lieu, tous les paris seront réglés en fonction du résultat déclaré à la fin de la course par l'organisme compétent.

Dans les tests moteur, les paris avec des pronostics sur les participants qui ont commencé l'événement (franchi la ligne de départ ou incorporé dans la piste si le départ est effectué à partir des stands) seront valables et les pronostics sur les participants qui n'ont pas commencé l'événement seront annulés.

Aux fins des paris, le classement établi par l'organisation à la fin de l'événement sera valide, même si un participant ne termine pas l'événement.

En mode « Face à Face », si l'un des participants n'a pas pris le départ de l'épreuve (franchi la ligne de départ ou incorporé dans la piste si le départ est effectué depuis les stands), les deux pronostics seront annulés. Si l'un d'eux ne termine pas la course, l'autre sera considéré comme le vainqueur.

Dans la modalité « Face à Face », la classification établie par l'organisation à la fin de l'événement sera valide même si l'un des participants se retire ou pour toute autre raison ne termine pas l'événement. Dans cette modalité, l'ordre du classement prévaudra, même s'il n'a pas de position attribuée à chaque participant, sauf dans le cas où les deux participants se sont retirés dans le même nombre de tours, auquel cas les deux pronostics seront annulés.

Pilote qui se qualifiera

Un pilote sera considéré comme qualifié lorsqu'il aura complété 90% ou plus du nombre de tours parcourus par le vainqueur de la course (arrondi à un nombre entier), toujours conformément au classement officiel au moment de la présentation sur le podium.

Tour le plus rapide

Ce type de pari consiste à prédire quel participant marquera le tour le plus rapide. Les paris seront valides tant qu'un minimum d'un tour est terminé.

Voiture de sécurité - « Safety car »

Ce type de pari consiste à prédire si pendant la course la voiture de sécurité ou « **Safety car** » sera utilisée pour la conduire devant le leader de la course. Si la course commence avec la voiture de sécurité qui la pilote, les paris seront déterminés comme « Oui ». Si la course se termine avec la voiture de sécurité, mais qu'elle n'a pas eu le temps de devancer le leader de la course, ce marché sera déterminé comme « Oui ».

Spéciales - Leader à la fin du 1er tour, 2ème tour... n'importe quel tour

Cette modalité de pari consiste à prédire quel participant mènera la course lorsqu'il franchira la ligne de départ/arrivée après avoir effectué le tour spécifique de la course initiale. Toute autre reprise officielle de la course ne sera prise en compte que si le tour faisant l'objet du pari n'est pas complété. Les prédictions seront annulées dans le cas où le tour n'est pas terminé.

Spéciales - 1er, 2ème... dernier à entrer dans les box

Ce type de pari consiste à prédire quel participant sera le premier, le deuxième... ou le dernier à entrer dans la zone des Box, sans tenir compte des entrées dans les Cases pour les sanctions.

Spéciales - Retiré dans le 1er, 2ème... Dernier tour

Ce type de pari consiste à prédire quel participant se retirera et à quel tour.

N° Pilotes classifiés

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de pilotes qui, selon les règles de la compétition, obtiennent une position définitive dans le classement final de la course.

AVIRON

Si l'organisation modifie la durée, le lieu ou la durée d'une épreuve d'aviron, les résultats de l'épreuve d'aviron restent valables aux fins des paris.

Dans les régates, les paris avec des pronostics sur les participants seront valides une fois que l'organisation aura donné le lot comme valide.

Aux fins des paris, le classement établi par l'organisation à la fin de l'événement sera valide, même si un participant ne termine pas l'événement.

Premier à arriver au 1er/2ème/3ème virer (Round 1 / Round 2 / Round 3)

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants d'un tour spécifique ou de l'événement marquera le meilleur temps dans le ciaboga correspondant.

RUGBY

Dans les modalités des paris sur le rugby, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire (et le temps de remise que l'arbitre décide d'ajouter) seront considérés comme valides, à l'exclusion des prolongations et de la séance de tirs au but depuis le point de penalty, sauf indication contraire de la modalité de pari.

Si un match est interrompu de manière anticipée, reportée ou temporairement suspendue, c'est conforme aux dispositions du Règlement Général des Paris Sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Marge de victoire

Cette modalité de pari consiste à prédire la différence de points et en faveur de quelle équipe (à domicile / à l'extérieur) à la fin de l'événement, sans compter les prolongations et les tirs au but depuis le point de penalty, sauf si la modalité spécifie un autre critère.

