FOOTBALL

Aux fins de rapport, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.
Il est rappelé que, sauf indication contraire, le résultat pris en compte est le résultat à la fin du temps réglementaire (2 mi-temps de 45 minutes plus prolongations éventuelles).
Pour les matchs non conformes, la formulation prévue à cet effet est indiquée : « Changement de format possible ».
En cas de non communication de la formulation spécifique, les paris afférents seront remboursés.

Le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence est considéré comme valide aux fins de certification.
Sauf indication contraire, toutes les sanctions imposées et appliquées pendant et avant le début de l'événement, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari. Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte.

Les paris sont remboursés :

- **si le joueur objet du pari ne monte pas sur le terrain pendant le match.**
- **si le joueur objet du pari ne participe pas à l'événement.**
- **si l'équipe objet du pari ne participe pas à l'événement.**

Les données non présentes sur le site de l'organisateur de l'événement de référence sont obtenues à partir de sources d'informations indépendantes de fiabilité avérée agréées par ADM. Veuillez vous référer à la législation en vigueur.

En cas d'événements organisés deux fois ou de doublons créés dans le calendrier, les paris placés sur l'événement créé en deuxième lieu seront intégralement remboursés, sur la base de l'ordre chronologique indiqué dans les systèmes internes.

1 BUTEUR + MIN. 1 BUT + MÉTHODE 1 G (Supercombo 1er Buteur)

Vous devez pronostiquer si, pendant le temps réglementaire du match, les 3 conditions suivantes, objet du pari, se produiront :
1) Le joueur qui marquera le premier but dans le temps réglementaire du match de référence sera celui indiqué dans une liste ;
2) La minute dans laquelle le premier but du match de référence est marqué sera celle indiquée entre :

- 0 - 30 ;
- 31 - 60 ;
- 61 - fin du match (compris comme temps réglementaire uniquement) ;

3) La méthode par laquelle le premier but sera marqué sera :

- Coup de pied arrêté : le but doit être marqué directement sur coup franc ou pénalty (coup franc indirect ou de reprise exclus).

- Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc. Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
- Tête : le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
- Tir : Tous les autres types de buts non inclus ci-dessus.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples de combinaisons possibles :
« MESSI » + « 0 – 30 » + « TÊTE »
« MESSI » + « 31 – 60 » + « TIR »
« ICARDI » + « 0 – 30 » + « COUP DE PIED ARRÊTÉ »
« AUTRE ».
Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 + MULTIBUTS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si les deux conditions (1 + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.
Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe jouant à domicile et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile ne gagnera pas le match ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemple :
Serie A 2017/2018.
Inter Milan - AS Roma.
Combo 1 + Multibuts 2-4 (O/N).
Résultat Oui : L'Inter Milan gagne (1) et entre 2 à 4 buts sont marqués dans le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma : 2-0 ; 2-1 ; 3-0 ; 3-1 ; 4-0.
Résultat Non : L'Inter Milan ne gagne pas (X2), ou 0,1 ou plus de 4 buts sont marqués pendant le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma : 0-0 ; 1-1 ; 0-1 ; 2-2 ; 3-2 ; 1-2 etc.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X + MULTIBUTS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si les deux conditions (X + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.
Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « NON », vous prédisez que le match ne se terminera pas par un match nul ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemple :
Serie A 2017/2018.
Inter Milan – AS Roma.
Combo X + Multibuts 2-4 (O/N).
Résultat Oui : Le match se termine par un match nul (X) et entre 2 à 4 buts sont marqués dans le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma : 1-1 ; 2-2.
Résultat Non : Le match ne se termine pas par un match nul (12), ou 0,1 ou plus de 4 buts sont marqués pendant le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma : 0-0 ; 1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 0-1 ; 0-2 ; 3-3 ; 1-2 etc.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

2 + MULTIBUTS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si les deux conditions (2 + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.
Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.

PUBLIC

Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemple :
Serie A 2017/2018.
Inter Milan - AS Roma.
Combo 2 + Multibuts 2-4 (O/N).
Résultat Oui : L'AS Roma gagne (2) et entre 2 à 4 buts sont marqués dans le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma 0-2 ; 1-2 ; 1-3.
Résultat Non : L'AS Roma ne gagne pas (1X), ou 0,1 ou plus de 4 buts sont marqués pendant le match.
Exemple : Inter Milan - AS Roma 0-0 ; 1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 0-1 ; 2-3 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; etc.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON
Vous devez pronostique si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1 Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1 Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON
Vous devez pronostique si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1 Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1 Première mi-temps + X2 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.

PUBLIC

Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1 Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat 1 Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat X Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat X Première mi-temps + X2 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.

Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat X Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (2 Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non). Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat 2 Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

2 PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostique si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (2 Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Résultat 2 Première mi-temps + X2 Finale O/N.

PUBLIC

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (2 Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 2 Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + 1 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + 1 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + 1 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + X Finale O/N.

PUBLIC

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + 2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + 2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + 2 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + 1 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + 1 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + X Finale O/N.

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + 2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + 2 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + 1 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + 1 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + X Finale O/N.

PUBLIC

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + 2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + 2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + 2 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + X2 Finale O/N.

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (1X Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 1X Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + X2 Finale O/N.

PUBLIC

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (X2 Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat X2 Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1X FINALE OUI/NON

Vous devez pronostique si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + 1X Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + 1X Finale O/N.
  AS Roma - AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + X2 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostique si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + X2 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + X2 Finale O/N.

PUBLIC

AS Roma - AC Milan.
Première mi-temps : 0-0.
Résultat du match : 1-0.
Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 PREMIÈRE MI-TEMPS + 12 FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la combinaison des résultats indiqués dans la description du pari se produira (12 Première mi-temps + 12 Finale Oui/Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Résultat 12 Première mi-temps + 12 Finale O/N.
  AS Roma – AC Milan.
  Première mi-temps : 0-0.
  Résultat du match : 1-0.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1T 1X2 + FINALE DC IN

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat 1X2 en première mi-temps et sur la Double Chance IN à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + 1X ; 1 + 2 ; X + 1X ; X + 2 ; 2 + 1X ; 2 + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X + 1X.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1T 1X2 + FINALE DC IN/OUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat 1X2 en première mi-temps et sur la Double Chance IN/OUT à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + 12 ; 1 + X ; X + 12 ; X + X ; 2 + 12 ; 2 + X.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X + 12.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1T 1X2 + FINALE DC OUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat 1X2 en première mi-temps et sur la Double Chance OUT à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + X2 ; 1 + 1 ; X + X2 ; X + 1 ; 2 + X2 ; 2 + 1.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultats du pari : X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X + MULTIBUTS

Vous devez pronostiquer si les deux conditions (1X + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.

PUBLIC

Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera le match ou que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemples :

- Serie A (2017/18).
  1X + Multibuts 2-4 (O/N).
  US Sassuolo - Benevento Calcio 2-2.
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/32/SASBEN
- Serie A (2017/18).
  1X + Multibuts 2-4 (O/N).
  AC Milan - ACF Fiorentina 5-1.
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/MILFIO

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X2 + MULTIBUTS
Vous devez pronostiquer si les deux conditions (X2 + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.
Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse ou se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemples :

- Serie A (2017/18).
  X2 + Multibuts 2-4 (O/N).
  Atalanta Bergame - UC Sampdoria 1-2.
  Résultat du pari : Oui

PUBLIC

http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/27/ATASAM

- Serie A (2017/18).
  X2 + Multibuts 2-4 (O/N).
  US Sassuolo - AS Roma 0-1.
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/SASROM

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

12 + MULTIBUTS
Vous devez pronostiquer si les deux conditions (12 + Multibuts) se produiront (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.
Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le match sera remporté par une des deux équipes et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que le match se terminera par un match nul ou qu'il y aura un nombre de buts non inclus dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemples :

- Serie A (2017/18).
  12 + Multibuts 2-4 (O/N).
  SSC Naples - FC Crotone 2-1.
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/NAPCRO
- Serie A (2017/18).

- 12 + Multibuts 2-4 (O/N).
  SPAL - SSC Naples 2-3.
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/6/SPANAP
- 12 + Multibuts 2-4 (O/N).
  AS Roma - Juventus 0-0.
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/37/ROMJUV

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 MI-TEMPS MOINS DE/PLUS DE CORNERS

Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans la première mi-temps du match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée. Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

X PENDANT AU MOINS 1 MI-TEMPS OUI/NON

Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) un résultat partiel de match nul pendant au moins une des deux mi-temps réglementaires du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 1-0 (1ère mi-temps : 0-0 ; 2ème mi-temps : 1-0).
  Résultat gagnant : Oui.
  AC Milan - AS Roma 2-2 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 1-2)
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CARTONS JAUNES T.R.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le plus de cartons jaunes dans le temps réglementaire du match de référence.
Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra plus de cartons jaunes que l'équipe visiteuse.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes recevront le même nombre de cartons jaunes.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra plus de cartons jaunes que l'équipe à domicile.

PUBLIC

En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final ou ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CARTONS JAUNES PROL. (COMPR.)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le plus de cartons jaunes pendant le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra plus de cartons jaunes que l'équipe visiteuse.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes recevront le même nombre de cartons jaunes.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra plus de cartons jaunes que l'équipe à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final ou ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 CARTONS JAUNES JOUEURS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués recevra le plus de cartons jaunes pendant le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 recevra plus de cartons jaunes que le joueur 2.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs recevront le même nombre de cartons jaunes.

PUBLIC

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 recevra plus de cartons jaunes que le joueur 1.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  France-Honduras 3-0.
  1X2 Cartons jaunes Varane - Palacios.
  N° de cartons jaunes Varane : 0.
  N° de cartons jaunes Palacios : 2.
  Résultat du pari : 2.
  http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255931/match=300186496/index.html#nosticky

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 PASSES DÉCISIVES JOUEURS

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus de passes décisives dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 fera plus de passes décisives que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs feront le même nombre de passes décisives.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 fera plus de passes décisives que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 PASSES DÉCISIVES JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus de passes décisives dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 fera plus de passes décisives que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs feront le même nombre de passes décisives.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 fera plus de passes décisives que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CORNERS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer quelle équipe fera le plus de corners pendant le match.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners que l'équipe visiteuse.

Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners que l'équipe à domicile.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 EXPULSIONS PROL. (COMPR.)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le plus d’expulsions (cartons rouges) pendant le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Trois résultats sont possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra plus d'expulsions que l'équipe visiteuse.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes recevront le même nombre d'expulsions.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra plus d'expulsions que l'équipe à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 FAUTES COMMISES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes commettra le plus de fautes pendant le match.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile commettra plus de fautes que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes commettront le même nombre de fautes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse commettra plus de fautes que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 FAUTES COMMISES JOUEURS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués commettra le plus grand nombre de fautes pendant le match, prolongations comprises.
Trois résultats sont possibles :

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 commettra plus de fautes que le joueur 2 ;

PUBLIC

- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs commettront le même nombre de fautes ;
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 commettra plus de fautes que le joueur 1.

Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 FAUTES SUBIES JOUEURS

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués subira le plus de fautes dans le temps réglementaire du match de référence.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 subira plus de fautes que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs subiront le même nombre de fautes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 subira plus de fautes que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 FAUTES SUBIES JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués subira le plus de fautes pendant le match, prolongations comprises.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 subira plus de fautes que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs subiront le même nombre de fautes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 subira plus de fautes que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.

PUBLIC

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 + HORS-JEU
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes sera hors-jeu le plus souvent dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile sera hors-jeu plus souvent que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes seront hors-jeu le même nombre de fois.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse sera hors-jeu plus souvent que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 HORS-JEU PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes aura le plus de hors-jeu pendant le match.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile sera hors-jeu plus souvent que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même nombre de hors-jeu.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse sera hors-jeu plus souvent que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 HORS-JEU MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes sera hors-jeu le plus souvent dans la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont possibles.

PUBLIC

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que, pendant la mi-temps X, l'équipe à domicile sera hors-jeu plus souvent que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que, pendant la mi-temps X, les deux équipes seront hors-jeu le même nombre de fois.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que, pendant la mi-temps X, l'équipe visiteuse sera hors-jeu plus souvent que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 HORS-JEU JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués sera hors-jeu le plus souvent dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 sera plus souvent hors-jeu que le joueur 2.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs auront le même nombre de hors-jeu.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 sera plus souvent hors-jeu que le joueur 1.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Italie - Uruguay 0-1.
  1X2 Hors-jeu Ciro Immobile - Edinson Cavani.
  Hors-jeu Ciro Immobile : 3.
  Hors-jeu Edinson Cavani : 0.
  Résultat du pari : 1.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 HANDICAP PREMIÈRE MI-TEMPS
Pari similaire à celui du Résultat Final 1X2 avec Handicap à la différence que le pari ne porte que sur la première mi-temps. La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

1X2 HANDICAP DEUXIÈME MI-TEMPS
Pari similaire à celui du Résultat final 1X2 avec Handicap à la différence que le pari ne porte que sur la deuxième mi-temps. La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

ÉQUIPE À DOMICILE	ÉQUIPE VISITEUSE	HANDICAP	RÉSULTAT 2T	RÉSULTAT PARI	RÉSULTAT FINAL
AC Milan	Inter Milan	(1)	1-1	0-1	2
Arsenal FC	Liverpool FC	(-1)	1-2	1-1	X

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 HANDICAP + BUTEUR
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « Résultat Final 1X2 Handicap » et « Buteur Oui/Non ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Il y a 4 résultats possibles : 1 Handicap + Buteur Oui ; X Handicap + Buteur Oui ; 2 Handicap + Buteur Oui ; Autre.

- Avec le résultat « 1 Handicap + Buteur Oui », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera au moins un but.
- Avec le résultat « X Handicap + Buteur Oui », vous prédisez que le match se terminera par un match nul, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera au moins un but.
- Avec le résultat « 2 Handicap + Buteur Oui », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera au moins un but.
- Avec le résultat « Autre », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas.

PUBLIC

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 HANDICAP + PREMIER BUTEUR

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « Résultat Final 1X2 Handicap » et « Premier Buteur Oui/Non ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Il y a 4 résultats possibles : 1 Handicap + Premier Buteur Oui ; X Handicap + Premier Buteur Oui ; 2 Handicap + Premier Buteur Oui ; Autre.

- Avec le résultat « 1 Handicap + Premier Buteur Oui », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera le premier but du match.
- Avec le résultat « X Handicap + Premier Buteur Oui », vous prédisez que le match se terminera par un match nul, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera le premier but du match.
- Avec le résultat « 2 Handicap + Premier Buteur Oui », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse, après application du handicap, et que le joueur indiqué marquera le premier but du match.
- Le résultat « Autre » comprend :
    - le joueur indiqué ne marquera pas le premier but du match.
    - le premier but du match sera un but contre son camp.
    - le match se terminera 0-0.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 BUTEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués marquera le plus de buts pendant le match, prolongations comprises.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence du premier joueur indiqué.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité du nombre de buts marqués, y compris aucun but marqué pour les deux.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence du deuxième joueur indiqué.

PUBLIC

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 MÈTRES PARCOURUS JOUEURS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués parcourra le plus de mètres lors du match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 parcourra plus de mètres que le joueur 2.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs parcourront le même nombre de mètres.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 parcourra plus de mètres que le joueur 1.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Italie - Uruguay 0-1.
  1X2 Mètres parcourus Mario Balotelli - Gaston Ramirez.
  Mètres parcourus Mario Balotelli : 4 717 m.
  Mètres parcourus Gaston Ramirez : 2 524 m.
  Résultat du pari : 1.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes touchera le plus de poteaux/barres transversales pendant le match de référence.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile touchera plus de poteaux/barres transversales que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes toucheront le même nombre de poteaux/barres transversales.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse touchera plus de poteaux/barres transversales que l'équipe à domicile.

Exemple :

- AS Roma - Lazio Rome.
  Poteaux/barres transversales : 2 - 0.
  1X2 Poteaux/barres transversales.
  Résultat gagnant : 1.
- AS Roma - AC Milan.
  Poteaux/barres transversales : 0 - 0.
  1X2 Poteaux/barres transversales.
  Résultat gagnant : X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES PROL. (COMPR.)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes touchera le plus de poteaux/barres transversales pendant le match.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile touchera plus de poteaux/barres transversales que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes toucheront le même nombre de poteaux/barres transversales.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse touchera plus de poteaux/barres transversales que l'équipe à domicile.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

1X2 ARRÊTS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus d'arrêts dans le match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus d'arrêts que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes feront le même nombre d'arrêts (0 arrêts chacune inclus).
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus d'arrêts que l'équipe à domicile.

Exemple :

- Juventus - SSC Naples.
  Arrêts : 1 - 3.
  1X2 arrêts.
  Résultat gagnant : 2.
- AS Roma - SSC Naples.
  Arrêts : 4 - 4.
  1X2 arrêts.
  Résultat gagnant : X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 ARRÊTS JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus d'arrêts dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 fera plus d'arrêts que le joueur 2.

Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs feront le même nombre d'arrêts.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 fera plus d'arrêts que le joueur 1.

Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Italie - Uruguay 0-1.
  1X2 Arrêts Fernando Muslera - Gianluigi Buffon.
  Arrêts Fernando Muslera : 1.
  Arrêts Gianluigi Buffon : 4.
  Résultat du pari : 2.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf

PUBLIC

http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 GARDIENS

Le pari consiste à pronostiquer lequel des deux gardiens indiqués aura encaissé le moins de buts à l'issue d'un match donné, prolongations comprises.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez que le gardien qui encaissera le moins de buts sera le premier indiqué ;
- Avec le signe « X » vous prédisez que les deux gardiens encaisseront le même nombre de buts ;
- Avec le signe « 2 » vous prédisez que le gardien qui encaissera le moins de buts sera le deuxième indiqué ;

Le rapport se fera sur la base du rapport d'événement disponible sur le site officiel des organisateurs.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux gardiens au match, même pour quelques instants.

1X2 RESTE DES PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer, selon la méthode 1X2, l'équipe qui gagnera le reste de la prolongation du match (à partir du score X-Y).
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués depuis le placement du pari jusqu'à la fin des prolongations doivent être comptabilisés.
Exemple :

- Juventus - AC Milan. Reste des prolongations (1-0).
  Le client place le pari sur 1X2 Reste des prolongations à partir du score de 1-0.
  Les prolongations se terminent 2-0 (à partir du moment où le pari a été placé, l'équipe à domicile a marqué 1 but et l'équipe visiteuse a marqué 0 but).
  Résultat gagnant : 1.
- AS Roma - Inter Milan. Reste des prolongations (1-1).
  Le client place le pari sur 1X2 Reste des prolongations à partir du score de 1-1.
  Les prolongations se terminent 1-1 (à partir du moment où le pari a été placé, l'équipe à domicile a marqué 0 but et l'équipe visiteuse a marqué 0 but).
  Résultat gagnant : X.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 RESTE DE LA MI-TEMPS X (Y-Z)

Vous devez pronostiquer, selon la méthode 1X2, l'équipe qui gagnera le reste de la mi-temps X du match (à partir du score Y-Z).
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués depuis le placement du pari jusqu'à la fin de la mi-temps X doivent être comptabilisés.
Exemple :

- Juventus - AC Milan. Reste de la 1ère Mi-temps (1-0).
  Le client place le pari sur 1X2 Reste de la 1ère mi-temps à partir du score de 1-0.
  La 1ère mi-temps se termine 1-1 (à partir du moment où le pari a été placé, l'équipe à domicile a marqué 0 but et l'équipe visiteuse a marqué 1 but).
  Résultat gagnant : 2.
- AS Roma - Inter Milan. Reste de la 1ère Mi-temps (1-1).
  Le client place le pari sur 1X2 Reste de la 1ère mi-temps à partir du score de 1-1.
  La 1ère mi-temps se termine 2-2 (à partir du moment où le pari a été placé, l'équipe à domicile a marqué 1 but et l'équipe visiteuse a marqué 1 but).
  Résultat gagnant : X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 REMPLACEMENTS MATCH

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de remplacements dans le match de référence.
Seul le temps réglementaire compte.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 REMPLACEMENTS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de remplacements dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les résultats émis par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE POSSESSION DE BALLON

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon dans le match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même pourcentage de possession du ballon.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE POSSESSION DE BALLON PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même pourcentage de possession du ballon.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 POSSESSION DE BALLON AVEC MARGE (10 POINTS DE POURCENTAGE)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes aura un pourcentage plus élevé de possession du ballon dans le match de référence, en tenant compte d'une marge de 10 points de pourcentage appliquée. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le pourcentage de possession du ballon de l'équipe à domicile sera supérieur à celui de l'équipe visiteuse de plus de 10 points de pourcentage.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que :
    a) les deux équipes auront le même pourcentage de possession du ballon.

PUBLIC

b) la différence de pourcentage de possession du ballon sera égale ou inférieure à 10.

- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le pourcentage de possession du ballon de l'équipe visiteuse sera supérieur à celui de l'équipe à domicile de plus de 10 points de pourcentage.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Possession de ballon : 56% - 44%.
  Résultat gagnant : 1
- AC Milan - SSC Naples.
  Possession de ballon : 52% - 48%.
  Résultat gagnant : X
- Chelsea FC - Liverpool FC.
  Possession de ballon : 44,8% - 55,2%.
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le résultat de 1X2 dans la mi-temps réglementaire X du match de référence uniquement.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans la mi-temps réglementaire X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez un résultat nul dans la mi-temps réglementaire X.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans la mi-temps réglementaire X.
- Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 3-2 (1ère mi-temps : 1-1 ; 2ème mi-temps : 2-1).
  1X2 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : X.
  1X2 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : 1.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 MI-TEMPS X + BUT/PAS DE BUT MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « 1X2 Mi-temps X » et « But/Pas de but Mi-temps Y ».

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Il y a 6 résultats possibles :

- Avec le résultat « 1 + But », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile pendant la mi-temps X uniquement et que les deux équipes marqueront au moins un but pendant la mi-temps Y uniquement.
- Avec le résultat « 1 + Pas de But », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile pendant la mi-temps X uniquement et que l'une des deux équipes ou les deux équipes ne marqueront pas de but pendant la mi-temps Y uniquement.
- Avec le résultat « X + But », vous prédisez le résultat nul entre les deux équipes pendant la mi-temps X uniquement et que les deux équipes marqueront au moins un but pendant la mi-temps Y uniquement.
- Avec le résultat « X + Pas de But », vous prédisez le résultat nul entre les deux équipes pendant la mi-temps X uniquement et que l'une des deux équipes ou les deux équipes ne marqueront pas de but pendant la mi-temps Y uniquement.
- Avec le résultat « 2 + But », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X uniquement et que les deux équipes marqueront au moins un but pendant la mi-temps Y uniquement.
- Avec le résultat « 2 + Pas de But », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X uniquement et que l'une des deux équipes ou les deux équipes ne marqueront pas de but pendant la mi-temps Y uniquement.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-2 (1ère mi-temps : 2-1 ; 2ème mi-temps : 0-1).
  1X2 1ère Mi-temps + But/Pas de but 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + But.
  1X2 2ème Mi-temps + But/Pas de but 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : 2 + Pas de but.
  1X2 1ère Mi-temps + But/Pas de but 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + Pas de but.
  1X2 2ème Mi-temps + But/Pas de but 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : 2 + But.
- AC Milan - AS Roma 3-1 (1ère mi-temps : 0-0 ; 2ème mi-temps : 3-1).
  1X2 1ère Mi-temps + But/Pas de but 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : X + Pas de but.
  1X2 2ème Mi-temps + But/Pas de but 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + But.
  1X2 1ère Mi-temps + But/Pas de but 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : X + But.
  1X2 2ème Mi-temps + But/Pas de but 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + Pas de but.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 TIRS JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus de tirs dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

PUBLIC

Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 fera plus de tirs que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs feront le même nombre de tirs.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 fera plus de tirs que le joueur 1.

Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Italie - Uruguay 0-1.
  1X2 Tirs Mario Balotelli - Edinson Cavani.
  Nombre de tirs Mario Balotelli : 1.
  Nombre de tirs Edinson Cavani : 2.
  Résultat du pari : 2.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf
- Serie A (2017/18).
  Juventus - SSC Naples 0-1.
  1X2 Tirs M. Pjanic - L. Insigne.
  Nombre de tirs Pjanic : 1.
  Nombre de tirs Insigne : 4.
  Résultat du pari : 2.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 TIRS CADRÉS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus de tirs cadrés dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 fera plus de tirs cadrés que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs feront le même nombre de tirs cadrés.

PUBLIC

- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 fera plus de tirs cadrés que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 TIRS CADRÉS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de tirs cadrés dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus de tirs cadrés que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes feront le même nombre de tirs cadrés.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus de tirs cadrés que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 TIRS CADRÉS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de tirs cadrés dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus de tirs cadrés que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes feront le même nombre de tirs cadrés.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus de tirs cadrés que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 TIRS CADRÉS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de tirs cadrés dans la mi-temps X du match de référence.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe à domicile fera plus de tirs cadrés que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que, dans la mi-temps X, les deux équipes feront le même nombre de tirs cadrés.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe visiteuse fera plus de tirs cadrés que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 TIRS TOTAUX PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus grand nombre de tirs pendant le match.

- Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Trois résultats sont possibles. Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus de tirs totaux que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même nombre de tirs totaux.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus de tirs totaux que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 VITESSE DE POINTE JOUEURS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués atteindra la plus grande vitesse de pointe dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 atteindra une vitesse de pointe plus élevée que le joueur 2.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs atteindront la même vitesse de pointe.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 atteindra une vitesse de pointe plus élevée que le joueur 1.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Italie - Uruguay 0-1.
  1X2 Vitesse de pointe Mario Balotelli - Gaston Ramirez.
  Vitesse de pointe Mario Balotelli : 32,98 km/h.

