

AMENDEMENT N°6 AU REGLEMENT GENERAL DES CONCOURS DE PRONOSTICS SPORTIFS DENOMMES «COTE ET SPORT»

ARTICLE LIMINAIRE

Le présent amendement n°6 a pour objet de modifier le Règlement Général des concours de Pronostics sportifs dénommés « Cote et Sport », tel qu'il a été modifié par les amendements n°1, n°2, n°3, n°4 et n°5 (ci-après le « **Règlement Général** »).

ARTICLE 1^{er}

- A.** Il est inséré après la section II du Règlement Général, une nouvelle section II *bis* intitulée « Règles spécifiques aux Paris proposés dans le cadre d'un Événement Virtuel » conformément à ce qui suit :

« Section II bis : Règles spécifiques aux Paris proposés dans le cadre d'un Événement Virtuel »

1. Règles générales applicables aux Paris Virtuels

Tous les horaires présentés dans le flux vidéo sont indiqués selon l'heure UTC. L'heure affichée dans le planificateur d'Événement correspond toujours à l'heure locale du Participant. Tous les prix affichés dans le flux vidéo utilisent le système décimal.

Un signal clignotant apparaît sur le bouton de choix rapide et sur le chronomètre de l'Événement lorsque l'Événement est sur le point de commencer :

- signal clignotant orange pour trente (30) à seize (16) secondes restantes
- signal clignotant rouge pour quinze (15) à zéro (0) seconde(s) restante(s)

La mise minimale pour n'importe quel Pari est de 2,5 MAD.

La mise maximale pour n'importe quel Pari est de cinq mille (5.000,00) dirhams (sous réserve que les gains potentiels maximums d'un seul Pari ne sont pas atteints). Les gains potentiels maximums qui peuvent être obtenus pour un seul Pari sont de cinquante mille (50.000,00) dirhams.

Tout Pari dont les gains dépassent les gains potentiels maximums ne sera pas pris en compte.

En cas de dysfonctionnement, les Paris effectués seront annulés.

2. Type de Paris proposés

2.1. Pari Simple

Le Pari « Simple » consiste à sélectionner un type de sport sur lequel le Participant souhaite effectuer un Pari Simple en cliquant sur le bouton de sélection de l'Événement. Ensuite, le Participant choisit l'horaire de l'Événement sélectionné.

Si le Participant a choisi l'Événement sur lequel il souhaite placer un Pari, le résultat de ce choix apparaîtra ensuite automatiquement sur son coupon virtuel de Pari.

Pour activer le Pari « Simple Gagnant et/ou Placé », le Participant doit cocher l'icône correspondant à ce type de Pari et sélectionner le montant qu'il souhaiterait miser dans la zone prévue à cet effet.

2.2. Pari multiple

Le Pari multiple implique que le Participant est invité à combiner plusieurs sélections (avec un minimum deux (2) sélections et un maximum de huit (8) sélections).

Ce Pari est gagnant dans le seul cas où toutes les sélections du Participant sont correctes.

Le Pari multiple est offert uniquement pour les Evenements de *matchday*.

La sélection de Pari effectué par le Participant se fait de la même manière qu'un Pari simple. Dès que le Participant ajoute des sélections d'un autre choix, l'option de Pari multiple apparaîtra dans le bas du coupon de Pari.

Les Paris multiples ne peuvent contenir plus d'une sélection sur un même match. Si le coupon de Pari contient deux ou plusieurs sélections d'un même match, alors ces dernières seront mises en évidence et devront être supprimées pour pouvoir placer le Pari multiple.

2.3. Pari Course

Le Pari « **Simple Gagnant** » (**GNT**) implique que le Participant est invité à pronostiquer sur le premier qui arrivera dans une course.

Le Pari « **Simple Gagnant et/ou Placé** » (**PLC**) implique que le Participant fait une sélection qui contient une valeur de mise double. Il s'agit fondamentalement de deux Paris séparés : un Pari qui consiste à pronostiquer sur le vainqueur d'une course et l'autre Pari pour pronostiquer sur celui qui se placera en premier, deuxième ou troisième et ce, selon le nombre de participants à la course.

Le Pari « **Top 2 Place** » (**2PLC**), implique que le Participant doit pronostiquer sur le participant à la course qui finira en première ou deuxième place.

Le Pari « **Top 3 Place** » (**3PLC**), implique que le Participant doit pronostiquer sur le participant à la course qui finira en première, deuxième ou troisième place en fonction du nombre total de participants à la course.

Le Pari **Jumelé Gagnant** : «**JuG**» implique que le Participant devine qui arrivera en première ou deuxième place dans le bon ordre lors d'une course.

Le Pari **Jumelé Perdant** : «**JuP**» implique que le Participant doit deviner qui arrivera en première ou deuxième place dans n'importe quel ordre lors d'une course.

Le Pari '**Trio ordre**' «**ORD**» implique que le Participant doit deviner qui arrivera en première, deuxième et troisième place dans le bon ordre lors d'une course.

Le Pari **Trio désordre** : «**DES**» implique que le Participant doit deviner qui arrivera en premier, deuxième et troisième place dans n'importe quel ordre lors d'une course.

2.4. Pari *matchday*

Le Pari *matchday* implique que le Participant est invité à parier sur la prochaine journée programmée ou l'un des *matchday* prévus dans les quinze minutes qui suivent.

Une journée se compose de huit (8) différents matchs qui débutent au même moment.

Le Participant effectue son choix en utilisant les Cotes affichées pour chaque résultat parmi la sélection des différentes options de Paris. Dès le coup d'envoi d'un match donné, le Participant peut placer son Pari entre les huit (8) différents Evénements de la même journée.

Une sélection des meilleures occasions de but sera affichée. Pendant que les matchs ont lieu, tous les paris placés sur les huit (8) différents Evénements seront affichés sur la page d'Evènement. Quand l'Evènement sera terminé, les résultats seront publiés et tous les Paris sur cette journée seront réglés. »

- B.** Il est inséré après la section II *bis* du Règlement Général, une nouvelle section II *ter* intitulée « Règles spécifiques aux Paris proposés sur le Site Internet » conformément à ce qui suit :

« Section II ter : Règles spécifiques aux Paris proposés sur le Site Internet »

1. football

1.1. Prolongation : Oui ou Non

Le Participant est invité à pronostiquer si le match se termine avec des prolongations.

Les buts marqués ou les corners attribués pendant le Temps Réglementaire ne sont pas pris en compte.

Si un match se joue sans que les prolongations ne soient déclarées, alors tous les Paris seront annulés.

Les prolongations n'incluent pas les tirs aux buts.

Tous les Paris sont réglés uniquement sur la base des résultats officiels annoncés lors du temps additionnel.

1.2. Tirs au but : OUI ou NON

Le Participant est invité à pronostiquer si le match se termine avec ou sans des tirs au but.

Tous les Paris sont réglés uniquement sur la base du score officiel pour la partie des tirs aux buts.

1.3. 1X2

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant du match en utilisant « 1 » pour une victoire à domicile, « X » pour un match nul et « 2 » pour une victoire à l'extérieur.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

1.4. Handicap asiatique

Le Handicap asiatique implique que le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un match une fois que les handicaps respectifs auront été attribués aux équipes. Une longueur d'avance d'un demi-but ou plus sera donnée à l'une des équipes, elle s'ajoutera au nombre de buts réellement marqués.

Il existe plusieurs types de Handicap :

- **Handicap de but entier:** un Handicap de +/- un ou plusieurs buts sera attribué à chacune des équipes et sera ajouté au nombre réel de buts marqués. Les Paris placés seront annulés si le match se termine par un match nul.
- **Handicap d'un demi-but :** un Handicap de +/- 0.5 (un demi) ou plusieurs buts sera attribué à chacune des équipes et sera ajouté au nombre réel de buts marqués. Les Paris placés ne peuvent pas se terminer par un match nul.
- **Handicap fractionné :** un Handicap de +/- 0,25 (quart de but) ou plus sera attribué à chacune des équipes. La mise sera répartie également entre deux Paris, avec une moitié de la mise placée sur l'ensemble du Handicap +/- 0,0 (scratch) ou plus et l'autre moitié de la mise placée sur le demi-Handicap 0,5 (un demi-but) ou plus, qui sera ajouté ou soustrait au nombre réel de buts marqués par chaque équipe. Le Handicap fractionné est toujours à mi-chemin entre le Handicap entier et le demi-Handicap.

Le fractionnement est représenté comme suit (les Handicaps peuvent aller aussi loin que l'Opérateur le souhaite dans une logique similaire) :

Handicap	Handicap de but entier	Handicap d'un demi-but
+/- 0.25	+/- 0,00	+/- 0.50
+/- 0.75	+/- 1,00	+/- 0.50
+/- 1.25	+/- 1,00	+/- 1.50

A titre d'exemple :

Everton (+ 0.25) v Arsenal (- 0.25)

Si un Pari est placé sur Arsenal et que le résultat du match est Everton 1-1 Arsenal :

- 50% de la mise sera placée sur le Handicap de but entier de 0,00. Le résultat du Handicap sera Everton 1-1 Arsenal. Cette moitié du Pari est annulée.
- 50% de la mise sera placée sur le Handicap de but entier - 0,50. Le résultat du Handicap sera Everton 1-½ Arsenal. Cette moitié du Pari est perdante.
- Si un Pari est placé sur Everton et que le résultat du match est Everton 1-1 Arsenal :
- 50% de la mise sera placée sur le Handicap de but entier de 0,00 Le résultat du Handicap sera Everton 1-1 Arsenal. Cette moitié du Pari est annulée.
- 50% de la mise sera placée sur le Handicap de but+ 0,50. Le résultat du Handicap sera Everton 1½-1 Arsenal. Cette moitié du Paris est gagnante.

1.5. Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts marqués dans un match de football.

Si un match est annulé, alors les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.6. Nul pas de Pari

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera la gagnante. En cas d'égalité, tous les Paris seront annulés. Si le match est annulé, alors les Paris seront annulés.

1.7. A Domicile pas de Pari

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera la gagnante. En cas de victoire à domicile, tous les Paris seront annulés. Si le match est annulé, alors les Paris seront annulés.

1.8. À l'extérieur, pas de Pari

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera la gagnante. En cas de victoire à l'extérieur, tous les Paris seront annulés. Si une partie est annulée, les Paris seront annulés.

1.9. Double Chance

Le Pari Double Chance permet de couvrir deux des trois résultats possibles dans un jeu avec un Pari. Il existe également Double Chance 1^{ère} mi-temps, qui est déterminé en fonction du résultat de la première mi-temps uniquement.

Les options suivantes sont disponibles :

- 1 ou X - si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, les Paris sur cette option sont gagnants ;
- X ou 2 - si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants ;
- 1 ou 2 - si le résultat est soit une victoire à domicile, soit une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.

1.10. Nombre total de buts marqués dans un match de football

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts qui seront marqués dans un match de football situé dans une fourchette déterminée mentionnée dans le Programme.

Ce Pari peut être effectué pour chaque équipe séparément ou pour chaque mi-temps ou pour une période de temps déterminée dans le match. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que le nombre de buts qui ont été marqués pendant la période spécifiée du match.

1.11. Nombre exact de buts

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre exact de buts marqués dans un match/1^{ère} mi-temps par les deux équipes.

Si un match est annulé au cours de la 1^{ère} mi-temps, tous les Paris sur seront annulés. Si un événement est annulé après la fin de la 1^{ère} mi-temps, les Paris sur le nombre de buts en 1^{ère} mi-temps seront maintenus et les Paris sur le nombre de buts seront annulés.

1.12. Nombre de buts marqués par une équipe

Le Participant est invité à pronostiquer sur le nombre exact de buts marqués par une équipe nommée dans un match de football Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but. Si un Événement est annulé après la fin de la première mi-temps, les Paris sur le nombre de buts de l'équipe en 1^{ère} mi-temps seront maintenus et les Paris sur le nombre de buts de l'équipe seront annulés.

1.13. Les équipes marqueront en 1^{ère} mi-temps/2^{ème} mi-temps/les deux mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe marquera au moins un but en première mi-temps, deuxième mi-temps ou dans les deux mi-temps. ✓

Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but aux fins de règlement. Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat du Pari placé n'ait déjà été déterminé.

1.14. Buteurs

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur marquera le premier/dernier but/à tout moment du match.

Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte. Si un but contre son camp est marqué, le but précédent ou suivant (s'il y en a) sera pris en considération.

Si seuls des buts contre son camp sont marqués dans match de football, cela sera considéré comme un résultat sans buteurs.

Pour les Paris en direct, les règles spécifiques suivantes sont applicables :

- Les buts contre son camp ne compteront pas pour les premiers buteurs ou les suivants.
- Si un but est officiellement attribué en tant que but contre son camp, le résultat du Pari de buteur suivant comptera pour le règlement du premier ; par ex. le premier but du match est un but contre son camp. Le marqueur du deuxième but sera déclaré vainqueur pour le premier et le deuxième buteur.
- Dans le cas où le premier buteur est un but contre son camp et qu'il s'agit du seul but marqué dans le match, le premier et deuxième buteur seront considérés comme non buteurs.
- Les Paris sur les joueurs ne participant pas au match seront annulés.
- Pour le premier buteur, les Paris sur les joueurs entrant en tant que remplaçants après que le premier but aurait déjà été marqué seront également déclarés annulés.
- Si un match est annulé après que le premier but a déjà été marqué, alors tous les Paris gagnants sur premier buteur et sur buteur à tout moment (Paris sur les joueurs qui ont déjà marqué) seront maintenus, tous les autres Paris sur le pari buteur seront annulés.
- Si un match est annulé avant qu'un premier but ne soit marqué, tous les Paris seront annulés.

Pour les types de Paris sur les buteurs, en ce compris les Paris offerts en direct, les règles suivantes sont applicables:

- Pour les pronostics « Pari sur le joueur qui marquera le premier but du match », le Pari est remboursé (Cote égale à un (1)) si le joueur n'a pas joué le match ou s'il est entré après que le premier but a été marqué.
- Pour les pronostics « Pari sur le joueur qui marquera le dernier but du match », le pari est remboursé (Cote égale à un (1)) si le joueur n'a pas pris part au match
- Pour les pronostics « Pari sur le joueur qui marquera l'un des buts du match », le pari est remboursé (Cote égale à un (1)) si le joueur n'a pas pris part au match
- Une Ligne de Pari peut inclure uniquement un pronostic pour le type de pari « tout buteur ».
- Si un but est marqué « contre son camp », il ne sera pris en compte que s'il y a des Cotes attribuées pour « but contre son camp ».

Il est permis de combiner le Pari sur le joueur qui marquera le premier ou le dernier but d'un match avec le Pari sur le joueur qui va marquer n'importe quel but, deux ou plusieurs buts, trois buts ou plus. Il est également permis de combiner le Pari sur le joueur qui marquera le premier but et celui qui marquera le dernier. Dans tous ces cas, il est entendu que le même joueur ne pourra figurer dans la même Ligne de Paris plus d'une fois.

1.15. Buteur qui marquera le but X

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera un but X.

Les buts contre son camp ne comptent pas pour les premiers buteurs ou les suivants.

Si un but est officiellement attribué en tant que but contre son camp, le résultat du Pari buteur suivant sera pris en compte. Par ex. : le premier but du match est un but contre son camp. Le marqueur du deuxième but sera déclaré vainqueur pour le premier et le deuxième buteur.

Dans le cas où le premier buteur est un but contre son camp et qu'il s'agit du seul but du match, les premier et deuxième buteur seront classés comme non buteurs.

1.16. Buteur du premier but/ dernier but

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur marquera le premier but ou le dernier but du match.

1.17. Heure du premier/prochain but

Le Participant est invité à pronostiquer quand le premier /prochain but d'un match de football sera marqué en choisissant parmi des périodes de temps données.

Les buts contre son camp seront pris en considération pour ce Pari.

Les périodes de Pari à la fin de l'une ou l'autre des mi-temps incluent tout temps d'arrêt/de blessure à la fin du temps réglementaire.

Les prolongations ne sont pas prises en compte pour ce Pari.

Si un match est annulé après que le premier but a été marqué, alors tous les Paris seront maintenus. Si un match est annulé avant que le premier but ne soit marqué, ou si un match se termine sans qu'aucun but ne soit marqué, alors tous les Paris seront annulés.

Dès qu'un match commence, il sera considéré comme étant dans la première minute. Ainsi, par exemple, un but marqué après 24 minutes et 16 secondes sera considéré comme marqué à la 25^{ème} minute.

1.18. Équipe qui marquera le but X

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe marquera le but X.

Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but.

Au cas où un match est annulé, alors tous les Paris portent sur les scores qui ont déjà eu lieu. Les prolongations ne sont pas prises en compte pour ce Pari ne compte, sauf indication contraire.

1.19. L'équipe marquera le but X avec remboursement

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le but pour la période spécifiée dans le Programme. Si le but n'est pas marqué, alors tous les Paris seront annulés.

1.20. Dernière équipe qui marque

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le dernier but. En cas de match annulé, alors les Paris portent sur les scores qui ont déjà eu lieu.

Les prolongations ne sont pas prises en compte.

1.21. Prochaine équipe qui marque

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le prochain but en fonction du score actuel. En cas d'un match annulé, les Paris portent sur les scores qui ont déjà eu lieu. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

1.22. Course en nombre de buts

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe atteint le nombre de buts indiqué dans le Programme en premier dans un match de football.

En cas d'abandon avant que les 90 minutes n'aient été jouées, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat ne soit déjà déterminé.

1.23. Les deux équipes qui marquent : Oui ou Non

Le Participant est invité à pronostiquer si les deux équipes marqueront au moins un but dans un match de football. Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat de ces Paris ne soit déjà déterminé.

Il est précisé que :

- « Oui » : signifie que les deux équipes marqueront ;
- « Non » : signifie que l'une ou l'autre des équipes ne marquera pas.