Premier essai, deuxième essai, troisième essai... Dernier essai

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe qui effectuera le premier, le deuxième, le troisième, etc. ou le dernier test légal de l'événement.

+/- N° d'Essais

Cette modalité de pari consiste à prédire si le nombre d'Essai légaux qui seront effectués lors de l'événement auquel se réfère la description de la modalité (1ère partie, 2ème partie...) ou dans l'ensemble de l'événement si la période est omise sera supérieur ou inférieur à la limite à laquelle il est fait référence. La modalité peut se référer à un certain participant (équipe / joueur / période / etc.).

SNOOKER (billard)

Un match de snooker est donné pour commencer et *la manche commencera par le premier coup. Le Frame(manche)* Si un joueur ne parvient pas à commencer un tournoi ou un match, tous les paris sur ce joueur ou ce match seront annulés.

Tous les pronostics sont résolus en fonction du résultat officiel final, sauf indication contraire dans la description du marché.

Dans les matchs de ligue où des cotes sont offertes pour le tirage au sort, tous les paris gagnants placés sur les joueurs seront réglés comme perdants si le match se termine par un match nul.

Si le résultat dans un marché à 2 options est un match nul, les paris seront nuls.

Les pronostics à première boule rouge et de la première couleur seront résolus immédiatement, qu'il soit décidé qu'une « Frame » doit être rejouée dès le début ou non. Tout marché lié au marqueur dans le cadre ou à la taille de la pause sera résolu à la fin du « Frame », à moins que le résultat ne soit déjà déterminé lorsqu'il est décidé qu'un « Frame » doit recommencer à jouer.

Les marchés gagnants du « Frame », et le total des points seront résolus une fois que l'image, qui devait être rejouée depuis le début, sera terminée. Seule l'action du jeu après le redémarrage du « Frame », comptera à des fins de résolution.

Dans les paris de match ou de match, si un joueur se retire ou est disqualifié et que le match a déjà commencé, le joueur qui passe au tour suivant sera considéré comme le gagnant. Si le match n'a pas encore commencé, tous les paris seront annulés.

Vainqueur du match

Pariez sur le gagnant du match.

Sélections possibles (2 options) : Joueur 1, Joueur 2.

Sélections possibles (3 options) : Joueur 1, Égalité, Joueur 2.

Dans les paris de marquage exacts, le nombre total d'images doit être complété. Si, pour une raison quelconque, cela ne se produit pas, les paris de score corrects seront déclarés nuls.

Dans les paris de match ou de match, si un joueur se retire ou est disqualifié et que le match a déjà commencé, le joueur qui passe au tour suivant sera considéré comme le gagnant. Si le match n'a pas encore commencé, tous les paris seront annulés.

Vainqueur (1er Frame), gagnant (2ème Frame), gagnant (3ème Frame), gagnant (4ème Frame)...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du Frame correspondant. Si un événement de snooker se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront nulles.

Résultat

Ce type de pari consiste à prévoir le résultat exact d'un événement.

Ex. Cinq **Frame (manche)** : 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ou 0-3. Si un événement se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront annulées.

N° Frame (manche)

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de Frames qui vont être disputées dans un événement. Si un événement se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront annulées.

Handicap

Pariez sur le vainqueur du match après que le handicap du cadre a été appliqué au résultat officiel.

Sélections possibles : x.x-handicap pour le joueur 1, x.x - handicap pour le joueur 2.

Nombre total de Frame (manche) Pariez sur le fait que le nombre total de **frame (manche)** dans le match sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur proposée. Le nombre d'images des deux participants sera combiné.

Sélections possibles : Inférieur à Y, entre Y-X, plus que X.

Résultat correct

Pariez sur le résultat exact. Si tous les sets/frames ne sont pas terminés, les paris seront annulés.

Sélections possibles : tout résultat possible.

Des centaines du match

Pariez sur le nombre de centaines qu'il y aura tout au long du match.

Sélections possibles : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Des centaines du match - Joueur 1

Pariez sur le nombre de centaines que le joueur 1 fera dans tout le match.

Sélections possibles : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Des centaines du match - Joueur 2

Pariez sur le nombre de centaines de joueurs 2 qui feront dans tout le match.

Sélections possibles : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Joueur avec le break le plus élevé

Pariez quel joueur fera le break le plus élevé dans le match.

Sélections possibles : Équipe 1, Égalité, Équipe 2.

Plus grand break du match

Pariez sur le fait que le nombre total de points de la pause la plus élevée dans le match sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) une valeur proposée.

Sélections possibles : Inférieur à Y, entre Y-X, plus que X.