PUBLIC

Vitesse de pointe Gaston Ramirez : 31,43 km/h.
Résultat du pari : 1.
http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 FINALE + L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR

Vous devez pronostiquer le résultat final 1X2 du match et si l'arbitre consultera l'écran de la VAR (Video Assistant Referee) au moins une fois.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.
Il y a 6 résultats possibles :

- 1 + OUI : l'équipe à domicile gagne et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.
- X + OUI : match nul et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.
- 2 + OUI : l'équipe visiteuse gagne et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.
- 1 + NON : l'équipe à domicile gagne et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- X + NON : match nul et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- 2 + NON : l'équipe visiteuse gagne et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

1X2 FINALE + JOUEUR X AU MOINS UN BUT + JOUEUR Y AU MOINS UN CARTON

Vous devez pronostiquer le résultat final 1X2 du match, si le joueur X marquera au moins un but dans le match et si le joueur Y recevra au moins un carton (jaune ou rouge) dans le match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles.

- 1 + OUI : l'équipe à domicile gagne, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).

PUBLIC

- 1 + NON (une des possibilités suivantes) :
- l'équipe à domicile gagne, le joueur X ne marque pas et le joueur Y ne reçoit pas de cartons ;
- l'équipe à domicile gagne, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y ne reçoit pas de cartons ;
- l'équipe à domicile gagne, le joueur X ne marque pas et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- X + OUI : match nul, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- X + NON (une des possibilités suivantes) :
- match nul, le joueur X ne marque pas et le joueur Y ne reçoit pas de cartons .
- match nul, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y ne reçoit pas de cartons ;
- match nul, le joueur X ne marque pas et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) ;
- 2 + OUI : l'équipe visiteuse gagne, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- 2 + NON (une des possibilités suivantes) :
- l'équipe visiteuse gagne, le joueur X ne marque pas et le joueur Y ne reçoit pas de cartons ;
- l'équipe visiteuse gagne, le joueur X marque au moins un but et le joueur Y ne reçoit pas de cartons ;
- l'équipe visiteuse gagne, le joueur X ne marque pas et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 FINALE + JOUEUR X CARTON OUI/NON

Vous devez pronostiquer le résultat final 1X2 du match et si le joueur X recevra au moins un carton (jaune ou rouge) dans le match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles.

- 1 + OUI : l'équipe à domicile gagne et le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- 1 + NON : l'équipe à domicile gagne et le joueur X ne reçoit pas de carton.

PUBLIC

- X + OUI : match nul et le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- X + NON : match nul et le joueur X ne reçoit pas de carton.
- 2 + OUI : l'équipe visiteuse gagne et le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).
- 2 + NON : l'équipe visiteuse gagne et le joueur X ne reçoit pas de carton.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 FINALE + JOUEURS X ET Y AU MOINS UN CARTON CHACUN

Vous devez pronostiquer le résultat final 1X2 du match et si le joueur X et le joueur Y recevront chacun au moins un carton (jaune ou rouge) dans le match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles.

- 1 + OUI : l'équipe à domicile gagne et le joueur X et le joueur Y reçoivent chacun au moins un carton (jaune ou rouge).
- 1 + NON : l'équipe à domicile gagne et le joueur X et/ou le joueur Y ne reçoivent pas de carton.
- X + OUI : match nul et le joueur X et le joueur Y reçoivent chacun au moins un carton (jaune ou rouge).
- X + NON : match nul et le joueur X et/ou le joueur Y ne reçoivent pas de carton.
- 2 + OUI : l'équipe visiteuse gagne et le joueur X et le joueur Y reçoivent chacun au moins un carton (jaune ou rouge).
- 2 + NON : l'équipe visiteuse gagne et le joueur X et/ou le joueur Y ne reçoivent pas de carton.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 + DOUBLE BUTEUR

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur le Double Buteur Oui/Non.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Il y a 6 résultats possibles : 1 + Oui ; X + Oui ; 2 + Oui ; 1 + Non ; X + Non ; 2 + Non.

- Avec le résultat « 1+Oui », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile et que les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but.
- Avec le résultat « X + Oui », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et que les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but.
- Avec le résultat « 2 + Oui », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse et que les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but.
- Avec le signe « 1+ Non », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile et qu'au moins un des deux joueurs indiqués ne marquera pas de but.
- Avec le signe « X + Non », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et qu'au moins un des deux joueurs indiqués ne marquera pas de but.
- Avec le signe « 2 + Non », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse et qu'au moins un des deux joueurs indiqués ne marquera pas de but.

En cas de non-participation au match d'au moins un des deux joueurs indiqués, le pari sera remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + JOUEUR X MARQUE SUR PÉNALTY

Vous devez pronostiquer en même temps si le match de référence se terminera par la victoire de l'équipe à domicile (1), par un match nul (X) ou par la victoire de l'équipe visiteuse (2) et si le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) au moins un but sur penalty.

Il y a 6 résultats possibles : 1 + Oui ; X + Oui ; 2 + Oui ; 1 + Non ; X + Non ; 2 + Non.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le but doit être marqué directement sur penalty par le joueur indiqué.

Le résultat « Non » comprend également :

- le joueur indiqué ne tirera aucun pénalty dans le match.
- aucun pénalty ne sera accordé dans le match.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + BUTEUR OUI/NON

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur le Buteur Oui/Non.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + Oui ; X + Oui ; 2 + Oui ; 1 + Non ; X + Non ; 2 + Non.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MULTIBUTS 6 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur le Multibuts.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « 1 + Multibuts », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe jouant à domicile et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 1 + Autre », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe jouant à domicile et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « X + Multibuts », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « X + Autre », vous prédisez que le match ne se terminera pas par un match nul ou que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 2 + Multibuts », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 2 + Autre », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Exemple :

- Serie A (2018/19).

PUBLIC

1X2 + Multibuts (3-5).
20ème journée :

- AS Roma – Torino FC 3-2.
  Résultat : 1 + Multibuts.
- ACF Fiorentina – UC Sampdoria 3-3.
  Résultat : X + Autre.
- Genoa CFC – AC Milan 0-2.
  Résultat : 2 + Autre.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + PAIR/IMPAIR

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur le résultat Pair/Impair (« 0 » est considéré comme Pair).
Il y a 5 résultats possibles :

1) 1 + Pair
2) 1 + Impair
3) X
4) 2 + Pair
5) 2 + Impair

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 + MARQUE PREMIER BUT

Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 7 résultats possibles :

1) Avec le résultat 1+T1, vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match et marquera le premier but ;
2) Avec le résultat 1+T2, vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match et que l'équipe visiteuse marquera le premier but ;

PUBLIC

3) Avec le résultat X+T1, vous pariez sur le fait que le match se terminera par un match nul et que l'équipe à domicile marquera le premier but ;
4) Avec le résultat X+T2, vous pariez sur le fait que le match se terminera par un match nul et que l'équipe visiteuse marquera le premier but ;
5) Avec le résultat 2+T1, vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match et que l'équipe à domicile marquera le premier but ;
6) Avec le résultat 2+T2, vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match et marquera le premier but ;
7) Avec le résultat X+ aucun, vous pariez sur le fait que le match se terminera par un match nul et que personne n'aura marqué le premier but.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

1X2 + SOMME DES BUTS (8 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur la somme des buts à 8 résultats.
Il y a 19 résultats possibles.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE 1,5 + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « Résultat final 1X2 », « Moins de/Plus de 1,5 » et « But/Pas de but ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 8 résultats possibles.

- Avec le résultat « 1 + Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera inférieure à 2 et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 1 + Plus de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera supérieure à 1 et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.

- Avec le résultat « 1+ Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera supérieure à 1 et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « X+ Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par un match nul, que la somme des buts marqués sera inférieure à 2 et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « X + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par un match nul, que la somme des buts marqués sera supérieure à 1 et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « 2 + Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera inférieure à 2 et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 2 + Plus de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera supérieure à 1 et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 2 + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera supérieure à 1 et que les deux équipes marqueront.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Résultat Final, « Moins de/Plus de » indiqué et « But/Pas de but ».

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, les paris dont le résultat ne peut être déterminé seront considérés comme nuls et donc remboursés. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel des événements de référence pertinents et la minute réelle au cours de laquelle le but est marqué prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE + BUT/PAS DE BUT (11 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « Résultat final 1X2 », « Moins de/Plus de » et « But/Pas de but ».

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Il y a 11 résultats possibles.

- Avec le résultat « 1 + Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur indiquée et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 1 + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.

- Avec le résultat « 1 + Plus de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 1 + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « X + Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par un match nul, que la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur indiquée et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « X + Moins de + But » vous prédisez que le match se terminera par un match nul, que la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « X + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par un match nul, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « 2 + Moins de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur indiquée et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 2 + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.
- Avec le résultat « 2 + Plus de + Pas de but » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas.
- Avec le résultat « 2 + Plus de + But » vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, que la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur indiquée et que les deux équipes marqueront.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE 1,5 + PAIR/IMPAIR

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris résultat final 1X2, Moins de/Plus de 1,5 et Pair/Impair (« 0 » est considéré comme Pair).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Il y a 8 résultats possibles.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE 2,5 + PAIR/IMPAIR
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris résultat final 1X2, Moins de/Plus de 2,5 et Pair/Impair (« 0 » est considéré comme Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 10 résultats possibles.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE 3,5 + PAIR/IMPAIR
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris résultat final 1X2, Moins de/Plus de 3,5 et Pair/Impair (« 0 » est considéré comme Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 10 résultats possibles.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE 4,5 + PAIR/IMPAIR
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris résultat final 1X2, Moins de/Plus de 4,5 et Pair/Impair (« 0 » est considéré comme Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 10 résultats possibles.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 2T + BUT/PAS DE BUT 2T
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat 1X2 deuxième mi-temps et But/Pas de but deuxième mi-temps.
Les résultats possibles sont : 1 + But ; 1 + Pas de but ; X + But ; X + Pas de but ; 2 + But ; 2 + Pas de but. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 1 + But.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 2T + MOINS DE/PLUS DE 2T
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat 1X2 deuxième mi-temps et Moins de/Plus de deuxième mi-temps.
Les résultats possibles sont : 1 + Moins de ; 1 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  2T (1X2 + MOINS DE/PLUS DE 4,5).
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 1 + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CORNERS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer quelle équipe fera le plus de corners pendant la première mi-temps du match de référence.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners que l'équipe visiteuse pendant la première mi-temps.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners pendant la première mi-temps.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners que l'équipe à domicile pendant la première mi-temps.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CORNERS DEUXIÈME MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer quelle équipe fera le plus de corners pendant la deuxième mi-temps du match de référence.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners que l'équipe visiteuse pendant la deuxième mi-temps.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners pendant la deuxième mi-temps.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners que l'équipe à domicile pendant la deuxième mi-temps.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CORNER + MOINS DE/PLUS DE CORNERS

Vous devez de pronostiquer, dans le match de référence, la bonne combinaison des résultats des paris « 1X2 Corner » et « Moins de/Plus de Corners ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles.

- « 1 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners que l'équipe visiteuse et que la somme des corners tirés dans le match sera inférieure à une valeur préétablie.
- « 1 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners que l'équipe visiteuse et que la somme des corners tirés dans le match sera supérieure à une valeur préétablie.
- « X + Moins de » : vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners que l'équipe visiteuse et que la somme des corners tirés dans le match sera inférieure à une valeur préétablie.
- « X + Plus de » : vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners que l'équipe visiteuse et que la somme des corners tirés dans le match sera supérieure à une valeur préétablie.
- « 2 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners que l'équipe à domicile et que la somme des corners tirés dans le match sera inférieure à une valeur préétablie.

PUBLIC

- « 2 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners que l'équipe à domicile et que la somme des corners tirés dans le match sera supérieure à une valeur préétablie.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CARTONS ROUGES

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le plus d'expulsions dans le temps réglementaire du match de référence.
Trois résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra plus d'expulsions que l'équipe visiteuse.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes recevront le même nombre d'expulsions.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra plus d'expulsions que l'équipe à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CARTONS ÉQUIPES

Vous devez pronostiquer quelle équipe aura accumulé le plus de points en fonction des cartons reçus dans le temps réglementaire du match de référence.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total.
Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1x2 CARTONS ÉQUIPES PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer quelle équipe aura accumulé le plus de points en fonction des cartons reçus dans la première mi-temps du temps réglementaire du match de référence.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total.
Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points :
1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 FAUTES COMMISES

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes commettra le plus de fautes pendant le match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile commettra plus de fautes que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes commettront le même nombre de fautes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse commettra plus de fautes que l'équipe à domicile.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 FAUTES COMMISES MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes commettra le plus de fautes dans la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile commettra plus de fautes que l'équipe visiteuse pendant la mi-temps.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes commettront le même nombre de fautes pendant la mi-temps.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse commettra plus de fautes que l'équipe à domicile pendant la mi-temps.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 HANDICAP POINTS CARTONS

Vous devez pronostiquer quelle équipe aura cumulé le plus de points en fonction des cartons tirés (cartons jaunes et cartons rouges) dans le temps réglementaire du match de référence, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total.
Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la prévalence de l'équipe à domicile, après avoir appliqué le handicap.
- Avec le résultat « X », vous prédisez un score d'égalité, après avoir appliqué le handicap.

- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la prévalence de l'équipe visiteuse, après avoir appliqué le handicap.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 DANS LES X PREMIÈRES MINUTES

Vous devez pronostiquer le résultat du 1X2 dans les X premières minutes du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez qu'à la minute X, l'équipe à domicile sera en tête.
Avec le résultat « X », vous prédisez qu'à la minute X, le résultat sera un match nul.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez qu'à la minute X, l'équipe visiteuse sera en tête.

- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.
- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.
- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 VALEUR DES CARTONS PAR INTERVALLE DE X MIN

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes accumulera le plus de points en fonction des cartons reçus (carton jaune et carton rouge) dans l'intervalle de minutes indiqué.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
3 résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile accumulera plus de points liés aux cartons reçus que l'équipe visiteuse dans l'intervalle de minutes indiqué.
Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront accumulé le même nombre de points sur la base de tous les cartons reçus dans l'intervalle de minutes indiqué.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse accumulera plus de points liés aux cartons reçus que l'équipe à domicile dans l'intervalle de minutes indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 SANS JOUEUR X

Vous devez pronostiquer quel sera le résultat du match en tenant compte du fait que les buts marqués par le joueur X seront soustraits du score de l'équipe du joueur.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Inter Milan - AC Milan, joueur X = Icardi (Inter Milan)
  Résultat final 2-1 avec un but inscrit par Icardi.
  Avec ce pari, le match s'est soldé par un match nul (1-1) puisque le but d'Icardi doit être soustrait du score de l'équipe à laquelle il appartient (l'Inter Milan).

Dans le cas où le joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
De plus, un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 SOMME DE BUTS ÉQUIPES A DOMICILE VS ÉQUIPES VISITEUSES DANS LA JOURNÉE DU CHAMPIONNAT

Vous devez pronostiquer quel sera le résultat 1X2, obtenu en additionnant les buts marqués par toutes les équipes à domicile, contre ceux de toutes les équipes visiteuses, pendant la journée indiquée du championnat de référence.
Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Exemple :

- Serie A 2017/2018.
  1X2 (buts des équipes à domicile contre buts des équipes visiteuses) Journée 10 - (25/10/2017).
  Total des buts. Équipes à domicile = 20.
  Total des buts. Équipes visiteuses = 14.
  Résultat gagnant : 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/calendario-e-risultati/2017-18/UNICO/UNI/10

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 MI-TEMPS X + MOINS DE/PLUS DE MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris « 1X2 Mi-temps X » et « Moins de/Plus de Mi-temps Y ».
Il y a 6 résultats possibles : 1 + Moins de ; 1 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-1 (1ère mi-temps 1-1).
1X2 1ère Mi-temps + Moins de/Plus de 2,5 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : X + Moins de.
1X2 1ère Mi-temps + Moins de/Plus de 1,5 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : X + Plus de.
1X2 1ère Mi-temps + Moins de/Plus de 2,5 2ème Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + Plus de.
1X2 2ème Mi-temps + Moins de/Plus de 2,5 1ère Mi-temps. Résultat gagnant : 1 + Moins de.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 TIRS TOTAUX

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus grand nombre de tirs pendant le match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus de tirs totaux que l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même nombre de tirs totaux.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus de tirs totaux que l'équipe à domicile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

1X2 TIRS TOTAUX MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes fera le plus de tirs totaux dans la mi-temps X du match de référence.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile fera plus de tirs totaux que l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes auront le même nombre de tirs totaux pendant la mi-temps X.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse fera plus de tirs totaux que l'équipe à domicile pendant la mi-temps X.

Exemple :

- Ligue des Champions (2018/19).
  1X2 Tirs totaux 1T.
  AS Roma - FC Porto. (12/02/2019).
  N° de tirs totaux 1ère Mi-temps AS Roma : 3.
  N° de tirs totaux 1ère Mi-temps FC Porto : 1.
  Résultat du pari : 1.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AU MOINS 1 POTEAU OU BARRE TRANSVERSALE PENDANT LE MATCH

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) un poteau/barre transversale sera touché pendant le match.

Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'un poteau ou barre transversale sera touché au moins une fois dans le match.

Avec le signe « Non », vous prédisez que ni les poteaux ni les barres transversales ne seront touchés dans le match.

Le pari se réfère uniquement au temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.

En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AU MOINS 1 JOUEUR MARQUE

Vous devez pronostiquer si au moins un des joueurs de la liste marquera lors du match de référence.

Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins un des joueurs indiqués marquera dans le match correspondant.

Avec le signe « Non », vous prédisez qu'aucun des joueurs indiqués ne marquera dans le match correspondant.

Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.

Si aucun des joueurs indiqués ne participe aux matchs correspondants, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, le pari sera considéré comme valide.

Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

AU MOINS UN MATCH NUL

Vous devez pronostiquer si au moins une des équipes de la liste fera un match nul.

Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées fera un match nul.

Avec le signe « Non », vous prédisez qu'aucune des équipes indiquées ne fera un match nul.

Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.

Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

AU MOINS UN MATCH NUL 1ÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si au moins une des équipes de la liste fera un match nul à la fin de la première mi-temps du match correspondant.
Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées fera un match nul à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez que toutes les équipes indiquées seront en train de gagner ou de perdre leur match à la fin de la première mi-temps.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

AU MOINS UNE GAGNANTE
Vous devez pronostiquer si au moins une des équipes de la liste gagnera son match.
Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées gagnera son match.
Avec le signe « Non », vous prédisez que toutes les équipes indiquées gagneront ou perdront leur match.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

AU MOINS UNE GAGNANTE 1ÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si au moins une des équipes de la liste gagnera la première mi-temps de son match.
Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées gagnera la première mi-temps de son match.
Avec le signe « Non », vous prédisez que toutes les équipes indiquées seront en train de gagner ou de perdre la première mi-temps de leur match.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

AU MOINS UN JOUEUR EXPULSÉ + L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, au moins un joueur sera expulsé et si l'arbitre consultera au moins une fois l'écran de la VAR (Video Assistant Referee).
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
L'expulsion pour double carton jaune est valable.
Il est précisé que l'expulsion et la consultation de l'écran de la VAR sont des actions distinctes, pas nécessairement liées et peuvent avoir lieu à des moments différents du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez qu'au moins un joueur sera expulsé et que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- aucun joueur n'est expulsé et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- au moins un joueur est expulsé et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- aucun joueur n'est expulsé et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

AU MOINS UN JOUEUR EXPULSÉ + L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match prolongations comprises, au moins un joueur sera expulsé et si l'arbitre consultera au moins une fois l'écran de la VAR (Video Assistant Referee).
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
L'expulsion pour double carton jaune est valable.
Il est précisé que l'expulsion et la consultation de l'écran de la VAR sont des actions distinctes, pas nécessairement liées et peuvent avoir lieu à des moments différents du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez qu'au moins un joueur sera expulsé et que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- aucun joueur n'est expulsé et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- au moins un joueur est expulsé et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- aucun joueur n'est expulsé et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

AU MOINS UN PÉNALTY TIRÉ + L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, il y aura au moins un pénalty et si l'arbitre consultera au moins une fois l'écran de la VAR (Video Assistant Referee).

« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.

Il est précisé que le pénalty et la consultation de l'écran de la VAR sont des actions distinctes, pas nécessairement liées et peuvent avoir lieu à des moments différents du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez qu'il y aura au moins un pénalty et que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- il n'y a aucun pénalty et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- il y a au moins un pénalty et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- il n'y a aucun pénalty et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

AU MOINS UN PÉNALTY TIRÉ + L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match prolongations comprises, il y aura au moins un pénalty et si l'arbitre consultera au moins une fois l'écran de la VAR (Video Assistant Referee).

« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.

Il est précisé que le pénalty et la consultation de l'écran de la VAR sont des actions distinctes, pas nécessairement liées et peuvent avoir lieu à des moments différents du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez qu'il y aura au moins un pénalty et que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- il n'y a aucun pénalty et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- il y a au moins un pénalty et l'arbitre ne consulte pas l'écran de la VAR.
- il n'y a aucun pénalty et l'arbitre consulte l'écran de la VAR au moins une fois.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

AU MOINS UN BUT DANS LE TEMPS ADDITIONNEL DE LA MI-TEMPS X OUI/NON

Vous devez pronostiquer si au moins un but sera marqué (Oui) ou non (Non) dans le temps additionnel du temps réglementaire indiqué.

Exemples.

- 1ère Mi-temps :
  Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins un but sera marqué dans le temps additionnel, qui va de 45:00 à la fin de la première mi-temps.
  Avec le signe « Non », vous prédisez qu'aucun but ne sera marqué dans le temps additionnel de la première mi-temps.
- 2ème Mi-temps :
  Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'au moins un but sera marqué dans le temps additionnel, qui va de 90:00 à la fin de la deuxième mi-temps.
  Avec le signe « Non », vous prédisez qu'aucun but ne sera marqué dans le temps additionnel de la deuxième mi-temps.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CARTON JAUNE AU JOUEUR X OU À SON REMPLAÇANT

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match de référence, le joueur X ou celui qui prendra sa place recevra (OUI) ou non (NON) au moins un carton jaune.

Pour les besoins du pari, seuls le joueur X et son remplaçant direct sont pris en compte.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X reçoit au moins un carton jaune ;
- le joueur X ne reçoit pas de carton jaune mais celui qui prend sa place reçoit au moins un carton jaune (voir exemple 1) ;
- le joueur X et celui qui prend sa place reçoivent tous les deux au moins un carton jaune (voir exemple 2).
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne reçoit de carton jaune (voir exemple 3) ;
- le joueur X ne reçoit pas de carton jaune et n'est pas remplacé.

Si le joueur X monte sur le terrain à la place d'un joueur déjà averti et que le joueur X ne reçoit aucun carton jaune et n'est pas remplacé, le résultat gagnant sera « NON » (voir exemple 4).

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemples :

- Juventus - Inter Milan (Cartons jaunes : 30' Cuadrado, 69' Dimarco, 72' Locatelli, 84' Rabiot.)

1) Carton jaune à Bastoni ou à son remplaçant.
   Bastoni remplacé à la 62ème minute par Dimarco.
   Bastoni = Joueur X > pas de carton jaune.
   Dimarco = Remplaçant de X > carton jaune.
   Résultat gagnant : OUI.
2) Carton jaune à Locatelli ou à son remplaçant.
   Locatelli remplacé à la 78ème minute par Rabiot.
   Locatelli = Joueur X > carton jaune.
   Rabiot = Remplaçant de X > carton jaune.
   Résultat gagnant : OUI.
3) Carton jaune à Perisic ou à son remplaçant.
   Perisic remplacé à la 78ème minute par Gosens.
   Perisic = Joueur X > pas de carton jaune.
   Gosens = Remplaçant de X > pas de carton jaune.
   Résultat gagnant : NON.
4) Carton jaune à Bernardeschi ou à son remplaçant.
   Bernardeschi monte à la 62ème minute à la place de Cuadrado.
   Cuadrado = ne compte pas aux fins du pari > carton jaune.
   Bernardeschi = Joueur X > pas de carton jaune et non remplacé.
   Résultat gagnant : NON.

ÉVOLUTION DU MATCH
Vous devez pronostiquer quelle sera l'évolution exacte du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles :

- « Gagnante » : l'équipe qui remporte le match n'a jamais été en désavantage.
  (par ex. : 1-0 ; 1-1 ; 2-1).
  (par ex. : 1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 2-2 ; 3-2).
- « Match nul après avantage » d'une des deux équipes.
  (par ex. : 1-0 ; 1-1 ; 1-2 ; 2-2).
  (par ex. : 0-1 ; 0-2 ; 1-2 ; 2-2).
- « Revirement » de la part de l'équipe qui, étant désavantagée, remporte finalement le match.
  (par ex. : 1-0 ; 1-1 ; 1-2).
  (par ex. : 1-0 ; 1-1 ; 1-2 ; 2-2 ; 3-2).

PUBLIC

- « 0-0 ».

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ARBITRE ACCORDE UN PÉNALTY DÉCISIF APRÈS LA 85ÈME MINUTE

Vous devez pronostiquer si, après la 85ème minute, l'arbitre accordera un pénalty potentiellement décisif pour le sort du match de référence.
Il est précisé qu'un « pénalty potentiellement décisif » est celui qui, en cas de réussite, change le sort du match : d'un match nul à une victoire pour l'une des deux équipes (décisif pour la victoire) et d'une victoire pour l'une des deux équipes à un match nul (décisif pour le match nul).
La 85ème minute du match signifie de la minute 84:00 à la fin du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire du match compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'arbitre accordera un pénalty après la 85ème minute qui, s'il est marqué, changera le sort du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'après la 85ème minute, l'arbitre n'attribuera aucun pénalty, ou qu'il attribuera un ou plusieurs pénaltys non décisifs.
Exemples :

- Si l'arbitre accorde un pénalty sur un résultat d'égalité, celui-ci sera toujours considéré comme un pénalty potentiellement décisif.
  0-0 > l'arbitre accorde un pénalty (85ème minute) > (résultat Oui).
  2-2 > l'arbitre accorde un pénalty (85ème minute) > (résultat Oui).
- Si l'arbitre accorde un pénalty à une équipe menée d'un but, il s'agit d'un pénalty décisif.
  2-3 > l'arbitre accorde un pénalty (90ème minute+2) à l'équipe menée d'un but > (résultat Oui).
- Si l'arbitre accorde un pénalty à une équipe qui mène d'un but ou plus, il ne s'agit pas d'un pénalty décisif.
  2-3 > l'arbitre accorde un pénalty (90ème minute+2) à l'équipe qui mène > (résultat Non).
- Si l'arbitre accorde un pénalty à une équipe qui mène ou menée de 2 buts ou plus, il ne s'agit jamais d'un pénalty décisif.
  1-3 > l'arbitre accorde un pénalty (90ème minute+2) > (résultat Non).