Ce Pari peut être proposé pour une mi-temps (première ou deuxième) ou pour une période de temps spécifiée du match, auquel cas, le pronostic ne concerne que les buts marqués pour cette mi-temps ou cette période de temps spécifique du match.

1.24. Les deux équipes marquent et totalisent

Le Participant est invité à pronostiquer si les deux équipes marqueront ainsi que le total des buts selon les options suivantes :

- Oui et plus de 2,5 = les deux équipes marquent un but ET il y a au moins 3 buts marqués au total dans un match ;
- Non et plus de 2,5 = les deux équipes ne marquent pas de but ET il y a au moins 3 buts marqués au total dans le match
- Non et moins de 2,5 = les deux équipes ne marquent pas de but ET il y a jusqu'à 2 buts marqués au total dans le match ;
- Oui et moins de 2,5 = les deux équipes marquent un but ET il y a jusqu'à 2 buts marqués au total dans le match

Si un match est annulé, les Paris seront annulés, sauf si le résultat d'un Pari est déjà déterminé.

Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but.

1.25. Résultats du match

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur du match et s'il y aura plus ou moins de buts marqués dans le match parmi les options données.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

1.26. But pas but

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat du match à la fin du temps réglementaire (90 minutes) et si les deux équipes marqueront dans le match ou non.

Les prolongations ne sont pas prises en compte pour ce Pari. Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

1.27. Score total

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de buts marqués dans un match de football. Les Paris sont réglés par rapport au nombre total de buts marqués par les deux équipes dans le match.

1.28. Total des buts d'une équipe de football

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts marqués par l'une des deux équipes dans le match.

Les buts contre son camp comptent pour l'équipe créditée du but. Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat du Pari placé n'ait déjà été déterminé.

1.29. Gagner sans marquer de but

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe gagne le match, sans marquer de but.

1.30. Marge de gain

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui remportera le match avec une marge de gain.

Par exemple, dans l'hypothèse d'une équipe A contre une équipe B :

- Pariez sur l'équipe A pour gagner par 2 buts ou plus si le résultat est 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2, etc.
- Pariez sur l'équipe A pour gagner par 1 but si le résultat est 1:0, 2:1, 3:2, etc.
- Pariez sur le score nul gagne en cas de résultat nul à l'exception de 0:0, c'est-à-dire 1:1, 2:2, 3:3, etc.
- Le Pari sur *no score draw* ne gagne que si le résultat est 0:0.
- Pariez sur l'équipe B pour gagner par 2 buts ou plus si le résultat est 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4, etc.
- Pariez sur l'équipe B pour gagner par 1 but si le résultat est 0:1, 1:2, 2:3, etc.

1.31. Gagner l'une ou l'autre mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe gagne au moins au moins une mi-temps du match, peu importe la 1^{ère} ou la 2^{ème} mi-temps.

1.32. Gagner les deux mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe marque plus de buts que l'adversaire dans les deux mi-temps du match.

1.33. Score correct

Le Participant est invité à pronostiquer le score correct du match en choisissant parmi les résultats donnés. Si un score correct se produit qui n'est pas une option dans l'offre, alors tous les Paris sont perdus.

1.34. Buts Pair/impair

Le Participant est invité à pronostiquer si les buts accumulés par les deux équipes totaliseront un nombre pair ou impair. Lorsqu'aucun but n'est marqué, il est considéré comme pair.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins qu'un résultat ne soit déjà déterminé.

Il existe plusieurs variantes de ce Pari :

- Impair/Pair - les Paris sur celui-ci sont déterminés en fonction du score à plein temps.
- 1^{ère} mi-temps Pair/Impair - les Paris sur celui-ci sont déterminés en fonction du résultat de la 1^{ère} mi-temps uniquement.
- 2^{ème} mi-temps - les Paris sur celui-ci sont réglés en fonction du résultat de la 2^{ème} mi-temps uniquement.

1.35. Mi-temps avec le plus de buts

Le Participant est invité à pronostiquer dans quelle mi-temps le plus de buts seront marqués (1^{ère}, 2^{ème} ou match nul).

1.36. Mi-temps/plein temps hors prolongations

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un match à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

Les prolongations et les tirs au but ne sont pas pris en compte dans ce Pari.

1.37. Pas de But

Un « clean sheet » signifie qu'une équipe terminera le match sans marquer de but. Les buts contre son camp sont valables.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé sans aucune condition.

1.38. Corners Plus/Moins, première mi-temps, deuxième mi-temps Corners Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de corners pris dans un match de football (par les deux équipes) sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Les corners accordés mais non tirés (par exemple, dans le cas où il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne compteront pas pour le résultat final.

De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat ne soit déjà déterminé.

1.39. Total de corners d'une équipe

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de corners pris par les deux équipes dans un match de football.

Les corners accordés mais non tirés (par exemple, dans le cas où il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne compteront pas.

De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.40. Course en X Corners

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des équipes atteint en premier le nombre de corners indiqué dans le Programme. En cas d'abandon avant que les 90 minutes n'aient été jouées, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.41. Premier/dernier Corner

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe obtiendra le premier/dernier corner du match.

Les corners accordés mais non tirés (par exemple, dans le cas où il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne compteront pas pour le règlement. De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

Si le match est annulé, tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.42. Le Plus de Corners

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra le plus de corners dans un match de football.

Les corners accordés mais non tirés (par exemple, dans le cas où il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne seront pas pris en compte.

De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

1.43. Prochain Corner

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra le prochain corner, à partir du corner actuel. Si ce corner spécifique n'est pas pris dans le match, tous les Paris seront annulés. Par exemple, le match se termine ou est annulé avec huit corners pris, alors tous les Paris sur n'importe quel corner après le huitième seront annulés c'est-à-dire 9^{ème}, 10^{ème}, etc. ✓

1.44. Mi-temps avec le plus de corners

Le Participant est invité à pronostiquer dans quelle mi-temps, le plus de corners seront pris. Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, sauf si le résultat est déjà déterminé.

1.45. Corners Pair/Impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de corners pris dans un match de football (par les deux équipes) totalisera un nombre pair ou impair.

Les corners accordés mais non tirés (par exemple, il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne sont pas pris en compte.

De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.46. L'équipe qui obtiendra des Corners : Pair/Impair

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra le nombre de corners pris dans un match de football (par une certaine équipe) totalisant un nombre pair ou impair.

1.47. Nombre de corners

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de corners pris dans un match de football (par les deux équipes).

1.48. Nombre de corners par équipe

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de corners pris dans un match de football (par l'équipe considérée).

1.49. Handicap asiatique et Plus/Moins Corners Plein temps /Première mi-temps/Deuxième mi-temps

Le Handicap est déterminé en comparant les corners tirés par chaque équipe, en appliquant le Handicap donné :

- Le Handicap asiatique et Plus/Moins Corners plein temps seront déterminés en fonction des corners tirés pendant tout le match.
- le Handicap asiatique et Plus/Moins Corners première mi-temps sera réglée en fonction des corners tirés en première mi-temps uniquement.
- le Handicap asiatique et Plus/Moins Corners deuxième mi-temps sera réglée en fonction des corners tirés en seconde mi-temps uniquement.

Les corners accordés mais non tirés (il y a un corner, mais avant qu'il ne soit tiré, l'arbitre signale la fin de la première mi-temps ou du match) ne seront pas pris en compte.

De plus, si un corner doit être repris pour une raison quelconque, il sera compté comme un (1) seul corner.

Si un match est annulé ou annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.50. Corners X (2 choix)

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra un corner x dans un match de football. Si ce corner spécifique n'est pas pris dans le match, les Paris seront annulés.

Par exemple, le match se termine ou il est annulé avec huit (8) corners pris, tous les Paris sur n'importe quel corner après le huitième ne seront annulés c'est-à-dire 9^{ème}, 10^{ème}, etc.).

1.51. Pari des prochaines minutes

Chaque Pari fait référence à une période spécifique d'un (1) ou cinq (5) minutes dans un match de football. Il est divisé en minutes et secondes et il est affiché dans le cadre du titre du Pari.

00:59 secondes compte comme la première minute, 01:59 compte comme la deuxième minute, et ainsi de suite.

Le temps d'arrêt n'est pas pris en compte dans ce Pari.

Par exemple :

- La période de 5 minutes 40:00 - 44:59 fait référence à la première mi-temps uniquement et n'inclut pas le temps additionnel de la première mi-temps.
- La période de 5 minutes 45:00 - 49:59 fait référence au début de la seconde mi-temps uniquement et n'inclut pas le temps additionnel de la première mi-temps.
- La période de 5 minutes 85: 00-89: 59 se réfère à la seconde mi-temps uniquement et n'inclut pas le temps additionnel de la seconde mi-temps.

Si un match est annulé pendant l'un de ces Paris minute, alors tous les Paris placés seront annulés si l'heure de la période de Pari n'a pas été terminée.

Les Paris dans lesquels l'heure de la période de Pari était terminée seront réglés et non déclarés nuls.

Si une période de minutes spécifiée n'est pas terminée, alors tous les Paris seront annulés à moins qu'un marché gagnant n'ait déjà été établi avant l'arrêt du match.

Tous les buts, corners, cartons, pénaltys, coups francs, tirs au but et touches refusés ou annulés ne seront pas pris en compte.

Il est précisé que :

- Le but sera déterminé au moment où le but est marqué.
- Le corner est considéré comme ayant eu lieu lorsqu'il est attribué (et non lorsqu'il est pris).
- Cartons : les cartons jaunes et rouges comptent. Seuls les cartons montrés aux joueurs sur le terrain de jeu comptent. Un carton est considéré comme ayant eu lieu lorsqu'il est montré.
- Le pénalty est considéré comme ayant eu lieu lorsqu'il est attribué (et non lorsqu'il est tiré).
- Le coup franc est considéré comme ayant eu lieu lorsqu'il est attribué (et non lorsqu'il est tiré).
- Le tir au but est considéré comme ayant eu lieu lorsqu'il est attribué (et non lorsqu'il est exécuté).

- La remise en jeu est considérée comme ayant eu lieu lorsqu'elle est attribuée (et non lorsqu'elle est prise).

1.52. But dans la fourchette de temps

Le Participant est invité à pronostiquer si un but sera marqué dans les périodes indiquées dans le Programme.

Si le match est annulé, alors les Paris sur les périodes avant l'heure d'abandon sont valables, tandis que tous les Paris sur les périodes postérieures à cette heure seront annulés.

Les Paris sur la période qui comprend la minute où le match a été arrêté seront réglés au cas où un but serait déjà marqué dans la période indiquée. Sinon, les Paris seront annulés.

1.53. Nombre de buts dans la fourchette de temps

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de buts qui seront marqués dans les périodes indiquées dans le Programme.

Si le match est annulé, alors les Paris sur les périodes précédant l'heure d'abandon sont toujours valables, tandis que tous les Paris sur les périodes après cette heure seront annulés. Les Paris sur la période qui comprend la minute où le match a été arrêté seront réglés au cas où un but serait déjà marqué dans la période indiquée. Sinon, alors les Paris seront annulés.

1.54. Moment du premier/prochain but d'une équipe

Le Participant est invité à pronostiquer quand le premier/prochain but d'un match de football sera marqué en choisissant parmi des périodes de temps indiquées dans le Programme.

Les buts marqués contre son camp sont pris en compte.

Les périodes de Pari à la fin de l'une des mi-temps incluent tout temps d'arrêt et/ou blessure ajouté officiellement à la fin du temps réglementaire. Les prolongations ne comptent pas.

Si un match est annulé après que le premier but a été marqué, alors tous les Paris seront maintenus. Si un match est annulé avant que le premier but ne soit marqué, ou si un match se termine sans qu'aucun but ne soit marqué, alors tous les Paris seront annulés.

Dès qu'un match commence, il sera considéré comme étant dans la première minute. Ainsi, par exemple, un but marqué après 24 minutes et 16 secondes sera considéré comme marqué à la 25^{ème} minute.

Le règlement sera effectué à l'heure indiquée par la source officielle du match au moment où le premier/prochain but est marqué.

1.55. Heure du but X

Le Participant est invité à pronostiquer si le X^{ème} but sera marqué avant la minute Y.

Ex : But 3 avant la minute 30 du match. Si un match est annulé avant la 30^{ème} minute (29:59), alors le Pari sera annulé, sauf si un but a déjà été marqué dans le match.

1.56. Temps du but

Le Participant est invité à pronostiquer si le X^{ème} but de l'équipe nommée sera marqué avant la minute Y.

Exemple : Arsenal Goal 3 avant la 30^{ème} minute du match. Si un match est annulé avant la 30^{ème} minute (29:59), alors le Pari sera annulé, sauf si un but a déjà été marqué dans le match.

1.57. Carton première équipe

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra le premier carton du match L'option "aucun", pour laquelle le Pari est gagné si aucun carton n'est attribué, est également disponible.

1.58. L'équipe qui recevra le premier carton jaune

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui recevra le premier carton jaune d'un match de football. L'option "aucun", pour lequel le Pari est gagné si aucun carton n'est attribué, est également disponible.

1.59. Carton rouge

Le Participant est invité à pronostiquer si un carton rouge est attribué dans un match de football. Les cartons rouges pour les non-joueurs (joueurs déjà remplacés, entraîneurs, joueurs sur le banc qui n'ont pas été remplacés) ne sont pas pris en compte.

1.60. Vainqueur sur une période

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant pour une plage de temps indiquée dans le Programme. Les Paris sont déterminés en se référant au temps officiel des buts marqués.

1.61. Aller aux tirs au but

Le Participant est invité à pronostiquer si le résultat d'un match de football sera décidé après les tirs au but.

1.62. Un remplaçant qui marquera

Le Participant est invité à pronostiquer si un remplaçant marquera dans un match de football.

1.63. But marqué contre son camp

Le Participant est invité à pronostiquer s'il y aura un but marqué contre son camp dans un match de football.

1.64. Méthode de victoire

Le Participant est invité à pronostiquer comment un match de football sera terminé pour avoir une équipe gagnante.

1.65. Prolongations: OUI ou NON

Le Participant est invité à pronostiquer si le temps pendant lequel se déroule un match de football comprendra des prolongations.

1.66. La dernière équipe qui marque gagne

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe qui marque en dernier remporte également le match.

Les Paris seront déterminés en fonction des résultats officiels de la compétition considérée, publiées le jour du match.

1.67. Coup d'envoi

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe effectuera le premier coup d'envoi dans un match de football.

Tous les Paris sont valables dès lors que le coup d'envoi a été donné dans le match, peu importe si le match est annulé plus tard.

1.68. Passe décisive (Joueur sélectionné)

La touche finale (passe, déviations ou toute autre touche) conduisant le receveur du ballon à marquer un but sans touche décisive d'un joueur adverse. Les buts contre son camp ou les pénaltys ne donnent pas droit à une passe décisive accordée.

1.69. Passes (Joueur sélectionné)

Une balle jouée intentionnellement d'un joueur à un autre. Les centres, touches et lancers du gardien ne comptent pas comme une passe. Les tirs de but, les coups francs, les corners, les coups d'envoi et les pénaltys peuvent être joués comme une passe.

1.70. Hors-jeu

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur ou l'équipe qui sera considéré comme étant en position de hors-jeu lorsqu'un coup franc est accordé.

1.71. Tacles (Équipe/Joueur sélectionné)

Un tacle est réalisé lorsque le joueur obtient le ballon dans les pieds de l'adversaire et réussit à l'éloigner le ballon.

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui sera tacle. Le joueur tacle doit clairement être en possession du ballon avant que le tacle ne soit effectué.

1.72. Tirs cadrés (joueur sélectionné)

Un tir cadré est défini comme toute tentative de but intentionnelle pouvant entraîner l'une des situations suivantes :

- Le ballon entre dans le filet.
- Le ballon aurait dû entrer dans le filet mais a été arrêté par l'arrêt d'un gardien de but.
- Le ballon aurait dû entrer dans le filet mais a été arrêté par un joueur du camp adverse qui est le dernier

Les tirs touchant le cadre du but ne sont pas comptés comme des tirs cadrés à moins que l'un des critères ci-dessus ne soit remplis. Les tirs bloqués par un autre joueur, qui n'est pas le dernier homme, ne sont pas comptés comme des tirs cadrés.

1.73. Tirs (Joueur sélectionné) ✓

Un tir est défini comme toute tentative intentionnelle de but pouvant entraîner l'une des situations suivantes :

- Le ballon entre dans le filet.
- Le ballon serait entré dans le filet mais a été arrêté par le gardien de but ou arrêté par un joueur du camp adverse qui est le dernier.
- Le ballon se dirige vers le but et est bloqué par un joueur du camp qui est le dernier, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'autres défenseurs ou un gardien de but derrière le bloqueur.
- Le ballon aurait dépassé ou écarté le but mais a été arrêté par l'arrêt d'un gardien de but ou par un joueur de champ extérieur.
- Le ballon touche le carré du but.

1.74. Toucher les poteaux

Le Participant est invité à pronostiquer si un ou plusieurs joueurs parviendront à toucher la barre transversale, le poteau de but ou toute autre partie du carré délimitant la zone de but. Cela sera considéré comme réalisé uniquement si le tir ne donne pas lieu à un but accordé juste après que le ballon a touché une partie du carré du but.

Seuls les tirs directs d'un joueur, qui ont touché le carré du but sans aucune autre interférence des joueurs ou du gardien de but, sont pris en compte.

1.75. Hors-jeu

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de hors-jeu qui sera sifflé dans un match de football.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.76. Premier/dernier hors-jeu

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui sera en premier/dernier en position de hors-jeu dans un match de football.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.77. Coup franc

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de coups francs sifflés dans un match de football.

Seuls les coups francs sifflés ou attribués seront pris en compte.

Les pénaltys sont pris en compte dans ce type de Pari.