Frame (manche) la plus élevée - Joueur 1

Pariez sur le fait que le nombre total de points de le Frame (manche) la plus élevée du joueur 1 sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur proposée.

Sélections possibles : Inférieur à Y, entre Y-X, plus que X.

Frame (manche) la plus élevée - Joueur 2

Pariez sur le fait que le nombre total de points du Frame (manche) le plus élevé du joueur 2 sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur proposée.

Sélections possibles : Inférieur à Y, entre Y-X, plus que X.

Gagnant du cadre X

Pariez sur le joueur qui gagnera un c (X) Frame (manche) déterminée

Sélections possibles : Participant 1, Participant 2.

Total des points dans le frame (manche) X

Pariez sur le fait que le nombre total de points joués dans un Frame (manche) donnée (X) sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur de points proposée. Si le marqueur Frame (manche) correspond exactement à la valeur de points proposée, les paris seront annulés.

Sélections possibles : Plus de x.5 points, Moins de x.5 points.

Rupture (break) la plus élevée du Frame X

Pariez sur le fait que le nombre total de points de la cassure (break) la plus élevée dans une image donnée (X) sera supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) à une valeur de points proposée.

Sélections possibles : Inférieur à Y, entre Y-X, plus que X.

Plus / Moins Frame X Points - Break Y

Pariez sur le fait que le nombre total de points dans la cassure la plus élevée d'une Frame (manche) donnée (X) est supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) une valeur de point proposée.

Sélections possibles : Oui, Non.

Frame (manche) X - break Y du joueur, plus/moins les points Z.

Pariez sur le fait que le plus grand nombre de points joués sur le break le plus élevé de chaque joueur dans une image donnée (X) est supérieur (supérieur à) ou inférieur (inférieur à) une valeur proposée. Si le nombre de points correspond exactement au

tableau d'affichage, les paris seront annulés.

Sélections possibles : Plus de x.5 points, Moins de x.5 points.

Cadre X - Première boule rouge empochée

Pariez sur quel joueur trouvera la première boule rouge dans un Frame (manche) donné (X).

Sélections possibles : Joueur 1, Joueur 2.

Cadre X - Couleur de la première boule empochée

Pariez sur la couleur de la première balle incarnée dans un certain frame (X).

Sélections possibles : Jaune, vert, marron, bleu, rose, noir.

Gagner le reste du match

Pariez sur le vainqueur du match dans la période allant du moment où le pari est placé jusqu'à la fin du match. Sur ce pronostic, les joueurs commencent avec le score virtuel de 0:0. Seuls les frames gagnés à partir du moment où le pari est placé compteront.

Tout frame gagné avant le moment où le pari est placé ne comptera pas pour la résolution des paris.

Sélections possibles : Joueur 1, match nul, Joueur 2.

Match Triplette

Pariez sur le joueur qui parvient à gagner le match, à gagner le premier Frame et à faire le break le plus élevé du match. Si l'un de ces trois pronostics se termine par un match nul, les paris seront résolus comme des perdants.

Pronostics de session

Si un joueur se retire de la session, les paris sur un joueur, un match, un cumul ou des totaux de session spéciales impliquant ce joueur seront annulés.

Marchés gagnants (outright)

Pariez quel joueur remportera le championnat / la ligue / la coupe / le tournoi

Sélections possibles : Toutes les équipes/Participants qui ont une chance de gagner la compétition.

Tous les paris seront réglés en fonction du résultat officiel après le dernier match de la compétition. Les modifications ultérieures, de quelque nature que ce soit, n'affecteront pas la résolution.

Si une équipe ou un joueur ne participe pas à la compétition, tous les paris gagnants sur cette équipe ou ce joueur seront annulés.

SURFER

Dans les modalités des paris sur le surf, les résultats des événements qui sont donnés à la fin des épreuves seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Gagnant

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le vainqueur du tournoi correspondant. Si l'événement se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, il sera considéré comme une prévision perdante dans le mode de pari initié et qui n'est pas résolu.

TENNIS / TABLE TENNIS

Règles générales

Un match de tennis est considéré comme ayant commencé avec le premier service du match. Dans les modalités des paris à tennis, les résultats des événements qui se produisent à la fin prévue pour eux seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Les paris prévaudront dans les circonstances suivantes :

- Changement d'heure et/ou de jour du match tant que nous restons dans le même tournoi
- Changement de lieu
- Passer de la piste intérieure à la piste extérieure ou vice versa
- Changement de surface (avant et pendant un match)

Pour l'identification des joueurs dans les modalités de tennis, les critères suivants seront remplis : Le joueur ou la paire de joueurs qui apparaît à gauche de la description de l'événement aura le statut de « joueur 1 ». Le joueur ou la paire de joueurs qui apparaît à droite de la description de l'événement aura le statut de « joueur 2 ».