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR DANS LE T.R.

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) l'arbitre consultera l'écran de la VAR (Video Assistant Referee) au moins une fois pendant le temps réglementaire du match.
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'arbitre ne consultera pas l'écran de la VAR.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'arbitre consultera l'écran de la VAR (« Video Assistant Referee ») au moins une fois pendant le match.
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ;
l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte aux fins du pari. Le pari est considéré comme perdant dans le cas d'un « silent check », lorsque l'arbitre se limite à montrer les vidéos aux assistants VAR, en se fiant à leur réponse. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Exemple :

Coupe du Monde (2018).

- L'arbitre consulte l'écran de la VAR (Oui/Non).
  https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/
  Résultat Oui : l'arbitre consulte l'écran sur la touche et confirme le pénalty accordé.
  Résultat Oui : l'arbitre consulte l'écran sur la touche et annule le but accordé.
  Résultat Non : but annulé via un « silent check ».

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR DANS LES 2 MI-TEMPS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'arbitre consultera l'écran de la VAR (« Video Assistant Referee ») au moins une fois tant dans la première que dans la deuxième mi-temps du match.

« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ;

l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte aux fins du pari. Le pari est considéré comme perdant dans le cas d'un « silent check », lorsque l'arbitre se limite à montrer les vidéos aux assistants VAR, en se fiant à leur réponse.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR DANS LA MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) l'arbitre consultera l'écran de la VAR (Video Assistant Referee) au moins une fois pendant la mi-temps réglementaire X du match.

« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ; l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que l'arbitre consultera l'écran de la VAR au moins une fois dans la mi-temps réglementaire X.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'arbitre ne consultera pas l'écran de la VAR dans la mi-temps réglementaire X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

ARBITRE REMPLACÉ PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'arbitre sera remplacé lors du match.

Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.

En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

PASSE DÉCISIVE OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué fera (Oui) ou non (Non) au moins une passe décisive dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSE DÉCISIVE DE X DANS LES 2 MI-TEMPS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué fera au moins une passe décisive dans les deux mi-temps du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué fera au moins une passe décisive dans les deux mi-temps.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué :
    a) N'effectuera pas de passe décisive pendant le match.
    b) Effectuera une ou des passes décisives pendant une seule des deux mi-temps.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

PASSE DÉCISIVE DE X POUR UN BUT DE Y (Superduo)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la passe décisive du joueur X permettra au buteur Y de marquer dans la même action de jeu.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que, dans la même action de jeu du match de référence, les deux actions se produiront, dans l'ordre indiqué (Passe décisive de X pour but de Y).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que, dans la même action de jeu :
    a) Une seule des deux actions proposées se produira (par exemple : Passe décisive de X pour But de Z ; Pas de passe décisive pour le but de Y ; etc.)
    b) Aucune des deux actions proposées ne se produira (par exemple : Passe décisive de Y pour But de X ; Passe décisive de Y pour But de W ; etc.)

La validité du pari est subordonnée à la présence simultanée sur le terrain des deux joueurs indiqués, même pour une durée limitée. Dans les autres cas, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PASSE DÉCISIVE DE X POUR UN BUT DE Y PROL. COMPR. (Superduo Prol. Compr.)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) la passe décisive du joueur X permettra au buteur Y de marquer dans la même action de jeu.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que, dans la même action de jeu du match de référence, les deux actions se produiront, dans l'ordre indiqué (Passe décisive de X pour but de Y).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que, dans la même action de jeu :
    a) Une seule des deux actions proposées se produira (Passe décisive de X pour But de Z ; Aucune passe décisive pour le but de Y).
    b) Aucune des deux actions proposées ne se produira (passe décisive de Y pour but de X ; passe décisive de Y pour but de W).

La validité du pari est subordonnée à la présence simultanée sur le terrain des deux joueurs indiqués, même pour une durée limitée. Dans les autres cas, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

BUT CONTRE SON CAMP DANS LE MATCH
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) un but contre son camp sera marqué pendant le temps réglementaire d'un match de référence.
Pour les besoins du pari, il est précisé que le but doit être attribué en tant que but contre son camp.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AWAY NO BET
Vous devez pronostiquer le résultat final du match à la fin du temps réglementaire.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : 1, X.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « X », vous prédisez un match nul.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples :

- Le match finit 2-0 > Résultat gagnant : 1.

- Le match finit 1-1 > Résultat gagnant : X.
- Le match finit 1-3 > Restitution du montant joué sous forme de gain.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AWAY NO BET MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le résultat dans la mi-temps réglementaire X du match de référence uniquement. Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : 1, X.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans la mi-temps réglementaire X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez un match nul dans la mi-temps réglementaire X.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Exemples :

- 1ère Mi-temps : 0-0 > Résultat gagnant : X.
- 1ère Mi-temps : 2-0 > Résultat gagnant : 1.
- 1ère Mi-temps : 1-2 > Résultat gagnant : Restitution du montant joué sous forme de gain.
- 2ème Mi-temps : 1-0 > Résultat gagnant : 1.
- 2ème Mi-temps : 1-1 > Résultat gagnant : X.
- 2ème Mi-temps : 0-1 > Résultat gagnant : Restitution du montant joué sous forme de gain.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS 1X2 T.R.

Vous devez pronostiquer quelle équipe fera le plus de corners pendant le match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Trois résultats sont possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile effectuera plus de corners que l'équipe visiteuse.

Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse effectuera plus de corners que l'équipe à domicile.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS 1X2 HANDICAP PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Hollande - Argentine.
  Corners : 4-4.
  Hollande - Argentine > H(1) > Résultat du pari : 3-4 > Résultat final : 2.
  Hollande - Argentine > H(-1) > Résultat du pari : 4-3 > Résultat final : 1.
  La certification des résultats s'effectue sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement :
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/27/24/eng_62_0709_ned-arg_fulltime.pdf

Le pari est certifié lorsque le corner est effectivement tiré et non lorsqu'il est attribué.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS 1X2 PAR INTERVALLE DE X MIN
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le plus de corners dans l'intervalle de minutes indiqué.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
3 résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera plus de corners dans l'intervalle de minutes indiqué.
- Avec le résultat "X" vous prédisez que les deux équipes tireront le même nombre de corners dans l'intervalle de minutes indiqué.

PUBLIC

- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera plus de corners dans l'intervalle de minutes indiqué.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

CORNERS 1X2 HANDICAP

Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners dans le temps réglementaire, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

- Saison 2017/18 :
  • 5ème journée Serie A (20/09/2017).
  Lazio Rome - SSC Naples 1-4.
  Corners 3-2.
  Lazio Rome - SSC Naples > H (1) > Corners 3-2 > Résultat du pari : 2-2 > Résultat final : X.
  Lazio Rome - SSC Naples > H (2) > Corners 3-2 > Résultat du pari : 1-2 > Résultat final : 2.
  • 6ème journée Serie A (24/09/2017).
  ACF Fiorentina - Atalanta Bergame 1-1.
  Corners 3-8.
  ACF Fiorentina - Atalanta Bergame> H (-6) > Corners : 3-8 > Résultat du pari : 3-2 > Résultat final : 1.
  ACF Fiorentina - Atalanta Bergame> H (-5) > Corners : 3-8 > Résultat du pari : 3-3 > Résultat final : X.

La certification des résultats s'effectue sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement :
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/5/LAZNAP
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/6/FIOATA
Le pari est certifié lorsque le corner est effectivement tiré et non lorsqu'il est attribué. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés

PUBLIC

par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CORNERS 1X2 HANDICAP PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners dans la première mi-temps du match de référence, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Le pari est certifié lorsque le corner est effectivement tiré et non lorsqu'il est attribué.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS 1X2 HANDICAP DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners dans la deuxième mi-temps du match de référence, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Le pari est certifié lorsque le corner est effectivement tiré et non lorsqu'il est attribué.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COUP D'ENVOI
Vous devez pronostiquer quelle équipe donnera le coup d'envoi d'un événement donné.
Avec le résultat 1, vous prédisez que l'équipe à domicile donnera le coup d'envoi.
Avec le résultat 2, vous prédisez que l'équipe visiteuse donnera le coup d'envoi.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

ÉQUIPE À DOMICILE MINIMUM DE X CORNERS DANS LES 2 MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile tirera (Oui) ou non (Non) un nombre de corners égal ou supérieur à une valeur préétablie, aussi bien en première qu'en deuxième mi-temps.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera au moins X corners dans les deux mi-temps du match de référence.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera moins de X corners dans les deux mi-temps du match de référence.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR JOUEUR 1 - JOUEUR 2 MATCH

Le pari consiste à pronostiquer lequel des deux joueurs proposés marquera le premier lors d'un match donné. Pour les besoins du pari, le temps réglementaire et les éventuelles prolongations, y compris le temps additionnel, comptent.

Avec le signe 1 vous prédisez que le joueur 1 marquera en premier ; avec le signe 2 vous prédisez que le joueur 2 marquera en premier ; avec le signe X vous prédisez l'absence de buts marqués pour les deux joueurs. Si au moins un des deux joueurs ne participe pas au match, le pari sera remboursé. La participation signifie que le joueur doit entrer sur le terrain.

QUI MARQUE EN PREMIER GAGNE

Vous devez pronostiquer qu'il y aura au moins un but et si l'équipe qui marquera en premier remportera le match.

Deux résultats sont possibles :

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe qui marquera en premier remportera le match.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe qui marquera en premier perdra le match ou fera un match nul.
  Si aucun but n'est marqué et que le résultat se termine 0-0, le pari sera perdu.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PUBLIC

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CLUSTER RÉSULTATS EXACTS DU MATCH

Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
11 résultats sont possibles.
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 1-0 ; 2-0 ou 3- 0 ».
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 0-1 ; 0-2 ou 0-3 ».
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 4-0 ; 5-0 ou 6- 0 ».
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 0-4 ; 0-5 ou 0-6 ».
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-1 ; 3-1 ou 4-1 ».
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 1-2 ; 1-3 ou 1-4 ».
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 3-2 ; 4-2 ; 4-3 ou 5-1 ».
Avec le 8ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-3 ; 2-4 ; 3-4 ou 1-5 ».
Avec le 9ème résultat, vous prédisez que l'équipe 1 gagnera le match avec un autre résultat : « 1 - AUTRE ».
Avec le 10ème résultat, vous prédisez que l'équipe 2 gagnera le match avec un autre résultat : « 2 - AUTRE ».
Avec le 11ème résultat, vous prédisez que le match finira en match nul : « X ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO 1x2 + BUT/PAS DE BUT

Le pari consiste à identifier la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final et sur le pari But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

Les résultats possibles sont : 1 + But ; 1 + Pas de but ; X + But ; X + Pas de but ; 2 + But ; 2 + Pas de but.

COMBO 1x2 + BUTEUR

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final et sur le buteur indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO 1X2 + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final et sur le Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO 1 MI-TEMPS (1X2 + BUT/PAS DE BUT)

Le pari consiste à identifier la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat 1X2 de la Première mi-temps et sur le pari But/Pas de but Première mi-temps. Les résultats possibles sont : 1 Première mi-temps - But Première mi-temps ; 1 Première mi-temps - Pas de but Première mi-temps ; X Première mi-temps - But Première mi-temps ; X Première mi-temps - Pas de but Première mi-temps ; 2 Première mi-temps - But Première mi-temps ; 2 Première mi-temps - Pas de but Première mi-temps.

COMBO 1 MI-TEMPS (1X2 + BUTS MOINS DE/PLUS DE)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat 1X2 Première mi-temps et Moins de/Plus de Première Mi-temps.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO 1 + PLUS DE ÉQUIPE À DOMICILE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (1 + Plus de équipe à domicile) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Deux résultats sont possibles.

Avec le résultat « OUI », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera le match et qu'elle marquera un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (1 + Plus de équipe à domicile).
Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile ne gagnera pas le match (Résultat X2) ou qu'elle marquera un nombre de buts inférieur à la valeur spécifiée (Moins de équipe à domicile).
Exemple :

- Serie A (2017/2018).
  AC Milan - Inter Milan.
  1 + Plus de équipe à domicile 2,5.
  Résultat Oui : 1 + Plus de équipe à domicile > L'AS Milan gagne (1) e marque 3 ou plus de 3 buts (Plus de équipe à domicile 2,5) > AS Milan - Inter Milan 3-0 ; 3-1 ; 3-2 ; 4-0 ; 4-1 ; 4-2 ; 4-3 etc.
  Résultat Non : X2 + Moins de équipe à domicile ; X2 + Plus de équipe à domicile ; 1 + Moins de équipe à domicile > L'AS Milan perd (2), fait un match nul (X) ou marque 2 ou moins de 2 buts (Moins de équipe à domicile 2,5) > Exemple : AC Milan - Inter Milan 0-1 ; 1-3 ; 0-0 ; 3-3 ; 2-0 ; 2-1 ; 1-0 etc.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO 2 + PLUS DE ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (2 + Plus de équipe visiteuse) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et qu'elle marquera un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (2 + Plus de équipe visiteuse).
Avec le résultat « NON », vous prédisez que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match (Résultat 1X) ou qu'elle marquera un nombre de buts inférieur à la valeur spécifiée (Moins de équipe visiteuse).
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

COMBO 1 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1 FINALE + PLUS DE ÉQUIPE À DOMICILE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (1 Première mi-temps + 1 Finale + Plus de équipe à domicile) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera la première mi-temps (1 Première mi-temps) et le match (Finale 1) et qu'elle marquera un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (Plus de équipe à domicile).
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'au moins une des trois conditions (1 Première mi-temps - 1 Finale - Plus de équipe à domicile) ne sera pas remplie.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO 2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 2 FINALE + PLUS DE ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (2 Première mi-temps + 2 Finale + Plus de équipe visiteuse) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera la première mi-temps (2 Première mi-temps) et le match (2 Finale) et qu'elle marquera un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (Plus de équipe visiteuse).
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'au moins une des trois conditions (2 Première mi-temps - 2 Finale - Plus de équipe visiteuse) ne sera pas remplie.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO 1 PREMIÈRE MI-TEMPS + 1 FINALE + PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (1 Première mi-temps + 1 Finale + Plus de) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera la première mi-temps (1 Première mi-temps) et le match (1 Finale) et que le match comprendra un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (Plus de).
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'au moins une des trois conditions (1 Première mi-temps - 1 Finale - Plus de) ne sera pas remplie.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

COMBO 2 PREMIÈRE MI-TEMPS + 2 FINALE + PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) les deux conditions (2 Première mi-temps + 2 Finale + Plus de) se produiront dans le match de référence, prolongations et éventuels tirs au but exclus.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera la première mi-temps (2 Première mi-temps) et le match (2 Finale) et que le match comprendra un nombre de buts supérieur à la valeur spécifiée (Plus de).
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'au moins une des trois conditions (2 Première mi-temps - 2 Finale - Plus de) ne sera pas remplie.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO CHANCE 1 ou PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile ne gagnera pas le match et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu’aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE 1 ou MOINS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile ne gagnera pas le match et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu’aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE X ou PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que le match finira par un match nul ou qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que le match finira par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE X ou MOINS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que le match finira par un match nul ou qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que le match finira par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE 2 ou PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE 2 ou MOINS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Deux résultats sont possibles.

PUBLIC

Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match ou qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE BUT 1T ou BUT 2T OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés. Toute prolongation et pénalités ultérieures sont exclues comme objet du pari. Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins un but en première mi-temps ou au moins un but en deuxième mi-temps (But 1T ou But 2T).
Avec le résultat « NON », vous prédisez que, tant en première mi-temps qu'en deuxième mi-temps, au moins une équipe ne marquera pas (la première mi-temps et la deuxième mi-temps se termineront par un résultat Pas de but : Pas de but 1T et Pas de but 2T).
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE BUT ou PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que les deux équipes feront au moins un but ou qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE BUT ou MOINS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait que les deux équipes feront au moins un but ou qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.

PUBLIC

Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE PAS DE BUT ou PLUS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que les deux équipes feront au moins un but et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO CHANCE PAS DE BUT ou MOINS DE OUI/NON
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « OUI », vous pariez sur le fait qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre de buts inférieur à une certaine valeur seuil.
Avec le résultat « NON », vous pariez sur le fait que les deux équipes feront au moins un but et qu'il y aura un nombre de buts supérieur à une certaine valeur seuil.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO DOUBLE CHANCE IN + BUT / PAS DE BUT
Le pari consiste à identifier la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance IN et But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les résultats possibles sont : 1X+But ; 1X+Pas de but ; 2+But ; 2+Pas de but.

COMBO DOUBLE CHANCE IN + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance IN et Moins de/Plus de indiqué.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO DOUBLE CHANCE IN/OUT + BUT / PAS DE BUT
Le pari consiste à identifier la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance IN/OUT et But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les résultats possibles sont : 12 + But ; 12 + Pas de but ; X + But ; X + Pas de but.

COMBO DOUBLE CHANCE IN/OUT + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance IN/OUT et Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO DOUBLE CHANCE OUT + BUT / PAS DE BUT
Le pari consiste à identifier la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance OUT et But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les résultats possibles sont : X2 + But ; X2 + Pas de but ; 1 + But ; 1 + Pas de but.

COMBO DOUBLE CHANCE OUT + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance OUT et Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + 1X2 FINALE (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le Doublé par le joueur Oui/Non et sur le résultat final 1X2.
Un doublé d'un joueur signifie la réalisation de 2 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 6 résultats possibles : Oui + 1 ; Oui + X ; Oui + 2 ; Non + 1 ; Non + X ; Non + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + BUT/PAS DE BUT (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le Doublé par le joueur Oui/Non et sur le But/Pas de but.
Un doublé d'un joueur signifie la réalisation de 2 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + But ; Oui + Pas de but ; Non + But ; Non + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + MOINS DE/PLUS DE (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Doublé par le joueur Oui/Non et Moins de/Plus de indiqué.
Un doublé d'un joueur signifie la réalisation de 2 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + Moins de ; Oui + Plus de ; Non + Moins de ; Non + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + 1X2 FINALE (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le Triplé par le joueur Oui/Non et sur le résultat finale 1X2.
Un triplé d'un joueur signifie la réalisation de 3 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 6 résultats possibles : Oui + 1 ; Oui + X ; Oui + 2 ; Non + 1 ; Non + X ; Non + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + BUT/PAS DE BUT (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le Triplé par le joueur Oui/Non et sur le But/Pas de but.
Un triplé d'un joueur signifie la réalisation de 3 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + But ; Oui + Pas de but ; Non + But ; Non + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO DOUBLÉ PAR LE JOUEUR OUI/NON + MOINS DE/PLUS DE (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Triplé par le joueur Oui/Non et sur Moins de/Plus de indiqué.
Un triplé d'un joueur signifie la réalisation de 3 buts ou plus par le joueur indiqué.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + Moins de ; Oui + Plus de ; Non + Moins de ; Non + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMBO BUT/PAS DE BUT + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris But/Pas de but et sur Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

COMBO BUT/PAS DE BUT 1T/2T

Le pari consiste à pronostiquer, selon les règles du pari BUT/PAS DE BUT, la bonne combinaison des résultats des paris sur la 1ère mi-temps BUT/PAS DE BUT et sur la 2ème mi-temps BUT/PAS DE BUT.

Il y a quatre résultats prévisibles : But/But ; Pas de but/But ; But/Pas de but ; Pas de but/Pas de but.

COMBO MOINS DE/PLUS DE + BUTEUR 1

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de et Buteur 1.
Il y a 5 résultats possibles.
Avec le résultat « Moins de + Équipe 1 », vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre inférieur à une valeur seuil et que l'équipe à domicile marquera le but indiqué.
Avec le résultat « Moins de + Équipe 2 », vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre inférieur à une valeur seuil et que l'équipe visiteuse marquera le but indiqué.
Avec le résultat « Plus de + Équipe 1 », vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre supérieur à une valeur seuil et que l'équipe à domicile marquera le but indiqué.
Avec le résultat « Plus de + Équipe 2 », vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre supérieur à une valeur seuil et que l'équipe visiteuse marquera le but indiqué.
Avec le résultat « Pas de but », vous prédisez qu'aucun but ne sera marqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles de l'événement de référence prévaudront.

COMBO MOINS DE/PLUS DE 1T + MOINS DE/PLUS DE FINALE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de première mi-temps et Moins de/Plus de finale indiqué :
- Moins de/Plus de première mi-temps : pronostiquer si la somme des buts marqués par les deux équipes à la fin de la première mi-temps (plus tout temps additionnel) sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.
- Moins de/Plus de finale : pronostiquer si la somme des buts marqués par les deux équipes à la fin du match (temps réglementaire plus tout temps additionnel) sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.

Exemple :
- Description du pari : « MOINS DE/PLUS DE 1,5 1T + MOINS DE/PLUS DE 3,5 FIN »
- 1ère mi-temps : 1-0 (résultat Moins de 1,5) ;
- résultat final : 1-1 (résultat Moins de 3,5) ;
- Résultat gagnant du pari : Moins de - Moins de

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, les paris dont le résultat ne peut être déterminé seront considérés comme nuls et donc remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel des événements de référence pertinents et la minute réelle au cours de laquelle le but est marqué prévaudront.

COMBO MOINS DE/PLUS DE 1T + MOINS DE/PLUS DE 2T

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de première mi-temps et Moins de/Plus de deuxième mi-temps indiqué :

- MOINS DE/PLUS DE première mi-temps : pronostiquer si la somme des buts marqués par les deux équipes à la fin de la première mi-temps (plus tout temps additionnel) sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.
- MOINS DE/PLUS DE deuxième mi-temps : pronostiquer si la somme des buts marqués par les deux équipes à la fin de la deuxième mi-temps (plus tout temps additionnel) sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.

Exemple :

- Bayern Monaco - Inter Milan : 0-2.
  - Description du pari : « MOINS DE/PLUS DE 1,5 1T + MOINS DE/PLUS DE 0,5 2T »
  - 1ère Mi-temps : 0-1 > (résultat Moins de 1,5).
  - 2ème Mi-temps : 0-1 > (résultat Plus de 0,5).
  - Résultat du pari : MOINS DE + PLUS DE.

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CORNERS DANS LES X PREMIÈRES MINUTES OUI/NON

Vous devez pronostiquer si au moins un corner sera (Oui) ou non (Non) tiré dans les X premières minutes du match de référence.

Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.

- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.
- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.
- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d’obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

DOUBLE CHANCE OUT + MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE À DOMICILE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance OUT et Moins de/Plus de Équipe à domicile à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1 + Moins de Équipe à domicile ; 1 + Plus de Équipe à domicile ; X2 + Moins de Équipe à domicile ; X2 + Plus de Équipe à domicile. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN + MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari Double Chance IN et Moins de/Plus de Équipe visiteuse à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 2 + Moins de Équipe visiteuse ; 2 + Plus de Équipe visiteuse ; 1X + Moins de Équipe visiteuse ; 1X + Plus de Équipe visiteuse.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN 1T + DOUBLE CHANCE IN FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 1X-1X, 1X-2, 2-1X, 2-2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN 1T + DOUBLE CHANCE IN/OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN/OUT à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1X-12, 1X-X, 2-12, 2-X.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN 1T + DOUBLE CHANCE OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat Double Chance OUT à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 1X-X2, 1X-1, 2-X2, 2-1.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + DOUBLE CHANCE IN FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 12-1X, 12-2, X-1X, X-2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + DOUBLE CHANCE IN/OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN/OUT à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 12-12, 12-X, X-12, X-X.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + DOUBLE CHANCE OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance OUT à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 12-X2, 12-1, X-X2, X-1.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE OUT 1T + DOUBLE CHANCE IN FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : X2-1X, X2-2, 1-1X, 1-2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE OUT 1T + DOUBLE CHANCE IN/OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance IN/OUT à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : X2-12, X2-X, 1-12, 1-X.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE OUT 1T + DOUBLE CHANCE OUT FINALE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat Double Chance OUT à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : X2-X2, X2-1, 1-X2, 1-1.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN 1T + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1X + Moins de ; 1X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN 1T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : 1X + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

DOUBLE CHANCE OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : X2 + Moins de ; X2 + Plus de ; 1 + Moins de ; 1 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X2 + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 12 + Moins de ; 12 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

DOUBLE CHANCE IN 2T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en deuxième mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1X + Moins de ; 1X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN 2T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 1X + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en deuxième mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : X2 + Moins de ; X2 + Plus de ; 1 + Moins de ; 1 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 1 + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en deuxième mi-temps et sur le résultat Moins de/Plus de à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 12 + Moins de ; 12 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE 7,5.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 12 + Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN MI-TEMPS X + MOINS DE/PLUS DE MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari sur la Double Chance IN mi-temps X et sur le résultat Moins de/Plus de indiqué mi-temps Y.

Il y a 4 résultats possibles : 1X + Moins de ; 1X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- AS Roma - AC Milan 0-0 (1T).
  Résultat final 2-1.
- DOUBLE CHANCE IN 1T + MOINS DE/PLUS DE 0,5 1T.
  Résultat gagnant : 1X + MOINS DE.
- DOUBLE CHANCE IN 2T + MOINS DE/PLUS DE 1,5 2T.
  Résultat gagnant : 1X + PLUS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT MI-TEMPS X + MOINS DE/PLUS DE MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari sur la Double Chance IN/OUT mi-temps X et sur le résultat Moins de/Plus de indiqué mi-temps Y.