1.78. Possession du ballon

Les pourcentages de possession de ballon sont arrondis au nombre le plus proche comme suit :

- 50.4% > 50%
- 50.6% > 51%

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés. ✓

1.79. Passes

Une passe est définie comme étant un ballon joué intentionnellement d'un joueur à un autre.

Les passes tentées seront également considérées comme valables.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

1.80. Touche -Total

Total de touche est similaire aux Paris Handicap et Plus/Moins. La partie Victoire/Défaite pour le Handicap est déterminée en comparant les remises en jeu prises par chaque équipe, en appliquant le Handicap donné. Les victoires/défaites pour la partie Plus/Moins sont déterminées par les remises en jeu prises par les deux équipes.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé sans condition.

1.81. Vainqueur/Gagnant

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant d'un match de football. Les Paris sont déterminés par rapport à la position finale de la ligue, après les matchs éliminatoires (si joués), sauf indication contraire.

1.82. Se qualifier/Gagner la Coupe

Le gagnant est l'équipe qui passe au tour suivant ou qui remporte la coupe. Si une équipe est disqualifiée du tournoi avant le match et qu'un laisser-passer est accordé, alors tous les Paris sur la qualification/victoire de la coupe seront annulés.

1.83. Relégation / Promotion

Les Paris sont déterminés par rapport à la position finale de la ligue, après les matchs éliminatoires (si joués), sauf indication contraire.

Si une équipe est retirée de la ligue avant le début de la saison, alors tous les Paris sur ce match seront annulés et un nouveau carnet de relégation/promotion sera ouvert.

1.84. Vainqueur du groupe / Qualification

Les Paris sont déterminés par rapport au classement final du groupe et peuvent porter sur :

- Pari Vainqueur du groupe : le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera le vainqueur du groupe.
- Pari Qualification de groupe : le Participant est invité à pronostiquer si une équipe se qualifiera pour le prochain tour du tournoi sans éliminatoires.
- Pari Position de groupe : le Participant est invité à pronostiquer le classement exact qu'occupera une ou plusieurs équipes.
- Pari Points de groupe : le Participant est invité à pronostiquer combien de points une équipe accumulera.

1.85. Phase des éliminations

Le Participant est invité à pronostiquer à quelle étape d'un tournoi l'une des équipes sera éliminée.

1.86. Buteur du premier but/ dernier but

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur marquera le premier but ou le dernier but du match.

1.87. Buteur lors du match

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur marquera au moins un but à n'importe quel moment au cours du match.

1.88. Marquer 2 buts ou plus

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur de football va marquer deux buts ou plus lors d'un match.

1.89. Marquer un triplé

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur de football va marquer trois buts ou plus lors d'un match.

1.90. Meilleur buteur

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera nommé « meilleur buteur » dans un match de football.

Dans le cas où un joueur est transféré dans un club différent au sein de la même ligue, les buts marqués avant le transfert seront comptés.

Si un joueur est transféré dans un club d'une autre ligue, les buts marqués avant le transfert ne peuvent pas être transférés dans sa nouvelle ligue.

Tous les Paris seront maintenus dans l'un des scénarios mentionnés ci-dessus, sauf indication contraire :

- Les buts contre son camp ne seront pas pris en compte.
- Seuls les buts marqués en championnat sont comptés.
- Les buts marqués lors des matchs éliminatoires ne sont pas comptés.

1.91. Marquer et donner une passe décisive

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur marquera et offrira une passe décisive dans un match de football.

1.92. Marquer un pénalty

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des équipes impliquées dans le match marquera un pénalty (s'applique uniquement au temps réglementaire).

1.93. L'équipe qui marque

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe à domicile marque, l'équipe à l'extérieur marque, les deux équipes marquent ou aucune équipe ne marque.

1.94. Le plus des hors-jeu

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera prise en position de hors-jeu le plus de fois.

L'option pour un nombre égal de hors-jeu est incluse.

1.95. Dernière équipe à marquer avec remboursement sans but

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera le dernier but du match.

Si, lorsque le Pari est placé, plus aucun but n'est marqué, alors le Pari est annulé.

1.96. Corner x

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui recevra le Xème corner dans un match de football.

L'option "aucun" signifie que le Xème corner ne sera pas attribué.

Le temps additionnel n'est pas pris en compte sauf indication contraire.

2. Tennis

2.1. Précisions liminaires

Tous les Paris en directs ne seront pas affectés par un changement de surface ou de lieu.

Tous les résultats/statistiques du tournoi seront déterminées en se référant aux résultats publiés sur le site Web officiel du tournoi.

2.2. Vainqueur

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera le vainqueur d'un match de tennis.

Si le nombre total de sets n'a pas été achevé, alors le Pari sera considéré comme annulé.

2.3. Total de jeux (sur/sous l'événement complet)

En cas d'abandon, de disqualification ou de changement de surface en cours d'un match de tennis, les Paris seront annulés à moins qu'il n'y ait aucun moyen concevable que le set et/ou le match puisse être joué jusqu'à sa conclusion normale sans déterminer inconditionnellement le résultat de ce match.

Par exemple, si le score du premier set est de 6-4, le score du deuxième set est de 3-1 et que l'abandon a eu lieu, en principe, le match aurait dû se terminer avec au moins 17 jeux. Dans ce cas, les Paris placés sur « au moins 16,5 jeux » seront réglés comme étant des Paris perdants et les Paris placés sur « plus de 16,5 jeux » seront réglés comme étant gagnants.

Les Paris supérieurs/inférieurs à 17,5 ou plus seront annulés.

2.4. Handicap asiatique et ensembles Plus/moins à temps plein, y compris les Paris en direct

Ce Pari fait référence aux sets joués dans un match de tennis.

Si le nombre total de sets n'a pas été achevé, alors tous les Paris seront considérés comme nuls.

Un super *tie break* est considéré comme un jeu pour les Paris sur Plus/Moins.

2.5. Total de jeux de set (Plus/Moins)

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre exact de jeux de sets qui seront joués lors d'un match de tennis.

2.6. Gagnant du point / Gagnant du premier point

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui gagnera le point spécifié indiqué dans le Programme.

Le point spécifié sera présenté dans le type de Pari, par exemple : 1^{er} set – 5^{ème} jeu – 1^{er} point gagnant. Si un point n'est pas joué pour une raison quelconque, il est accordé par l'arbitre comme un point de pénalité, le jeu ou le match est terminé avant que le point ne soit joué, un joueur abandonne, etc. les Paris sur celui-ci seront annulés. Les points de *tie break* ne seront pas pris en compte pour ce type de Pari.

2.7. Gagnant du jeu

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur gagnera un jeu spécifié dans un match de Tennis. Par exemple : 2^{ème} set – 7^{ème} jeu – Vainqueur.

Si un match n'est pas terminé pour une raison quelconque, alors tous les Paris seront annulés. Les points de *tie break* ne seront pas pris en compte pour ce type de Pari.

2.8. Tie-break

Pour tous les Paris se référant au nombre de parties jouées, un « *tie-break du champion* » est compté comme un match.

2.9. Total Tie Break / Tie Break dans un match avec Paris en direct

Le Total *tie break* est similaire au Pari Plus/Moins. Les victoires/défaites sont déterminées par le nombre de Tie Break dans un match de Tennis.

Un super *tie break* n'est pas considéré comme un *tie break* pour les Paris sur Total *tie break*.

S'il y a eu un *tie break* dans un match inachevé, alors les Paris seront valides.

S'il n'y a pas de *tie break* dans un match inachevé, alors les Paris seront annulés.

2.10. Nombre de Tie Break / Vainqueur de Tie Break dans le set déterminé

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre exact de Tie Break dans un match de tennis – 1, 2 or 3.

Si le nombre total de sets n'a pas été achevé, alors tous les Paris seront considérés comme nuls.

S'il y a déjà un ou plusieurs sets avec un vainqueur de tie-break enregistré, alors tous les Paris pour ce marché seront valables.

Un tie-break ou un super tie-break sera considéré comme un jeu et ne comptera pas comme un tie-break. ✓

2.11. Score exact du Jeu

Le Participant est invité à pronostiquer les points du vainqueur et de son adversaire dans le jeu indiqué en choisissant parmi les options proposées.

Le jeu considéré sera présenté sous le nom du type de Pari, par exemple : 1^{er} set – 8^{ème} jeu – score exact. Si un match n'est pas terminé pour une raison quelconque, alors les Paris seront annulés.

2.12. Jeu à égalité

Le Participant est invité à pronostiquer si un score de 40-40 se produira à n'importe quelle étape du jeu.

Le jeu considéré sera présenté sous le nom du type de Pari, par exemple : 1^{er} set – 4^{ème} jeu – *Game To Deuce*, avec :

- « Oui », ce qui signifie qu'il y aura un score de 40-40 dans le match ;
- « Non », ce qui signifie qu'un score de 40-40 ne se produira pas dans le jeu.

Si un match n'est pas joué pour une raison quelconque ou s'il est annulé avant qu'un score de 40-40 ne soit atteint, alors tous les Paris seront annulés. Une fois qu'un score de 40-40 est atteint, les Paris seront réglés, même si le match est annulé ultérieurement pour une raison quelconque.

2.13. Total des points du jeu

Type de Pari à double sens pour pronostiquer Plus, Moins ou le nombre exact de points donné qui sera joué dans un jeu indiqué.

Le jeu considéré sera présenté sous le nom du type de Pari, par exemple : 1^{er} set – 2^{ème} jeu – Total de points.

Si un match n'est pas joué pour une raison quelconque, alors tous les Paris seront annulés. Si un match est annulé en raison d'une blessure ou d'un retrait, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat respectif n'ait déjà été déterminé.

Les *tie break* ne seront pas pris en compte pour ce type de Pari.

2.14. Nombre de Jeux

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total des jeux des deux joueurs dans un set/match de tennis.

Si un match est annulé à cause d'une blessure ou d'un retrait, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat respectif n'ait déjà été déterminé.

2.15. Atteindre un certain nombre (X) de Jeu

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur de Tennis qui atteindra en premier le nombre de jeux indiqué.

2.16. Premier Set score après 4 Jeux

Le Participant est invité à pronostiquer le score après quatre (4) jeux joués. Si le set n'est pas terminé, alors tous les Paris sont nuls, sauf si le résultat a déjà été déterminé. ✓

2.17. Premier Set score après 6 jeux

Le Participant est invité à pronostiquer le score après six (6) jeux joués. Si le set n'est pas terminé, alors tous les Paris sont nuls, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

2.18. Jeux incluant les Paris en direct

Les Paris sur les jeux se réfèrent aux jeux joués dans le match. Les victoires/défaites sont déterminés par le nombre de jeux accumulés par les deux joueurs. Les Paris seront considérés comme nuls si le nombre total de sets statutaires n'est pas terminé ou modifié.

Un *tie break* est considéré comme un jeu pour les besoins du Jeu. Un *super tie break* est considéré comme un jeu pour tous les Paris sur les jeux.

2.19. Points gagnés Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer le total des points gagnés par chaque joueur, dans un ou des jeu(x) quelconque(s), ou un ou des set(s) quelconque(s).

2.20. Joueur devant gagner au moins un set / Joueur devant gagner au moins deux sets

Le Participant est invité à pronostiquer si l'un des deux joueurs gagnera ou non au moins un (1) set dans un match de tennis.

Le Participant est invité à pronostiquer si l'un des deux joueurs gagnera ou non au moins deux (2) sets dans un match de tennis. S'il y avait déjà un ou deux sets achevés, alors tous les Paris seront valables.

2.21. Score exact incluant les Paris en direct

Le Participant est invité à pronostiquer le score exact des sets à la fin d'un match de tennis. Les Paris sont nuls si le nombre total de sets statutaires n'est pas terminé ou modifié.

2.22. Nombre total de jeux d'un joueur de tennis, y compris les Paris en direct

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de jeux réalisés par un joueur dans un match de tennis.

Les Paris seront considérés comme nuls si le nombre total de sets statutaires n'est pas complété ou modifié. Un *tie break* est considéré comme un jeu. Un *super tie break* est considéré comme un jeu pour tous les Paris sur les jeux.

2.23. Double résultat

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur de tennis gagnera ou perdra le 1^{er} set, puis gagnera ou perdra le match. Les Paris seront considérés comme nuls si le nombre total de sets statutaires n'est pas terminé.

2.24. Total aces

Total *aces* est comme considéré comme Asiatique Plus/Moins. Les victoires/défaites sont déterminés par le nombre d'*aces* accumulés par les deux joueurs. Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.25. Premier ace

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur servira le premier ace dans un match de tennis. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.26. Le plus d'aces

Le Participant est invité à pronostiquer quel le joueur enregistrera le plus d'aces dans un match de tennis.

Dans le cas où un joueur est disqualifié ou abandonne, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait été déterminé.

2.27. Gagner le premier point

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur remportera le premier point. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.28. Gagner le premier Jeu

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur gagnera le premier jeu du match. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.29. Le premier à gagner 3 Jeux

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur sera le premier à remporter trois jeux. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.30. Premier break

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur obtiendra en premier le premier *break* de service.

Tous les Paris seront annulés si un *break* n'a eu pas lieu. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.31. Doubles fautes

Doubles fautes fait référence aux doubles fautes enregistrées lors d'un service dans un match de tennis. La victoire/défaite est déterminée par le nombre de doubles fautes accumulées par les deux joueurs. Les Paris seront considérés comme nuls si le nombre total de sets statutaires n'est pas terminé ou modifié.

2.32. Première double faute

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur commettra la double faute lors d'un service lancé dans un match de tennis. Tous les Paris placés après le tirage au sort seront annulés.

2.33. Le plus de doubles fautes

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui enregistrera le plus de doubles fautes dans un match de tennis.

Dans le cas où un joueur est disqualifié ou abandonne, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait été déterminé.

2.34. Service le plus rapide

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui lancera le service le plus rapide du match en KM/H ou MPH.

2.35. Marge gagnante

Le Participant est invité à pronostiquer la différence du nombre total de jeux gagnés par le gagnant et le perdant. Les Paris seront considérés comme nuls si le nombre total de sets n'est pas terminé ou modifié.

2.36. Obtenir le jeu du premier service

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui obtient le jeu du premier service dans le premier set.

2.37. Jeu de premier *break* de service

Le Participant est invité à pronostiquer dans quel jeu le premier *break* de service aura lieu. Tous les Paris seront annulés si le premier *break* de service n'a pas eu lieu.

2.38. Total des *breaks* de service

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de *breaks* qui aura lieu dans un match de tennis.

2.39. Perdre le 1^{er} set et gagner le match

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur aura perdu le premier set mais remportera le match à la fin.

Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, tous les Paris seront annulés.

2.40. Obtenir un certain nombre (X) de points

Le Participant est invité à pronostiquer le nom du joueur de tennis qui atteindra en premier le nombre de points indiqué dans le Programme.

2.41. Handicap de points

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur de tennis qui gagnera le jeu avec Handicap dans un set quelconque.

2.42. Plus/moins de points

Le Participant est invité à pronostiquer si le total des points d'un jeu ou d'un set est supérieur ou inférieur à une valeur déterminée dans le Programme Plus/moins dans un jeu, ou un set.

2.43. Premier Set pour obtenir le plus d'Ace

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui obtiendra le plus d'*aces* dans le premier Set.

Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

Si aucun ace n'est enregistré, alors tous les Paris seront annulés.

2.44. Jeux gagnés et total jeu

Le Participant est invité à combiner le résultat d'un match et le total de jeux. Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.45. Le joueur X ne fera pas face à une balle de break

Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.46. Le joueur X ne doit pas perdre de service

Les tie-breaks ne comptent pas pour un jeu de service.

Le joueur ne doit être breaké à aucun moment du match.

Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.47. Le joueur X remportera un point à chaque match retour

Les Paris sont annulés si le nombre légal de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.48. Premier joueur à perdre le service d'un jeu

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui perdra en premier un jeu de service.

Les tie-breaks ne comptent pas pour un jeu de service. Pour que le Pari soit considéré gagné, le joueur spécifié doit perdre un jeu de service.

2.49. N'importe quel set à zéro

Le Participant est invité à pronostiquer si l'un des deux sets joués se terminera en six (6) jeux.

2.50. Vainqueur d'un tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur du tournoi. En cas de disqualification, alors tous les Paris effectués sur le joueur ayant été disqualifié sont nuls.

2.51. Gagnant du quart de finale/ gagnant de la demi-finale

Le Participant est invité à pronostiquer de quel quart de finale ou demi-finale sera qualifié vainqueur du tournoi.

Tous les joueurs participant au tournoi sont divisés en 4 groupes, avec l'une des quatre premières têtes de série dans chaque quart de final, avec : ✓

- Gagnant du Quart de final : le Participant est invité à pronostiquer de quel quart de finale est qualifié le joueur (par exemple, le 1^{er}, le 2^{ème}, le 3^{ème}, le 4^{ème}).
- Gagnant de la demi-Finale : le Participant est invité à pronostiquer de quelle demi-finale est qualifié le joueur gagnant (par exemple, en haut ou en bas du tableau des qualifications).

2.52. Gagnant du Quart de finale

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur de la finale. Le joueur doit avoir commencé le tournoi dès le match de commencement dudit tournoi.

2.53. Finalistes / Arriver à la finale

Le Participant est invité à pronostiquer les joueurs qui arriveront à la finale du tournoi. Les deux joueurs doivent avoir commencé le tournoi dès le match de commencement dudit tournoi.

2.54. Face à Face

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui arrivera au tour supérieur ou gagnera le tournoi.

En cas de disqualification, tous alors les Paris sont nuls. Les règles de *push* s'appliquent. Les deux joueurs devant avoir débuté le tournoi dès le premier match.

2.55. Phase des éliminations

Le joueur doit avoir commencé le tournoi dès le match de commencement dudit tournoi pour que les Paris soient valides.