Dès qu'un joueur commence à jouer son premier match d'un tournoi, tous les paris sont considérés comme valides aux fins du calcul des prix de pari du tournoi « Vainqueur final ». Si le joueur se retire pour une raison quelconque, les paris sur ce joueur seront qualifiés comme perdants.

Matchs suspendus

En raison des caractéristiques particulières des tournois de tennis, il est très fréquent que les matchs de tennis soient fréquemment interrompus par la pluie et le manque de visibilité, et peuvent nécessiter plusieurs jours pour les terminer. Pour cette raison, si un match est reporté, les paris resteront valables tant que l'événement est terminé dans les 168 heures (une semaine) suivant le début effectif du match, quel que soit le nombre d'interruptions qui se produisent.

Matchs avec Super Tie-Break

Dans certaines compétitions, la formule du tie-break prolongé ou du super tie-break est utilisée pour décider du vainqueur du dernier et définitif set. À effet des paris, ce Super Tie-Break sera considéré comme un set lié aux pronostics de set et comme un jeu pour les paris liés aux pronostics de jeux.

Par exemple : dans un match au meilleur des 3 sets, si le joueur « A » gagne le premier set 6-1, le joueur « B » gagne le deuxième set 6-1 et le joueur « B » gagne le troisième set après un Super Tie-Break, alors le résultat exact sur le pronostics des sets sera réglé à 1-2. En ce qui concerne le pronostic des jeux, 15 jeux seront considérés comme ayant été joués.

Retrait d'un participant

Si un joueur se retire ou est disqualifié avant la fin du 1er set, tous les pronostics seront annulés à l'exception des pronostics du mode de pari du 1er set qui ont été résolus (par exemple, les pronostics du mode gagnant du premier jeu seront valides, ou plus / moins 7,5 jeux (Set1) si un joueur abandonne dans le premier set avec un score de 5-3.

Si un joueur se retire ou est disqualifié après la fin du premier set, son adversaire sera considéré comme le gagnant pour la modalité « Vainqueur » du match. Le reste des modalités de pari sera considéré comme valide une fois leur résultat définitivement établi. Par conséquent, toutes les prévisions dont le résultat ne peut être déterminé au moment de l'abandon seront annulées.

Vainqueur du match

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant. Si un événement de tennis se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les critères les suivants : Si le retrait intervient avant le début du match ou avant la fin du 1er set, tous les pronostics seront annulés.

Si un joueur se retire ou est disqualifié une fois le 1er set terminé, son adversaire sera considéré comme le vainqueur.

Vainqueur du SET (Vainqueur (1er set), Vainqueur (2ème set), Vainqueur (3ème set), Vainqueur (4èmeset) ...)

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du SET correspondant. Si un joueur se voit attribuer le match avant la fin du SET respectif, ce SET sera considéré comme incomplet et les paris seront annulés.

Vainqueur du jeu (Vainqueur du 1^{er}/2ème/3ème/4ème/5ème/6ème/7ème/8ème/9ème/10ème/11ème/12ème jeux, du 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set...)

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du jeu correspondant. Si un événement de tennis se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les pronostics de paris non résolus pour ce mode de pari seront annulés.

Si un joueur se retire d'un match pendant le court d'un jeu, mais avant la fin de ce jeu, cette partie sera considérée comme incomplète et tous les paris sur ce jeu seront annulés.

Si l'attribution d'un point de pénalité par l'arbitre de chaise conclut une partie, la partie sera réputée terminée et les paris seront valides.

Vainqueur X et Y partie du 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant des deux jeux correspondants, ce qui inclut l'option de « les deux gagneront un match ». Si un événement de tennis se termine avant sa fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les modalités non résolues seront nulles.

Si un joueur se retire ou est disqualifié d'un match au cours d'une partie, mais que la partie n'est pas terminée, tous les paris seront annulés.

Si l'attribution d'un point de pénalité par l'arbitre conclut une partie, la partie sera considérée comme terminée et les paris seront valides.

Résultat

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact d'un événement de tennis.

Ex. À trois sets : 2-1, 2-0, 1-2 ou 0-2

Ex. Cinq sets : 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ou 0-3.