Il y a 4 résultats possibles : 12 + Moins de ; 12 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- AS Roma - AC Milan 0-0 (1T).
  Résultat final 2-1.
- DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE 0,5 1T.
  Résultat gagnant : X + Moins de.
- DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE 2,5 2T.
  Résultat gagnant : X + PLUS DE.
- DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE 0,5 1T.
  Résultat gagnant : 12 + Moins de.
- DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE 1,5 2T.
  Résultat gagnant : 12 + PLUS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT MI-TEMPS X + MOINS DE/PLUS DE MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats du pari sur la Double Chance OUT mi-temps X et sur le résultat Moins de/Plus de indiqué mi-temps Y.
Il y a 4 résultats possibles : X2 + Moins de ; X2 + Plus de ; 1 + Moins de ; 1 + Plus de.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- AS Roma - AC Milan 0-0 (1T).
  Résultat final 2-1.
- DOUBLE CHANCE OUT 1T + MOINS DE/PLUS DE 0,5 1T.
  Résultat gagnant : X2 + MOINS DE.
- DOUBLE CHANCE OUT 2T + MOINS DE/PLUS DE 1,5 2T.
  Résultat gagnant : 1 + PLUS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN 1T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1X + But ; 1X + Pas de but ; 2 + But ; 2 + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN 1T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.

PUBLIC

Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
Résultat du pari : 1X + But.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT 1T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : X2 + But ; X2 + Pas de but ; 1 + But ; 1 + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE OUT 1T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X2 + But.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 12 + But ; 12 + Pas de but ; X + But ; X + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).

Résultat du pari : X + But.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN 2T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en deuxième mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 1X + But ; 1X + Pas de but ; 2 + But ; 2 + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN 2T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 1X + But.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT 2T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en deuxième mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : X2 + But ; X2 + Pas de but ; 1 + But ; 1 + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE OUT 2T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).

PUBLIC

Résultat du pari : 1 + But.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en deuxième mi-temps et sur le résultat But/Pas de but à la fin du match de référence. Il y a 4 résultats possibles : 12 + But ; 12 + Pas de but ; X + But ; X + Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN/OUT 2T + BUT/PAS DE BUT.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 5-1 (2T).
  Résultat du pari : 12 + But.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN 1T + 1X2

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN en première mi-temps et sur le résultat 1X2 à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : 1X + 1 ; 1X + X ; 1X + 2 ; 2 + 1 ; 2 + X ; 2 + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN 1T + 1X2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : 1X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + 1X2
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance IN/OUT en première mi-temps et sur le résultat 1X2 à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : 12 + 1 ; 12 + X ; 12 + 2 ; X + 1 ; X + X ; X + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE IN/OUT 1T + 1X2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT 1T + 1X2
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur le résultat Double Chance OUT en première mi-temps et sur le résultat 1X2 à la fin du match de référence.
Il y a 6 résultats possibles : X2 + 1 ; X2 + X ; X2 + 2 ; 1 + 1 ; 1 + X ; 1 + 2.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  DOUBLE CHANCE OUT 1T + 1X2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 6-2.
  Lazio Rome - Benevento Calcio 1-1 (1T).
  Résultat du pari : X2 + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN + MULTIBUTS
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat Double Chance IN et sur le Multibuts.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « 1X + Multibuts », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera le match ou que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 1X + Autre », vous prédisez que l'équipe jouant à domicile gagnera le match ou que le match se terminera par un match nul et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 2 + Multibuts », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 2 + Autre », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe visiteuse et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT + MULTIBUTS
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat Double Chance OUT et sur le Multibuts.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « X2 + Multibuts », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match ou que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « X2 + Autre », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match ou que le match se terminera par un match nul et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.

Avec le résultat « 1 + Multibuts », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe jouant à domicile et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « 1 + Autre », vous prédisez que le match sera remporté par l'équipe jouant à domicile et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT + MULTIBUTS
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat Double Chance IN/OUT et sur le Multibuts.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « 12 + Multibuts », vous prédisez que le match sera remporté par une des deux équipes et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires. Avec le résultat « 12 + Autre », vous prédisez que le match sera remporté par une des deux équipes et que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « X + Multibuts », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et qu'il y aura un nombre de buts égal ou supérieur aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
Avec le résultat « X + Autre », vous prédisez que le match ne se terminera pas par un match nul ou que le nombre de buts ne sera pas compris dans les valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN
Le pari double chance dérive du 1X2 classique et vous permet de pronostiquer deux des trois résultats finaux possibles en une seule solution.
Le pari double chance IN (1X) propose de parier sur la victoire ou le match nul de l'équipe à domicile.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

DOUBLE CHANCE OUT
Le pari double chance dérive du 1X2 classique et vous permet de pronostiquer deux des trois résultats finaux possibles en une seule solution.
Le pari double chance OUT (X2) propose de parier sur la victoire ou le match nul de l'équipe visiteuse.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

DOUBLE CHANCE IN/OUT
Le pari double chance dérive du 1X2 classique et vous permet de pronostiquer deux des trois résultats finaux possibles en une seule solution.
Le pari double chance IN/OUT (12) propose de parier sur la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

DOUBLE CHANCE IN MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si le résultat, à la fin de la mi-temps X du match, verra la victoire de l'équipe à domicile, un match nul (1X) ou la victoire de l'équipe visiteuse (2).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Résultat 1T : 2-0 > Résultat gagnant : 1X.
  Résultat 2T : 1-2 > Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si le résultat, à la fin de la mi-temps X du match, verra la victoire de l'équipe visiteuse, un match nul (X2) ou la victoire de l'équipe à domicile (1).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Résultat 1T : 0-1 > Résultat gagnant : X2.
  Résultat 2T : 1-0 > Résultat gagnant : 1.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si le résultat, à la fin de la mi-temps X du match, verra la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse (12), ou bien un match nul (X).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Résultat 1T : 0-0 > Résultat gagnant : X.
  Résultat 2T : 1-2 > Résultat gagnant : 12.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN PROLONGATIONS
Le pari porte sur le résultat à la fin des prolongations uniquement et suit les règles du pari DOUBLE CHANCE IN. À noter que, pour déterminer le résultat à l'issue des prolongations, seuls les buts marqués pendant les prolongations seront pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT PROLONGATIONS
Le pari porte sur le résultat à la fin des prolongations uniquement et suit les règles du pari DOUBLE CHANCE OUT. À noter que, pour déterminer le résultat à l'issue des prolongations, seuls les buts marqués pendant les prolongations seront pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT PROLONGATIONS
Le pari porte sur le résultat à la fin des prolongations uniquement et suit les règles du pari DOUBLE CHANCE IN/OUT. À noter que, pour déterminer le résultat à l'issue des prolongations, seuls les buts marqués pendant les prolongations seront pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN BUTEURS
Vous devez pronostiquer en une seule solution deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2, à la fin du temps réglementaire :
Avec le résultat « 1X », vous prédisez la victoire du joueur 1 ou un match nul.
Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire du joueur 2.

PUBLIC

Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE IN/OUT BUTEURS
Vous devez pronostiquer en une seule solution deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2, à la fin du temps réglementaire :
Avec le résultat « 12 », vous prédisez la victoire du joueur 1 ou du joueur 2.
Avec le résultat « X », vous prédisez un match nul entre les deux joueurs.
Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE OUT BUTEURS
Vous devez pronostiquer en une seule solution deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2, à la fin du temps réglementaire :
Avec le résultat « X2 », vous prédisez un match nul ou la victoire du joueur 2.
Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire du joueur 1.
Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

DOUBLE CHANCE MULTI-CHOIX

Le pari Double Chance Multi-choix vous permet de pronostiquer en une seule solution deux des trois résultats finaux possibles, à la fin du temps réglementaire du match, y compris tout temps additionnel.
Il y a 3 résultats possibles :

- 1X : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul.
- X2 : le match se termine par la victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul.
- 12 : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse.

Le pari envisage la possibilité de plusieurs résultats gagnants.
Exemple :

- AS Roma - AC Milan 1-1.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 1X et X2.
- Juventus - SSC Naples 1-2.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : X2 et 12.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE + BUT/PAS DE BUT MULTI-CHOIX

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris « Double Chance Multi-choix » et « But/Pas de but » à la fin du temps réglementaire du match, y compris tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles.

- 1X + BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul et les deux équipes marquent au moins un but chacune.
- 1X + PAS DE BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul et au moins une des deux équipes ne marque pas.
- X2 + BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul et les deux équipes marquent au moins un but chacune.
- X2 + PAS DE BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul et au moins une des deux équipes ne marque pas.
- 12 + BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse et les deux équipes marquent au moins un but chacune.
- 12 + PAS DE BUT : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse et au moins une des deux équipes ne marque pas.

Le pari envisage la possibilité de plusieurs résultats gagnants.

PUBLIC

Exemple :

- AS Roma - AC Milan 1-1.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 1X + BUT et X2 + BUT.
- Juventus - SSC Naples 1-2.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 12 + BUT et X2 + BUT.
- Lazio Rome - Inter Milan 1-0.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 1X + PAS DE BUT et 12 + PAS DE BUT.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE + MOINS DE/PLUS DE MULTI-CHOIX

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris « Double Chance Multi-choix » et « Moins de/Plus de » à la fin du temps réglementaire du match, y compris tout temps additionnel.

Il y a 6 résultats possibles.

- 1X + Moins de : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul et le nombre total de buts marqués dans le match est inférieur à la valeur prédéfinie.
- 1X + Plus de : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul et le nombre total de buts marqués dans le match est supérieur à la valeur prédéfinie.
- X2 + Moins de : le match se termine par la victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul et le nombre total de buts marqués dans le match est inférieur à la valeur prédéfinie.
- X2 + Plus de : le match se termine par la victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul et le nombre total de buts marqués dans le match est supérieur à la valeur prédéfinie.
- 12 + Moins de : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse et le nombre total de buts marqués dans le match est inférieur à la valeur prédéfinie.
- 12 + Plus de : le match se termine par la victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe visiteuse et le nombre total de buts marqués dans le match est supérieur à la valeur prédéfinie.

Le pari envisage la possibilité de plusieurs résultats gagnants.

Exemple :

- AS Roma - AC Milan 1-1.
  DOUBLE CHANCE + PLUS DE/MOINS DE 2,5 Multi-choix.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 1X + Moins de e X2 + Moins de.
- Juventus - SSC Naples 1-2.
  DOUBLE CHANCE + PLUS DE/MOINS DE 1,5 Multi-choix.

Résultats gagnants aux cotes convenues : 12 + Plus de e X2 + Plus de.

- Lazio Rome - Inter Milan 3-0.
  DOUBLE CHANCE + PLUS DE/MOINS DE 3,5 Multi-choix.
  Résultats gagnants aux cotes convenues : 1X + Moins de e 12 + Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLÉ OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'un des joueurs participant au match marquera (Oui) ou non (Non) un doublé.
Un « doublé » est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 2, marqués par le même joueur.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLÉ OUI/NON PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si l'un des joueurs participant au match marquera (Oui) ou non (Non) un doublé.
Un « doublé » est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 2, marqués par le même joueur.
Les éventuelles prolongations et le temps additionnel sont pris en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DRAW NO BET

Vous devez pronostiquer le résultat final du match à la fin du temps réglementaire.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : 1, 2.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples :

- Le match finit 2-0 > Résultat gagnant : 1.
- Le match finit 1-3 > Résultat gagnant : 2.
- Le match finit 1-1 > Restitution du montant joué sous forme de gain.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DRAW NO BET MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le résultat dans la mi-temps réglementaire X du match de référence uniquement.

Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : 1, 2.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans la mi-temps X.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans la mi-temps X.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Exemples :

- Résultat de la 1ère mi-temps : 2-0 > Résultat gagnant : 1.
- Résultat de la 2ème mi-temps : 0-0 > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- Résultat de la 1ère mi-temps : 2-2 > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- Résultat de la 2ème mi-temps : 0-2 > Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CARTONS JAUNES DANS LES 2 MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes recevront (Oui) ou non (Non) un nombre de cartons jaunes au moins égal à une valeur prédéfinie, aussi bien en première qu'en deuxième mi-temps.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes recevront au moins X cartons jaunes dans les deux mi-temps du match de référence.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- les deux équipes recevront au moins X cartons jaunes dans une seule mi-temps du match ;
- une seule équipe ou aucune équipe recevra X cartons jaunes ou plus dans une ou dans les deux mi-temps.

En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.

L'expulsion directe ne sera pas prise en compte aux fins du pari.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CORNERS
Vous devez pronostiquer si les deux équipes tireront (Oui) ou non (Non) un nombre de corners au moins égal à une valeur prédéfinie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes tireront au moins X corners au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'une seule des deux équipes ou qu'aucune des deux équipes tirera au moins X corners pendant le match.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CORNERS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si les deux équipes tireront (Oui) ou non (Non) un nombre de corners au moins égal à une valeur prédéfinie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes tireront au moins X corners au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'une seule des deux équipes ou qu'aucune des deux équipes tirera au moins X corners pendant le match.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CORNERS DANS LES 2 MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes tireront (Oui) ou non (Non) un nombre de corners au moins égal à une valeur prédéfinie, aussi bien en première qu'en deuxième mi-temps.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes tireront au moins X corners dans les deux mi-temps du match de référence.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- les deux équipes tireront au moins X corners dans une seule mi-temps du match ;
- une seule équipe ou aucune équipe tirera au moins X corners dans une ou dans les deux mi-temps.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CORNERS PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes tireront (Oui) ou non (Non) un nombre de corners au moins égal à une valeur prédéfinie au cours de la première mi-temps du match de référence.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes tireront au moins X corners au cours de la première mi-temps du match.

Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'une seule des deux équipes ou qu'aucune des deux équipes tirera au moins X corners au cours de la première mi-temps du match.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES AU MOINS X CORNERS DEUXIÈME MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes tireront (Oui) ou non (Non) un nombre de corners au moins égal à une valeur prédéfinie au cours de la deuxième mi-temps du match de référence.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que les deux équipes tireront au moins X corners au cours de la deuxième mi-temps du match.

Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'une seule des deux équipes ou qu'aucune des deux équipes tirera au moins X corners au cours de la deuxième mi-temps du match.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES MARQUENT DANS LES DEUX MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes marqueront au moins un but chacune dans les deux temps réglementaires du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant la première et la deuxième mi-temps du match.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas pendant au moins une des deux mi-temps.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemples :

- AS Roma - Lazio Rome 2-3 (1ère mi-temps : 1-1 ; 2ème mi-temps : 1-2).
  Les deux équipes marquent pendant les deux mi-temps > Résultat : OUI.
- Juventus - AC Milan 3-1 (1ère mi-temps : 2-1 ; 2ème mi-temps : 1-0).
  Les deux équipes marquent pendant les deux mi-temps > Résultat : NON.
- SSC Naples - Inter Milan 1-1 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 0-1).
  Les deux équipes marquent pendant les deux mi-temps > Résultat : NON.
- Liverpool FC - Ajax Amsterdam 5-2 (1ère mi-temps : 4-1 ; 2ème mi-temps : 1-1).
  Les deux équipes marquent pendant les deux mi-temps > Résultat : OUI.

RÉSULTAT 1 MI-TEMPS/FINALE

Vous devez pronostiquer le résultat 1X2 de la 1ère Mi-temps combiné avec le résultat 1X2 Finale.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

Juventus - Inter Milan
1ère mi-temps : 1-0 (résultat 1)
Résultat final : 1-1 (résultat X)
Résultat gagnant 1/X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1 MI-TEMPS/FINAL + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris partiel/final et But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 14 résultats possibles.
Exemple :

- AS Roma - Lazio Rome.
  À la fin de la 1ère mi-temps : 1-0.
  À la fin du match : 1-1.
  Résultat gagnant : 1/X + BUT.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PARTIEL/FINAL + MOINS DE/PLUS DE 18 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat partiel/final et Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 18 résultats possibles.
Exemple :

- AS Roma - Lazio Rome.
  Résultat 1ère mi-temps : 1-0.
  Résultat final : 2-2.
  - Description du pari : 1/X + Moins de/Plus de 3,5.
    Résultat gagnant : 1/X + PLUS DE.
  - Description du pari : 1/X + Moins de/Plus de 4,5.
    Résultat gagnant : 1/X+ MOINS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1 PREMIÈRE MI-TEMPS OU 1 FINALE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins une des deux issues (1 Première mi-temps ou 1 Finale) se réalisera au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe à domicile remportera la première mi-temps ou le match ou que les deux issues se produiront (1 Première mi-temps ou 1 Finale).

Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe à domicile ne remportera ni la première mi-temps ni le match (X2 Première mi-temps + X2 Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0 - 0 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1 PREMIÈRE MI-TEMPS OU X FINALE

Vous devez pronostiquer si un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (1 Première mi-temps ou X Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (1 Première mi-temps ou X Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne sera pas remportée par l'équipe jouant à domicile et que le match ne se terminera pas par un match nul (X2 Première mi-temps + 12 Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1 PREMIÈRE MI-TEMPS OU 2 FINALE

Vous devez pronostiquer si au moins un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (1 Première mi-temps ou 2 Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (1 Première mi-temps ou 2 Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne sera pas remportée par l'équipe jouant à domicile et que le match ne sera pas remporté par l'équipe visiteuse (X2 Première mi-temps + 1X Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT X PREMIÈRE MI-TEMPS OU 1 FINALE

Vous devez pronostiquer si au moins un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (X Première mi-temps ou 1 Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (X Première mi-temps ou 1 Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne se terminera pas avec les deux équipes à égalité et que le match ne sera pas remporté par l'équipe jouant à domicile (12 Première mi-temps + X2 Finale). Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT X PREMIÈRE MI-TEMPS OU X FINALE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins une des deux issues (X Première mi-temps ou X Finale) se réalisera au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe à domicile ou le match se terminera par un match nul, ou que les deux issues se produiront (X Première mi-temps ou X Finale). Avec le résultat « Non », vous prédisez que ni la première mi-temps ni le match ne se termineront par un match nul (12 Première mi-temps ou 12 Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT X PREMIÈRE MI-TEMPS OU 2 FINALE

Vous devez pronostiquer si au moins un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (X Première mi-temps ou 2 Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (X Première mi-temps ou 2 Finale).

Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne se terminera pas avec les deux équipes à égalité et que le match ne sera pas remporté par l'équipe visiteuse (12 Première mi-temps + 1X Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 2 PREMIÈRE MI-TEMPS OU 1 FINALE

Vous devez pronostiquer si au moins un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (2 Première mi-temps ou 1 Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (2 Première mi-temps ou 1 Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne sera pas remportée par l'équipe visiteuse et que le match ne sera pas remporté par l'équipe jouant à domicile (1X Première mi-temps + X2 Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0), 1 - 2 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 2 PREMIÈRE MI-TEMPS OU X FINALE

Vous devez pronostiquer si un des deux résultats indiqués dans la description du pari se produira (2 Première mi-temps ou X Finale).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins un des deux résultats indiqués dans la description se produira (2 Première mi-temps ou X Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que la première mi-temps ne sera pas remportée par l'équipe visiteuse et que le match ne se terminera pas par un match nul (1X Première mi-temps + 12 Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0), 1 - 2 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 2 PREMIÈRE MI-TEMPS OU 2 FINALE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins une des deux issues (2 Première mi-temps ou 2 Finale) se réalisera au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse remportera la première mi-temps ou le match ou que les deux issues se produiront (2 Première mi-temps ou 2 Finale).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe visiteuse ne remportera ni la première mi-temps ni le match (1X Première mi-temps + 1X Finale).
Exemple :

Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 1- 0 > Résultat gagnant : Non.
Juventus - Lazio Rome (1T : 1 - 0) ; 1 - 2 > Résultat gagnant : Oui.
Juventus - Lazio Rome (1T : 0 - 0) ; 0- 0 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1X2 CORNER 1 MI-TEMPS/FINALE

Vous devez pronostiquer en même temps, avec la méthode 1X2, laquelle des deux équipes aura tiré le plus de corners en fin de première mi-temps et laquelle des deux équipes aura tiré le plus de corners en fin de match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 9 résultats possibles.

- « 1/1 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse et qu'à la fin du match l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse.
- « 1/X » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse et qu'à la fin du match les deux équipes auront tiré le même nombre de corners.
- « 1/2 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse et qu'à la fin du match l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile.
- « X/1 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps les deux équipes auront tiré le même nombre de corners et qu'à la fin du match l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse.
- « X/X » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps les deux équipes auront tiré le même nombre de corners et qu'à la fin du match les deux équipes auront tiré le même nombre de corners.

PUBLIC

- « X/2 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps les deux équipes auront tiré le même nombre de corners et qu'à la fin du match l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile.
- « 2/1 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile et qu'à la fin du match l'équipe à domicile aura tiré plus de corners que l'équipe visiteuse.
- « 2/X » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile et qu'à la fin du match les deux équipes auront tiré le même nombre de corners.
- « 2/2 » : vous prédisez qu'à la fin de la première mi-temps l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile et qu'à la fin du match l'équipe visiteuse aura tiré plus de corners que l'équipe à domicile.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1X2 PROLONGATIONS
Vous devez pronostiquer le résultat final du match, uniquement dans les prolongations du match de référence. Avec le signe 1 vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile, avec le signe X le match nul, avec le signe 2 la victoire de l'équipe visiteuse.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur, le règlement et les données officielles de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1X2 PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer quel sera le résultat de la première mi-temps du match, sans tenir compte de ce qui se passe dans les 45 minutes suivantes.

RÉSULTAT 1X2 DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer quel sera le résultat de la deuxième mi-temps du match, sans tenir compte de ce qui se passe dans les premières 45 minutes.

RÉSULTAT 1X2 PAR INTERVALLE DE X MIN
Vous devez pronostiquer le résultat 1X2 uniquement dans l'intervalle de minutes indiqué. Le résultat du match avant l'intervalle de minutes couvert par le pari n'est pas pris en considération.
3 résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans l'intervalle de minutes indiqué.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que le résultat, uniquement pendant l'intervalle de minutes indiqué, sera un match nul.

- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans l'intervalle de minutes indiqué.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT 1X2 PROLONGATION X

Vous devez pronostiquer le résultat de 1X2 uniquement dans la prolongation X du match de référence.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans la prolongation X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez un résultat nul dans la prolongation X.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans la prolongation X.

Pour les besoins du pari, seule la prolongation X indiquée compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 1 ou BUT

Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 OU BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match ou que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Avec le résultat « X2 + PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile ne gagnera pas le match et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL 1 ou PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « 1 OU PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile gagnera le match ou qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Avec le résultat « X2 + BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe à domicile ne gagnera pas le match et que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL 1 ou PLUS DE ou BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 1 ou Plus de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (1 ou Plus de X, 5 ou But). Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (X2 + Moins de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 2-0.
Résultat final 1 ou Plus de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
AC Milan - SSC Naples 0-1.

PUBLIC

Résultat final 1 ou Plus de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 1 ou PLUS DE ou PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 1 ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (1 ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (X2 + Moins de X, 5 + But).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 1-1.
Résultat final 1 ou Plus de 2,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 3-0.
Résultat final 1 ou Plus de 3,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 1 ou MOINS DE ou BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 1 ou Moins de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (1 ou Moins de X, 5 ou But).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (X2 + Plus de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-0.
Résultat final 1 ou Moins de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
AC Milan - SSC Naples 0-2.

PUBLIC

Résultat final 1 ou Moins de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 1 ou MOINS DE ou PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 1 ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (1 ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe à domicile, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (X2 + Plus de X, 5 + But).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-2.
Résultat final 1 ou Moins de 2,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.
AC Milan - SSC Naples 1-1.
Résultat final 1 ou Moins de 1,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 2 ou BUT
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « 2 OU BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match ou que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Avec le résultat « 1X + PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL 2 ou PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « 2 OU PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse gagnera le match ou qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Avec le résultat « 1X + BUT », vous pariez sur le fait que l'équipe visiteuse ne gagnera pas le match et que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL 2 ou PLUS DE ou BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 2 ou Plus de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (2 ou Plus de X, 5 ou But).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (1X + Moins de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 2-0.
Résultat final 2 ou Plus de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 0-1.
Résultat final 2 ou Plus de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 2 ou PLUS DE ou PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 2 ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts

PUBLIC

marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (2 ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (1X + Moins de X, 5 + But).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 1-1.
Résultat final 2 ou Plus de 2,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 1-2.
Résultat final 2 ou Plus de 3,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 2 ou MOINS DE ou PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 2 ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (2 ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (1X + Plus de X, 5 + But).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 1-0.
Résultat final 2 ou Moins de 2,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.
AC Milan - SSC Naples 1-1.
Résultat final 2 ou Moins de 1,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 2 ou MOINS DE ou BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final 2 ou Moins de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts

marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (2 ou Moins de X, 5 ou But).
Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par la victoire de l'équipe visiteuse, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (1X + Plus de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-0.
Résultat final 2 ou Moins de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 0-2.
Résultat final 2 ou Moins de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL X ou BUT
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « X OU BUT », vous pariez sur le fait que le match se terminera par un match nul ou que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Avec le résultat « 12 + PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que le match se terminera par la victoire d'une des deux équipes et qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL X ou PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer le résultat d'un match en pariant sur deux types de paris liés.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Deux résultats sont possibles.
Avec le résultat « X OU PAS DE BUT », vous pariez sur le fait que le match se terminera par un match nul ou qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas de but au cours du match de référence.
Avec le résultat « 12 + BUT », vous pariez sur le fait que le match se terminera par la victoire d'une des deux équipes et que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match de référence.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT FINAL X ou PLUS DE ou BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final X ou Plus de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par un match nul, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (X ou Plus de X, 5 ou But).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par un match nul, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (12 + Moins de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-0.
Résultat final X ou Plus de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
AC Milan - SSC Naples 0-1.
Résultat final X ou Plus de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL X ou PLUS DE ou PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final X ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par un match nul, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (X ou Plus de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par un match nul, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (12 + Moins de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 2-1.
Résultat final X ou Plus de 3,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 0-2.
Résultat final X ou Plus de 3,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL X ou MOINS DE ou BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final X ou Moins de X, 5 ou But).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par un match nul, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (X ou Moins de X, 5 ou But).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par un match nul, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, au moins l'une des deux équipes ne marquera pas (12 + Plus de X, 5 + Pas de but).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-0.
Résultat final X ou Moins de 2,5 ou But. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 0-0.
Résultat final X ou Moins de 1,5 ou But. Résultat gagnant : Oui.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL X ou MOINS DE ou PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un des trois résultats indiqués dans la description du pari se produira (Résultat Final X ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'au moins une des conditions suivantes se produira : le match se terminera par un match nul, la somme des buts marqués sera inférieure à la valeur préétablie, au moins une des deux équipes ne marquera pas (X ou Moins de X, 5 ou Pas de but).
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que les conditions suivantes se produiront simultanément : le match ne se terminera pas par un match nul, la somme des buts marqués sera supérieure à la valeur préétablie, les deux équipes marqueront (12 + Plus de X, 5 + But).
Exemple :
Juventus - Inter Milan 3-2.
Résultat final X ou Moins de 2,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Non.
AC Milan - SSC Naples 1-1.
Résultat final X ou Moins de 1,5 ou Pas de but. Résultat gagnant : Oui.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT FINAL 1X2

Vous devez pronostiquer l'issue du match, avec trois résultats possibles : la victoire de l'équipe à domicile (signe X), le match nul (signe X) ou la victoire de l'équipe visiteuse (signe 2).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

RÉSULTAT FINAL 1X2 AVEC HANDICAP

Pari similaire au résultat final 1X2 à la différence qu'un handicap est attribué pour être pris en compte dans la détermination du résultat gagnant. La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

ÉQUIPE À DOMICILE	ÉQUIPE VISITEUSE	HANDICAP	RÉSULTAT FINAL	RÉSULTAT PARI	RÉSULTAT FINAL
AC Milan	Inter Milan	(1)	1-1	0-1	2
Arsenal FC	Liverpool FC	(-1)	1-2	1-1	X

RÉSULTAT FINAL 1X2 + MULTIBUTS X-Y ÉQUIPE Z

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final 1X2 et sur le Multibuts X-Y Équipe Z.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Il y a 6 résultats possibles : 1 + Multibuts ; X + Multibuts ; 2 + Multibuts ; 1 + Autre ; X + Autre ; 2 + Autre.