2.56. Plus ou moins de Ace/double faute

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un match de tennis ayant enregistré le plus ou le moins d'*ace* et le plus/ou le moins de doubles fautes.

En cas d'égalité dans le nombre d'*ace* ou le nombre de doubles fautes, le Pari sera considéré comme un Pari perdant.

En cas de disqualification ou d'abandon, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat du Pari n'ait déjà été déterminé.

2.57. Total des Breaks dans un tournoi de tennis

Un break signifie qu'un joueur perd son jeu de service.

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de *break* joués dans chaque match d'un tournoi de tennis.

2.58. Total des Tie Break dans un tournoi de Tennis

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de *tie breaks* joués dans chaque match d'un tournoi de tennis.

2.59. Pourcentage de premier service le plus élevé

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui obtiendra le plus de premier service durant tout le match de tennis. Dans le cas où le pourcentage du premier service est à égalité, alors le Pari est perdu.

2.60. Total des breaks de service dans un match de tennis

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de fois que l'un des deux joueurs perdra son jeu de service dans un match de tennis.

Les Paris sont nuls si le nombre de sets n'est pas terminé ou a changé. Si un match n'est pas terminé en raison de l'abandon ou de la disqualification d'un joueur, alors tous les Paris seront annulés.

2.61. Le joueur x remportera y tournois du Grand Chelem ou plus avant 2024

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui gagnera quatre (4) ou deux (2) ou un (1) tournoi du Grand Chelem au cours de la période considérée.

2.62. Premier nouveau numéro un (1)

Le Participant est invité à pronostiquer le nouveau joueur qui sera classé numéro 1 au classement ATP dans le monde et qui n'est jamais arrivé à ce classement auparavant.

Si un joueur ne figurant pas dans les sélections atteint le numéro 1 au classement ATP dans le monde, alors tous les Paris seront annulés.

2.63. Les matchs virtuels : matchs simulés de la Ligue

Les Paris sur les matchs virtuels sont aussi disponibles sur le Site Internet.

Les matchs simulés ou dits virtuels se jouent de la même façon que les matchs réels en trois (3) sets.

Le Participant est invité à parier sur des matchs virtuels se jouant entre des joueurs célèbres. Ce Pari est proposé aussi bien pour les match de tennis féminin ou masculin.

Les règles de Paris qui s'appliquent aux matchs virtuels de tennis sont identiques à celles qui s'appliquent aux Paris sur les matchs réels.

Tous les Paris sont déterminés sur la base du site officiel de la compétition.

3. Tennis de table

3.1. Score exact d'un match en sets/ en jeu

Le Participant est invité à pronostiquer le score exact en sets ou en jeu d'un match de tennis de table.

3.2. Vainqueur d'un match de tennis de table

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de tennis de table en utilisant « 1 » pour une victoire du joueur cité en premier et « 2 » pour la victoire du joueur mentionné en second.

3.3. Gagnant du set d'un match de tennis de table

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un set déterminé lors d'un match de tennis de table (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc.). ✓

3.4. Pair / Impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points qui seront joués est un nombre pair ou impair.

Ce Pari peut être proposé pour chaque joueur séparément ou pour un set spécifié (1^{er} set, 2^{ème} set, 3^{ème} set, etc.) ou pour toute combinaison de joueurs et sets, dans ce cas, le Pari ne concerne que les points/jeux qui seront joués au cours du set considéré.

3.5. Nombre total des points « Plus / Moins » élevé par rapport à une valeur définie

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total des points qui sera joué dans un match sera supérieur (Pari « plus ») ou inférieur (Pari « moins ») à la valeur mentionnée sur le Programme.

Ce Pari peut être proposé pour chaque joueur/équipe séparément (combien chacun gagnera) ou pour un set spécifié (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc.), dans ce cas, le Pari ne concerne que les points qui seront joués au cours du set considéré.

3.6. Vainqueur de plus grand nombre de points avec Handicap

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur de tennis de table remportera le plus de points lors d'un match avec un Handicap en termes de nombre de points pour l'un des deux joueurs. Si le handicap n'est pas un nombre entier alors il n'y a pas de résultat nul.

Ce Pari peut être proposé pour un set spécifié (1^{er} set, 2^{ème} set, 3^{ème} set, etc.), dans ce cas, le Pronostic ne concerne que les points qui seront joués au cours du set considéré.

3.7. Points de joueur gagnés plus/moins, tout le match

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de points gagnés par chaque joueur dans un marché spécifié.

3.8. Gagnant du set

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un set déterminé lors d'un match de tennis de table (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc.).

3.9. Total des Sets

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre exact de sets qui seront joués lors d'un match de tennis de table.

3.10. Points supplémentaires

Le Participant est invité à pronostiquer si un set d'un match de tennis de table nécessite que des points supplémentaires soient décidés, selon les règlements du sport.

Dans le cas où un match ou un set est suspendu avec un score de 10-10 ou plus, à des fins de détermination des Paris, il est supposé que des points supplémentaires ont été joués.

Ce Pari peut également être proposé sous forme de « combien de sets nécessiteront des points supplémentaires ».

3.11. Gagner un set

Le Participant est invité à pronostiquer si le joueur de tennis de table gagne au moins un set dans un match de tennis de table.

3.12. Paris course

Le Participant est invité à pronostiquer quel joueur de tennis de table gagnera en premier un nombre prédéfini de points (par ex. course à 40 points).

Ce Pari peut être proposé pour un set spécifié (1^{er} set, 2^{ème} set, 3^{ème} set, etc.), dans ce cas, le Pari ne concerne que les points qui seront joués au cours du set considéré.

3.13. Gagnant du point

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur de tennis de table qui gagnera un point spécifique à numéroter (par ex. qui remportera le 35^{ème} point).

Ce Pari peut être proposé pour un set spécifié (1^{er} set, 2^{ème} set, 3^{ème} set, etc.), dans ce cas, le Pari ne concerne que les points qui seront joués au cours du set considéré.

4. football Américain

4.1. Vainqueur (y compris les prolongations)

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur d'un match de football américain. Les Paris incluent les prolongations si elles sont jouées. Si le match se termine par un match nul, alors tous les Paris seront annulés.

4.2. Total points (y compris les prolongations)

Le Participant est invité à pronostiquer si les points marqués par les deux équipes seront supérieurs ou inférieurs à un nombre donné.

En cas d'abandon d'un match avant les 55 minutes jouées, alors tous les Paris sont annulés à moins que le résultat des Paris n'ait déjà été déterminé.

4.3. Gagnant, à domicile, à l'extérieur

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur d'un match de football américain.

Ce Pari est proposé pour un match à domicile ou à l'extérieur.

4.4. Gagnant avec Handicap

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur du match, en appliquant le Handicap donné.

4.5. Double Chance (1X - 12 - X2)

Un Pari Double Chance permet d'avoir pour chaque combinaison de deux (2) des trois (3) éventualités.

Les options suivantes sont disponibles :

- 1 ou X - si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, les Paris sur cette option sont gagnants. ✓

- X ou 2 - si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.
- 1 ou 2 - si le résultat est soit une victoire à domicile, soit une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.

Les Paris n'incluent pas les prolongations.

4.6. Écart de victoire

Le Participant est invité à la différence de points par laquelle l'équipe gagnante remportera le match dans les choix de fourchettes publiées.

Ce Pari peut être proposé seulement pour une mi-temps (1^{ère} ou 2^{ème}) ou quart-temps, pour une période de temps spécifique du match, auquel cas le Pari porte sur les points marqués pour cette période de temps spécifique du match.

Les prolongations sont incluses si elles sont jouées.

4.7. Première équipe à marquer des points

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui sera la première à marquer X points dans un match de football américain.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris sont annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.8. Mi-temps/Plein Temps

Le Pari « Mi-Temps/Temps plein » implique que le Participant est invité à pronostiquer aussi bien le résultat de la première mi-temps ainsi que le score final du match sans prendre en considération les prolongations.

« 1 » est une victoire à domicile, « 2 » une victoire à l'extérieur et « X » un match nul, 9 choix en tout.

4.9. Score le plus élevé dans une mi-temps/Quart-temps

Le Pari « Score le plus élevé dans une mi-temps/quart-temps » invite le Participant à pronostiquer dans quelle mi-temps ou quart-temps le plus grand nombre de points sera marqué lors d'un match de football américain.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris sont annulés.

Ce Pari peut être effectué pour chaque équipe séparément.

4.10. De quelle manière sera marqué le premier / prochain point

Le Participant est invité à pronostiquer de quelle manière le premier point ou le ou les points suivants seront marqués au cours d'un match.

Ce Pari peut être proposé pour une seule équipe, pour une mi-temps (1^{ère} ou 2^{ème}) ou quart-temps, pour une période de temps spécifique du jeu, ou pour toute combinaison d'équipe et de période, auquel cas le Pari implique les points marqués pour cette période de temps spécifique du jeu.

4.11. Mi-temps meilleur score

Le Participant est invité à pronostiquer la mi-temps ayant enregistré le meilleur score. La deuxième mi-temps n'inclut pas les prolongations, sauf indication contraire.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.12. Quart-temps meilleur score

Le Participant est invité à pronostiquer le quart-temps ayant enregistré le meilleur score. Ce Pari n'inclut pas les prolongations sauf indication contraire.

Si un match de football américain n'est pas terminé, alors tous les Paris sont annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.13. Résultat suivant

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera ensuite dans le match. Les points après *touchdown* ne comptent pas pour ce Pari.

Si un match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat d'un Pari n'ait déjà été déterminé.

4.14. Total des points

Le Participant est invité à pronostiquer le total des points marqués dans un match de football américain.

Ce Pari peut être proposé pour une seule équipe, pour une mi-temps (1^{ère} ou 2^{ème}) ou quart-temps, pour une période de temps spécifique du jeu, ou pour toute combinaison d'équipe et de période, auquel cas le Pari porte sur les points marqués pour cette période de temps spécifique du jeu.

4.15. Impair/Pair

Le Participant est invité à pronostiquer si le total des points marqués dans un match de football américain sera un nombre impair ou pair.

Ce Pari peut être proposé pour une seule équipe, pour une mi-temps (1^{ère} ou 2^{ème}) ou quart-temps, pour une période de temps spécifique du jeu, ou pour toute combinaison d'équipe et de période, auquel cas le Pari porte sur les points marqués pour cette période de temps spécifique du jeu.

4.16. Prolongations Oui / Non

Le Pari « Prolongations Oui / Non » invite le Participant à pronostiquer si les prolongations seront jouées ou non lors d'un match de football américain.

4.17. Première/dernière équipe à marquer

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe remportera le prochain point - Domicile, Aucun point ou Extérieur.

Le Pari « Première/dernière équipe à marquer » invite le Participant à pronostiquer quelle équipe marquera le premier point ou le(s) point(s) suivants au cours d'un match. Ce Pari peut être proposé par mi-temps ou par quart-temps, auquel cas le Pari porte sur les points marqués pendant cette période ou pendant la période de temps spécifiée du match.

4.18. Gagnant de la première mi-temps ✓

Le Pari « Gagnant de la première mi-temps » implique que le Participant pronostique le résultat de la première mi-temps d'un match de football américain (en tenant compte uniquement des points marqués au cours de cette mi-temps).

Si un match est annulé au cours de la seconde mi-temps, tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.19. Gagnant de la deuxième mi-temps

Le Pari « Gagnant de la 2^{ème} mi-temps » implique que le Participant pronostique le résultat de la 2^{ème} mi-temps d'un match de football américain (en tenant compte uniquement des points marqués au cours de cette mi-temps).

Les Paris portant sur le résultat de la deuxième mi-temps n'incluent pas les prolongations.

4.20. Handicap première mi-temps

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminé pour que les Paris soient valides. Si un match est annulé au cours de la seconde mi-temps, tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.21. Total première mi-temps

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminé pour que les Paris soient valides, sauf si le règlement des Paris a déjà été déterminé. Si un match est annulé au cours de la seconde mi-temps, tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.22. 1^{ère} mi-temps – Sans match nul

Le Pari « Sans match nul » invite le Participant à pronostiquer le résultat final sans tenir compte d'un match nul.

Dans les cas où le résultat final d'un match est celui qui n'est pas pris en compte dans le Pari, alors tous les Paris seront annulés.

Si le match se termine par un match nul après la 1^{ère} mi-temps, alors tous les Paris sont considérés comme annulés.

Si un match est annulé au cours de la deuxième mi-temps, alors tous les Paris de la première mi-temps sont valables.

4.23. L'équipe de la 1^{ère} mi-temps marque plus que moins

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris n'ait déjà été déterminé. Si un match est annulé au cours de la seconde mi-temps, tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.24. 1^{ère} Mi-temps - Pair/Impair

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminé pour que les Paris soient valides. Si un match est annulé au cours de la seconde mi-temps, tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.25. 1^{ère} mi-temps - Prochains points (équipe)

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui remportera le x^{ème} point en première mi-temps.

Si un match est annulé au cours de la deuxième mi-temps, alors tous les Paris de la première mi-temps sont toujours valables.

4.26. Quart-temps avec le meilleur score

Le Participant est invité à pronostiquer le quart temps qui enregistrera le plus de points - 1er, 2e, 3e, 4e, égal.

Les prolongations ne sont pas incluses dans le 4e quart-temps.

4.27. 1er/2e/3e Quart-temps :

Le match ou le quart-temps concerné doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris n'ait déjà été déterminé.

4.28. Quatrième quart-temps à 3 voies :

Le match ou le quart-temps concerné doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris n'ait déjà été déterminé. Les heures supplémentaires ne sont pas incluses (sauf indication contraire).

4.29. 1^{er}/2^e/3^e quart-temps plus/moins

Le match ou le quart-temps concerné doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris n'ait déjà été déterminé.

4.30. Plus/moins du quatrième quart-temps

Le match ou le quart-temps concerné doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris n'ait déjà été déterminé. Les heures supplémentaires ne sont pas incluses (sauf indication contraire).

4.31. Total de buts Plus/moins

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts marqués par un coup de pied placé dans un match.

Même si une équipe n'a pas réussi à entrer dans la zone des buts pour un touché pendant sa possession du ballon, elle peut être suffisamment proche pour exercer l'option de frapper le ballon entre les poteaux de but pour trois points.

4.32. Première mi-temps Total Coup de pieds placés

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de coup de pieds marqués en 1^{ère} mi-temps.

Si la 1^{ère} mi-temps n'est pas terminée, alors tous les Paris sont annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.33. Deuxième mi-temps : Total Coup de pieds placés

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de coup de pieds marqués en 2^{ème} mi-temps.

Si la 2^{ème} mi-temps n'est pas terminée, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

La deuxième mi-temps n'inclut pas les prolongations, sauf indication contraire.

4.34. La première équipe qui marque gagne

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marque en premier remporte également le match. Ce type de Paris sera réglé en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match

4.35. La dernière équipe qui marque gagne

L'équipe qui marque en dernier remporte également le match.

4.36. touchdown le plus long marqué

Combien de temps durera le *touchdown* le plus long du match Ex : Plus de 25,5 mètres ou plus 30,5 mètres. Ce type de Pari sera réglé en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match

4.37. touchdown le plus court marqué

Le Participant est invité à pronostiquer quelle sera la durée du touché le plus court d'un match de football américain. Ex : moins de 30,5 mètres ou moins de 35,5 mètres.

4.38. Marqueur du dernier *touchdown* de l'équipe

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe du joueur qui marquera le dernier *touchdown* d'un match de football américain.

4.39. Plus de/Moins de *touchdown*

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de touchés que les deux équipes combinées marqueront.

L'intégralité de la période de temps sur le pari (quart/mi-temps/match) doit être jouée pour que le Pari ait une action à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.40. L'équipe marquera le premier *touchdown*

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera le premier *touchdown* du match.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris seront annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé.

4.41. Équipe qui marquera le dernier *touchdown*

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera le dernier *touchdown* dans un match de football américain.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris seront annulés.

4.42. Conversion en deux points

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe marquera deux points après un *touchdown*.

Après qu'un *touchdown* a été marqué, l'équipe qui a marqué a la possibilité de marquer des points supplémentaires soit en frappant le ballon entre les poteaux de but dans la zone d'en-but (un point), soit en lançant ou en portant le ballon dans la zone de but à deux mètres de distance (c'est-à-dire, la ligne des deux mètres) pour deux points supplémentaires

4.43. Score total

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts marqués dans un match de football américain.

4.44. Partie du match ayant enregistré le meilleur score

Le Participant est invité à pronostiquer la partie d'un match de football américain qui enregistrera le meilleur score.

4.45. Buts sur le terrain supérieurs/inférieurs

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de buts sur le terrain réussis sera supérieur ou inférieur à un certain seuil.

4.46. Coups de pouce du joueur Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur de football américain obtiendra plus ou moins de total de passes décisives dans un match de football américain.

Les prolongations sont prises en compte dans ce Pari.

4.47. Mi-temps/ temps complet : temps normal

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat à la mi-temps (domicile, match nul ou extérieur) et à la fin du match.

Les prolongations ne sont pas prises en compte dans ce Pari.

4.48. Mi-temps/ temps complet, match complet

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat à la mi-temps (domicile, match nul ou extérieur) et à la fin du match.

Les prolongations sont prises en compte dans ce Pari.

4.49. L'équipe qui fera le Xème score

Le Participant est invité à pronostiquer qui fera le score indiqué, à partir des options données, pour la période mentionnée.

4.50. Méthode du Xème score

Le Participant est invité à pronostiquer comment le score indiqué se produira, à partir des options données, pour la période mentionnée.

4.51. Méthode par équipe du Xème score

Le Participant est invité à pronostiquer comment le score indiqué par l'équipe spécifiée se produira, à partir des options données, pour la période mentionnée.

4.52. Xe buteur de touchdown

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le *touchdown* indiqué dans la période mentionnée.