Le nombre total de sets nécessaires pour gagner le match doit être complété. Si un joueur se voit attribuer le match avant que tous les sets ne soient terminés, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Paris en relation avec le set

Dans les paris liés au set, si un joueur se retire au cours de l'ensemble auquel le pari se rapporte (avant que le set n'ait été conclu), cet ensemble sera considéré comme inachevé et les paris seront nuls.

Va-t-il gagner au moins un set ?

Ce type de pari consiste à prédire si l'un des joueurs proposés gagnera au moins un set pendant le match.

Si un événement de tennis se termine avant la fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les critères seront les suivants :

- Si un joueur se voit attribuer le match avant la fin du premier set, tous les paris sur ce marché seront annulés.
- Si un joueur se retire après la fin du premier set, les prédictions qui ont déjà été résolues seront valides tandis que les prédictions qui ne peuvent pas être déterminées seront annulées.

N° de set

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de sets qui vont être joués dans un événement. Si un joueur se voit attribuer le match avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Plus/moins de jeux, nombre de jeux

Ce marché des paris consiste à prévoir si plus ou moins de jeux seront joués à la fin du match ou à la période à laquelle le pronostic se réfère. En cas de retrait de l'un des joueurs, les paris sur des lignes non résolues seront considérés comme nuls et les paris seront nuls.

Nombre total de jeux dans un set/joueur

Ce type de pari consiste à prédire le nombre total de jeux joués dans un set ou d'un joueur de tennis. En cas de retrait de l'un des joueurs, les paris en ligne non résolus seront considérés comme nuls.

Résultat exact 1^{er}/2^o/3^o/4^o/5^o SET...

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact de jeux d'un set. Si un événement de tennis se termine avant la fin prévue en raison de l'abandon de l'une des options de pari, les critères seront les suivants :

- Si l'abandon se produit avant la fin de la première série, toutes les prédictions seront nulles.
- Si l'abandon se produit à un moment postérieur à la fin de la première série, les prédictions qui ont déjà été résolues seront valides tandis que les prédictions qui ne peuvent pas être déterminées seront annulées.

Gagnant du set 1 / Vainqueur du match

Cette modalité de pari combiné consiste à prédire quel joueur gagne le premier set et quel joueur gagne le match.

Si un joueur se retire du match avant la fin du premier set, tous les paris seront annulés. Si le premier set a été complété, la partie « gagnant du match » du pari sera déterminée en fonction du joueur qui a reçu le match.

Handicap (Jeux) / Handicap (Jeux) du 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème}/5^{ème} SET

Ce type de pari consiste à prédire le vainqueur de l'événement en attribuant un avantage ou un inconvénient de « jeux » au joueur de tennis qui participe en tant que local ou en tant que Visiteur.

Si un joueur se voit attribuer le match en raison d'un retrait ou d'une disqualification avant que le nombre total de sets ne soit terminé, tous les paris à handicap seront retournés à moins que, au moment du retrait, le résultat des paris handicap ait déjà été déterminé. (Exemple, Handicap de la première série une fois la première série terminée).

Handicap SETS

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant de l'événement en attribuant un avantage ou un inconvénient de « SETS » au joueur de tennis qui participe en tant que Local ou en tant que Visiteur.

Pour que les paris sur ce marché soient valides, le nombre total de sets nécessaires pour gagner le match doit être complété. Si un joueur se voit attribuer le match avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Résultat exact 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème}/5^{ème}/6^{ème}/7^{ème}/8^{ème}/9^{ème}/10^{ème}/11^{ème}/12^{ème} jeu du 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème}/5^{ème} set

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du jeu correspondant et le résultat exact de celui-ci. Parfois, le résultat exact du participant qui n'a pas le service peut ne pas être offert et peut être regroupé en une seule option de pari (break). En cas de retrait de l'un des joueurs, la modalité non résolue sera considérée comme nulle et non avenue et les paris seront annulés.

Si un set est complété par l'attribution de l'arbitre d'un ou plusieurs jeux, les paris sur le résultat correct du set seront nuls.

Y aura-t-il un Tie Break 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème}/5^{ème} SET/Match ?

Ce type de pari consiste à prédire si le Tie Break se jouera dans le set indiqué ou pendant l'événement.

Si un événement de tennis se termine avant la fin prévue en raison du retrait ou de la disqualification de l'un des participants, les critères suivants seront respectés :

- Si le retrait ou la disqualification survient avant la fin du 1^{er} set, toutes les prédictions seront annulées.
- si le retrait ou la disqualification intervient après la fin du 1^{er} set, les prédictions des modalités de pari qui ne sont pas résolues seront considérées comme nulles et non avenues et les paris seront nuls.