- Avec le résultat « 1 + Multibuts », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z sera inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.
- Avec le résultat « X + Multibuts », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z sera inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.
- Avec le résultat « 2 + Multibuts », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z sera inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.
- Avec le résultat « 1 + Autre », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe à domicile et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z ne sera pas inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.

PUBLIC

- Avec le résultat « X + Autre », vous prédisez que le match se terminera par un match nul et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z ne sera pas inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.
- Avec le résultat « 2 + Autre », vous prédisez que le match se terminera par la victoire de l'équipe visiteuse et que le nombre de buts marqués par l'équipe Z ne sera pas inférieur ou égal aux valeurs X-Y indiquées dans la description du pari.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1.
  1X2 + Multibuts 1-3 Équipe 1.
  Résultat gagnant : 1 + Multibuts.
  SSC Naples - AS Roma 0-2.
  1X2 + Multibuts 3-4 Équipe 2.
  Résultat gagnant : 2 + Autre.
  Lazio Rome - AC Milan 1-1.
  1X2 + Multibuts 2-3 Équipe 1.
  Résultat gagnant : X + Autre.
  Juventus - AC Milan 3-2.
  1X2 + Multibuts 1-3 Équipe 2.
  Résultat gagnant : 1 + Multibuts.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION JOUEUR OUI/NON PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION 1T OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, dans la première mi-temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.

PUBLIC

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION ÉQUIPE À DOMICILE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION ÉQUIPE À DOMICILE 1T OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans la première mi-temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe visiteuse.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

PUBLIC

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION ÉQUIPE VISITEUSE 1T OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans la première mi-temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe visiteuse.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION DANS LES DEUX ÉQUIPES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur des deux équipes.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles expulsions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION INTERVALLE DE X MINUTES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans l'intervalle de minutes indiqué, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION ÉQUIPE À DOMICILE INTERVALLE DE X MINUTES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans l'intervalle de minutes indiqué, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe jouant à domicile.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION ÉQUIPE VISITEUSE INTERVALLE DE X MINUTES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans l'intervalle de minutes indiqué, il y aura (Oui) ou non (Non) l'expulsion d'au moins un joueur de l'équipe visiteuse.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION PROLONGATION OUI/NON
Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) une expulsion uniquement pendant les prolongations du match de référence.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOUCHES DANS LES X PREMIÈRES MINUTES OUI/NON
Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) au moins une touche dans les X premières minutes du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.
- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.
- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.

PUBLIC

- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PLAGE DE MINUTES PREMIER CARTON DU JOUEUR X (7 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer la plage de minutes dans laquelle le joueur X recevra son premier carton (jaune ou rouge) dans le temps réglementaire du match.
Il est fait référence uniquement au premier carton reçu par le joueur X, les cartons suivants ne seront pas pris en compte.
Il y a 7 résultats possibles :

- 0 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
- 16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
- 31 - FIN DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
- 46 - 60 : du coup d'envoi de la deuxième mi-temps réglementaire à la minute 59:59.
- 61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
- 76 - FIN DU MATCH : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
- AUCUN CARTON : le joueur X ne recevra aucun carton.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

X CORNERS MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera X corners en premier, uniquement dans la mi-temps réglementaire Y du match.

- Équipe 1 : l'équipe à domicile tirera X corners en premier pendant la mi-temps Y.
- Aucune : aucune des deux équipes ne tirera X corners pendant la mi-temps Y.
- Équipe 2 : l'équipe visiteuse tirera X corners en premier pendant la mi-temps Y.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AVERTISSEMENT JOUEUR OUI/NON (ASSOCIABLE) T.R.
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours du temps réglementaire du match de référence.
L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari passe à une cote de 1,00.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AVERTISSEMENT JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours du match. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari passe à une cote de 1,00.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AVERTISSEMENT JOUEUR X UNIQUEMENT PENDANT LES PROLONGATIONS (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours des prolongations, temps additionnel inclus.

Les cartons jaunes reçus pendant le temps réglementaire ne comptent pas pour les besoins du pari.
L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Si le joueur désigné ne participe pas aux prolongations, les paris seront remboursés ; par participation, on entend la présence effective sur le terrain, même pour quelques instants, du joueur indiqué lors des prolongations du match.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DU CLUB X MARQUE
Vous devez pronostiquer si le joueur du club indiqué marquera (Oui) ou non (Non) au cours du match entre équipes nationales.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Pour les besoins du pari, seul le club auquel appartient le joueur au moment du coup d'envoi du match de référence sera pris en compte.
Si aucun joueur appartenant au club indiqué ne participe au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Italie - Argentine 0-2.
  Buteurs pendant le match : Messi (FC Barcelona), Dybala (Juventus).
  Un joueur de la Juventus marque Oui/Non.
  Résultat gagnant : Oui.
  Un joueur de l'Inter Milan marque Oui/Non.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DU CLUB X MARQUE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le joueur du club indiqué marquera (Oui) ou non (Non) au cours du match entre équipes nationales, prolongations comprises (mais éventuels tirs au but finaux exclus).
Pour les besoins du pari, seul le club auquel appartient le joueur au moment du coup d'envoi du match de référence sera pris en compte.

PUBLIC

Si aucun joueur appartenant au club indiqué ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- France - Allemagne 1-0.
  Buteurs pendant le match : 102' Benzema (Real Madrid).
  Un joueur du Real Madrid marque, prol. compr. Oui/Non.
  Résultat gagnant : Oui.
  Un joueur du Bayern Munich marque, prol. compr. Oui/Non.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DOUBLÉ OU PLUS (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) deux buts ou plus au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DOUBLÉ OU PLUS 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera 2 ou plus buts au cours de la première mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR DOUBLÉ OU PLUS 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera 2 ou plus buts ou plus au cours de la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR DOUBLÉ OU PLUS PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) deux buts ou plus au cours du match.
Les éventuelles prolongations et le temps additionnel sont pris en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION JOUEUR OUI/NON (ASSOCIABLE) T.R.
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) expulsé au cours du temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari passe à une cote de 1,00.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

EXPULSION JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) expulsé au cours du match.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari passe à une cote de 1,00.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EXPULSION JOUEUR X UNIQUEMENT PENDANT LES PROLONGATIONS (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) expulsé au cours des prolongations, temps additionnel inclus.
Les expulsions pendant le temps réglementaire ne comptent pas pour les besoins du pari.
Si le joueur désigné ne participe pas aux prolongations, les paris seront remboursés ; par participation, on entend la présence effective sur le terrain, même pour quelques instants, du joueur indiqué lors des prolongations du match.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MONTE SUR LE TERRAIN PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué montera sur le terrain en tant que remplaçant dans le match de référence.
Il est précisé que si le joueur monte sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les résultats émis par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MONTE SUR LE TERRAIN ET MARQUE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué montera sur le terrain en tant que remplaçant et marquera dans le match de référence.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et marquera au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- le joueur ne montera pas sur le terrain en tant que remplaçant.

- le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et ne marquera pas.

Il est précisé que si le joueur monte sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MONTE SUR LE TERRAIN ET REÇOIT UN AVERTISSEMENT PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué montera sur le terrain en tant que remplaçant et recevra un avertissement dans le match de référence.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et recevra un avertissement au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- le joueur ne montera pas sur le terrain en tant que remplaçant.
- le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et ne recevra pas d'avertissement.

Il est précisé que si le joueur monte sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MONTE SUR LE TERRAIN ET EST EXPULSÉ PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué montera sur le terrain en tant que remplaçant et sera expulsé dans le match de référence.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et est expulsé au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- le joueur ne montera pas sur le terrain en tant que remplaçant.

- le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et ne sera pas expulsé.

Il est précisé que si le joueur monte sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MONTE SUR LE TERRAIN ET EST REMPLACÉ PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué montera sur le terrain en tant que remplaçant et sera à son tour remplacé dans le match de référence.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et sera à son tour remplacé au cours du match.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- le joueur ne montera pas sur le terrain en tant que remplaçant.
- le joueur montera sur le terrain en tant que remplaçant et ne sera pas remplacé.

Il est précisé que si le joueur monte sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR REMPLACÉ PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué, présent sur le terrain, sera remplacé dans le match de référence.
Si le joueur ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les résultats émis par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR TITULAIRE
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) présent sur le terrain dès le coup d'envoi du match.
Il est précisé que si le joueur n'est pas sur le terrain dès le début du match, le pari est considéré comme perdant (Non).
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les résultats émis par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR TRIPLÉ OU PLUS (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) trois buts ou plus au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR TRIPLÉ OU PLUS 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera 3 buts ou plus au cours de la première mi-temps du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

JOUEUR TRIPLÉ OU PLUS 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera 3 ou plus buts ou plus au cours de la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR TRIPLÉ OU PLUS PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) trois buts ou plus au cours du match.
Les éventuelles prolongations et le temps additionnel sont pris en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X BUT CONTRE SON CAMP
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera un but contre son camp pendant le temps réglementaire d'un match de référence.
Pour les besoins du pari, il est précisé que le but doit être attribué au joueur indiqué en tant que but contre son camp.
Si le joueur ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AVERTISSEMENT JOUEUR X 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours de la première mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AVERTISSEMENT JOUEUR X 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours de la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AVERTISSEMENT JOUEUR X PENDANT LES DEUX MI-TEMPS (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra (Oui) ou non (Non) un avertissement au cours des deux mi-temps réglementaires du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AVERTISSEMENT ET BUT JOUEUR X
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué recevra un avertissement et marquera au moins un but au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins du pari, les deux conditions (au moins un carton jaune et au moins un but) doivent être remplies, quel que soit l'ordre dans lequel elles se produisent.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué recevra un avertissement et marquera au moins un but.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne recevra pas d'avertissement et ne marquera pas de but ou qu'une seule des deux conditions se produira (le joueur indiqué reçoit un ou plusieurs cartons jaunes et ne marque pas ; le joueur indiqué ne reçoit pas de cartons jaunes et marque un ou plusieurs buts).

PUBLIC

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AVERTISSEMENT ET BUT JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué recevra un avertissement et marquera au moins un but au cours du match, prolongations comprises (mais éventuels tirs au but exclus).
Aux fins du pari, les deux conditions (au moins un carton jaune et au moins un but) doivent être remplies, quel que soit l'ordre dans lequel elles se produisent.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué recevra un avertissement et marquera au moins un but.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne recevra pas d'avertissement et ne marquera pas de but ou qu'une seule des deux conditions se produira (le joueur indiqué reçoit un ou plusieurs cartons jaunes et ne marque pas ; le joueur indiqué ne reçoit pas de cartons jaunes et marque un ou plusieurs buts).

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSES DÉCISIVES JOUEUR X MI-TEMPS Y OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur X fera (Oui) ou non (Non) au moins une passe décisive dans la mi-temps Y du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps réglementaire indiquée compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.

PUBLIC

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X AU MOINS Y PASSES DÉCISIVES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur X fera (Oui) ou non (Non) au moins Y passes décisives dans le temps réglementaire du match de référence, y compris tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X CARTON OUI/NON (ASSOCIABLE) T.R.
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué recevra un carton (jaune ou rouge) au cours du temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari passe à une cote de 1,00.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X CARTON OUI/NON 1T
Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra (OUI) ou non (NON) un carton (jaune ou rouge) au cours de la seule première mi-temps réglementaire du match
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la durée du match.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X CARTON OUI/NON 2T

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra (OUI) ou non (NON) un carton (jaune ou rouge) au cours de la seule deuxième mi-temps réglementaire du match

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la durée du match.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X PREND UN POTEAU/UNE BARRE TRANSVERSALE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué prendra un poteau/une barre transversale au cours du match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X PREND UN POTEAU/UNE BARRE TRANSVERSALE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué prendra un poteau/une barre transversale au cours du match (prolongations comprises mais éventuels tirs au but finaux exclus).

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X EFFECTUE EXACTEMENT Y TIRS CADRÉS ET MARQUE EXACTEMENT Z BUTS

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON), dans le temps réglementaire du match, le joueur X fera exactement Y tirs cadrés et marquera exactement Z buts.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X effectuera exactement Y tirs cadrés et marquera exactement Z buts.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X effectue moins de Y tirs cadrés.
- le joueur X effectue plus de Y tirs cadrés.
- le joueur X marque moins de Z buts.
- le joueur X marque plus de Z buts.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X EFFECTUE EXACTEMENT Y TIRS CADRÉS ET MARQUE EXACTEMENT Z BUTS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON), au cours du match (prolongations comprises), le joueur X fera exactement Y tirs cadrés et marquera exactement Z buts.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X effectuera exactement Y tirs cadrés et marquera exactement Z buts.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X effectue moins de Y tirs cadrés.
- le joueur X effectue plus de Y tirs cadrés.
- le joueur X marque moins de Z buts.
- le joueur X marque plus de Z buts.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X FAIT PASSE DÉCISIVE ET MARQUE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué fera au moins une passe décisive et marquera au moins un but au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins du pari, les deux conditions (au moins une passe décisive et au moins un but) doivent être remplies, quel que soit l'ordre dans lequel elles se produisent.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué effectuera au moins une passe décisive et marquera au moins un but.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que le joueur indiqué n'effectuera pas de passe décisive et ne marquera pas de but ou qu'une seule des deux conditions se produira

(le joueur indiqué effectue au moins une passe décisive et ne marque pas ; le joueur indiqué n'effectue pas de passe décisive et marque un ou plusieurs buts).

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X FAIT PASSE DÉCISIVE ET MARQUE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué effectuera au moins une passe décisive et marquera au moins un but au cours du match, prolongations comprises (mais éventuels tirs au but finaux exclus).

Aux fins du pari, les deux conditions (au moins une passe décisive et au moins un but) doivent être remplies, quel que soit l'ordre dans lequel elles se produisent.

Deux résultats sont possibles.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué effectuera au moins une passe décisive et marquera au moins un but.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que le joueur indiqué n'effectuera pas de passe décisive et ne marquera pas de but ou qu'une seule des deux conditions se produira (le joueur indiqué effectue au moins une passe décisive et ne marque pas ; le joueur indiqué n'effectue pas de passe décisive et marque un ou plusieurs buts).

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X HORS-JEU

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) au moins une fois hors-jeu dans le match de référence.

Le joueur est considéré hors-jeu lorsque la signalisation de la position irrégulière entraîne l'attribution effective d'un coup franc en faveur de l'équipe adverse.

Il est précisé que toute intervention de la VAR établissant, confirmant ou annulant la position de hors-jeu du joueur sera prise en considération.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Exemple :

- Olympique Lyonnais - Juventus.
  C. Ronaldo Hors-jeu Oui/Non.
  Statistiques officielles du match : C. Ronaldo 2 Hors-jeu.

https://www.uefa.com/newsfiles/ucl/2020/2027127_sps.pdf
Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

JOUEUR X HORS-JEU PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera (Oui) ou non (Non) au moins une fois hors-jeu dans le match de référence.

Le joueur est considéré hors-jeu lorsque la signalisation de la position irrégulière entraîne l'attribution effective d'un coup franc en faveur de l'équipe adverse.

Il est précisé que toute intervention de la Var établissant, confirmant ou annulant la position de hors-jeu du joueur sera prise en considération.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Exemple :

- Liverpool FC - Atletico Madrid.
  S. Mané Hors-jeu Prol. compr. Oui/Non.
  Statistiques officielles du match : S. Mané 1 Hors-jeu.
  https://www.uefa.com/newsfiles/ucl/2020/2027135_sps.pdf
  Résultat gagnant : Oui

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

JOUEUR X PREMIER BUTEUR MI-TEMPS Y OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera le premier but au cours de la mi-temps Y du match de référence.

Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but de la mi-temps Y.
- le premier but de la mi-temps Y est un but contre son camp.
- la mi-temps Y finit 0-0.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X PREMIER BUTEUR DE L'ÉQUIPE Y DANS LA MI-TEMPS Z OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le premier but de l'équipe Y au cours de la mi-temps Z du match de référence.

Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but de l'équipe Y au cours de la mi-temps Z.
- le premier but de l'équipe Y dans la mi-temps Z est un but contre son camp.
- la mi-temps Z finit 0-0.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps réglementaire indiquée compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X RÉALISE AU MOINS UN TRIPLÉ PARFAIT

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur X réussira (Oui) ou non (Non) à marquer au moins 3 buts, marquant de chacune des manières suivantes : pied droit, pied gauche, tête.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X RÉALISE AU MOINS UN TRIPLÉ PARFAIT PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur X réussira (Oui) ou non (Non) à marquer au moins 3 buts, marquant de chacune des manières suivantes : pied droit, pied gauche, tête.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X REÇOIT AU MOINS UN CARTON ET COMMET AU MOINS Y FAUTES

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra (OUI) ou non (NON) au moins un carton (jaune ou rouge) et commettra au moins Y fautes au cours du temps réglementaire du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X recevra au moins un carton (jaune ou rouge) et commettra au moins Y fautes.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X ne reçoit pas de cartons et commet moins de Y fautes.
- le joueur X ne reçoit pas de cartons et commet au moins Y fautes.
- le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) et commet moins de Y fautes.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X REÇOIT AU MOINS UN CARTON ET COMMET AU MOINS Y FAUTES PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra (OUI) ou non (NON) au moins un carton (jaune ou rouge) et commettra au moins Y fautes au cours du match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X recevra au moins un carton (jaune ou rouge) et commettra au moins Y fautes.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X ne reçoit pas de cartons et commet moins de Y fautes.
- le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) et commet moins de Y fautes.
- le joueur X ne reçoit pas de cartons et commet au moins Y fautes.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

JOUEUR X REÇOIT AU MOINS Y CARTONS ET MARQUE AU MOINS Z BUTS

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra au moins Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera au moins Z buts au cours du temps réglementaire du match.

Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X recevra au moins Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera au moins Z buts.

Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des issues suivantes :

- le joueur X recevra moins de Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera moins de Z buts.
- le joueur X recevra moins de Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera au moins Z buts.
- le joueur X recevra au moins Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera moins de Z buts. Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X REÇOIT AU MOINS Y CARTONS OU MARQUE AU MOINS Z BUTS

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra au moins Y cartons (jaunes ou rouges) ou marquera au moins Z buts au cours du temps réglementaire du match.

Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X recevra au moins Y cartons (jaunes ou rouges) ou marquera au moins Z buts. Le résultat « OUI » sera gagnant même si les deux conditions sont remplies.

Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X recevra moins de Y cartons (jaunes ou rouges) et marquera moins de Z buts.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X RATE UN PÉNALTY

Vous devez pronostiquer que dans le match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué le ratera.
Toute prolongation et éventuels tirs au but finaux sont exclus.
Pour les besoins du pari, seul le pénalty tiré par le joueur indiqué est pris en compte, les tirs indirects ne sont pas compris.
Il est précisé que le pari est perdant :

- si le joueur objet du pari marque le pénalty ;
- s'il n'y a aucun pénalty dans le match de référence ;
- si le pénalty est tiré par un autre joueur ;

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X MARQUE DU PIED DROIT OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera du pied droit dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Non » comprend : le joueur indiqué ne marque pas, il marque autrement qu'avec un tir du pied droit, il marque du pied droit dans le temps supplémentaire ou dans la phase de tirs au but.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE DU PIED DROIT PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but du pied droit dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Le résultat « Non » comprend :

- le joueur X ne marque pas ;
- le joueur X marque autrement qu'avec un tir du pied droit.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE DU PIED GAUCHE OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera du pied gauche dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Non » comprend : le joueur indiqué ne marque pas, il marque autrement qu'avec un tir du pied gauche, il marque du pied gauche dans le temps supplémentaire ou dans la phase de tirs au but.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE DU PIED GAUCHE PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but du pied gauche dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Le résultat « Non » comprend :

- le joueur X ne marque pas ;
- le joueur X marque autrement qu'avec un tir du pied gauche.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE ET EST EXPULSÉ

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but et sera expulsé dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera au moins un but et sera expulsé.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas et ne sera pas expulsé ou qu'une seule des deux conditions se produira (le joueur indiqué ne marque pas et est expulsé ; le joueur indiqué marque au moins un but et n'est pas expulsé).

L'expulsion pour double carton jaune est valable.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE ET EST EXPULSÉ PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but et sera expulsé dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera au moins un but et sera expulsé.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas et ne sera pas expulsé ou qu'une seule des deux conditions se produira (le joueur indiqué ne marque pas et est expulsé ; le joueur indiqué marque au moins un but et n'est pas expulsé).

L'expulsion pour double carton jaune est valable.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE DANS LES 2 MI-TEMPS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera au moins un but dans les deux mi-temps du match de référence.

PUBLIC

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X MARQUE DANS LE TEMPS ADDITIONNEL DE LA MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but uniquement dans le temps additionnel de la mi-temps Y du match.
« Temps additionnel » indique l'indication effective du temps de récupération de la part du 4ème arbitre via le tableau lumineux.
Si la mi-temps réglementaire Y ne comprend aucune minute de temps additionnel (c'est-à-dire que le temps additionnel n'est pas signalé par le 4ème arbitre), le pari sera remboursé.
Il est précisé que si la mi-temps réglementaire Y ne comprend pas de temps additionnel car non signalé par le 4ème arbitre, l'éventuel but marqué dans la suite de l'action (après la 45ème minute pour la 1ère mi-temps ; après la 90ème minute pour la 2ème mi-temps) ne sera pas considéré comme valable pour les besoins du pari. Dans ce cas, le pari sera remboursé. Si le joueur X ne participe au temps additionnel de la mi-temps Y, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UNE PASSE DÉCISIVE

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive. Le résultat « Oui » sera gagnant même si les deux conditions sont remplies.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de passe décisive pendant le match.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1 [10' C. Ronaldo (passe décisive Dybala), 32' C. Ronaldo, 65' Lukaku (passe décisive Brozovic)].
  C. Ronaldo marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  Dybala marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  Higuain marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Non.
  Lukaku marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.

Brozovic marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
L. Martinez marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UNE PASSE DÉCISIVE (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive dans le match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive. Le résultat « Oui » sera gagnant même si les deux conditions sont remplies.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de passe décisive pendant le match.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1 [10' C. Ronaldo (passe décisive Dybala), 32' C. Ronaldo, 65' Lukaku (passe décisive Brozovic)].
  C. Ronaldo marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  Dybala marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  Higuain marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Non.
  Lukaku marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  Brozovic marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Oui.
  L. Martinez marque ou fait une passe décisive. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UNE PASSE DÉCISIVE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive. Le résultat « Oui » sera gagnant même si les deux conditions sont remplies.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de passe décisive pendant le match.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Exemple :

- Juventus - Real Madrid 2-1 [10' C. Ronaldo, 35' Benzema (passe décisive Modric), 110' C.
  Ronaldo (passe décisive Dybala)].
  C. Ronaldo marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Dybala marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Higuain marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Non.
  Benzema marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Modric marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Hazard marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UNE PASSE DÉCISIVE PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins une passe décisive. Le résultat « Oui » sera gagnant même si les deux conditions sont remplies.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de passe décisive pendant le match.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Juventus - Real Madrid 2-1 [10' C. Ronaldo, 35' Benzema (passe décisive Modric), 110' C. Ronaldo (passe décisive Dybala)].
  C. Ronaldo marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Dybala marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Higuain marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Non.
  Benzema marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Modric marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Oui.
  Hazard marque ou fait une passe décisive prol. compr. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UN BUT CONTRE SON CAMP

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins un but contre son camp au cours du temps réglementaire du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur X fait au moins un but contre son camp ;
- le joueur X marque au moins un but et fait au moins un but contre son camp.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de but contre son camp.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE OU FAIT UN BUT CONTRE SON CAMP PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but ou fera au moins un but contre son camp au cours du match, éventuelles prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur X fait au moins un but contre son camp ;
- le joueur X marque au moins un but et fait au moins un but contre son camp.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X ne marquera pas et ne fera pas de but contre son camp.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE SUR COUP FRANC DIRECT DANS LES TEMPS RÉGLEMENTAIRES OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but sur coup franc direct dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus).
Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE DE LA TÊTE PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera de la tête au cours du match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE SUR PÉNALTY PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer que dans le match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur pénalty.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Il est précisé que le pari est perdant s'il n'y a aucun pénalty dans le match de référence.
Le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, buts indirects non compris.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE UN BUT DE L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera un but de l'extérieur de la surface dans le match de référence.
Le but doit être marqué depuis l'extérieur de la surface (à l'exclusion de la ligne de surface de réparation).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE UN BUT DE L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera un but de l'extérieur de la surface dans le match de référence.
Le but doit être marqué depuis l'extérieur de la surface (à l'exclusion de la ligne de surface de réparation). Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

JOUEUR X MARQUE LE BUT Y

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera le but Y au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X MARQUE LE BUT Y ÉQUIPE Z OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera le but Y pour son équipe dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X REMPLACÉ PAR Y

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X, présent sur le terrain, sera remplacé par le joueur Y dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le Joueur X sera remplacé par le Joueur Y.