4.53. Marqueur de l'équipe Xth touchdown

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur (de l'équipe spécifiée) qui marquera le *touchdown* cité dans la période mentionnée.

4.54. Équipe à diriger après chaque quart-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe spécifiée sera en tête après les quatre (4) quarts-temps ou non.

Ce Pari est proposé durant le temps ordinaire uniquement.

4.55. Équipe pour gagner chaque quart-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe spécifiée remportera les quatre (4) quarts-temps ou non.

Ce Pari est proposé durant le temps ordinaire uniquement.

4.56. Nombre de buts sur le terrain

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de buts sur le terrain réussis, à partir des options données dans la période mentionnée.

4.57. Nombre de *touchdown*

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de *touchdowns*, à partir des options données dans la période mentionnée.

4.58. Passes de joueurs complétées par-Plus/moins

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre de passes réussies lancées par un joueur spécifique est supérieur ou inférieur à un certain seuil.

Les prolongations sont prises en compte dans ce Pari.

5. Rugby

5.1. Résultat final

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de rugby déterminé comme suit : « 1 » pour une victoire de l'équipe qui reçoit, « X » pour un match nul, et « 2 » pour une victoire de l'équipe qui se déplace

5.2. L'équipe gagnant de la première mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat correspondant à la première mi-temps d'un match de rugby donné. 

Tous les Paris placés sur les résultats intervenant durant la première mi-temps s'appliquent à la période entre le début du match et la fin de la première mi-temps.

Le début/la fin de la mi-temps est défini par le sifflet de l'arbitre qui lance le coup d'envoi ou siffle la fin de la mi-temps considérée.

5.3. Résultat final avec Handicap

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de rugby déterminé en prenant en considération l'avantage en points pour l'une des deux équipes (appelé « Handicap »).

Le Handicap peut être un nombre décimal ou non. Si le Handicap est un nombre décimal, alors il n'y a pas de résultat nul.

Ce Pari peut être proposé pour chaque mi-temps séparément (1^{ère} ou 2^{ème}), ou pour une période de temps déterminée dans le match. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que le nombre de buts qui ont été marqués pendant la période spécifiée du match.

5.4. Résultat d'un match hors prolongations avec Handicap asiatique

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat hors prolongations d'un match de rugby déterminé en prenant en considération l'avantage en points (Handicap).

Le match doit être terminé pour que les Paris soient valides.

5.5. L'équipe gagnante : Plein temps avec Handicap Asiatique

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera un match de rugby déterminé en prenant en considération l'avantage en points (Handicap). Les prolongations sont prises en compte.

Le match doit être terminé pour que les Paris soient valides.

5.6. Mi-temps / Plein temps

Le Participant est invité à pronostiquer aussi bien le résultat de la mi-temps d'un match de rugby en combinaison avec le résultat final de ce match en utilisant 1X2 pour chaque mi-temps. Neuf (9) choix au total.

5.7. Écart de victoire

Le Participant est invité à pronostiquer la différence de victoire d'une équipe en nombre exact de points ou de tranche de points.

Ce Pari peut être proposé pour chaque mi-temps ou pour une période de temps déterminée dans le match. Dans ce cas, le Pari ne concernera que le nombre de points marqués durant ces périodes spécifiques.

5.8. Nombre de points marqués « Plus/Moins » élevé par rapport à une valeur définie

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués dans un match de rugby est supérieur (Pari « Plus ») ou inférieur (Pari « Moins ») à une valeur mentionnée sur le Programme.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément lors de la première ou la deuxième mi-temps ou pour toute période de temps spécifiée dans le programme, ou pour une combinaison des équipes et de période de temps auquel cas, le Pari concerne seulement les points marqués pour la période spécifiée du match.

5.9. Fourchette de Points

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de points qui seront joués dont le choix qui sera donné, sera compris dans une tranche déterminée.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément ou pour chaque mi-temps ou pour une période de temps déterminée dans le match, ou pour toute combinaison d'équipe de période de temps, dans ce cas, le Pari ne concerne que les points qui seront joués durant ces périodes spécifiques.

5.10. Essai à une valeur mentionnée sur le Programme

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total d'essais marqués dans un match de rugby sera supérieur ou inférieur à une valeur mentionnée sur le Programme.

5.11. Premier / Prochain essai

Le Pari « Premier essai » implique que le Participant est invité à pronostiquer si et quelle équipe réussira à marquer le premier essai dans un match de rugby.

Le Pari « Prochain essai » implique que le Participant est invité à pronostiquer si et quelle équipe réussira à marquer le prochain essai dans une partie.

Ce Pari peut être effectué pour chaque mi-temps ou pour toute période de temps spécifiée du match ou pour toute combinaison d'équipe et de période de temps, auquel cas, le Pari ne concerne que les points marqués pour cette période de temps spécifique du match.

5.12. Le plus d'essais

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe fera le plus grand nombre d'essais dans un match de rugby.

5.13. Premier essai converti

Le Participant est invité à pronostiquer si la tentative de conversion après le premier essai réussira.

Si le premier essai est un essai de pénalité, aucune conversion n'est effectuée. Les Paris seront alors réglés sur la conversion prise après le deuxième essai. Si le deuxième essai est également un essai de pénalité, alors tous les Paris seront réglés après le troisième essai ou selon l'essai converti en premier.

Si l'équipe choisit de ne pas tenter de conversion, alors tous les Paris seront annulés.

5.14. Essai Pair/impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre d'essai effectués dans un match de rugby se terminera par un nombre pair ou impair.

5.15. L'équipe qui marquera l'essai X

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera un certain nombre d'essai (2e, 3e et tous les scores suivants).

L'option « pas de score » est incluse.

Ce Pari est proposé uniquement pendant le temps réglementaire.

5.16. L'équipe qui marquera l'essai X (2-way double)

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera un certain nombre d'essai (2e, 3e et tous les scores suivants).

5.17. Joueur qui marquera l'essai X

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera un certain nombre d'essai dans un match de rugby. Les essais de pénalités ne comptent pas. Par exemple, si le Pari est donné sur le cinquième essai du match et qu'il s'agit d'un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le sixième essai. Si le sixième essai est également un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le septième essai et ainsi de suite. Si aucun essai n'est marqué dans le match ou si seuls des essais de pénalité sont marqués, une fois le Pari placé, le choix du gagnant portera sur « pas de buteur d'essai »).

Ce Pari est proposé uniquement durant le temps réglementaire.

Pour ce Pari, si le joueur sélectionné est nommé dans les 15 premiers pour le jeu, alors les Paris seront valables pour ce joueur. Si le joueur n'est pas sélectionné dans les 15 premiers, les Paris seront annulés.

5.18. Prochain buteur d'essai

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le prochain essai dans un match de rugby.

Ces règles s'appliquent aux 2^{ème}, 3^{ème} et tous les buteurs d'essai suivants. Les essais de pénalité ne comptent pas. Par exemple, si le deuxième essai du match est un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le troisième essai. Si le troisième essai est également un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le quatrième essai et ainsi de suite. Si aucun essai n'est marqué dans le match ou si seuls des essais de pénalité sont marqués, une fois le Pari placé, le choix du gagnant dans ce match portera sur « pas de buteur d'essai »).

Ce Pari est proposé uniquement durant le temps réglementaire.

Pour ce type de Pari, si le joueur sélectionné est nommé dans les quinze premiers pour le jeu, alors les Paris seront valables pour ce joueur. Si le joueur n'est pas sélectionné dans les quinze premiers, les Paris seront annulés.

5.19. Dernier buteur d'essai

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le dernier essai dans un match de rugby. Les essais de pénalité ne comptent pas. Par exemple, si le dernier essai est un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le deuxième avant-dernier essai. Si le deuxième avant-dernier essai est également un essai de pénalité, le choix du gagnant portera sur le joueur qui a marqué le troisième dernier essai et ainsi de suite. Si aucun essai n'est marqué dans le match ou si seuls des essais de pénalité sont marqués, une fois le Pari placé, le choix du gagnant portera sur « pas de buteur d'essai »).

Ce Pari est proposé uniquement durant le temps réglementaire.

Pour ce Paris, si le joueur sélectionné est nommé dans les quinze premiers, alors les Paris seront valables pour ce joueur. Si le joueur n'est pas sélectionné dans les quinze premiers, les Paris seront annulés. Si le joueur sélectionné participe au match à tout moment, alors les Paris seront valables pour ce joueur. S'il ne participe pas et reste sur le banc, alors les Paris seront annulés.

5.20. La mi-temps avec plus de points

Le Participant est invité à pronostiquer la mi-temps d'un match durant laquelle le plus de points seront marqués.

Ce Pari peut être offert pour chaque équipe séparément.

5.21. L'équipe qui va marquer le premier / prochain / dernier but

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le premier point ou l'équipe qui marquera le prochain point (dont le Pari est proposé dans le cadre des Paris en Direct) ou l'équipe qui marquera le dernier point lors d'un match de rugby.

Ce Pari peut être effectué pour chaque mi-temps ou pour toute période de temps spécifiée du match. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que les points qui ont été marqués durant la période spécifiée du match.

Ce Pari peut être proposé dans le cadre des Paris en Direct.

5.22. Sans match nul/ victoire à Domicile/ victoire à l'extérieur

Le Pari « Sans victoire à domicile » invite le Participant à pronostiquer le résultat final sans tenir compte d'une victoire à domicile.

Le Pari « Sans match nul » invite le Participant à pronostiquer le résultat final sans tenir compte d'un match nul.

Le Pari « Sans victoire à l'extérieur » invite le Participant à pronostiquer le résultat final sans tenir compte d'une victoire à l'extérieur.

Dans les cas où le résultat final d'un match est celui qui n'est pas pris en compte dans le Pari, alors tous les Paris reçoivent une cote égale à 1,00.

Ce Pari peut être effectué pour chaque mi-temps ou pour toute période de temps spécifiée du match. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que le nombre de points qui ont été marqués durant la période spécifiée du match.

5.23. Double Chance : (1X – 12 – X2)

Un Pari « Double Chance » permet de combiner deux des trois résultats possibles dans un match avec un Pari.

Les options suivantes sont possibles :

- 1 ou X - si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, alors les Paris est gagnant ✓

- X ou 2 - si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, alors les Paris sont gagnants.
- 1 ou 2 - si le résultat est soit une victoire à domicile, soit une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.

5.24. La première équipe qui marque gagne

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe qui marque en premier remporte également le match.

5.25. La mi-temps avec plus de points/meilleur score

Le Participant est invité à pronostiquer la mi-temps d'un match durant laquelle le plus de points seront marqués.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément.

Si le nombre de points marqués est égal pour les deux mi-temps, « match Nul » sera réglé comme résultat.

Le Participant est invité à pronostiquer la mi-temps ayant enregistré le meilleur score.

La deuxième mi-temps n'inclut pas les prolongations, sauf indication contraire.

Si le match n'est pas terminé, alors tous les Paris seront annulés à moins que résultat n'ait déjà été déterminé.

5.26. Se Qualifier à

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui sera qualifiée dans un match de rugby.

5.27. Premier arrivé à

Le Pari « Premier arrivé à » invite le Participant à pronostiquer quelle équipe atteindra en premier un certain nombre de points (exemple : « premier arrivé à 10 points » correspond à l'équipe qui marquera en premier 10 points au cours d'un match de rugby).

Ce Pari peut être proposé pour une mi-temps spécifique (1^{ère}, 2^{ème}) d'un match de rugby ou pendant une période spécifique du match, auquel cas le Pari ne portera que sur les points marqués au cours de ces périodes spécifiques.

Les Paris sur match se jouant à domicile ou à l'extérieur sont également proposés.

5.28. Le plus d'essais avec Handicap

Le Pari « Plus d'essais avec Handicap » implique que le Participant est invité à pronostiquer quelle sera l'équipe qui marquera le plus d'essais dans un match de rugby. Le Handicap peut être un nombre décimal ou non. Si le Handicap est un nombre décimal, alors il n'y a pas de résultat nul.

5.29. Premier score marqué

Le Participant est invité à pronostiquer le type de score marqué pour le premier point ou pour une période déterminée dans le temps dans le match ou pour le ou le dernier point marqué.

Ce Pari peut être effectué pour chaque équipe séparément ou pour chaque mi-temps ou pour toute période de temps spécifiée du match. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que les points qui ont été marqués durant la période spécifiée du match.

5.30. L'équipe gagnante du reste du match

Le Pari « l'équipe gagnante du reste du match » implique que le Participant est invité à pronostiquer le résultat du match à partir du moment où un Pari est effectué jusqu'à la fin réglementaire du match.

Ce Pari peut être proposé pour chaque mi-temps séparément.

5.31. Score d'équipe supérieur/inférieur

Le Participant est invité à pronostiquer le total de points marqués par une certaine équipe dans le match.

Si le match n'est pas terminé, tous les Paris sont annulés à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé. (Par exemple : le Participant a parié sur Plus de 18.5 points, et l'équipe a déjà marqué au moins 19 points au moment de l'abandon du match).

5.32. Score d'équipe Plus/Moins, 1H

Le Participant est invité à pronostiquer le total de points marqués par une certaine équipe en première mi-temps.

5.33. Équipe qui remportera les deux mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera la première et la deuxième la seconde mi-temps.

5.34. Impair/Pair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points dans le match sera pair ou impair.

Ce Pari peut être effectué pour chaque équipe séparément ou pour chaque mi-temps d'un match de rugby ou pour toute période de temps spécifiée d'un match ou pour une combinaison d'équipes et de période de temps. Dans ce dernier cas, le Pari ne concerne que les points qui ont été marqués durant de la période de temps spécifiée du match.

5.35. Premier essai d'une équipe

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le premier essai dans un match de rugby.

5.36. Gagnant d'un match de rugby

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe gagnante dans un match de rugby.

5.37. Plus Bas ✓

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui finira en bas de la ligue après la fin de la saison régulière.

5.38. Arriver au quart de finale

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des deux équipes se qualifiera pour le quart de finale du tournoi. Le Pari est considéré perdant si l'équipe sur laquelle le Pari est effectué, est disqualifiée ou éliminée du tournoi avant d'arriver en quart de finale.

5.39. Arriver à la demi-finale

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des deux équipes se qualifiera pour la demi-finale du tournoi. Le Pari est considéré comme perdant si l'équipe sur laquelle le Pari est effectué, est disqualifiée ou éliminée du tournoi avant d'arriver en demi-finale.

5.40. Arriver à la finale

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des deux équipes se qualifiera pour la phase finale du tournoi. Le Pari est considéré comme perdant si l'équipe sur laquelle porte ce Pari, est disqualifiée ou éliminée du tournoi avant d'arriver en finale.

5.41. Équipes finalistes

Le Participant est invité à pronostiquer les deux équipes qui se qualifieront pour la finale du tournoi.

5.42. Continent gagnant

Le Participant est invité à pronostiquer le continent du vainqueur d'un tournoi de rugby.

5.43. Gagnant pour la première fois

Le Participant est invité à pronostiquer si le vainqueur d'un tournoi donné a déjà remporté ce tournoi.

5.44. Hémisphère gagnant

Le Participant est invité à pronostiquer l'hémisphère du vainqueur du tournoi.

5.45. Poule gagnante

Le Participant est invité à pronostiquer la poule dont sera issu le vainqueur du tournoi.

5.46. Étape des éliminations

Le Participant est invité à pronostiquer l'étape exacte du tournoi dans laquelle une certaine équipe est éliminée. Si l'équipe désignée est disqualifiée, alors tous les Paris seront annulés.

5.47. Meilleur buteur d'essais

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le plus d'essais dans un tournoi de rugby.

Les essais marqués durant les prolongations sont également pris en compte pour ce type de Pari. Dans le cas où deux joueurs ou plus marquent le plus d'essais, les règles de l'ex-aequo s'appliqueront.

5.48. Meilleur buteur d'essais de l'équipe

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le plus d'essais pour l'équipe désignée.

Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations. Dans le cas où deux joueurs ou plus marquent le plus d'essais, les règles de l'ex-aequo s'appliqueront.

5.49. Meilleur marqueur de points

Le Participant est invité à pronostiquer le joueur qui marquera le plus de points dans le tournoi. Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations. Dans le cas où deux joueurs ou plus marquent le plus de points, les règles de l'ex-aequo s'appliqueront.

5.50. Total des cartons rouges du tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de cartons rouges attribués dans un tournoi de rugby.

Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations.

5.51. Total des cartons jaunes du tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de cartons jaunes attribués dans un tournoi de rugby. Ce Paris est également proposé s'agissant des prolongations.

5.52. Nombre total d'essais en tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total d'essais marqués dans le tournoi. Le temps supplémentaire est également pris en compte pour ce type de Pari.

Les essais de pénalité comptent pour le règlement. Tous les Paris sont réglés via le site Web officiel du tournoi.

5.53. Total des points du tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de points marqués dans le tournoi. Ce Paris est également offert proposé s'agissant des prolongations.

5.54. Nombre total d'essais en tournoi par équipe

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total d'essais marqués dans le tournoi par l'équipe spécifiée.

Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations.

5.55. Total des points du tournoi par équipe

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de points marqués dans le tournoi par l'équipe spécifiée.

Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations.

5.56. Total des buts réussis du tournoi

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts réussis marqués dans un tournoi de rugby.

Ce Pari est également proposé s'agissant des prolongations.

6. Hockey sur glace

6.1. Grand Salami – NHL

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts marqués dans tous les matchs prévus dans la NHL. Tous les matchs programmés doivent jouer trois périodes complètes. Si l'un des jeux est annulé ou annulé avant que trois périodes complètes ne soient jouées, tous les Paris seront annulés.

6.2. 1x2 À Temps Plein Hors OT/1ère Période/2ème Période/3ème Période

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur de la mi-temps/période concernée.