Le plus grand nombre de services directs/ace

Ce type de pari consiste à prédire quel joueur effectuera le plus grand nombre de services directs (ace) lors de l'événement. L'option d'égalité est incluse dans le cas où les deux joueurs font le même nombre de services directs. Si un événement de tennis se termine avant sa fin prévue, la modalité sera annulée.

Point gagnant X/Jeu Y/ Set Z

Ce type de pari consiste à prédire le gagnant du point visé dans la modalité. Si ce point n'est pas joué, la modalité sera considérée comme annulée.

TRIATHLON

Dans les modalités des paris sur le triathlon, les résultats des événements qui sont donnés à la fin prévue pour eux seront considérés comme valides, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère.

Il sera considéré comme résultat valide celui établi par les organisateurs de l'événement au moment de la fin prévue de celui-ci, par conséquent, toute modification ultérieure du résultat ou du classement ne sera pas prise en compte.

Si un événement de triathlon se termine avant son achèvement prévu (en raison d'un changement dans les circonstances initialement annoncées), toutes les modalités non résolues seront considérées comme nulles.

Si un participant/une équipe sélectionnée comme pronostic ne participe pas à l'événement, les paris contenant l'événement seront annulés. Inversement, si le participant/l'équipe sélectionné comme pronostic commence à participer à un événement et se retire par la suite ou est disqualifié, les paris contenant cette prédiction seront valides. Il est entendu qu'un triathlète participe à une épreuve s'il prend le départ dans la première discipline.

Gagnant

Ce type de pari consiste à prédire lequel des participants sera le gagnant ou le champion de l'événement à la fin de la période visée dans la description de la modalité.

VOLLEY-BALL

Dans les modalités des paris de volley-ball, les résultats des événements qui se produisent à la fin prévue pour eux seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Le soi-disant « tie-break » ne sera pas pris en compte.

Pour les matchs en direct, si un marché ou une prévision est toujours disponible pour parier lorsque l'un des événements suivants s'est déjà produit: points, sets, etc.; JOCS, S.A.. se réserve le droit d'annuler les paris placés une fois que le résultat de la prévision est connu.

Si un match est interrompu de manière anticipée, reportée ou temporairement suspendue, c'est conforme aux dispositions du Règlement Général des Paris Sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

Vainqueur (1er set), vainqueur (2e set), vainqueur (3e set), vainqueur (4e set)

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du SET correspondant.

Résultat

Ce type de pari consiste à prédire le résultat d'un événement.

Ex. Cinq sets : 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ou 0-3.

N° SET

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de sets qui vont être joués dans un événement.

L'équipe marquera le point n° XX

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est demandé lequel des participants sera qui, avec son score, est égal ou supérieur à un certain nombre total de points.

BEACH-VOLLEY

Dans les modalités des paris de volleyball de plage, les résultats des événements qui se produisent à la fin prévue pour eux seront considérés comme valides, à moins que la modalité de pari ne spécifie un autre critère.

Si un participant se retire ou est disqualifié une fois le premier set terminé, son adversaire sera considéré comme le vainqueur du match. Les autres marchés seront nuls à moins que le résultat ne puisse déjà être déterminé.

Si le participant se retire ou est disqualifié avant ou pendant le premier set, les paris seront nuls, à l'exception des pronostics des modalités de pari de la 1ère série qui ont été résolus.

Vainqueur du match

C'est une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant. Si un participant se retire ou est disqualifié après la fin du premier set, son adversaire sera considéré comme le gagnant. Si le premier ensemble n'a pas été terminé, toute sélection prévue dans ce mode sera considérée comme nulle.

Vainqueur (1^{er} set), vainqueur (2e set), vainqueur (3e set), vainqueur (4e set) ...

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du SET correspondant. Si un joueur se voit attribuer le match avant la fin du SET respectif, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

Résultat exact

Ce type de pari consiste à prédire le résultat exact des sets d'un événement.

Ex. À trois sets : 2-1, 2-0, 0-2, 1-2. Le nombre total de sets nécessaires pour gagner le match doit être complété. Si un joueur se voit attribuer le match avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

N. °SET

Ce type de pari consiste à prédire le nombre de sets qui vont être joués dans un événement. Si un joueur se voit attribuer le match

avant d'avoir terminé tous les sets, les paris sur ce marché seront annulés pour ce match.