- Avec le résultat « Non », vous prédisez que :
  a) le joueur X ne sera pas remplacé par le joueur Y.
  b) le joueur X ne sera pas remplacé pendant le match.
  c) le joueur X remplacera le joueur Y.
  d) le joueur Y remplacera un joueur autre que le joueur X.
  e) le joueur Y ne montera pas sur le terrain.
  f) le joueur Y montera sur le terrain en tant que titulaire.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X REMPLACÉ PAR Y PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X, présent sur le terrain, sera remplacé par le joueur Y dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le Joueur X sera remplacé par le Joueur Y.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que :
  a) le joueur X ne sera pas remplacé par le joueur Y.
  b) le joueur X ne sera pas remplacé pendant le match.
  c) le joueur X remplacera le joueur Y.
  d) le joueur Y remplacera un joueur autre que le joueur X.
  e) le joueur Y ne montera pas sur le terrain.
  f) le joueur Y montera sur le terrain en tant que titulaire.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE SUR COUP FRANC DIRECT PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur coup franc direct au cours du match de référence.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus).
Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc.
Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X DERNIER BUTEUR MI-TEMPS Y OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera le dernier but au cours de la mi-temps Y du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but de la mi-temps Y.
- le dernier but de la mi-temps Y est un but contre son camp.
- la mi-temps Y finit 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X DERNIER BUTEUR DE L'ÉQUIPE Y DANS LA MI-TEMPS Z OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le dernier but de l'équipe Y au cours de la mi-temps Z du match de référence.
Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but de l'équipe Y au cours de la mi-temps Z.
- le dernier but de l'équipe Y dans la mi-temps Z est un but contre son camp.
- la mi-temps Z finit 0-0.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps réglementaire indiquée compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR EXPULSÉ OUI/NON 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera expulsé (Oui) ou non (Non) au cours de la première mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X EXPULSÉ 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué sera expulsé au cours de la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR MARQUE DE LA TÊTE OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera de la tête au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

PUBLIC

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE BUT DE LA TÊTE 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera un but de la tête pendant la première mi-temps réglementaire du match de référence.
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR MARQUE BUT DE LA TÊTE 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera un but de la tête pendant la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence.
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR MARQUE SUR PÉNALTY OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer que dans le match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur pénalty.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il est précisé que le pari est perdant s'il n'y a aucun pénalty dans le match de référence.
Le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, buts indirects non compris.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE SUR PÉNALTY 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer que dans la première mi-temps réglementaire du match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur pénalty.
Il est précisé que le pari est perdant s'il n'y a aucun pénalty dans la première mi-temps du match de référence.
Le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, buts indirects non compris.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement officiel et les données émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE SUR PÉNALTY 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer que dans la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur pénalty.
Il est précisé que le pari est perdant s'il n'y a aucun pénalty dans la deuxième mi-temps du match de référence.
Le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, buts indirects non compris.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement officiel et les données émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE SUR COUP FRANC DIRECT 1T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur coup franc direct pendant la première mi-temps du match de référence.
Le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus).
Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc.
Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR MARQUE SUR COUP FRANC DIRECT 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera sur coup franc direct pendant la deuxième mi-temps du match de référence.
Le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus).
Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc.
Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

JOUEUR X EFFECTUE AU MOINS Y TIRS CADRÉS OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X fera au moins Y tirs cadrés dans le temps réglementaire du match de référence, y compris tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l’absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

JOUEUR X EFFECTUE AU MOINS Y TIRS TOTAUX OUI/NON (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X fera au moins Y tirs totaux dans le temps réglementaire du match de référence, y compris tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l’absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

PUBLIC

JOUEUR 1 + JOUEUR 2 BUT/PAS DE BUT (DOUBLE BUTEUR)

Vous devez pronostiquer si les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but dans le match de référence.

- Avec le résultat « But », vous prédisez que les deux joueurs indiqués marqueront.
- Avec le résultat « Pas de but », vous prédisez qu'au moins un des deux joueurs indiqués ne marquera pas.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas de non-participation au match d'au moins un des deux joueurs indiqués, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT SUR CORNER

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) un but sera marqué sur corner direct pendant le match de référence.
Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le corner.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

BUT DE L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non)au moins un but depuis l'extérieur de la surface sera marqué dans le match de référence.
Le but doit être marqué depuis l'extérieur de la surface (à l'exclusion de la ligne de surface de réparation).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

BUT DE L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non)au moins un but depuis l'extérieur de la surface sera marqué dans le match de référence.
Le but doit être marqué depuis l'extérieur de la surface (à l'exclusion de la ligne de surface de réparation). Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

BUT MARQUÉ DEPUIS L'AUTRE MOITIÉ DE TERRAIN

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un but depuis l'autre moitié de terrain sera marqué dans le match de référence.
Le but doit être marqué par un coup de pied depuis sa propre moitié de terrain (ligne médiane incluse).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

BUT DE LA TÊTE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un but de la tête sera marqué dans le match de référence.
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

BUT DANS LES MINUTES XX.YY - WW.ZZ

Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) au moins un but dans l'intervalle de minutes indiqué du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00.00 - 04.59 : du coup d'envoi à la 5ème minute de jeu.
05.00 - 09.59 : de la 6ème à la 10ème minute de jeu.
10.00 - 14.59 : de la 11ème à la 15ème minute de jeu.
15.00 - 19.59 : de la 16ème à la 20ème minute de jeu.
20.00 - 24.59 : de la 21ème à la 25ème minute de jeu.
20.00 - 24.59 : de la 21ème à la 25ème minute de jeu.
25.00 - 29.59 : de la 26ème à la 30ème minute de jeu.
30.00 - 34.59 : de la 31ème à la 35ème minute de jeu.
35.00 - 39.59 : de la 36ème à la 40ème minute de jeu.
40.00 - 45.00 : de la 41ème minute à la fin de la première mi-temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
45.01 - 49.59 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la 50ème minute.
50.00 - 54.59 : de la 51ème à la 55ème minute de jeu.
55.00 - 59.59 : de la 56ème à la 60ème minute de jeu.
60.00 - 64.59 : de la 61ème à la 65ème minute de jeu.
65.00 - 69.59 : de la 66ème à la 70ème minute de jeu.

PUBLIC

70.00 - 74.59 : de la 71ème à la 75ème minute de jeu.
75.00 - 79.59 : de la 76ème à la 80ème minute de jeu.
80.00 - 84.59 : de la 81ème à la 85ème minute de jeu.
85.00 - 90.00 : de 86ème minute à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT DANS LES X PREMIÈRES MINUTES
Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) au moins un but dans les X premières minutes du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.

- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.
- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.
- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT DANS LA PREMIÈRE MINUTE OUI/NON
Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) au moins un but dans la première minute de jeu du match de référence.
La première minute du match signifie la période de temps entre le coup d'envoi et la minute 00:59 de la première mi-temps réglementaire du match.
Seul le temps réglementaire compte aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT MARQUÉ DANS L'INTERVALLE XX-YY
Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) au moins un but dans l'intervalle de minutes indiqué du match de référence.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT X DANS LES 10 MINUTES
Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de 10 minutes du match le but indiqué sera marqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
10 résultats sont possibles :
01 - 10 (du coup d'envoi du match à la minute 09:59).
11 - 20 (de 10:00 à 19:59).
21 - 30 (de 20:00 à 29:59).
31 - 40 (de 30:00 à 39:59).
41 - 50 (de 40:00 à 49:59).
51 - 60 (de 50:00 à 59:59).
61 - 70 (de 60:00 à 69:59).
71 - 80 (de 70:00 à 79:59).
81 - 90 (de la minute 80:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel). Pas de but (le but indiqué ne sera pas marqué).

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT X AVANT LA MINUTE Y

Vous devez pronostiquer si le but X du match sera (Oui) ou non (Non) marqué avant la minute Y.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le but X du match sera marqué avant la minute Y.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que :

- le but X du match ne sera pas marqué avant la minute Y.
- le but X du match ne sera pas marqué.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Si Y = 10, le but X doit être marqué avant la minute 09:59.
- Si Y = 20, le but X doit être marqué avant la minute 19:59.
- Si Y = 30, le but X doit être marqué avant la minute 29:59.
- Si Y = 45, le but doit être marqué avant la fin de la première mi-temps réglementaire, éventuel temps additionnel inclus.
- Si Y = 60, le but X doit être marqué avant la minute 59:59.
- Si Y = 90, le but doit être marqué avant la fin du temps réglementaire, éventuel temps additionnel inclus.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 1-1.
  Évolution du match : 0-0 ; 1-0 (but à la 24ème minute) ; 1-1 (but à la 52ème minute).
  But 1 avant la minute 10. Résultat gagnant : Non.
  But 1 avant la minute 30. Résultat gagnant : Oui.
  But 2 avant la minute 50. Résultat gagnant : Non.
  But 2 avant la minute 60. Résultat gagnant : Oui.
  But 3 avant la minute 70. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUT/PAS DE BUT

Le pari est basé sur la prédiction du résultat final d'un match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si les deux équipes marquent au moins un but, le résultat est « but » (résultat final : 1-1, 2-1, 4-2, 1-2, etc.) ; si au moins une équipe ne marque pas, le résultat est « pas de but » (résultat final : 1-0, 0- 2, 0-0, 3-0, etc.).

BUT/PAS DE BUT + PAIR/IMPAIR

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur But/Pas de but et Pair/Impair à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.

Les résultats possibles sont :

1) « But + Pair » : vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins un but et qu'il y aura un nombre pair de buts pendant le match.
2) « But + Impair » : vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins un but et qu'il y aura un nombre impair de buts pendant le match.
3) « Pas de but + Pair » : vous prédisez qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre pair de buts pendant le match.
4) « Pas de but + Impair » : vous prédisez qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas et qu'il y aura un nombre impair de buts pendant le match.

Exemple :

0 - 0 > Résultat gagnant : « Pas de but + Pair ». 1 - 1 > Résultat gagnant : « But + Pair ».

1 - 0 > Résultat gagnant : « Pas de but + Impair ». 2 - 0 > Résultat gagnant : « Pas de but + Pair ».

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

BUT/PAS DE BUT MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si, uniquement dans la mi-temps X du match de référence, les deux équipes marqueront ou non.

- Avec le résultat « But », vous prédisez que les deux équipes marqueront dans la mi-temps X.
- Avec le résultat « Pas de but », vous prédisez qu'au moins une des deux équipes ne marquera pas dans la mi-temps X.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

HOME NO BET

Vous devez pronostiquer le résultat final du match à la fin du temps réglementaire.

Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : X, 2.

- Avec le résultat « X », vous prédisez un match nul.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples :

- Le match finit 1-1 > Résultat gagnant : X.
- Le match finit 1-3 > Résultat gagnant : 2.
- Le match finit 2-0 > Restitution du montant joué sous forme de gain.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

HOME NO BET MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le résultat dans la mi-temps réglementaire X du match de référence uniquement.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : X, 2.

- Avec le résultat « X », vous prédisez un match nul dans la mi-temps réglementaire X.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans la mi-temps X.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples :

- 1ère Mi-temps : 0-0 > Résultat gagnant : X.
- 1ère Mi-temps : 0-1 > Résultat gagnant : 2.
- 1ère Mi-temps : 2-1 > Résultat gagnant : Restitution du montant joué sous forme de gain.
- 2ème Mi-temps : 0-1 > Résultat gagnant : 2.
- 2ème Mi-temps : 0-0 > Résultat gagnant : X.
- 2ème Mi-temps : 1-0 > Résultat gagnant : Restitution du montant joué sous forme de gain.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MATCH AVEC PROLONGATIONS ET AU MOINS X BUTS PENDANT LES PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer en même temps si des prolongations seront jouées à la fin du match et si au moins X buts seront marqués uniquement pendant les prolongations.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que des prolongations seront jouées à la fin du match et qu'au moins X buts seront marqués uniquement pendant les prolongations.
Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :

- des prolongations ne sont pas jouées dans le match.
- des prolongations sont jouées à la fin du match et moins de X buts sont marqués uniquement pendant les prolongations.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MATCH AVEC PROLONGATIONS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si des prolongations seront jouées à la fin du temps réglementaire du match.

MATCH AVEC TIRS AU BUT OUI/NON

Le pari consiste à pronostiquer si le match finira aux tirs au but après le temps réglementaire et les éventuelles prolongations.

MATCH FINIT AUX TIRS AU BUT AVEC « MORT SUBITE »

Vous devez pronostiquer si le match de référence comprendra une phase de tirs au but et s'il y aura dépassement des 10 premiers tirs au but pour départager les équipes (« mort subite »).

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le match se finira par une phase de tirs au but et qu'il y aura dépassement des 10 premiers tirs au but pour départager les équipes (« mort subite »).
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
  - il n'y a pas de phase de tirs au but.
  - il y a une phase de tirs au but mais sans arriver à dépasser les 10 premiers pénaltys tirés (c'est-à-dire sans phase de « mort subite »).

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemples :

Italie - Angleterre (Finale de l'Euro 2021).

Tirs au but tirés pendant la phase de tirs au but : 10.

Résultat gagnant : Non.

Chelsea FC - Liverpool FC (Final de League Cup 2022).

Tirs au but tirés pendant la phase de tirs au but : 22.

Résultat gagnant : Oui.

BUTEUR PENDANT LES PROLONGATIONS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au cours des prolongations, temps additionnel inclus.

Les buts marqués pendant le temps réglementaire et les éventuels tirs au but ne comptent pas pour les besoins du pari.

En cas de non-participation aux prolongations (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés ;
si un joueur ne monte pas sur le terrain pendant les prolongations ou est remplacé avant le début de ces dernières, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Allemagne - Argentine. Gotze : 113'.
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255959/match=300186501/index.html#nosticky

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR BUT X
Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le but X au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Pas de but » : le but X du match ne sera pas marqué.
- « But contre son camp » : le but X du match sera un but contre son camp.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR BUT X UNIQUEMENT PENDANT LES PROLONGATIONS
Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le but X uniquement pendant les prolongations du match.
Pour les besoins du pari, seules les prolongations comptent, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucun But » : le but X n'est pas marqué au cours des prolongations.
- « But contre son camp » : le but X des prolongations sera un but contre son camp.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne monte pas sur le terrain pendant les prolongations, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR MULTI-CHOIX
Vous devez pronostiquer lequel des joueurs présents dans la liste marquera au moins un but dans le temps réglementaire du match, temps additionnel inclus.
La liste comprend aussi les options « Aucun buteur » et « Autre ».
Si un joueur présent dans la liste ne participe pas au match, les paris pris sur lui seront remboursés. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Le pari envisage la possibilité de plusieurs résultats gagnants.
Exemple :

- Juventus - AC Milan 1-1 (14' Vlahovic, 48' Leao),
  Vlahovic et Leao sont tous les deux présents dans la liste de possibilités.
  Vlahovic et Leao seront les résultats gagnants, payés au taux convenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI + 1X2
Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans le match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque aucun but.
En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.
La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

BUTEUR OUI + 1X2 + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le buteur proposé, sur le résultat final 1X2 et sur le Moins de/Plus de indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur proposé ne marque aucun but au cours du match.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI 1T + RÉSULTAT EXACT 1T
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la première mi-temps du match de référence et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans la première mi-temps.
Pour les besoins du pari, seule la 1ère mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas au cours de la première mi-temps.
- la première mi-temps se termine avec un résultat autre que ceux proposés.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI 2T + RÉSULTAT EXACT 2T
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la deuxième mi-temps du match de référence et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans la deuxième mi-temps.
Pour les besoins du pari, seule la 2ème mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas au cours de la deuxième mi-temps.
- la deuxième mi-temps se termine avec un résultat autre que ceux proposés.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT

Vous devez pronostiquer le résultat exact du match de référence et si le joueur indiqué marquera au moins un but.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas.
- le match se termine avec un résultat autre que ceux proposés.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer le résultat exact de l'équipe jouant à domicile et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans le match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque aucun but.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer le résultat exact de l'équipe visiteuse et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans le match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque aucun but.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON + DOUBLE CHANCE IN

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le buteur Oui/Non et sur la Double Chance IN à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + 1X ; Oui + 2 ; Non + 1X ; Non + 2.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON + DOUBLE CHANCE OUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le buteur Oui/Non et sur la Double Chance OUT à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + X2 ; Oui + 1 ; Non + X2 ; Non + 1.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON + DOUBLE CHANCE IN/OUT

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le buteur Oui/Non et sur la Double Chance IN/OUT à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + 12 ; Oui + X ; Non + 12 ; Non + X.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON + BUT/PAS DE BUT
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le buteur Oui/Non et sur le But/Pas de but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + But ; Oui + Pas de but ; Non + But ; Non + Pas de but.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON + MARQUE 1 BUT
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non et Marque le premier but à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.
Il y a 5 résultats possibles : Oui + Équipe à domicile ; Oui + Équipe visiteuse ; Non + Équipe à domicile ; Non + Équipe visiteuse ; Pas de but.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

BUTEUR OUI/NON + MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non et Moins de/Plus de à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + Moins de ; Oui + Plus de ; Non + Moins de ; Non + Plus de.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au cours du match. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au cours du match. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON DANS LES MINUTES X-Y (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la plage de minutes X-Y du match de référence.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON TEMPS RÉGLEMENTAIRES (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.
La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si un joueur présent dans la liste ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 1T (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but uniquement dans la première mi-temps du match de référence.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la durée du match.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 1T + 1X2 1T (6 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non première mi-temps et résultat 1X2 première mi-temps.
Pour les besoins du pari, seule la première mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + Oui ; X + Oui ; 2 + Oui ; 1 + Non ; X + Non ; 2 + Non.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 1T + MOINS DE/PLUS 1T
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non première mi-temps et Moins de/Plus de première mi-temps.
Pour les besoins du pari, seule la première mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + Moins de ; Oui + Plus de ; Non + Moins de ; Non + Plus de.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 2T (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but uniquement dans la deuxième mi-temps du match.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la durée du match.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 2T + 1X2 2T (6 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non deuxième mi-temps et résultat 1X2 deuxième mi-temps.
Pour les besoins du pari, seule la deuxième mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles : 1 + Oui ; X + Oui ; 2 + Oui ; 1 + Non ; X + Non ; 2 + Non.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR OUI/NON 2T + MOINS DE/PLUS 2T
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris Buteur Oui/Non deuxième mi-temps et Moins de/Plus de deuxième mi-temps.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seule la deuxième mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Oui + Moins de ; Oui + Plus de ; Non + Moins de ; Non + Plus de.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS 1X2
Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués marquera le plus de buts. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence du premier joueur indiqué.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité du nombre de buts marqués, y compris aucun but marqué pour les deux.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence du deuxième joueur indiqué.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS PAIRS/IMPAIRS
Vous devez pronostiquer si, à la fin du temps réglementaire, la somme des buts marqués par les deux buteurs indiqués sera paire ou impaire (« 0 » est considéré comme Pair).
Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

BUTEUR 15 PREMIÈRES MINUTES OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans les 15 premières minutes réglementaires du match de référence.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre le coup d'envoi du match et la minute 14:59.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre le coup d'envoi du match et la minute 14:59.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR ENTRE LA 16ÈME ET LA 30ÈME MINUTE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la période comprise entre la 16ème et la 30ème minute réglementaire du match de référence.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre la minute 15:00 et la minute 29:59.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre la minute 15:00 et la minute 29:59.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR ENTRE LA 31ÈME ET LA FIN DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la période comprise entre la 31ème minute et la fin de la 1ère mi-temps réglementaire, temps additionnel inclus.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre la minute 30:00 et la fin de la 1ère mi-temps du match.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre la minute 30:00 et la fin de la 1ère mi-temps du match.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR ENTRE LA 46ÈME ET LA 60ÈME MINUTE
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la période comprise entre la 46ème et la 60ème minute réglementaire du match de référence.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre le coup d'envoi de la 2ème mi-temps et la minute 59:59.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre le coup d'envoi de la 2ème mi-temps et la minute 59:59.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEUR ENTRE LA 61ÈME ET LA 75ÈME MINUTE
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la période comprise entre la 61ème et la 75ème minute réglementaire du match de référence.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre la minute 60:00 et la minute 74:59.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre la minute 60:00 et la minute 74:59.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

BUTEUR ENTRE LA 76ÈME ET LA FIN DE LA DEUXIÈME MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué marquera au moins un but dans la période comprise entre la 76ème minute et la fin de la 2ème mi-temps réglementaire, temps additionnel inclus.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera dans la période comprise entre la minute 75:00 et le coup de sifflet final.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera pas dans la période comprise entre la minute 75:00 et le coup de sifflet final.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée, indépendamment de la plage de minutes pendant laquelle il joue.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS RÉSULTAT EXACT

Vous devez pronostiquer quel sera le résultat exact des buts marqués par les joueurs indiqués à la fin du temps réglementaire du match.

Il y a 10 résultats dont le résultat « Autre » qui inclut tous les résultats non présents dans la liste.

Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.

Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS TITULAIRES BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si, à la fin du temps réglementaire du match, les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but.

Avec le résultat « But », vous prédisez que les deux joueurs indiqués marqueront au moins un but.

Avec le résultat « Pas de but », vous prédisez qu'au moins un des deux joueurs indiqués ne marquera pas.

Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer si, à la fin du temps réglementaire du match, la somme des buts marqués par les joueurs indiqués dans l'événement est inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Le résultat est déterminé en tenant compte du nombre de buts marqués par les deux buteurs lors du match de référence, à l'exclusion des prolongations et éventuels tirs au but.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTS DE DIFFÉRENCE VICTOIRE 10 RÉSULTATS
Le pari consiste à pronostiquer, à l'issue du temps réglementaire y compris le temps additionnel éventuel, l'écart avec lequel l'une des deux équipes battra l'autre, en choisissant parmi les 10 résultats prédéfinis. Les résultats possibles sont : Équipe 1 avec 1 but de différence, Équipe 2 avec 1 but de différence, Équipe 1 avec 2 buts de différence, Équipe 2 avec 2 buts de différence, Équipe 1 avec 3 buts de différence, Équipe 2 avec 3 buts de différence, Équipe 1 avec > 3 buts de différence, Équipe 2 avec > 3 Buts de différence, Nul avec But, Pas de But.

BUTS DE DIFFÉRENCE VICTOIRE 4 RÉSULTATS
Le pari consiste à pronostiquer, à l'issue du temps réglementaire incluant toute récupération, l'écart en valeur absolue entre les buts marqués par les deux équipes lors du match, parmi les résultats :
0 / 1 / 2 / >2.

BUTS DE DIFFÉRENCE VICTOIRE PHASE DES TIRS AU BUT (6 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer avec quelle différence de tirs au but marqués l'une des deux équipes battra l'autre uniquement dans la phase de tirs au but du match.

Il y a 6 résultats possibles :

- A DE 1 : l'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but avec exactement 1 tir au but d'écart.
- A DE 2 : l'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but avec exactement 2 tirs au but d'écart.
- A DE 3 : l'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but avec exactement 3 tirs au but d'écart.
- B DE 1 : l'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but avec exactement 1 tir au but d'écart.
- B DE 2 : l'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but avec exactement 2 tirs au but d'écart.
- B DE 3 : l'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but avec exactement 3 tirs au but d'écart.

Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TYPE DE BUT X

Vous devez pronostiquer de quelle manière le but X sera marqué au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 6 résultats possibles :

1) Coup franc direct : le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc. Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
2) Pénalty : le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, reprises non comprises.
3) But contre son camp : le but doit être marqué contre son camp.
4) Tête : le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
5) Tir : tous les autres types de buts non inclus ci-dessus.
6) Aucun but : si le but X n'est pas marqué.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TYPE DE BUT X DU JOUEUR Y

Vous devez pronostiquer de quelle manière le joueur indiqué marquera son but X au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 5 résultats possibles.

1) Coup franc direct + Coup de coin : le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc. Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
2) Pénalty : le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, reprises non comprises.
3) Tête : le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
4) Tir : tous les autres types de buts non inclus ci-dessus.
5) Aucun but : si le joueur indiqué ne marque pas son but numéro X.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan 1-1.
  12' C. Ronaldo (Pénalty), 70' C. Ronaldo (but contre son camp).
- Type de but 1 C. Ronaldo.
  Résultat gagnant : Pénalty.
- Type de but 2 C. Ronaldo.
  Résultat gagnant : Aucun but.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TYPE DE BUT X DU JOUEUR Y PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer de quelle manière le joueur indiqué marquera son but X au cours du match de référence. (Prolongations comprises, mais éventuels tirs au but finaux exclus).
Il y a 5 résultats possibles.

1) Coup franc direct + Coup de coin : le but doit être marqué directement sur coup franc (coup franc indirect ou de reprise exclus). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc. Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
2) Pénalty : le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, reprises non comprises.
3) Tête : le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).
4) Tir : tous les autres types de buts non inclus ci-dessus.

5) Aucun but : si le joueur indiqué ne marque pas son but numéro X.