6.3. Chez soi à temps plein, y compris les heures supplémentaires

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur du match, y compris les prolongations et les pénalités. Le jeu doit être terminé pour que les Paris aient une action, à moins que le règlement des Paris ne soit déjà déterminé.

6.4. Plus de Moins À temps plein incluant les heures supplémentaires / Temps plein à l'exclusion des prolongations/1ère période/2ème période/3ème période

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total de buts atteints dans un match pendant une période prédéfinie.

Exemples:

- Plus de 2 Paris gagnent s'il y a trois buts ou plus marqués dans le match. S'il y a exactement deux buts, la mise est rendue. Les Paris sont perdants s'il y a 0 ou 1 but marqué dans le match.
- Plus de 2,5 Paris gagnants s'il y a trois buts ou plus marqués dans le match. Les Paris sont perdants s'il y a 0, 1 ou 2 buts marqués dans le match.
- Moins de 2,5 Les Paris sont gagnants s'il y a 0, 1 ou 2 buts marqués dans le match.

Les Paris sont perdants s'il y a trois buts ou plus marqués dans le match.

Le match ou la mi-temps/quart-temps concerné doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris ne soit déjà déterminé.

6.5. Nul sans

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe gagnante sans marquer de but pendant le temps réglementaire d'un match. En cas d'égalité, les Paris sont annulés.

6.6. match nul sans Pari à la 1ère période

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe gagnante à la 1^{ère} période. En cas d'égalité après la 1^{ère} période, les Paris sont annulés.

6.7. Score correct à temps plein/1ère période/2ème période/3ème période

Le Participant est invité à pronostiquer le score correct dans une période déterminée dans le match. Le jeu ou la période doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le résultat des Paris ne soit déjà déterminé.

6.8. Impair ou pair à temps plein incluant les heures supplémentaires / temps plein hors heures supplémentaires

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de buts accumulés dans un match totalisera un nombre pair ou impair.

Tout match se soldant par un 0-0 sera réglé comme un nombre pair de buts.

6.9. Handicap asiatique à plein incluant les heures supplémentaires/Temps plein à l'exclusion des prolongations/1^{ère} période/2^{ème} période/3^{ème} période

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe gagnera une période donnée du match après l'application des scores de handicap. Si un match est annulé après 55 minutes de jeu et n'est pas terminé après 24 heures depuis sa date prévue, les Paris sont considérés comme annulés et toutes les mises doivent être remboursées, à l'exception du résultat des Paris qui a déjà été déterminé au moment de l'abandon.

6.10. 1x2 Avec Handicap à plein temps y compris Prolongation/Plein Temps incluant OT/1^{ère} Période/2^{ème} Période/3^{ème} Période

Dans un 3-Way Handicap, la ligne est définie de manière à ce qu'il puisse également y avoir un résultat nul, ce qui donne trois Paris potentiels :

- Handicap (-1) : le Participant gagne si l'équipe choisie remporte le match avec une différence de buts de deux ou plus.
- Égalité : le Participant gagne si l'équipe avec un handicap de (-1) remporte le match avec exactement un but d'écart.
- Handicap (+1) : le Participant gagne si l'équipe fait match nul ou gagne le match.

Si un match est annulé avant 55 minutes de jeu et n'est pas terminé après 24 heures depuis sa date prévue, les Paris sont considérés comme annulés et toutes les mises doivent être remboursées, à l'exception du résultat des Paris qui a déjà été déterminé au moment de l'abandon.

6.11. Double Chance à plein temps hors Temps additionnel

Un Pari Double Chance permet de couvrir deux des trois résultats possibles dans un match avec un Pari.

Les options suivantes sont disponibles :

- 1 ou X - si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, les Paris sur cette option sont gagnants. X ou 2 - si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.
- 1 ou 2 - si le résultat est soit une victoire à domicile, soit une victoire à l'extérieur, les Paris sur cette option sont gagnants.

Le jeu ou la période doit être terminé pour que les Paris soient valides, à moins que le règlement des Paris ne soit déjà déterminé.

6.12. La première équipe qui marque gagne

L'équipe qui marque en premier remporte également le match. Ce type de Pari est réglé en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match.

6.13. Aller aux prolongations

Le Participant est invité à pronostiquer si le jeu comprendra des prolongations ou non. Ce type de Pari est réglé en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match.

6.14. Équipe qui marquera le but X

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera le X-ème but. Le temps supplémentaire ne compte pas pour ce type de Pari, sauf indication contraire.

6.15. L'équipe marquera le but X avec un remboursement sans but

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe marquera le but cité, pour la période spécifiée. Si le but cité n'est pas marqué, les Paris seront annulés.

6.16. Score total

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de buts marqués dans le jeu, l'utilisateur a la possibilité de Parier exactement, sur la plage et plus.

6.17. Course à X objectifs

Le Participant est invité à pronostiquer le participant qui atteindra le nombre de buts indiqué en premier.

6.18. Score de l'équipe supérieur/inférieur

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre total d'objectifs atteints par une équipe déterminée.

- Plus de 0,5 - Le Pari sera gagnant si l'équipe marque 1 but ou plus moins de 0,5 – Le Pari sera gagnant si l'équipe ne marque pas
- Plus de 1,5 – Le Pari sera gagnant si l'équipe marque 2 buts ou plus
- Moins de 1,5 – Le Pari sera gagnant si l'équipe marque 1 but ou moins

Les buts contre son camp sont pris en compte pour les Paris.

6.19. Dernière équipe à marquer

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le dernier but du match

6.20. match bet et totaux

Combinez 1x2 et plus de moins : les Paris sont réglés comme gagnés uniquement si les deux sous-résultats sont gagnés. Toute autre combinaison est perdue.

6.21. Marge gagnante

Le Participant est invité à pronostiquer la marge dans laquelle l'équipe gagnante l'emportera. Les objectifs de prolongation ne sont pas inclus. 

6.22. Les deux équipes marquent

Selon que les deux équipes marquent un but ou non dans le match :

- Oui = les deux équipes marquent.
- Non = l'une ou l'autre des équipes ne marquera pas.

6.23. Pénalité

Le Participant est invité à pronostiquer quel type de pénalité sera accordé en premier.

6.24. Équipe qui remportera les trois périodes

Le Participant est invité à pronostiquer si l'une des deux équipes gagnera les trois périodes du match.

6.25. Les deux équipes marqueront au moins X buts

Le Participant est invité à pronostiquer si les deux équipes marqueront autant ou plus de buts que le nombre donné dans le match.

6.26. Gagner à zéro

Le Participant est invité à pronostiquer laquelle des deux équipes parviendra à remporter le match sans encaisser de but dans le temps réglementaire.

6.27. Période de notation la plus élevée

Le Participant est invité à pronostiquer laquelle des trois périodes aura le plus de buts marqués.

6.28. Méthode de gagner

Le Participant est invité à pronostiquer quelle sera la méthode gagnante du match – après : temps réglementaire, prolongations ou pénalités.

6.29. 1ère période/temps plein

Le Participant est invité à pronostiquer laquelle des deux équipes gagnera à la fin de la 1^{ère} période et du temps réglementaire dans un type de Pari combiné.

6.30. Premier/dernier/buteur à tout moment

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur marquera le premier/à tout moment/le dernier but du match.

Les joueurs non cités à l'origine compteront comme vainqueurs s'ils marquent le premier/dernier but.

Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte

Si un but contre son camp est marqué, le but précédent ou le but suivant (s'il y en a) sera pris en considération aux fins de règlement.

Si seuls des buts contre son camp sont marqués dans le match, cela sera considéré comme un résultat sans buteur.

Pour toutes les ligues (y compris la LNH), les Paris sont réglés uniquement en fonction du temps réglementaire.

Si un match est annulé alors que le premier but a déjà été marqué, les Paris premier buteur et buteur à tout moment seront maintenus.

Tous les autres Paris placés sur « Buteur à tout moment » (*Anytime Goalscorer*) seront annulés.

Si un match est annulé avant qu'un premier but ne soit marqué, tous les Paris seront annulés.

6.31. Course vers X objectifs

Le Participant est invité à pronostiquer le participant qui atteindra le nombre de buts indiqué en premier dans le match ou la période concernée. L'option "Aucun" est incluse.

6.32. Équipe Pair/Impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre de buts d'une équipe spécifique sera impair ou pair. Temps ordinaire uniquement.

6.33. Marquer X buts ou plus

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur marquera le nombre de buts spécifié ou plus. Temps ordinaire uniquement.

6.34. La plupart des tirs cadrés

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe aura le plus de tirs cadrés ou si elle aura le même nombre de tirs cadrés. Les heures supplémentaires ne sont pas incluses.

6.35. Joueurs

Si le joueur concerné n'obtient pas de temps de jeu dans le match, les Paris sur lui seront annulés sur demande. Toutes les statistiques obtenues en prolongation (si jouées) seront prises en compte à des fins de règlement. Les gains/pertes sont déterminés par une comparaison entre les statistiques obtenues par le joueur considéré et un nombre prédéfini de statistiques.

Un règlement sera effectué selon les statistiques fournies par le site officiel du tournoi dans lequel le jeu est joué.

6.36. Se qualifier à

Si une équipe est disqualifiée du tournoi avant la fin du match et qu'un *bye* est accordé, alors tous les Paris sur la qualification/victoire de la coupe seront annulés.

6.37. Gagnant

Les Paris réglés sur la position finale de la ligue/tournoi incluent les éliminatoires. ✓

6.38. Gagnant du groupe

Ce Pari est réglé sur la position finale du groupe.

6.39. Position finale

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera en tête dans la position finale du tournoi.

Si une ou plusieurs équipes ne démarrent pas le tournoi, tous les Paris sont considérés comme nuls et les mises seront remboursées.

6.40. Totaux de points en saison régulière

Tous les matchs programmés doivent être joués pour que les Paris soient valides.

6.41. Victoires en saison régulière

Tous les matchs programmés doivent être joués pour que les Paris soient valides.

6.42. Tirs au but

Les tirs au but sont similaires à Handicap et Plus/Moins.

La victoire/défaite est déterminée par le nombre de tirs cadrés par les deux équipes, puis en comparant avec le handicap donné avant le début du match.

6.43. Relégation

Si une équipe est retirée de la ligue/du tournoi avant le début de la saison, tous les Paris sur ce marché seront annulés et un nouveau livre de relégation sera ouvert.

6.44. Note de la série

Les Paris sont nuls si le nombre légal de jeux (selon les organisations gouvernantes respectives) n'est pas terminé ou est modifié.

6.45. Étape d'élimination

Le Participant est invité à pronostiquer à quelle étape d'un tournoi une équipe sera éliminée.

6.46. Pour gagner la série

Les Paris sont nuls si le nombre légal de jeux (selon les organisations gouvernantes respectives) n'est pas terminé ou est modifié.

6.47. Face à face

Si un ou plusieurs concurrents ne démarrent pas, tous les Paris sont considérés comme nuls et les mises seront remboursées.

7. Basketball

7.1. Règles générales ✓

Les matchs NBA (ou tous les jeux au format 4x12min) doivent durer au moins quarante trois (43) minutes.

Pour toutes les autres ligues de basketball, les matchs doivent durer au moins trente-cinq (35) minutes, sauf indication contraire dans le Programme.

Les prolongations sont prises en compte pour tous les Paris de basket-ball à l'exception des Paris suivants :

- Résultat final sous la forme 1X2 ; Mi-temps/plein temps y compris match nul comme Résultat final (9 choix).
- les Paris concernant la 2^{ème} mi-temps ou le 4^{ème} quart-temps, durant lesquels uniquement le score de la section de jeu est pris en compte.

7.2. Résultat d'un quart temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un quart-temps donné (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème}) en ne prenant en compte que les points marqués lors de ce quart-temps.

7.3. Plein temps y compris les prolongations.

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera un match de basketball.

Le match doit se terminer pour que les Paris soient valides.

7.4. Nombre de points marqués « Plus/Moins » élevé par rapport à une valeur définie

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués dans un match de basket-ball est supérieur (Pari « Plus ») ou inférieur (Pari « Moins ») à une valeur mentionnée sur le Programme.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément lors de la première ou la deuxième mi-temps ou pour toute période du match spécifiée dans le programme, auquel cas, le Pari concerne seulement les points marqués pour la période spécifiée du match.

7.5. Résultat final avec handicap

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de basket-ball en prenant en compte l'avantage en points pour l'une des deux équipes (appelé aussi « Handicap ») que l'Organisateur peut annoncer par tout moyen.

Dans ce cas, la victoire d'une équipe sera le résultat qui prend en compte et dépasse l'avantage en points donné à l'autre équipe. Un match nul est considéré dans cette hypothèse comme une victoire dans laquelle la différence de points marqués en faveur d'une équipe est égale à l'avantage de l'adversaire.

L'avantage peut être un nombre décimal, et dans ce cas, il n'est pas possible d'avoir un match nul (X) comme résultat. L'Organisateur se réserve le droit de modifier l'avantage à tout moment. Les avantages de départ sont publiés dans le Programme. Les avantages pris en considération, afin d'accepter un Pari comme gagnant, sont ceux qui sont en vigueur au moment de la validation par le Système Informatique Central.

Ce pari peut être proposé pour une mi-temps (première ou deuxième) ou pour une période de temps de jeu déterminée, auquel cas, la prédiction implique les points marqués durant cette période de temps de jeu spécifique.

7.6. Double chance

Un Pari « Double Chance » permet de combiner deux des trois résultats possibles dans un match avec un autre Pari.

Les options suivantes sont disponibles :

- 1 ou X - si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, les Paris sur cette option sont gagnants.
- X ou 2 - si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, les paris sur cette option sont gagnants.
- 1 ou 2 - si le résultat est soit une victoire à domicile soit une victoire à l'extérieur, les paris sur cette option sont gagnants.

7.7. Meilleur score mi-temps/quart-temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat de la première mi-temps, du match de basketball.

7.8. Gagnant de la première mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat de la première mi-temps du match de basketball.

7.9. Gagnant de la deuxième mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat de la deuxième mi-temps du match de basketball. Seuls les points marqués lors de cette mi-temps sont pris en compte.

7.10. Résultat d'un quart temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un quart-temps donné (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème}) en ne prenant en compte que les points marqués lors de ce quart-temps.

7.11. Prolongations

Le Participant est invité à pronostiquer en quelle mi-temps/quart le plus de points seront marqués.

Si des prolongations sont jouées, alors que le résultat du temps réglementaire n'était pas à égalité, alors tous les Paris seront annulés.

7.12. Course à X points

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui sera la première à atteindre « X » points.

Si le match est annulé avant qu'une équipe n'atteigne le nombre de points indiqué, les Paris seront annulés.

7.13. Marge de gain

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera le match en choisissant le nombre exact de points parmi les options indiquées dans le Programme.

7.14. Score de l'équipe Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués par les deux équipes dans une période donnée sera supérieur ou inférieur à une valeur déterminée dans le Programme.

7.15. Total des points / deuxième, troisième quartile quart-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si le total de points marqués pendant la deuxième ou troisième ou quatrième quart-temps.

Les prolongations ne sont pas prises en compte pour ce Pari.

7.16. Pair/Impair

Le Participant est invité à pronostiquer si les points marqués par l'une des deux équipes est un nombre pair ou impair.

7.17. Total pair/impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le total des points marqués par l'une des deux équipes est un nombre pair ou impair.

7.18. 2e mi-temps pair/impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués en 2e mi-temps totaliseront un nombre pair ou impair.

Les prolongations ne sont pas incluses dans ce Pari si elles sont jouées.

7.19. 2ème/3ème/4ème Quart Impair/Pair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués par les deux équipes au 2e/3e quart-temps totaliseront un nombre pair ou impair.

Les prolongations ne sont pas incluses dans ce Pari si elles sont jouées.

7.20. 2e/3e/4e quart-temps Équipes paires/impaires

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués dans le 2e/3e quart-temps totaliseront un nombre pair ou impair.

Les prolongations ne sont pas incluses dans ce Pari si elles sont jouées.

7.21. Dernière équipe qui marque

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe obtiendra le dernier point en fonction des scores actuels.

7.22. Première équipe qui marque

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera en premier dans un match de basketball.

7.23. Mi-temps/ Plein Temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat du match à la mi-temps et à la fin du match, y compris les prolongations si elles sont jouées.

Si un match est annulé ou pour une raison quelconque se termine par un match nul et qu'aucune prolongation n'est jouée, les Paris seront annulés.

7.24. Quelle équipe remporte le « Jump ball »

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe aura le premier ballon en sa possession.

7.25. Total de points marqués « Plus/Moins » élevé par rapport à une valeur définie

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués dans un match de basket-ball est supérieur (Pari « Plus ») ou inférieur (Pari « Moins») à une valeur mentionnée sur le Programme.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément lors de la première ou la deuxième mi-temps ou pour toute période du match spécifiée dans le programme, auquel cas, le Pari concerne seulement les points marqués pour la période spécifiée du match.

7.26. Gagnant des points

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui obtiendra le X-ème point.

7.27. La dernière équipe qui marque gagne

Le Participant est invité à pronostiquer si l'équipe qui marque en dernier remporte également le match.

7.28. Score total

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de points marqués dans un match de basketball.

7.29. Le quart-temps le plus performant

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera le plus de points dans n'importe quel quart-temps. Si le match est annulé, les Paris seront annulés.

Ce type de pari n'inclut pas les prolongations.

7.30. Joueur Points Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur d'un match de basketball obtiendra-t-il plus ou moins de points.

Les points enregistrés pendant les prolongations sont inclus.

7.31. Points, rebonds

Le Participant est invité à pronostiquer combien de points, de rebonds et de passes combinés un joueur obtiendra-t-il. ✓

Les prolongations seront prises en compte pour ce Pari.

7.32. Plus/Moins Points et passes décisives

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur obtiendra un nombre de passes décisives, supérieur ou inférieur à une valeur définie.

Les prolongations sont prises en considération dans ce type de Pari.