WATERPOLO

Dans les modalités des paris de water-polo, les résultats des événements qui se produisent dans le temps réglementaire ou dans la fin programmée seront considérés comme valides sans inclure les prolongations et les pénalités depuis le point de penalty, sauf si la modalité de pari spécifie un autre critère.

Dans le cas où le terrain où le match était initialement programmé est modifié, les paris resteront valables, tant qu'ils ne sont pas joués sur le terrain habituel de l'équipe rivale et dans le cas de matchs internationaux, tant que le terrain reste dans le pays.

Si un match est interrompu de manière anticipée, reportée ou temporairement suspendue, c'est conforme aux dispositions du Règlement Général des Paris Sportifs, Chapitre 2.1 REGLES GENERALES D'ORGANISATION ET DE FONCTIONNEMENT DES PARIS.

1X2

Ce type de pari consiste à prédire le résultat final d'un événement.

1X2 (1ere période/2e période -1er période /3e période)

Ce type de pari consiste à prédire le résultat à la fin de la 1ere période, du 1er temps et du 3^{ème} période respectivement.

1X2 partiel (2e période /3e période /4e période)

Ce type de pari consiste à prédire le résultat 1X2 au cours de la période à laquelle la modalité se réfère, respectivement 2ème période, 3ème période ou 4ème période.

Premier but, Deuxième but, Troisième but...

Ce type de pari consiste à prédire l'équipe qui marquera le premier, deuxième, troisième, etc. but légal de l'événement. Il comprend également l'option de pari appelée « NO GOAL » et les buts contre son camp comptent en faveur de l'équipe adverse.

SPORTS ÉLECTRONIQUES

Esports ou sports électroniques sont les noms utilisés pour désigner les compétitions de jeux vidéo, avec une similitude envers d'autres sports.

Une partie (Game) ou un jeu est considéré comme démarré lorsque l'horloge du jeu commence à compter ou que l'une des deux équipes ou joueurs effectue une action liée à la partie (Game), telle que: « Picks », « interdictions » ou achat d'armes.

Les dates et heures de début d'une partie sont simplement informatives et peuvent ne pas être exactes.

En cas de report ou de suspension temporaire d'un jeu, une période maximale de reprogrammation de celui-ci allant jusqu'à 48 heures par rapport à l'heure initiale prévue est définie, après quoi sans commencer ou redémarrer le jeu, les prévisions non résolues au moment de la suspension seront annulées.

Si un événement est suspendu pendant la célébration de celui-ci et ne reprend pas pendant la période maximale de reprogrammation définie, toutes les prévisions qui n'ont pas été résolues au moment de la suspension seront annulées à la fin de ladite période.

Si un événement est suspendu pendant l'événement, mais reprend au même point où il a été suspendu pendant la période maximale de reprogrammation définie, toutes les prévisions qui n'ont pas été résolues au moment de la suspension resteront valides.

Si le nombre total de parties initialement prévues n'est pas joué parce que le résultat du jeu a déjà été déterminé, les pronostics « Game Winner » restent valables, mais les cotes incontestées sont considérées comme nulles.

Gagnant

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant du jeu correspondant.

Gagnant de la partie (Game)

Il s'agit d'une modalité de pari dans laquelle il est prédit lequel des participants sera le gagnant de la partie correspondante.

Partie Handicap

Il s'agit d'une prédiction sur le gagnant de plus de parties dans un jeu, en appliquant un avantage de carte initial établi par JOGS, S.A.. à l'un des deux joueurs ou équipes jouant un match.

Résultat final par cartes ou jeux

C'est une prédiction sur le résultat final par des cartes ou des jeux à la fin de la partie.

Résultat final par tours/rondes

C'est une prédiction sur le résultat final par rondes sur une partie.

AUTRES MANIFESTATIONS NON SPORTIVES

Les paris peuvent être acceptés sur n'importe quel événement social, culturel, télévisuel... d'issue incertaine, à condition qu'elle ne soit pas expressément interdite par les règles régissant les paris.

Un quota est établi pour les paris « gagnants » sur des événements non sportifs qui ont un intérêt populaire et dans lesquels une entité ou une organisation déclare un gagnant clair. Par exemple, les paris sur le gagnant de l'Oscar, Big Brother, Concours, Bourse, Eurovision, Loteries de Noël, Tirage du LOTO, etc.

De la même manière, des paris peuvent être placés sur d'autres modalités telles que « Nominés », « Expulsés », « Finalistes », tant que l'organisme organisateur de l'événement envisage ces catégories et déclare un résultat pour elles.