Exemple :

- Juventus - Olympique Lyonnais 1-1.
  12' C. Ronaldo (Pénalty), 110' Chiellini (but contre son camp).
- Type de but 1 C. Ronaldo.
  Résultat gagnant : Pénalty.
- Type de but 1 Chiellini.
  Résultat gagnant : Aucun but.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR JOUEUR DU MATCH

Vous devez pronostiquer qui sera le meilleur joueur du match de référence (Man Of The Match).
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
La reconnaissance officielle de la part de l'organisateur de l'événement est la donnée prise en compte pour décréter le joueur gagnant.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR JOUEUR SUR LE TERRAIN OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X sera considéré comme le meilleur joueur du match de référence (Men Of The Match).
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée
La reconnaissance officielle de la part de l'organisateur de l'événement est la donnée prise en compte pour décréter le joueur gagnant.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MEILLEUR JOUEUR ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer qui sera le meilleur joueur de l'équipe indiquée (MVP / Joueur clé) dans le match de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

La reconnaissance officielle de la part de l'organisateur de l'événement est la donnée prise en compte pour décréter le joueur gagnant :

- AS Roma - Juventus (14/05/2017) :
  MVP AS Roma : Stephan El Shaarawy.
  MVP Juventus : Gonzalo Higuain.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2016-17/UNICO/UNI/36/ROMJUV
- ACF Fiorentina - AS Roma (20/12/2019) :
  Joueur clé ACF Fiorentina : D.
  Vlahovic. Joueur clé AS Roma : E. Dzeko.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2019-20/UNICO/UNI/17/FIOROM

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTES DE TEMPS ADDITIONNEL MI-TEMPS X (4 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer combien de minutes de temps additionnel seront attribuées à la fin de la mi-temps réglementaire indiquée : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ou plus.

L'indication des minutes de temps additionnel sur tableau lumineux de la part du quatrième arbitre font foi. La durée réelle du temps additionnel joué sur le terrain ne compte pas. Exemples.

- Mi-temps 1 : 2 minutes de temps additionnel indiquées sur le tableau lumineux.
  Résultat gagnant : 2 minutes.
- Mi-temps 2 : 4 minutes de temps additionnel indiquées sur le tableau lumineux.
  Résultat gagnant : 3 minutes ou plus.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

MINUTES DE TEMPS ADDITIONNEL MI-TEMPS X (6 PLAGES)

Vous devez pronostiquer le temps additionnel attribué par l'arbitre uniquement pour la mi-temps réglementaire X du match de référence.

Seules les minutes de temps additionnel indiquées par le quatrième arbitre sur le tableau lumineux comptent. La durée réelle du temps additionnel joué sur le terrain ne compte pas.

Il y a 6 résultats possibles.

- 0-2 : pour la mi-temps X, 0, 1 ou 2 minutes de temps additionnel seront attribuées.

- 3-4 : pour la mi-temps X, 3 ou 4 minutes de temps additionnel seront attribuées.
- 5-6 : pour la mi-temps X, 5 ou 6 minutes de temps additionnel seront attribuées.
- 7-8 : pour la mi-temps X, 7 ou 8 minutes de temps additionnel seront attribuées.
- 9-10 : pour la mi-temps X, 9 ou 10 minutes de temps additionnel seront attribuées.
- 11 ou plus : pour la mi-temps X, au moins 11 minutes de temps additionnel seront attribuées.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

MINUTES DE TEMPS ADDITIONNEL EN 1ÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer combien de minutes de temps additionnel seront attribuées à la fin de la première mi-temps réglementaire du match de référence. 0 ; 1 ; 2 ; 3 ou plus.
L'indication des minutes de temps additionnel sur tableau lumineux de la part du quatrième arbitre font foi. La durée réelle du temps additionnel joué sur le terrain ne compte pas.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

MINUTES DE TEMPS ADDITIONNEL 2T

Vous devez pronostiquer combien de minutes de temps additionnel seront attribuées à la fin de la deuxième mi-temps réglementaire du match de référence : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; >5.
L'indication des minutes de temps additionnel sur tableau lumineux de la part du quatrième arbitre font foi. La durée réelle du temps additionnel joué sur le terrain ne compte pas.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur, le règlement émis par l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

MINUTES DU PREMIER BUT

Vous devez pronostiquer l'intervalle de temps, exprimé en minutes, dans lequel le premier but sera marqué. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
7 résultats sont possibles :
1) 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
2) 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
3) 31 - fin de la 1ère mi-temps > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).

4) 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la minute 59:59).
5) 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
6) 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
7) Aucun but.

MINUTES DU BUT X (7 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes le but X sera marqué, au cours des temps réglementaires du match de référence.
Il y a 7 résultats possibles :

- 0 - 15 (du coup d'envoi du match à la minute 14:59).
- 16 - 30 (de la minute 15:00 à la minute 29:59).
- 31 - FIN DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS (de la minute 30:00 à la fin de la 1ère mi-temps réglementaire).
- 46 - 60 (du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59).
- 61 - 75 (de la minute 60:00 à la minute 74:59).
- 76 - FIN DU MATCH (de la minute 75:00 à la fin du temps réglementaire).
- PAS DE BUT (le but X ne sera pas marqué).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE 1 BUT ÉQUIPE À DOMICILE 7 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de 15 minutes du match de référence le premier but sera marqué par l'équipe à domicile.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
7 résultats sont possibles :
1) 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
2) 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
3) 31 - 45 > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
4) 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la minute 59:59).
5) 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
6) 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
7) Aucun but.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE 1 BUT ÉQUIPE VISITEUSE 7 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de 15 minutes du match de référence le premier but sera marqué par l'équipe visiteuse.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
7 résultats sont possibles :
1) 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
2) 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
3) 31 - 45 > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
4) 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la minute 59:59).
5) 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
6) 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
7) Aucun but.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE DU DERNIER BUT

Le pari consiste à pronostiquer dans lequel des sept créneaux indiqués ci-dessous le dernier but sera marqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

RÉSULTAT	PLAGES DE MINUTES
1	0 - 15
2	16 - 30
3	31 - fin de la première mi-temps
4	46 - 60
5	61 - 75
6	76 - fin du match
7	Aucun but

MINUTE PREMIER REMPLACEMENT

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de 15 minutes du match aura lieu le premier remplacement.
8 résultats sont possibles.

1) 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
2) 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
3) 31 - FIN DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
4) PAUSE (si le remplacement a lieu pendant la pause).
5) 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à 59:59).
6) 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
7) 76 - FIN DU MATCH > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
8) AUCUN REMPLACEMENT.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MINUTE PREMIER REMPLACEMENT (10 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de 10 minutes du match de référence aura lieu le premier remplacement.
10 résultats sont possibles :

1) 0 - 10 > du coup d'envoi à la 10ème minute > (du coup d'envoi à 09:59)
2) 11 - 20 > de la 11ème à la 20ème minute > (de 10:00 à 19:59)
3) 21 - 30 > de la 21ème à la 30ème minute > (de 20:00 à 29:59)
4) 31 - 40 > de la 31ème à la 40ème minute > (de 30:00 à 39:59)
5) 41 - 50 > de la 41ème à la 50ème minute > (de 40:00 à 49:59) > pause comprise
6) 51 - 60 > de la 51ème à la 60ème minute > (de 50:00 à 59:59)
7) 61 - 70 > de la 61ème à la 70ème minute > (de 60:00 à 69:59)
8) 71 - 80 > de la 71ème à la 80ème minute > (de 70:00 à 79:59)
9) 81 - fin du match > de la 81ème minute à la fin du match, éventuelles prolongations comprises > (de 80:00 à la fin du match, éventuelles prolongations comprises)
10) aucun remplacement.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MINUTE PREMIER CORNER

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes du match de référence le premier corner sera tiré.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Il y a 7 résultats possibles :

1) 0 - 10 > du coup d'envoi à la 10ème minute > (du coup d'envoi à 09:59).
2) 11 - 20 > de la 11ème à la 20ème minute > (de 10:00 à 19:59).
3) 21 - 30 > de la 21ème à la 30ème minute > (de 20:00 à 29:59).
4) 31 - 40 > de la 31ème à la 40ème minute > (de 30:00 à 39:59).
5) 41 - fin de la première mi-temps > de la 41ème minute à la fin de la 1ère Mi-temps > (de 40:00 à la fin de la 1ère Mi-temps) > temps additionnel inclus.
6) 46 - fin du match > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la fin du match (éventuelles prolongations comprises).
7) Aucun corner.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE PREMIER CORNER ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes du match le premier corner de l'équipe jouant à domicile sera tiré.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Il y a 7 résultats possibles :

1) 0 - 10 > du coup d'envoi à la 10ème minute > (du coup d'envoi à 09:59).
2) 11 - 20 > de la 11ème à la 20ème minute > (de 10:00 à 19:59).
3) 21 - 30 > de la 21ème à la 30ème minute > (de 20:00 à 29:59).
4) 31 - 40 > de la 31ème à la 40ème minute > (de 30:00 à 39:59).
5) 41 - fin de la première mi-temps > de la 41ème minute à la fin de la 1ère Mi-temps > (de 40:00 à la fin de la 1ère Mi-temps) > temps additionnel inclus.
6) 46 - fin du match > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la fin du match (éventuelles prolongations comprises).
7) Aucun corner.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE PREMIER CORNER ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes du match le premier corner de l'équipe jouant visiteuse sera tiré.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Il y a 7 résultats possibles :

1) 0 - 10 > du coup d'envoi à la 10ème minute > (du coup d'envoi à 09:59).
2) 11 - 20 > de la 11ème à la 20ème minute > (de 10:00 à 19:59).
3) 21 - 30 > de la 21ème à la 30ème minute > (de 20:00 à 29:59).
4) 31 - 40 > de la 31ème à la 40ème minute > (de 30:00 à 39:59).
5) 41 - fin de la première mi-temps > de la 41ème minute à la fin de la 1ère Mi-temps > (de 40:00 à la fin de la 1ère Mi-temps) > temps additionnel inclus.
6) 46 - fin du match > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la fin du match (éventuelles prolongations comprises).
7) Aucun corner.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE PREMIER BUT + BUTEUR OUI

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera au moins un but au cours du match, et dans quel intervalle de 15 minutes le premier but sera marqué :

- 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
- 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
- 31 - fin de la première mi-temps > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
- 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à 59:59).
- 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
- 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
- Autre > comprend les cas où :
    - le buteur indiqué ne marque pas pendant le match.
    - le match se termine 0-0.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE PREMIER BUT + PREMIER BUTEUR OUI
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le premier but du match, et dans quel intervalle de 15 minutes le premier but sera marqué :

- 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
- 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
- 31 - fin de la première mi-temps > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
- 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à 59:59).
- 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
- 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
- Autre > comprend les cas où :
    - le buteur indiqué ne marque pas le premier but.
    - le premier but est un but contre son camp.
    - le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MINUTE PREMIER BUT + DERNIER BUTEUR OUI

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le dernier but du match, et dans quel intervalle de 15 minutes le premier but sera marqué :

- 0 - 15 > du coup d'envoi à la 15ème minute > (du coup d'envoi du match à 14:59).
- 16 - 30 > de la 16ème à la 30ème minute > (de 15:00 à 29:59).
- 31 - fin de la première mi-temps > de la 31ème minute à la fin de la 1ère mi-temps > (de 30:00 à la fin de la 1ère Mi-temps).
- 46 - 60 > du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à la 60ème minute > (du coup d'envoi de la 2ème Mi-temps à 59:59).
- 61 - 75 > de la 61ème à la 75ème minute > (de 60:00 à 74:59).
- 76 - fin du match > de la 76ème minute à la fin du match > (de 75:00 à la fin du match).
- Autre > comprend les cas où :
    - le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
    - le dernier but est un but contre son camp.
    - le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE DU PROCHAIN BUT

Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes le prochain but du match de référence sera marqué.
10 résultats sont possibles :

- du coup d'envoi à la minute 09:59.
- de la minute 10:00 à la minute 19:59.
- de la minute 20:00 à la minute 29:59.
- de la minute 30:00 à la minute 39:59.
- de la minute 40:00 à la minute 49:59.
- de la minute 50:00 à la minute 59:59.
- de la minute 60:00 à la minute 69:59.
- de la minute 70:00 à la minute 79:59.
- de la minute 80:00 au coup de sifflet final.
- Pas de but.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE DU PROCHAIN BUT ÉQUIPE 1
Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes l'équipe jouant à domicile marquera le prochain but du match de référence.
10 résultats sont possibles :

- du coup d'envoi à la minute 09:59.
- de la minute 10:00 à la minute 19:59.
- de la minute 20:00 à la minute 29:59.
- de la minute 30:00 à la minute 39:59.
- de la minute 40:00 à la minute 49:59.
- de la minute 50:00 à la minute 59:59.
- de la minute 60:00 à la minute 69:59.
- de la minute 70:00 à la minute 79:59.
- de la minute 80:00 au coup de sifflet final.
- Pas de but.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MINUTE DU PROCHAIN BUT ÉQUIPE 2
Vous devez pronostiquer dans quel intervalle de minutes l'équipe visiteuse marquera le prochain but du match de référence.
10 résultats sont possibles :

- du coup d'envoi à la minute 09:59.
- de la minute 10:00 à la minute 19:59.

PUBLIC

- de la minute 20:00 à la minute 29:59.
- de la minute 30:00 à la minute 39:59.
- de la minute 40:00 à la minute 49:59.
- de la minute 50:00 à la minute 59:59.
- de la minute 60:00 à la minute 69:59.
- de la minute 70:00 à la minute 79:59.
- de la minute 80:00 au coup de sifflet final.
- Pas de but.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MULTIBUTS

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués au cours du match de référence sera inférieur ou égal aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires (résultat OUI) ou non (résultat NON).
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte (éventuelles prolongations non comprises).

MULTIBUTS ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués par l’équipe jouant à domicile pendant le temps réglementaire (éventuelles prolongations non comprises) sera inférieur ou égal aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires (résultat OUI) ou non (résultat NON).
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte (éventuelles prolongations non comprises).

MULTIBUTS ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués par l’équipe visiteuse pendant le temps réglementaire (éventuelles prolongations non comprises) sera inférieur ou égal aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires (résultat OUI) ou non (résultat NON).

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte (éventuelles prolongations non comprises).

MULTIBUTS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués au cours de la première mi-temps du match de référence sera inférieur ou égal aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires (résultat OUI) ou non (résultat NON).
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MULTIBUTS DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués au cours de la deuxième mi-temps du match de référence sera inférieur ou égal aux valeurs spécifiées dans les informations supplémentaires (résultat OUI) ou non (résultat NON).
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MULTIBUTS 1T + MULTIBUTS 2T OUI/NON
Vous devez pronostiquer en même temps si (OUI) ou non (NON) la somme des buts marqués en première mi-temps du match sera inférieure ou égale aux valeurs X-Y indiquées dans la description et si la somme des buts marqués en deuxième mi-temps du match sera inférieure ou égale aux valeurs Z-W indiquées dans le descriptif.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que les deux conditions se produiront.
Avec le résultat « NON », vous prédisez qu'au moins une des deux conditions ne se produira pas.
Exemples :

- AC Milan - Inter Milan 3-2 (1ère mi-temps : 1-1, 2ème mi-temps : 2-1).
  Multibuts 1-3 1T + Multibuts 1-3 2T > Résultat OUI.
  Multibuts 2-4 1T + Multibuts 1-2 2T > Résultat NON.
  Multibuts 2-3 1T + Multibuts 2-3 2T > Résultat OUI.
  Multibuts 3-5 1T + Multibuts 1-2 2T > Résultat NON.
- SSC Naples - Juventus 1-2 (1ère mi-temps : 0-2, 2ème mi-temps : 1-0).
  Multibuts 3-4 1T + Multibuts 2-4 2T > Résultat NON.

PUBLIC

Multibuts 1-3 1T + Multibuts 1-3 2T > Résultat OUI.
Multibuts 1-4 1T + Multibuts 2-3 2T > Résultat NON.
Multibuts 2-5 1T + Multibuts 1-4 2T > Résultat OUI.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MULTIBUTS ÉQUIPE À DOMICILE + MULTIBUTS ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON

Vous devez pronostiquer en même temps si (OUI) ou non (NON), dans le temps réglementaire du match, la somme des buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieure ou égale aux valeurs X-Y indiquées dans la description et si la somme des buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieure ou égale aux valeurs Z-W indiquées dans le descriptif.
Avec le résultat « OUI », vous prédisez que les deux conditions se produiront.
Avec le résultat « NON », vous prédisez qu'au moins une des deux conditions ne se produira pas.
Exemples :

- AC Milan - Inter Milan 3-2.
  Multibuts 1-3 Équipe à domicile + Multibuts 1-2 Équipe visiteuse > Résultat OUI.
  Multibuts 1-2 Équipe à domicile + Multibuts 2-3 Équipe visiteuse > Résultat NON.
  Multibuts 2-3 Équipe à domicile + Multibuts 2-4 Équipe visiteuse > Résultat OUI.
  Multibuts 4-5 Équipe à domicile + Multibuts 3-4 Équipe visiteuse > Résultat NON.
- SSC Naples - Juventus 1-2.
  Multibuts 2-4 Équipe à domicile + Multibuts 1-3 Équipe visiteuse > Résultat NON.
  Multibuts 1-3 Équipe à domicile + Multibuts 2-3 Équipe visiteuse > Résultat OUI.
  Multibuts 1-2 Équipe à domicile + Multibuts 1-4 Équipe visiteuse > Résultat OUI.
  Multibuts 2-3 Équipe à domicile + Multibuts 3-4 Équipe visiteuse > Résultat NON.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE EXACT DE TIRS CADRÉS JOUEUR X (5 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le nombre exact de tirs cadrés effectués par le joueur X dans le temps réglementaire du match.
Il y a 5 résultats possibles.
0 : le joueur X n'effectue pas de tirs cadrés.
1 : le joueur X effectue exactement 1 tir cadré.
2 : le joueur X effectue exactement 2 tirs cadrés.
3 : le joueur X effectue exactement 3 tirs cadrés.
4 ou plus : le joueur X effectue au moins 4 tirs cadrés.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

NOMBRE EXACT DE TIRS CADRÉS JOUEUR X PROL. COMPR. (5 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le nombre exact de tirs cadrés effectués par le joueur X dans le temps réglementaire du match, éventuelles prolongations comprises.
Il y a 5 résultats possibles.
0 : le joueur X n'effectue pas de tirs cadrés.
1 : le joueur X effectue exactement 1 tir cadré.
2 : le joueur X effectue exactement 2 tirs cadrés.
3 : le joueur X effectue exactement 3 tirs cadrés.
4 ou plus : le joueur X effectue au moins 4 tirs cadrés.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

NOMBRE DE BUTS DU JOUEUR (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer le nombre de buts marqués par le joueur indiqué pendant le temps réglementaire du match de référence.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

NOMBRE DE BUTS DE LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer quel sera le nombre total de buts marqués dans la journée indiquée de la compétition de référence.
Il y a 5 résultats possibles.

- Avec le résultat 1, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 20, 21 ou 22 buts marqués.
- Avec le résultat 2, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 23 ou 24 buts marqués.
- Avec le résultat 3, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 25 ou 26 buts marqués.

- Avec le résultat 4, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 27, 28 ou 29 buts marqués.
- Le résultat « Autre » comprend toutes les autres options (0-19 buts ou plus de 29 buts).

Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE DE MATCHS NULS DE LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer quel sera le nombre total de matchs nuls dans la journée indiquée de la compétition de référence.
Il y a 6 résultats possibles.

- Avec le résultat 1, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 1 match nul.
- Avec le résultat 2, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 2 matchs nuls.
- Avec le résultat 3, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 3 matchs nuls.
- Avec le résultat 4, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 4 matchs nuls.
- Avec le résultat 5, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 5 matchs nuls.
- Le résultat « Autre » comprend toutes les autres options (0 ou plus de 5 matchs nuls).

Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE DE VICTOIRES DES ÉQUIPES VISITEUSES DANS LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer quel sera le nombre total de victoires des équipes visiteuses dans la journée indiquée de la compétition de référence.
Il y a 6 résultats possibles.

- Avec le résultat 1, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 1 victoire d'équipe visiteuse.
- Avec le résultat 2, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 2 victoires d'équipes visiteuses.
- Avec le résultat 3, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 3 victoires d'équipes visiteuses.
- Avec le résultat 4, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 4 victoires d'équipes visiteuses.
- Avec le résultat 5, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 5 victoires d'équipes visiteuses.
- Le résultat « Autre » comprend toutes les autres options (0 ou plus de 5 victoires d'équipes visiteuses).

Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE DE VICTOIRES DES ÉQUIPES À DOMICILE DANS LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer quel sera le nombre total de victoires des équipes jouant à domicile dans la journée indiquée de la compétition de référence.
Il y a 6 résultats possibles.

- Avec le résultat 1, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 1 victoire d'équipe à domicile.
- Avec le résultat 2, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 2 victoires d'équipes à domicile.
- Avec le résultat 3, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 3 victoires d'équipes à domicile.
- Avec le résultat 4, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 4 victoires d'équipes à domicile.
- Avec le résultat 5, vous prédisez que, dans la journée X, il y aura 5 victoires d'équipes à domicile.
- Le résultat « Autre » comprend toutes les autres options (0 ou plus de 5 victoires d'équipes à domicile).

Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CONFÉDÉRATION QUALIFIÉES POUR LES HUITIÈMES DE FINALE

Vous devez pronostiquer le nombre d'équipes de la confédération continentale indiquée qui se qualifieront pour les huitièmes de finale du tournoi de référence.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Nombre d'équipes de la confédération UEFA qui se qualifieront pour les huitièmes de finale : de 0 à 14.
  Nombre d'équipes de la confédération CAF qui se qualifieront pour les huitièmes de finale : de 0 à 5.
  Dans le cas où un tournoi, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CONFÉDÉRATION QUALIFIÉES POUR LES QUARTS DE FINALE

Vous devez pronostiquer le nombre d'équipes de la confédération continentale indiquée qui se qualifieront pour les quarts de finale du tournoi de référence.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Nombre d'équipes de la confédération UEFA qui se qualifieront pour les quarts de finale : de 0 à 8.

Dans le cas où un tournoi, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CONFÉDÉRATION QUALIFIÉES EN DEMI-FINALE

Vous devez pronostiquer le nombre d'équipes de la confédération continentale indiquée qui se qualifieront en demi-finale du tournoi de référence.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Nombre d'équipes de la confédération UEFA qui se qualifieront en demi-finale : de 0 à 4.

Dans le cas où un tournoi, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CONFÉDÉRATION QUALIFIÉES POUR LA FINALE

Vous devez pronostiquer le nombre d'équipes de la confédération continentale indiquée qui se qualifieront pour la finale du tournoi de référence.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Nombre d'équipes de la confédération UEFA qui se qualifieront pour la finale : de 0 à 2.

Dans le cas où un tournoi, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

NOMBRE EXACT DE CORNERS

Vous devez pronostiquer le nombre exact de corners qui seront tirés pendant le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 15 résultats possibles : « 6 ou moins », « 7 », « 8 », « 9 », « 10 », « 11 », « 12 », « 13 », « 14 », « 15 », « 16 », « 17 », « 18 », « 19 », « 20 ou plus ».
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE EXACT DE CORNERS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le nombre exact de corners qui seront tirés pendant la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 3 résultats possibles : « 0-4 » ; « 5-6 » ; « 7 ou plus ».

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE EXACT DE TIRS AU BUT MARQUÉS DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT (7 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer le nombre total de tirs au but marqués lors de la phase de tirs au but du match.
Il y a 7 résultats possibles : moins de 5 ; 5 ; 6 ; 7 ; 8 ; 9 ; plus de 9.
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Italie - Angleterre.
  Résultat de la phase de tirs au but : 3-2.
  Total des pénaltys marqués : 3+2 = 5.
  Résultat gagnant : 5.

ÉQUIPE VISITEUSE AU MOINS X CORNERS DANS LES 2 MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse tirera (Oui) ou non (Non) un nombre de corners égal ou supérieur à une valeur préétablie, aussi bien en première qu'en deuxième mi-temps.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera au moins X corners dans les deux mi-temps du match de référence.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera moins de X corners dans les deux mi-temps du match de référence.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

PÉNALTY ARRÊTÉ OUI/NON

Vous devez pronostiquer que dans le match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) celui-ci sera arrêté.

Toute prolongation et éventuels tirs au but finaux sont exclus. Le pari est perdant :

- s'il n'y a aucun pénalty dans le match de référence
- si, une fois le pénalty tiré, le ballon sort directement
- si le poteau et/ou la barre transversale sont touchés et que le ballon sort sans aucune déviation du gardien.

Dans le cas où le gardien de but dévie le ballon sur le poteau/la barre transversale et qu'il n'y a pas de but, le pénalty sera considéré comme arrêté (« Oui »).

Dans le cas où le gardien de but dévie le ballon sur le poteau/la barre transversale et que le ballon entre dans les filets, le pénalty ne sera pas considéré comme arrêté (« Non »).

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts dans un match (hors éventuelles prolongations) sera pair ou impair. (Le résultat final de 0-0 est considéré comme Pair).

CORNERS PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés par les deux équipes dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CORNERS PAIRS/IMPAIRS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés par les deux équipes dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

CORNERS PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés par l'équipe jouant à domicile dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés par l'équipe visiteuse dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, le nombre de corners tirés uniquement par l'équipe X sera PAIR ou IMPAIR (« 0 » est considéré comme PAIR).
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CARTONS PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) tirés dans le match de référence sera un nombre pair ou impair.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

- Avec le résultat « Pairs », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera un nombre pair (« 0 » est considéré comme un nombre pair).
- Avec le résultat « Impairs », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera un nombre impair.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CARTONS PAIRS/IMPAIRS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) tirés dans la mi-temps X du match de référence sera un nombre pair ou impair.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

- Avec le résultat « Pairs », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera un nombre pair (« 0 » est considéré comme un nombre pair).
- Avec le résultat « Impairs », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera un nombre impair.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CORNERS PAIRS/IMPAIRS PAR INTERVALLE DE X MIN

Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans l'intervalle de minutes indiqué sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

CORNERS PAIRS/IMPAIRS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans la mi-temps X du match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FAUTES COMMISES PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme des fautes commises par les deux équipes dans le temps réglementaire, plus temps additionnel, sera un nombre pair ou impair.