7.33. Points de joueur et passes décisives Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer combien de points et de passes combinés un joueur obtiendra dans un match de basketball.

Les prolongations sont prises en considération dans ce type de Pari.

7.34. Rebonds

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur obtiendra un nombre de rebonds supérieur ou inférieur à une valeur définie.

Les rebonds enregistrés lors des prolongations sont inclus.

7.35. Tirs de trois points

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de tirs en trois point marqué par un joueur de basketball.

Les points parqués lors des prolongations seront prise ne considération pour dans ce type de Pari.

7.36. Joueur qui marquera le premier panier

Le Participant est invité à pronostiquer le premier joueur qui marquera dans un match de basketball.

7.37. Joueur pour enregistrer un triple double

Le Participant est invité à pronostiquer si le joueur choisi enregistrera-t-il un triple double.

Le joueur doit enregistrer 10 ou plus dans 3 des 5 catégories statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, tirs bloqués, vols.

Les Paris seront réglés en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match.

7.38. Le joueur bloque plus/moins

Le Participant est invité à pronostiquer combien de blocs un joueur obtiendra dans un match de basketball.

Les prolongations seront prises en compte pour ce type de Pari.

7.39. Sauts et bloc plus/moins

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de sauts et de blocs combinés un joueur enregistra dans un match de basketball. ✓

Les prolongations seront prises en compte pour ce type de Pari.

7.40. Sauts Plus/moins

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur obtiendra un nombre de sauts supérieur ou inférieur à par rapport à une valeur définie.

Les prolongations seront prises en compte pour ce type de Pari.

7.41. Dribble

Le Participant est invité à pronostiquer si un joueur enregistrer 10 ou plus de dribbles dans deux des 5 catégories statistiques suivantes : rebonds, passes décisives, tirs bloqués, sauts.

7.42. Se qualifier : Oui ou Non

Si une équipe est disqualifiée du tournoi avant le match et qu'un bye est accordé, tous les paris de qualification seront annulés.

8. Sports de combat

8.1. Règles générales

Lorsque la cloche sonne pour commencer le premier tour, le combat sera considéré comme étant officiel pour placer des Paris, quelle que soit la durée du combat ou le titre prévu.

Un combat est qualifié de Ko Technique lorsqu'un combat prend fin qu'un certain nombre de rounds se termine ; l'arrêt du combat est dû à une blessure accidentelle ou une faute.

Lorsqu'un combat est qualifié « Pas de compétition », tous les Paris sont remboursés.

Si l'offre de Pari sur un match inclut le match nul comme troisième option et que le match se termine par un match nul, les Paris sur le match nul seront payés, tandis que les Paris sur les deux combattants seront perdus.

Si l'offre de Pari n'inclut que les deux boxeurs, nul non proposé ou proposé séparément, et que le match se termine par un match nul, les paris sur l'un ou l'autre des combattants seront remboursés.

Un Plus/Moins(total) indiqué sur un combat représente le nombre total de rounds terminés. Le point à mi-chemin d'un tour est à exactement une minute et trente secondes dans un tour de trois minutes. Ainsi, 9½ rounds correspondraient à une minute et trente secondes du 10ème round.

Le point à mi-chemin d'un tour de deux minutes est à la marque d'une minute. La mi-course d'un tour de cinq minutes est à la marque des deux minutes et trente secondes.

Les résultats seront notés en fonction du résultat officiel au bord du ring. Les résultats ne sont pas officiels à des fins de Paris tant qu'ils n'ont pas été vérifiés par des officiels sur le lieu de combat.

Les annulations officielles ou non officielles d'un organisme de sanction d'une décision de combat sur la base d'un appel, d'une suspension, d'un procès, d'un résultat de test de dépistage de drogue ou de toute autre sanction de combattant ne seront pas reconnues à des fins de Pari.

Sauf indication contraire, les matchs doivent se dérouler dans les trente jours suivant la date prévue pour que les Paris soient valides.

8.2. Mode de victoire

Si, pour une raison quelconque, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les Paris déjà placés seront annulés et les mises remboursées.

- Tirage au sort ou tirage technique : le tirage au sort est un tirage au sort. Le match nul technique se produit si l'arbitre arrête le combat avant le début du cinquième (5ème) *round*, pour toute raison autre que le KO, KO technique ou disqualification et entraîne l'annulation de tous les Paris.
- Knockout - Knockout est lorsque le boxeur ne se lève pas après un compte de 10.
- Le KO technique est la règle des trois renversements ou si l'arbitre intervient.
- Tout abandon de coin sera considéré comme un KO technique à moins que le combat ne soit ensuite décidé par les juges ou ne soit déclaré « No Contest ».
- Décision technique : La décision est sur les fiches de pointage des juges. La décision technique est réglée par les tableaux de bord des juges à tout moment qu'à la fin des manches programmées.

En cas de décision technique avant la fin du combat, tous les Paris pouvant être réglés en décision, seront réglés en décision.

8.3. Nombre total de tours

Si, pour une raison quelconque, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les Paris déjà placés seront annulés et les Mises seront remboursées.

À des fins de règlement, lorsqu'un demi-round est indiqué, 1 minute 30 secondes du round respectif définira la mi-temps pour déterminer moins ou plus.

Dans le cas de la boxe féminine, des rounds de 2 minutes sur 1:00 définiront la moitié du round.

Par exemple : Plus de 90 secondes après le début du 7e round d'un combat de boxe équivaut à plus de 6,5 rounds.

8.4. Paris sur un tour ou un groupe de tours

Si, pour une raison quelconque, le nombre de rounds dans un combat est modifié, les Paris sur les rounds déjà placés seront annulés et les Mises des Participant seront remboursées.

Aux fins des Paris, parier sur des rounds ou des groupes de rounds consiste pour un combattant à gagner par KO, TKO ou disqualification au cours de ce round ou groupe de rounds. En cas de décision technique avant la fin du combat, tous les Paris seront réglés comme étant une victoire par décision.

8.5. Quelle manche se terminera quand le combat se terminera-t-il ?

Si, pour une raison quelconque, le nombre de rounds d'un combat est modifié, les Paris déjà placés seront annulés et les mises remboursées.

À des fins de Pari, le Participant «Fight to Go The Distance» couvre le combat décidé par points ou se terminant par un match nul après le nombre de rounds prévu.

Dans le cas où une décision technique est déclarée, le règlement de ce type de Pari sera fondé sur le tour final terminé. Cette règle s'applique également au nombre total de tours. ✓

9. handball

9.1. Résultat final 1X2 : Plein temps hors prolongations

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de handball.

Les Paris sont effectués en sélectionnant une victoire à domicile, un match nul ou une victoire à l'extérieur : 1 – Victoire à domicile, X – match nul, 2 – Victoire à l'extérieur

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

9.2. Première/ deuxième mi-temps : 1x2

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat de la première et/ou deuxième mi-temps d'un match handball.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés sauf si la première mi-temps est déjà terminée.

9.3. Double chance : Plein temps hors prolongations

Un Pari Double Chance permet de couvrir deux des trois résultats possibles avec un seul Pari.

Les options suivantes sont proposées :

- 1 ou X – si le résultat est soit une victoire à domicile soit un match nul, alors les Paris sont gagnants.
- X ou 2 – si le résultat est un match nul ou une victoire à l'extérieur, alors les Paris sont gagnants.
- 1 ou 2 – si le résultat est une victoire à domicile ou à l'extérieur, alors les Paris sont gagnants.

9.4. Handicap asiatique à plein temps / Première mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur d'une période déterminée dans le Programme, en appliquant le Handicap donné.

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminée pour que les Paris soient valides, à moins que le résultat des Paris ne soit déjà déterminé.

9.5. Pair/Impair : Plein temps/ Première mi-temps/ Deuxième mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de buts accumulés par les deux équipes au cours d'une période déterminée correspondra à un nombre pair ou impair.

Le match ou la mi-temps concernée doit être terminée pour que les Paris soient valides, à moins que le résultat des Paris ne soit déjà déterminé.

9.6. Plus au moins : Plein temps / Première mi-temps

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de buts marqués par les deux équipes dans une période donnée sera supérieur ou inférieur à une valeur déterminée dans le Programme.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés à moins que les Paris ne soient déjà déterminés.

9.7. Score à égalité, Prolongations

Le Participant est invité à pronostiquer si le match sera à égalité à la fin du temps réglementaire.

Si les buts sont à égalité (égalité au total, pour les événements à deux manches, où la règle des buts à l'extérieur peut également s'appliquer), alors les prolongations seront déclarées et les deux équipes joueront deux mi-temps supplémentaires de cinq minutes, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

Les Paris seront réglés en fonction des statistiques de jeu du site officiel de la compétition respective publiées le jour du match.

9.8. Équipe qui marquera le but X

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le X-ème but.

Les prolongations ne seront pas prises en compte pas pour ce Pari, sauf indication contraire.

9.9. L'équipe marquera le but X avec un remboursement sans but

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui marquera le but indiqué dans le Programme pendant une période spécifiée. Si le but indiqué n'est pas marqué, alors les Paris seront annulés.

9.10. Total Score

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de buts marqués dans un match de handball, le Participant a la possibilité de Parier sur le score exact.

9.11. Gagnant dans une fourchette de temps

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe gagnante dans une fourchette de temps spécifiée. Les Paris sont réglés en utilisant le temps officiel des buts marqués.

9.12. Mi-temps avec plus de buts

Le Participant est invité à pronostiquer la mi-temps ayant enregistré plus de buts marqués. Ce Pari est proposé pour une victoire à domicile, match nul ou une victoire à l'extérieur.

9.13. Course vers X

Le Participant est invité à pronostiquer le participant qui atteindra en premier le nombre de buts indiqué dans le Programme dans un match de handball ou durant une mi-temps déterminée.

9.14. Score supérieur/inférieur à une valeur déterminée

Le Participant est invité à pronostiquer si une l'une des équipes atteindra un nombre de buts inférieur ou supérieur à une valeur déterminée dans le Programme.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés, à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé. Les prolongations ne sont pas incluses.

9.15. Score Pair/Impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de buts accumulés par une équipe dans un match de handball sera un nombre pair ou impair. Les objectifs de prolongation ne sont pas inclus.

9.16. Marge gagnante

Le Participant est invité à pronostiquer la différence de buts par laquelle l'équipe gagnante remportera le match. Les objectifs de prolongation ne sont pas inclus.

9.17. Mi-temps/Plein temps

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'un match de handball à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

Si le match est annulé, alors tous les Paris seront annulés.

Exemple : Si un Participant choisit 1/X, il parie que l'équipe à domicile mènera la première mi-temps et que le match se terminera par un match nul.

Les prolongations ne se seront pas prises en compte.

9.18. Nul Pas de Pari

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera un match de handball en marquant des buts.

Si la période concernée par ce Pari, après le temps réglementaire, se termine par un match nul, alors tous les Paris seront nuls.

9.19. Gagnant d'une compétition

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant d'un concours déterminé.

Les Paris sont réglés sur la position finale de la ligue, (si joués), sauf indication contraire.

9.20. Se Qualifier: Oui OU Non

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe sera disqualifiée d'un tournoi déterminé avant que le match soit joué et qu'un laisser passer (« bye ») soit accordé, tous les Paris de qualification seront annulés.

9.21. Position finale

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui sera en tête du classement final d'un tournoi.

Si une ou plusieurs équipes ne démarrent pas le tournoi, alors tous les Paris sont considérés comme nuls et les Mises seront remboursées.

9.22. Gagnant du groupe

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui remportera le groupe. Les Paris seront réglés selon les positions finales du groupe.

9.23. Meilleur buteur/Meilleur buteur d'une équipe

Le Participant est invité à pronostiquer le meilleur buteur d'une équipe déterminée dans un match de handball.

Les buts marqués pendant le temps réglementaire (60 minutes) et les prolongations sont pris en compte pour ce Pari.

Cependant, les buts marqués lors des tirs au but ne sont pas pris en compte.

Si un joueur participe au tournoi, alors tous les Paris seront pris en compte.

10. Baseball

10.1. Résultat final

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de baseball en utilisant « 1 » pour une victoire de l'équipe jouant à domicile, « 2 » pour une victoire de l'équipe jouant à l'extérieur.

10.2. Résultat final avec Handicap

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de baseball en tenant compte d'un Handicap donné à l'une des deux équipes.

Le Handicap peut être un nombre décimal ou non décimal. S'il n'est pas un nombre entier, alors il ne peut y avoir aucun résultat nul.

Ce type de Pari peut être proposé pour une manche d'un match de baseball ou pour une période déterminée du match où le Pari ne concernera que les *runs* marqués durant ces périodes déterminées du match.

10.3. Pari sur les manches

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat d'une manche (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, etc.) d'un match de base-ball.

10.4. Nombre total de Runs/ Coups (Hits) « Plus ou Moins » élevé par rapport à une valeur spécifiée

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de « *runs* » (course) ou de « *hits* » (coups) marqués lors d'un match sera supérieur (Pari « Plus ») ou inférieur (Pari « Moins ») par rapport à une valeur spécifiée indiquée dans le Programme.

Ce Pari peut être proposé sous la forme d'une proposition « Oui /Non » ou pour chaque équipe séparément ou par manche ou encore pour une période déterminée du match, dans ce cas le Pari ne concernera que les *runs* marqués durant ces périodes de temps spécifiques.

10.5. Runs/Coups Pairs/Impairs

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total des *runs* ou des *hits* marqués lors d'un match sera un nombre pair ou impair.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément ou par manche ou pour une période de temps spécifiée du match. Dans ce cas, le Pari ne concerne que le nombre de *runs* ou de *hits* qui ont été marqués au cours de la période spécifiée de la partie. ✓

Dans tous les cas, zéro (0) est considéré comme un nombre pair.

10.6. Marge de gain

Le Participant est invité à pronostiquer la différence des *runs* de l'équipe gagnante lors d'un jeu de base-ball.

Ce Pari peut être proposé pour chaque équipe séparément ou par manche (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, etc.) ou pour une période déterminée du jeu où le Pari ne concernera que les points marqués durant ces périodes spécifiques.

10.7. Le Plus grand nombre de hits 1^{ère} manche / manche suivante

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera créditée avec le plus de *hits* lors de la première manche et de chaque manche suivante.

10.8. Pari Course

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe marquera en premier un certain nombre de runs (exemple : quelle équipe arrivera à trois (3) *runs* en premier).

10.9. Quelle équipe mène après un nombre de manches

Le Participant est invité à pronostiquer quelle équipe sera en tête après un certain nombre de manches (Exemple : quelle équipe sera en tête après cinq manches).

10.10. Manches supplémentaires

Le Participant est invité à pronostiquer si des manches supplémentaires seront nécessaires pour déterminer le vainqueur d'un match de baseball.

10.11. Mi-temps / Temps réglementaire

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat de la première mi-temps d'un match de baseball (définie comme les quatre virgule cinq (4,5) premières manches) en combinaison avec le résultat final du match en utilisant 1X2.

10.12. Combo de match

Le Pari « match Combo » implique que le Participant pronostique la combinaison des deux paris suivants :

- Money Line (le « Money Line » est la forme américaine du Pari sur le vainqueur, où le Participant mise sur l'équipe qui l'emportera)
- Plus / moins par rapport à un nombre de points donné.

Toutes les combinaisons ci-dessus (ou une partie de la combinaison) peuvent se rapporter à une équipe ou une manche spécifique ou à une période spécifique du match, auquel cas le Pari ne portera que sur ces périodes spécifiques.

10.13. Points consécutifs ✓

Le Pari « Points consécutifs » invite le Participant à pronostiquer si une équipe va marquer un nombre défini de points consécutifs pendant le match ou quel sera le nombre maximum de points consécutifs marqué par chaque équipe ou par l'une des deux équipes.

10.14. Manche avec plus de points

Le Pari « Manche comptant le plus de points » invite le Participant à pronostiquer quelle manche comptera le plus de points.

10.15. Total de points dans la manche ayant le score le plus élevé

Le Pari «Total de points dans la manche ayant le score le plus élevé » invite le Participant à pronostiquer le nombre de points qui seront marqués dans la manche ayant le score le plus élevé, soit sous le format « plus/moins un nombre de points donnés », soit sous les formats « fourchette de points » ou « nombre exact de points ».

10.16. Équipe qui marque le plus de points dans une manche

Le Pari« Équipe qui marque le plus de points dans une manche » invite le Participant à pronostiquer quelle équipe marquera le plus de points dans une manche.

10.17. Équipe qui gagnera le plus de manches

Le Pari « Équipe qui gagnera le plus de manches » invite le Participant à pronostiquer quelle équipe marquera le plus de points dans le plus grand nombre de manches individuelles.

10.18. Résultat final 1X2

Le Pari « Résultat final 1X2 » invite le Participant à pronostiquer le gagnant du match en utilisant « 1 » pour une victoire à domicile, « 2 » pour une victoire à l'extérieur et « X » pour un match nul (sans tenir compte des prolongations éventuelles).

10.19. Résultat du Xème lancer

Le Pari « Résultat du Xème lancer » invite le Participant à pronostiquer quel sera le résultat d'un lancer donné dans un match de base-ball. Ce Pari peut également être proposé avec une option oui/non pour un coup de circuit (au baseball, un coup de circuit, circuit, ou home run en anglais, est un coup sûr qui permet au frappeur de passer par toutes les bases d'une seule frappe).

10.20. Résultat du Xème coup sûr

Le Pari «Résultat du Xème coup sûr » invite le Participant à pronostiquer quel sera le résultat pour chaque coup sûr spécifié dans un match de base-ball.

10.21. Résultat de la Xème fois du frappeur

Le Pari « Résultat de la Xème fois du frappeur » invite le Participant à pronostiquer quel sera le résultat pour chaque apparition spécifiée d'un frappeur (joueur dont le rôle est de frapper sa balle avec la batte) au cours d'un match de base-ball. Ce Pari peut également être proposé au joueur avec une option oui/non pour le retrait sur des prises (*strike out* en anglais), lorsqu'un lanceur enregistre trois prises contre un frappeur donné, le frappeur étant alors retiré.