Dans les compétitions dans lesquelles les exclus ou les gagnants sont par vote populaire, toute élimination par un jury ou abandon volontaire ne sera pas pris en compte à des fins de calcul, les paris contenant des sélections qui ont volontairement abandonné ou ont été expulsés par un jury (pas de vote populaire) étant des paris perdants.

Les informations, les résultats correspondant aux événements sur lesquels les paris sont basés, seront à la disposition des clients dans les médias spécialisés en la matière.

Principaux paris applicables :

Gagnant : C'est un pari qui prédit le gagnant d'un événement spécial.

Finaliste : C'est un pari qui prédit les finalistes d'un événement spécial.

Nominé: C'est un pari qui prédit les nominés dans un événement spécial.

Éliminé ou expulsé: C'est un pari qui prédit les participants éliminés ou expulsés lors d'un événement spécial.

Lieu: C'est un pari dans lequel il est prédit quel lieu sera sélectionné pour célébrer un événement sportif, culturel, etc.

Récompenses: C'est un pari qui prédit qu'un artiste, un athlète, un scientifique, etc., obtiendra un certain prix accordé par une entité ou une organisation.

Up/Down (à la hausse/à la baisse) : on prévoit si un certain ratio (par exemple, l'IBEX 35) augmente ou diminue au cours d'une certaine session.

Prix N° -Dernier : C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, quel sera le dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Prix N° - Pénultième : C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, quel sera l'avant-dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Prix N° - Antépénultième : C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, quel sera l'avant-avant -dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Fermetures

Les modalités suivantes sont disponibles pour ce type d'événement :

Temps de course : il est prévu si le temps de fin de l'événement sera supérieur ou inférieur à une certaine limite, ou s'il sera dans un certain laps de temps (exemple : « Entre 1 et 2 minutes », « Entre 2 et 3 minutes », etc.

Verrouillage plus rapide: il est prévu que le confinement prendra fin en moins de temps.

Ces paris sont résolus sur la base des sites officiels. En particulier, pour le fonctionnement de « el encierro de San Fermin », selon le site www.sanfermin.com. Dans le cas où au moins 6 taureaux ne courent pas, les paris seront nuls.

TOMBOLAS ET LOTERIES

Somme des nombres – pair/impair

Ce type de pari consiste à prédire si la somme des montants de toutes les boules extraites est un nombre pair ou impair.

Par exemple:

Tirage où 6 boules de 49 sont tirées. La somme des 6 boules est 148, et donc la prédiction gagnante est égale.

Somme des numéros – Plus/ Moins

Ce type de pari consiste à prédire si la somme des montants de toutes les boules tirées lors du tirage est supérieure ou inférieure à la ligne de pari établie (nombre complémentaire non inclus).

Par exemple:

La ligne établie de la somme des boules est PLUS/ MOINS 150, 5

Tirage où 6 boules de 49 sont tirées. La somme des 6 boules est de 148, et donc la prédiction gagnante MOINS.

Somme des nombres dans l'intervalle

Ce type de pari consiste à prédire si la somme des montants de toutes les boules est dans une certaine fourchette à la fin du tirage.

Par exemple:

Tirage où 6 boules de 49 sont tirées. La somme des 6 balles est de 148, et donc la prévision sera gagnante si elle est dans la plage 120-150.

N° complémentaire

C'est un pari qui prédit quel sera le chiffre correspondant au nombre complémentaire dans un événement.

Nombre complémentaire pair/impair

Ce type de pari consiste à prédire si le chiffre du nombre complémentaire est pair ou impair.

N° complémentaire - PLUS/ MOINS

C'est un pari qui prévoit si le nombre complémentaire d'un événement sera inférieur ou supérieur à la ligne de pari définie.

Par exemple:

Il est prévu que dans un cas, le numéro complémentaire sera supérieur à 24,5, ce qui signifie qu'au moins le numéro complémentaire devra être 25 pour que le pari soit gagnant.

Chiffres du complémentaire

Ce type de pari consiste à prédire si le chiffre du numéro complémentaire est un chiffre ou deux chiffres.

Numéros gagnants

Modalité qui consiste à faire correspondre les nombres extraits du tambour des boules totales.

Prix N° - dernier

C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, quel sera le dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Prix N° - Avant-dernier

C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, quel sera l'avant-dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Prix N° - Antépénultième/avant-avant dernier

C'est un pari qui prédit, en sélectionnant de 0 à 9, qui sera l'avant avant-dernier chiffre du numéro gagnant d'un événement.

Numéro de remboursement

C'est un pari qui prédit quel sera le chiffre correspondant au numéro de remboursement.