10.22. Gagnant du reste de match ✓

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat du match à partir du moment où un Pari est effectué jusqu'à la fin réglementaire du match.

Ce type de Pari peut être proposé pour chaque mi-temps (1^{ère}, 2^{ème}) ou quart-temps spécifique séparément.

11. Volleyball

11.1. Vainqueur du match

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur dans un match de volleyball.

11.2. Paris en direct

Si l'événement n'est pas terminé, tous les Paris seront annulés. Des exceptions sont faites pour les Paris sur des sets qui sont déjà terminés, dans ce cas les Paris seront réglés.

Les points sont pris en compte, qu'ils soient marqués avant ou après le placement du Pari.

11.3. Plus/Moins

Les Paris supérieurs ou inférieurs à un nombre donné de sets seront joués afin que le vainqueur soit déterminé.

11.4. Définir le score

Le Participant est invité à pronostiquer le score des sets à la fin du match

Les Paris sont nuls si le nombre légal de sets n'est pas complété ou modifié.

11.5. Total des points

Le total de points est similaire à Handicap et Plus/Moins Wager. La victoire/défaite est déterminée par le nombre de points accumulés par les deux équipes, puis en comparant ces points avec le handicap et/ou le plus/moins donné avant le début du match.

11.6. Gagnant du 1er/2e/3e/4e/5e set

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant du set concerné.

11.7. 1er/2e/3e/4e/5e handicap

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur du set concerné, en tenant compte du point Handicap donné.

11.8. 1er/2e/3e/4e/5e set Plus/Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si la somme des points marqués par les deux équipes dans le set concerné sera supérieure ou inférieure à un nombre donné.

11.9. Impair/Pair, 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set Impair/Pair

Le Participant est invité à pronostiquer si la somme des points marqués par les deux équipes dans le match/set pertinent sera un nombre pair ou impair. 

11.10. 1st/2nd/3rd/4th/5th set Winning Margin

Le Participant est invité à pronostiquer de combien de points une équipe nommée remportera le set correspondant.

11.11. 1er/2e/3e/4e/5e set Score correct

Le Participant est invité à pronostiquer le score correct en points de l'ensemble concerné.

11.12. Total des points d'équipe

Le Participant est invité à pronostiquer si les points marqués dans le match par une équipe concernée seront supérieurs ou inférieurs à un nombre donné.

11.13. Gagner au moins un set

Le Participant est invité à pronostiquer si une certaine équipe gagnera au moins sur le plateau du match.

11.14. Nombre total de jeux pour dépasser la limite de score

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre de sets qui dépasseront la limite de score.

11.15. Gagnant de la compétition

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant de la compétition concernée. Les Paris sont réglés en fonction de la position finale de la ligue, après les matchs de barrage (si joués), sauf indication contraire.

11.16. Gagnant du groupe

Les Paris sont réglés en fonction de la position finale du groupe.

11.17. Performances des joueurs / Joueurs H2H

Sur les marchés de performance des joueurs (points, blocages/as, etc.), le joueur sélectionné doit participer au jeu/tournoi pour que les Paris soient valides.

Pour le type de Pari « tête à tête » (H2H), tous les joueurs sélectionnés doivent avoir participé au jeu/tournoi pour que les Paris soient valides.

Si un match est annulé, tous les Paris seront annulés à moins que le règlement n'ait déjà été déterminé.

Le règlement sera effectué sur la base des données officielles de la compétition. Les règles de dead-heat s'appliquent.

12. Course Automobile

12.1. Règles générales

Tous les Paris proposés sur les courses automobile sont réglés en se référant au classement officiel de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), l'instance dirigeante du sport, au moment de la présentation du podium.

Si un Événement est annulé, sauf dans le cas où il est reporté en raison des conditions météorologiques, tous les Paris seront annulés.

12.2. Le pilote gagnant du Championnat du Monde de Formule 1

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote ou l'équipe qui occupera la première place au Championnat du monde de Formule 1.

Les pilotes ou le(s) équipe(s) gagnante(s) sont les gagnants officiels annoncés par l'Organisateur, quelle que soit la manière dont le classement a été établi.

Les Paris reçus sur un pilote ou une équipe qui, pour une raison quelconque, a été disqualifiée ou s'est retiré(e) de la compétition, ne sont pas des Paris gagnants, sauf indication contraire sur le Programme.

Les Paris reçus sur un pilote ou une équipe qui, pour une raison quelconque, n'a pas participé à la compétition, auront une Cote égale à un (1).

En cas d'annulation du Championnat, les Cotes attribuées à tous les Paris seront égales à un.

12.3. Championnat Constructeurs :

Chaque participant a un prix pour être le meilleur design constructeur de la saison de Formule 1 conformément au classement du championnat des constructeurs et aux règles spécifiées par la FIA.

Le Participant est invité à pronostiquer le meilleur designer constructeur de la Formule 1.

12.4. Course Face à face

Le Participant est invité à pronostiquer quels deux pilotes termineront avec la meilleure place à l'issue d'une course.

Dans le cas où l'un des deux pilotes termine hors-classement, il sera considéré comme ayant perdu.

Si aucun des deux pilotes n'est classé, alors le gagnant sera considéré comme celui qui a effectué le plus grand nombre de tours, et ce, indépendamment de la distance que chacun ait parcourue, le temps avant l'abandon et/ou la position que chacun occupait au moment de l'abandon.

Si aucun des deux pilotes ne termine avec le même nombre de tours, alors tous les Paris des Participants portant sur ce Pari auront une Cote égale à un.

12.5. 5. Paris individuels sur le Grand Prix

Tous les pilotes qui prennent le départ du tour d'essai sont considérés comme des participants à la course d'essai.

Les positions sur le podium seront utilisées pour déterminer les premiers, deuxième, troisième place.

12.6. Top X

Dans le cas où les deux pilotes ne parviennent pas à terminer la course, le pilote effectuant le plus de tours sera considéré comme le vainqueur.

Si les deux pilotes abandonnent dans le même tour, les Paris seront réglés sur le classement officiel annoncé par la FIA au moment de la présentation du podium.

12.7. Gagnant de la course

Le Participant est invité à pronostiquer le gagnant d'une course d'automobile.

Toutes les automobiles seront considérées comme participant à la course.

Les positions sur le podium seront utilisées pour déterminer les premiers, deuxième, troisième place.

12.8. Tour le plus rapide

Le Participant est invité à pronostiquer le tour le plus rapide d'une course d'automobile.

Les Paris seront réglés sur la base du classement officiel de la FIA au moment de la présentation au podium.

12.9. Premier retrait

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote ou l'automobile qui abandonnera en premier la course.

Les Paris sur le premier abandon seront pris en compte une fois que le premier tour de la course aura commencé.

Un Pari est considéré gagnant le Pari est placé sur le constructeur ou le pilote de la première automobile voiture à abandonner.

Si plus d'une automobile/pilote abandonnent dans le même tour, alors les règles de l'ex-aequo s'appliqueront.

12.10. NASCAR – Vainqueur de la Course

Le Participant est invité à pronostiquer le vainqueur officiel NASCAR, c'est-à-dire le vainqueur de la course.

Ce Pari inclut toutes les courses qui sont suspendues prématurément pour une raison quelconque.

Tout pilote qui ne se qualifie pas pour la course NASCAR sera exclu de ce Pari, ce qui signifie que les Paris sur ce pilote seront déclarés nuls.

12.11. Rallye

Tous les Paris sur les courses sont réglés sur la base du classement officiel tel que défini par les organisateurs officiels de la course et ne seront pas affectés par toute enquête ultérieure.

12.12. Course pure et simple

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui remportera la course.

12.13. Non-Runner no-bet

Les places sur le podium seront utilisées pour déterminer le vainqueur.

Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

12.14. Top 6 Finish

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui finira parmi le Top 6.

Le résultat pris en considération pour ce type de Pari est celui déclaré au moment de la présentation au podium. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

12.15. Top 10

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui finira parmi le Top 10.

Le résultat pris en considération pour ce type de Pari est celui déclaré au moment de la présentation du podium. Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

12.16. Qualification la plus rapide

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera le plus rapide lors des qualifications.

Tous les Paris sur ce type de course sont réglés sur la base de classement officiel de la FIA.

Pour que le Pari soit valide, les pilotes doivent avoir enregistré un temps lors du tour d'essai.

12.17. Vainqueur du premier essai

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui sera le gagnant du tour du premier essai.

Tous les Paris sur ce type de course sont réglés sur la base de classement officiel de la FIA.

Pour que le Pari soit valide, les pilotes doivent avoir enregistré un temps lors du tour d'essai.

12.18. Gagnant du deuxième essai

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui sera le gagnant du tour du deuxième essai.

Tous les Paris sur ce type de course sont réglés sur la base de classement officiel de la FIA.

Pour que le Pari soit valide, les pilotes doivent avoir enregistré un temps lors du tour d'essai.

12.19. Gagnant de troisième essai

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui sera le gagnant du tour du troisième essai.

Tous les Paris sur ce type de course sont réglés sur la base de classement officiel de la FIA.

Pour que le Pari soit valide, les pilotes doivent avoir enregistré un temps lors du tour d'essai.

12.20. Groupe gagnant

Le Participant est invité à pronostiquer le groupe qui a été déclaré gagnant de la course.

Toutes les automobiles seront considérées comme participants à la course.

Les positions sur le podium seront utilisées pour déterminer les premiers, deuxième, troisième place. ✓

12.21. Nationalité gagnante

Le Participant est invité à pronostiquer la nationalité du pilote qui remportera la course.

12.22. Marge de gain

Le Participant est invité à pronostiquer la marge de gain entre l'automobile qui ont gagné la course et le reste des automobiles participant à la course.

Tous les Paris sur ce type de course sont réglés sur la base de classement officiel de la FIA au moment de la présentation du podium.

12.23. Position sur la ligne de départ

Le Participant est invité à pronostiquer la position de départ qu'occupera le vainqueur de la course.

Le Pari est déclaré gagnant sur la base de la position finale du pilote au classement officiel de la FIA au moment de la présentation au podium et sur la position du pilote sur la ligne de départ de la course.

Pour obtenir un classement final, le pilote doit être classé « finisher » conformément aux règles de la FIA.

Tout Pari placé sur un pilote classé avoir été retiré du classement officiel de la FIA et non classé à l'arrivée est considéré comme perdant.

Tout pilote ne prenant pas part au départ de la course depuis sa position déclarée sur la ligne de départ, y compris depuis la voie des stands, sera déclaré nul.

12.24. Leader après un (1) tour

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera en tête de course après le premier tour.

Le vainqueur est réputé avoir été le pilote en tête de la course lorsqu'il franchit la ligne de départ/d'arrivée après un tour de course classé (tour d'essai non inclus). Dans le cas où un tour n'est pas entièrement terminé, tous les Paris seront annulés.

12.25. Leader après cinq (5) tours

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera en tête après cinq (5) tours menés dans la course.

Le vainqueur est réputé avoir été le pilote en tête de la course lorsqu'il franchit la ligne de départ/d'arrivée après un tour de course classé (tour d'essai non inclus). Dans le cas où un tour n'est pas entièrement terminé, tous les Paris seront annulés.

12.26. Leader après dix (10) tours

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera en tête après dix (10) tours menés dans la course.

Le vainqueur est réputé avoir été le pilote en tête de la course lorsqu'il franchit la ligne de départ/d'arrivée après un tour de course classé (tour d'essai non inclus). Dans le cas où un tour n'est pas entièrement terminé, tous les Paris seront annulés.

12.27. Groupe gagnant des qualifications

Le Participant est invité à pronostiquer qui remportera les qualifications.

12.28. Marge de gain des qualifications

Le Participant est invité à pronostiquer la marge de gain entre l'automobile qui ont gagné la course et le reste des automobiles participant à la course.

Les Paris seront réglés sur le résultat officiel annoncé par la FIA au moment de la présentation du podium.

12.29. Gagnant hors position vainqueur

Le Participant est invité à pronostiquer qui sera le vainqueur sans qu'un leader n'atteigne la première position.

Tous les Paris sur les courses sont réglés sur la base le classement officiel de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), l'instance dirigeante du sport, au moment de la présentation au podium sans vainqueur de la course.

12.30. Paris sur le championnat de motos

Les Paris seront déterminés par le nombre de points accumulés suite à la présentation sur le podium de la dernière course de la saison.

Si les points sont à égalité, les règles de l'ex-aequo s'appliqueront, à moins que le résultat ne soit déterminé conformément aux règles de la compétition.

12.31. Paris sur les courses individuelles

Tous les coureurs en place pour prendre le départ du tour de chauffe sont considérés comme des coureurs.

Les positions sur le podium seront utilisées pour déterminer les premiers, deuxième, troisième place.

Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

12.32. Position au podium

Le Participant est invité à pronostiquer le pilote qui finira parmi les top 3.

Le résultat pris en compte est celui enregistré au moment de la présentation au podium.

Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

Les Paris seront déterminés par le nombre de points accumulés suite à la présentation sur le podium de la dernière course de la saison.

13. Beach-volley

13.1. Résultat final du match

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un match de beach-volley en utilisant « 1 » pour une victoire du joueur de beach-volley mentionné en premier et « 2 » pour une victoire du joueur de beach-volley mentionné en second.

13.2. Résultat final d'un set

Le Participant est invité à pronostiquer le résultat final d'un set spécifique dans un match de beach-volley.

Ce Pari peut être offert pour le premier, deuxième ou troisième set etc.

13.3. Total des sets

Le Participant est invité à pronostiquer le nombre exact de sets qui seront joués dans un match de beach-volley.

13.4. Score exact d'un set

Le Participant est invité à pronostiquer le score exact dans les jeux d'un set spécifique (1er, 2e, 3e, etc.) d'un match de beach-volley.

13.5. Plus / Moins

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de points marqués lors d'un match de beach-volley est supérieur ou inférieur à une valeur spécifique.

Ce Pari peut être offert pour chaque équipe séparément ou pour un set spécifié.

13.6. Points supplémentaires

Le Participant est invité à pronostiquer si des points supplémentaires devront être joués pour un set spécifique dans un match de beach-volley.

Ce Pari peut également être proposé pour le nombre de sets ayant enregistré des points supplémentaires.

13.7. Pair / impair

Le Participant est invité à pronostiquer si le nombre total de sets qui seront joués est un nombre pair ou impair.

Ce Pari peut être offert pour chaque joueur séparément ou pour un set spécifié (premier, deuxième ou troisième set etc.), ou une quelconque combinaison de joueur et de set, auquel cas le Pari ne concerne que les jeux qui seront joués dans ce segment du match

13.8. Vainqueur du plus de points avec Handicap

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe de beach-volley qui gagnera le plus de points dans un match en tenant compte d'un handicap en points pour l'un des deux équipes. Si le Handicap n'est pas un nombre entier, alors il n'y a pas de résultat nul.

Ce Pari peut être offert pour un set spécifié (premier, deuxième ou troisième set etc.) auquel cas le Pari ne concerne que les points qui seront marqués le set déterminé.

13.9. Gagner un set

Le Participant est invité à pronostiquer si une équipe de beach-volley gagnera au moins un set au cours d'un match de beach-volley.

13.10. Premier arrivé à

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera en premier un nombre prédéfini de points dans un match de beach-volley ; par exemple le premier qui arrive à quarante (40) points.

Ce Pari peut être offert pour un set spécifié (premier, deuxième ou troisième set etc.) auquel cas le Pari ne concerne que les points qui seront marqués durant cette fourchette de temps.

13.11. Gagner des points spécifiques

Le Participant est invité à pronostiquer l'équipe qui gagnera un point spécifique dont il indique le numéro (par exemple, qui remportera le 35^{ème} point) dans un match de beach-volley.

Ce Pari peut être offert pour un set spécifié (premier ou deuxième ou troisième set etc.) auquel cas le Pari ne concerne que les points qui seront gagnés durant le set spécifié.

14. Cyclisme (Cycling)

14.1. Stage individuelle/Pari sur le résultat final/Position finale

Les cyclistes doivent franchir la ligne de départ d'une course ou étape pour que les Paris soient valides. Autrement, les Paris seront annulés et remboursés.

Tous les Paris sont réglés sur la base de la liste ou les listes de classement officielles, publiées par les instances dirigeantes de d'une course concernée, au moment de la présentation au podium.

Les disqualifications et/ou appels ultérieurs n'affecteront pas les Paris.

14.2. Pari Face à face

Le Participant est invité à pronostiquer le cycliste qui remportera la meilleure place dans une course/étape spécifiée.

Si un ou les deux cyclistes ne franchissent pas la ligne de départ, alors les Paris seront considérés comme annulés.

Si les deux cyclistes commencent mais ne parviennent pas à terminer une course ou une étape spécifique, alors les Paris seront considérés comme annulés.

Si les deux cyclistes commencent une course ou une étape spécifique et qu'un cycliste échoue, le cycliste qui termine la course ou l'étape spécifique sera considéré comme le vainqueur. »

ARTICLE 2

Les modifications apportées au Règlement Général par le présent amendement n° 6 prennent effet à compter de son approbation par le Directeur Général de la Marocaine des Jeux et des Sports, matérialisée par la signature par ce dernier du présent amendement n° 6.

Les dispositions du Règlement Général qui n'ont pas été modifiées par les dispositions du présent amendement restent inchangées.

ARTICLE 3

Le présent amendement n° 6 est publié par tout moyen jugé approprié par la Marocaine des Jeux et des Sports.

Fait le 02/09/2022 en trois (3) exemplaires originaux

Approuvé à Casablanca, par :

La Marocaine des Jeux et des Sports
Le Directeur Général
Younes EL MECHRAFI