- Avec le résultat « Pairs », vous prédisez que la somme des fautes commises sera un nombre pair (« 0 » est considéré comme un nombre pair).
- Avec le résultat « Impairs », vous prédisez que la somme des fautes commises sera un nombre impair.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FAUTES COMMISES PAIRS/IMPAIRS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des fautes commises par les deux équipes dans la mi-temps X du match de référence sera un nombre pair ou impair.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Pairs », vous prédisez que la somme des fautes commises dans la mi-temps X sera un nombre pair (« 0 » est considéré comme un nombre pair).
- Avec le résultat « Impairs », vous prédisez que la somme des fautes commises dans la mi-temps X sera un nombre impair.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

HORS-JEU PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme des hors-jeu dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Hors-jeu : 2 - 3. Somme : 5.
  Hors-jeu Pairs/Impairs.
  Résultat gagnant : Impairs.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ARRÊTS PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme des arrêts effectués dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Inter Milan - AS Roma.
  Arrêts : 1 - 4. Somme : 5.
  Arrêts Pairs/Impairs.
  Résultat gagnant : Impairs.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ARRÊTS PAIRS/IMPAIRS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des arrêts effectués dans la mi-temps X du match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- AC Milan - Inter Milan.
  Arrêts 1ère mi-temps : 1 - 0. Somme : 1
  Arrêts 2ème mi-temps : 3 - 1. Somme : 4
  1ère Mi-temps : Arrêts Pairs/Impairs. Résultat gagnant : Impairs.
  2ème Mi-temps : Arrêts Pairs/Impairs. Résultat gagnant : Pairs.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TIRS AU BUT MARQUÉS DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme totale des tirs au but marqués lors de la phase de tirs au but du match sera un nombre PAIR ou IMPAIR.

Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Italie - Angleterre. Phase des tirs au but (3-2).
  Somme des tirs au but marqués : 3+2 = 5.
  Pairs/Impairs tirs au but marqués (phase des tirs au but) > Résultat : Impairs.

TIRS AU BUT MARQUÉS PAR L'ÉQUIPE X DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si le nombre de tirs au but marqués par l'équipe X lors de la phase de tirs au but du match sera un nombre PAIR ou IMPAIR (« 0 » est considéré comme PAIR).
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Italie - Angleterre.
  Résultat de la phase de tirs au but : 3-2.
  Pairs/Impairs tirs au but marqués par l'équipe 1 (phase des tirs au but) > Résultat : Impairs.
  Pairs/Impairs tirs au but marqués par l'équipe 2 (phase des tirs au but) > Résultat : Pairs.

PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par l'équipe jouant à domicile pendant le temps réglementaire (à l'exclusion des éventuelles prolongations) d'un match sera impair ou pair (« 0 » est considéré comme Pair).

PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse pendant le temps réglementaire (à l'exclusion des éventuelles prolongations) d'un match sera impair ou pair (« 0 » est considéré comme Pair).

PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE X

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de buts marqués par la seule équipe X sera Pair ou Impair. (« 0 » est considéré comme Pair).

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PAIRS/IMPAIRS ÉQUIPE X MI-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par l'équipe X lors de la mi-temps réglementaire Y du match sera un nombre PAIR ou IMPAIR (« 0 » est considéré comme PAIR).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PAIRS/IMPAIRS MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués par les deux équipes dans la mi-temps X du match de référence sera un nombre pair ou impair. (« 0 » est considéré comme Pair).
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Résultat 1T : 0-1.
  Résultat 2T : 2-0.
  Pairs/impairs 1T > Résultat gagnant : Impairs.
  Pairs/impairs 2T > Résultat gagnant : Pairs.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TIRS TOTAUX PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer si la somme des tirs totaux effectués dans le match de référence sera un nombre pair ou impair (« 0 » est considéré comme un nombre Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - AC Milan.
  Tirs totaux : 12 - 8. Somme : 20.
  Tirs totaux Pairs/Impairs.
  Résultat gagnant : Pairs.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

PARTIEL/FINAL + BUTEUR OUI

Vous devez pronostiquer le résultat 1X2 de la 1ère Mi-temps combiné avec le résultat 1X2 Final et si le joueur indiqué marquera au moins un but dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur proposé ne marque aucun but au cours du match.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PARTIEL/FINAL + PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat partiel/final et le résultat pairs/impairs (« 0 » est considéré comme Pair).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 15 résultats possibles.
Exemples :

- Juventus - SSC Naples.
  Résultat 1ère mi-temps : 1-0. Résultat final : 2-1.
  Résultat gagnant : 1/1 + Impair.
- AS Roma - Lazio Rome.
  Résultat 1ère mi-temps : 0-0. Résultat final : 0-0.
  Résultat gagnant : X/X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE GARDIEN X NE SUBIT PAS DE BUT ET FAIT AU MOINS Y ARRÊTS

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le gardien X ne subira pas de but et fera au moins Y arrêts au cours du temps réglementaire du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le gardien X ne subit pas de but et fait au moins Y arrêts.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le gardien X subit au moins un but et fait moins de Y arrêts.
- le gardien X subit au moins un but et fait au moins Y arrêts.
- le gardien X ne subit pas de but et fait moins de Y arrêts.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

LE GARDIEN X NE SUBIT PAS DE BUT ET FAIT AU MOINS Y ARRÊTS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le gardien X ne subira pas de but et fera au moins Y arrêts au cours du match, éventuelles prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le gardien X ne subit pas de but et fait au moins Y arrêts.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le gardien X subit au moins un but et fait moins de Y arrêts.
- le gardien X subit au moins un but et fait au moins Y arrêts.
- le gardien X ne subit pas de but et fait moins de Y arrêts.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

GARDIEN X ARRÊTE UN PÉNALTY OUI/NON
Vous devez pronostiquer que dans le match de référence il y aura au moins un pénalty et si (Oui) ou non (Non) le gardien indiqué l'arrêtera.
Toute prolongation et éventuels tirs au but finaux sont exclus.
Si le gardien indiqué ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
Dans le cas où le gardien de but dévie le ballon sur le poteau/la barre transversale et qu'il n'y a pas de but, le pénalty sera considéré comme arrêté (« Oui »).
Dans le cas où le gardien de but dévie le ballon sur le poteau/la barre transversale et que le ballon entre dans les filets, le pénalty ne sera pas considéré comme arrêté (« Non »). Le pari est également perdant :

- s'il n'y a aucun pénalty dans le match de référence
- si, une fois le pénalty tiré, le ballon sort directement.
- si le poteau et/ou la barre transversale sont touchés et que le ballon sort sans aucune déviation du gardien.

En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

X CORNERS EN PREMIER

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes sera la première à obtenir et à tirer le nombre de corners indiqué dans le match de référence, hors prolongations.

3 résultats sont prévus :

- Équipe 1 : vous prédisez que l'équipe à domicile atteindra en premier le nombre de corners indiqué.
- Aucune : vous prédisez qu'aucune des deux équipes n'atteindra le nombre de corners indiqué.
- Équipe 2 : vous prédisez que l'équipe visiteuse atteindra en premier le nombre de corners indiqué.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIÈRE REMISE EN TOUCHE

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes effectuera la première remise en jeu en touche du match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile effectuera la première remise en touche du match.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse effectuera la première remise en touche du match.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez qu'il n'y aura aucune remise en touche au cours du match.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, les données officielles de l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE À RATER UN TIR AU BUT

Match en cours, vous devez pronostiquer quelle équipe sera la première à rater un tir au but après les prolongations.

3 résultats sont possibles :

avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe qui ratera le premier tir au but sera l'équipe à domicile ;

avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe qui ratera le premier tir au but sera l'équipe visiteuse ;

avec le résultat « pas de tirs au but », vous prédisez qu'il n'y aura pas de phase de tirs au but après prolongations dans le match de référence.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PREMIER CARTON JAUNE

Vous devez pronostiquer quel joueur recevra le premier carton jaune au cours du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucun » : aucun joueur ne recevra de carton jaune dans le temps réglementaire, plus tout temps additionnel.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme premier carton jaune et ne sera donc pas prise en compte aux fins du pari.
En cas de premier carton jaune donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton jaune sera considéré comme le « premier carton jaune ».
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER CARTON JAUNE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X recevra le premier carton jaune du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Non » comprend également le cas où aucun carton jaune n'est distribué pendant le match.

En cas de premier carton jaune donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton jaune sera considéré comme le « premier carton jaune ».
L'expulsion directe ne sera pas considérée comme premier carton jaune.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIÈRE PASSE DÉCISIVE
Vous devez pronostiquer le joueur qui effectuera la première passe décisive du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucune passe décisive » : aucune passe décisive ne sera effectuée au cours du match.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1 [17' Dybala, 20' Lukaku (passe décisive Barella), 62' C. Ronaldo (passe décisive Dybala)].
  Première passe décisive. Liste de noms / Autre / Aucune passe décisive.
  Résultat gagnant : Barella.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER CORNER PAR INTERVALLE DE X MIN
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le premier corner dans l'intervalle de minutes indiqué.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

PUBLIC

3 résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 » vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le premier corner dans l'intervalle de minutes indiqué
- Avec le résultat « X », vous prédisez qu'aucune équipe ne tirera de corner dans l'intervalle de minutes indiqué.
- Avec le résultat « 2 » vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le premier corner dans l'intervalle de minutes indiqué.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER CORNER

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le premier corner du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le signe « Équipe 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le premier corner du match.
- Avec le signe « Aucune », vous prédisez qu'aucune équipe ne tirera le premier corner du match.
- Avec le signe « Équipe 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le premier corner du match.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER CARTON OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le joueur X recevra (Oui) ou non (Non) le premier carton (jaune ou rouge) au cours du temps réglementaire du match de référence.
Le résultat « Non » comprend également le cas où aucun carton n'est attribué dans le match.
En cas de premier carton donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton ».
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER CARTON 1X2

Vous devez pronostiquer quelle équipe recevra le premier carton (jaune ou rouge) au cours du temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le premier carton du match.
- Avec le signe « X », vous prédisez qu'aucun carton ne sera distribué au cours du temps réglementaire du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le premier carton du match.

En cas de premier carton donné à des joueurs des deux équipes en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton ».
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER CARTON 1X2 1T

Vous devez pronostiquer quelle équipe recevra le premier carton (jaune ou rouge) au cours de la première mi-temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le premier carton de la première mi-temps.
- Avec le signe « X », vous prédisez qu'aucun carton ne sera distribué au cours de la première mi-temps réglementaire du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le premier carton de la première mi-temps.

En cas de premier carton donné à des joueurs des deux équipes en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton ».
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER EXPULSÉ (DYNAMIQUE)
Vous devez pronostiquer quel joueur sera le premier expulsé du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucun » : aucun joueur ne sera expulsé dans le temps réglementaire, plus tout temps additionnel.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Le double carton jaune sera considéré comme la première expulsion et sera donc pris en compte pour les besoins du pari.
En cas de première expulsion donnée à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton rouge sera considéré comme le « premier expulsé ».
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER JOUEUR CARTON

Vous devez pronostiquer quel joueur recevra le premier carton (jaune ou rouge) au cours du temps réglementaire du match de référence.

En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucun » : aucun joueur ne recevra de carton (jaune ou rouge) dans le temps réglementaire, plus tout temps additionnel.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas de premier carton donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton ».

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER BUT À LA MINUTE X

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le premier but du match de référence sera marqué à la minute indiquée.

Exemple :

- 46ème minute signifie du coup d’envoi de la deuxième mi-temps à la minute 45:59.
- 90ème minute signifie de 89:00 à 89:59.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte. Le temps additionnel et les éventuelles prolongations ne comptent pas.

En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PREMIER BUTEUR

Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le premier but dans le temps réglementaire, en le choisissant dans une liste prédéfinie. En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Pas de but » : le résultat sera 0-0 ;
- « But contre son camp » : le but contre son camp est certifié comme tel même si le joueur est sur la liste ;
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR DE LA JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le premier but dans la journée indiquée de la compétition de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Les paris placés sur un joueur qui ne participe pas au match ou dont le match est interrompu sans résultat seront remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel du tournoi de référence et la minute réelle au cours de laquelle le but est marqué prévaudront.

PREMIER BUTEUR JOUEUR X OU SON REMPLAÇANT

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match de référence, le joueur X ou celui qui prendra sa place marquera (OUI) ou non (NON) le premier but du match.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque le premier but du match.

- le joueur X ne marque pas le premier but du match mais son remplaçant direct marque le premier but du match.
• Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne marque le premier but du match ;
- le joueur X ne marque pas le premier but du match et n'est pas remplacé.
- le match se termine 0-0.
- le premier but du match est un but contre son camp.

Si le joueur X monte sur le terrain en remplacement du joueur qui a marqué le premier but du match, le résultat gagnant est « NON ».
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR JOUEUR X OU SON REMPLAÇANT PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le joueur X ou celui qui prendra sa place marquera (OUI) ou non (NON) le premier but du match, prolongations comprises.

• Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque le premier but du match.
- le joueur X ne marque pas le premier but du match mais son remplaçant direct marque le premier but du match.
• Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne marque le premier but du match ;
- le joueur X ne marque pas le premier but du match et n'est pas remplacé.
- le match se termine 0-0.
- le premier but du match est un but contre son camp.

Si le joueur X monte sur le terrain en remplacement du joueur qui a marqué le premier but du match, le résultat gagnant est « NON ».
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + 1X2
Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque pas le premier but.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.
La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE IN

Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont prévus : Oui + 1X ; Oui + 2 ; Autre.
Le résultat « Non » comprend les cas où

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but du match.
- le premier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE IN/OUT

Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont prévus : Oui + 12 ; Oui + X ; Autre.
Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but du match.
- le premier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE OUT

Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont prévus : Oui + X2 ; Oui + 1 ; Autre.
Le résultat « Non » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but du match.
- le premier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le premier but du match et si les deux équipes marqueront au moins un but (But) ou pas (Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but du match.
- le premier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT

Vous devez pronostiquer le résultat exact du match de référence et si le joueur indiqué marquera le premier but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but du match.
- le premier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine avec un résultat autre que ceux proposés.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer le résultat exact de l'équipe jouant à domicile et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque pas le premier but.
En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.
La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer le résultat exact de l'équipe visiteuse et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est prévu dans le cas où le buteur indiqué ne marque pas le premier but.
En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.
La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR OUI + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie et si le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence.

Le résultat Autre est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le premier but.
- le premier but est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le premier but du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR ÉQUIPE À DOMICILE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le premier but de l'équipe jouant à domicile du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le premier but de l'équipe visiteuse du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PREMIER BUTEUR PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le premier but des prolongations du match de référence.

En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Pas de but » : le résultat des prolongations sera 0-0.
- « But contre son camp » : le but contre son camp est certifié comme tel même si le joueur est sur la liste.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Les buts marqués pendant le temps réglementaire et les éventuels tirs au but ne comptent pas pour les besoins du pari.

Si le joueur objet du pari ne monte pas sur le terrain pendant les prolongations, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER OU DERNIER BUTEUR OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le premier ou le dernier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué marquera le premier ou le dernier but du match.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne marquera ni le premier ni le dernier but.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris pris sur lui seront remboursés.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain même pour une durée limitée.
En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER REMPLACEMENT
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes effectuera le remplacement indiqué dans le temps réglementaire, y compris le temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles :

1) Avec le résultat « équipe A », vous prédisez que l'équipe à domicile effectuera le remplacement indiqué ;
2) Avec le résultat « équipe B », vous prédisez que l'équipe visiteuse effectuera le remplacement indiqué ;
3) Avec le résultat « pas de remplacement », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne fera le remplacement indiqué ;
4) Avec le résultat « remplacement simultané », vous prédisez que les deux équipes effectueront le remplacement indiqué dans la même action de jeu.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

PROCHAIN CARTON 1X2

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le prochain carton (carton X) pendant le match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

La définition de « carton » inclut à la fois les cartons jaunes et les expulsions.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le prochain carton (carton X) du match sera montré à un joueur de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « X », vous prédisez qu'il n'y aura aucun prochain carton (carton X) dans le match.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le prochain carton (carton X) du match sera montré à un joueur de l'équipe visiteuse.

En cas de carton donné à des joueurs des deux équipes en même temps, l'équipe du joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considérée comme l'équipe recevant le premier carton.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PROCHAIN CARTON

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le carton indiqué (carton jaune ou rouge) dans le temps réglementaire, y compris le temps additionnel.

Il y a 4 résultats possibles :

1) Avec le résultat « équipe A » vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le carton indiqué.
2) Avec le résultat « équipe B » vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le carton indiqué.
3) Avec le résultat « pas de carton », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne recevra le carton indiqué.
4) Avec le résultat « carton simultané », vous prédisez que les deux équipes recevront le carton indiqué dans la même action de jeu.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PROCHAIN CARTON PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes recevra le carton indiqué (carton jaune ou rouge) au cours des prolongations. Il y a 4 résultats possibles :

1) Avec le résultat « équipe A » vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le carton indiqué.
2) Avec le résultat « équipe B » vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le carton indiqué.
3) Avec le résultat « pas de carton », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne recevra le carton indiqué.
4) Avec le résultat « carton simultané », vous prédisez que les deux équipes recevront le carton indiqué dans la même action de jeu.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PROCHAIN CORNER 1X2 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le corner Y dans la mi-temps réglementaire X du match.

- Équipe 1 : l'équipe à domicile tirera le corner Y pendant la mi-temps X.
- Aucun corner : aucune des deux équipes ne tirera le corner Y pendant la mi-temps X.
- Équipe 2 : l'équipe visiteuse tirera le corner Y pendant la mi-temps X.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RESTE DU MATCH

Vous devez pronostiquer le résultat final du reste du match de référence (1X2).

Le pari est uniquement disponible pour les événements en direct et se réfère au résultat du reste du match, calculé à partir du moment où le pari est placé.

Au moment où le pari est placé, le match « commence » avec un score de 0-0 quel que soit le résultat « réel ».
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués après que le pari ait été placé doivent être comptabilisés :
Exemple 1 :

- Lazio Rome - Juventus (en direct) > Reste du match (0-3).
  Le pari est placé quand le résultat réel est 0-3. Le match se termine 1-4.
  À partir du moment où le pari a été placé, le match a fini 1-1.
  Résultat gagnant : « X ».

Exemple 2 :

- Lazio Rome - Juventus (en direct) > Reste du match (2-0).
  Le pari est placé quand le résultat réel est 2-0. Le match se termine 2-1.
  À partir du moment où le pari a été placé, le match a fini 0-1.
  Résultat gagnant : « 2 ».

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire du match compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RESTE DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer le résultat du reste de la première mi-temps réglementaire du match (1X2).
Le pari est uniquement disponible pour les événements en direct et se réfère au résultat du reste de la première mi-temps du match, calculé à partir du moment où le pari est placé.
Au moment où le pari est placé, le match « commence » avec un score de 0-0 quel que soit le résultat « réel ».
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués pendant la première mi-temps et après que le pari ait été placé doivent être comptabilisés :
Exemple :

- SSC Naples - Lazio Rome (en direct) > Reste de la Première mi-temps (0-1).
  Le pari est placé quand le résultat réel de la 1ère Mi-temps est 0-1.
  La 1ère Mi-temps du match se termine 1-1.
  À partir du moment où le pari a été placé, la 1ère mi-temps du match a fini 1-0.
  Résultat gagnant : « 1 ».

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

AUCUN BUT SUBI ÉQUIPE
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X réussira à ne subir aucun but dans le match de référence.
« Aucun but » signifie que l'équipe ne subira aucun but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AUCUN BUT SUBI ÉQUIPE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X réussira à ne subir aucun but pendant la mi-temps Y du match de référence.
« Aucun but » signifie que l'équipe ne subira aucun but.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RELÉGATION DANS UNE DIVISION INFÉRIEURE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans la saison spécifiée du tournoi, l'équipe indiquée sera (Oui) ou non (Non) reléguée dans une division inférieure, en tenant également compte des éventuels playouts.
Le résultat obtenu sur le terrain est celui pris en compte. Les éventuelles décisions disciplinaires ultérieures impliquant la modification du résultat ne seront pas prises en considération.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Dans le cas où un tournoi, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

REVIREMENT OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'une des deux équipes gagnera le match après avoir été menée.

Le pari se réfère uniquement au temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'une équipe menée remportera le match en effectuant un revirement.
- Avec le résultat « Non » vous prédisez qu'une équipe menée ne gagnera pas le match (c'est-à-dire qu'elle perdra le match ou que le match se terminera par un match nul à la fin du temps réglementaire). Le résultat « Non » inclut également le résultat possible 0 - 0.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

REVIREMENT ÉQUIPE X OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X gagnera le match après avoir été menée.

Le pari se réfère uniquement au temps réglementaire, y compris tout temps additionnel.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe X effectuera un revirement, remportant le match de référence après avoir été menée.

Avec le résultat « Non » vous prédisez que l'équipe X ne gagnera pas le match (c'est-à-dire qu'elle perdra le match ou que le match se terminera par un match nul à la fin du temps réglementaire) après avoir été menée.

Le résultat « Non » inclut également le résultat possible 0 - 0.

Exemple :

- Ligue des Champions.
  Juventus – Real Madrid
  (03/06/2017).
  Revirement Juventus Oui/Non.
- Résultat « Oui ».
  Juventus – Real Madrid 0–1
  À la fin du temps réglementaire :
  Juventus – Real Madrid 2–1
- Résultat « Non ».
  Juventus – Real Madrid 0–1
  À la fin du temps réglementaire :
  Juventus – Real Madrid 1–2
  Juventus – Real Madrid 1–1
  Juventus – Real Madrid 2–2
  Juventus – Real Madrid 3–3, etc.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CARTON AU JOUEUR X OU À SON REMPLAÇANT
Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match de référence, le joueur X ou celui qui prendra sa place recevra au moins un carton (jaune ou rouge).
Pour les besoins du pari, seuls le joueur X et son remplaçant direct sont pris en compte.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) ;
- le joueur X ne reçoit pas de carton mais celui qui prend sa place reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) ;
- le joueur X et celui qui prend sa place reçoivent tous les deux au moins un carton (jaune ou rouge).
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne reçoit de carton.
- le joueur X ne reçoit pas de carton et n'est pas remplacé.

Le résultat gagnant est « NON » si le joueur X monte sur le terrain comme remplaçant d'un joueur qui a reçu un carton (jaune ou rouge), et que le joueur X ne reçoit pas de carton et n'est pas remplacé.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CARTON AU JOUEUR X OU À SON REMPLAÇANT PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match, prolongations comprises, le joueur X ou celui qui prendra sa place recevra au moins un carton (jaune ou rouge).

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) ;
- le joueur X ne reçoit pas de carton mais celui qui prend sa place reçoit au moins un carton (jaune ou rouge) ;

- le joueur X et celui qui prend sa place reçoivent tous les deux au moins un carton (jaune ou rouge).
• Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne reçoit de carton.
- le joueur X ne reçoit pas de carton et n'est pas remplacé.

Le résultat gagnant est « NON » si le joueur X monte sur le terrain comme remplaçant d'un joueur qui a reçu un carton, et que le joueur X ne reçoit pas de carton et n'est pas remplacé.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER CARTON AU JOUEUR X OU À SON REMPLAÇANT

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X ou celui qui prendra sa place recevra le premier carton (jaune ou rouge) dans le temps réglementaire du match.

• Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
- le joueur X ne reçoit pas le premier carton (jaune ou rouge) du match mais son remplaçant direct reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
• Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
- le joueur X ne reçoit pas le premier carton (jaune ou rouge) du match et n'est pas remplacé.
- aucun carton (jaune ou rouge) n'est distribué pendant le match.

Si le joueur X monte sur le terrain en remplacement du joueur qui a reçu le premier carton du match, le résultat gagnant est « NON ».
Si le premier carton est donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton » (jaune ou rouge).
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PREMIER CARTON AU JOUEUR X OU À SON REMPLAÇANT PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur X ou celui qui prendra sa place recevra (OUI) ou non (NON) le premier carton (jaune ou rouge) du match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
- le joueur X ne reçoit pas le premier carton (jaune ou rouge) du match mais son remplaçant direct reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne reçoit le premier carton (jaune ou rouge) du match.
- le joueur X ne reçoit pas le premier carton (jaune ou rouge) du match et n'est pas remplacé.
- aucun carton (jaune ou rouge) n'est distribué pendant le match.

Si le joueur X monte sur le terrain en remplacement du joueur qui a reçu le premier carton du match, le résultat gagnant est « NON ».
Si le premier carton est donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton » (jaune ou rouge).
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PÉNALTY DANS LES X PREMIÈRES MINUTES

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) Non au moins un pénalty sera tiré dans les X premières minutes de jeu du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.

- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.

- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.
- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PÉNALTY ET EXPULSION

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le match de référence comprendra au moins un pénalty et une expulsion.
Le pari se réfère uniquement au temps réglementaire, y compris tout temps additionnel. Les deux conditions (pénalty et expulsion) doivent être prises en considération aux fins du pari.
Il est précisé que les deux conditions peuvent être séparées l'une de l'autre, en ce sens que l'expulsion ne doit pas nécessairement être contextuelle à la peine infligée.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que, dans le match de référence, il y aura au moins un pénalty et une expulsion.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que dans le match il n'y aura ni pénalty ni expulsion ou qu'une seule des deux conditions se produira (un ou plusieurs pénaltys et pas d'expulsion ; pas de pénalty et une ou plusieurs expulsions).

En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY DANS LES DEUX MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera accordé dans les deux mi-temps réglementaires du match de référence.
Pour les besoins du pari, il est précisé que seul le temps réglementaire compte, temps additionnel compris. Les prolongations sont exclues.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY DANS L'INTERVALLE DE X MINUTES

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera attribué dans l'intervalle de minutes indiqué.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PÉNALTY MARQUÉ OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera marqué dans le match de référence.
Le résultat « Non » comprend également « Aucun pénalty attribué ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Pour la détermination du résultat gagnant, les buts marqués lors de la phase de tirs au but ne seront pas considérés comme valables.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY MARQUÉ MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera marqué pendant la mi-temps X du match de référence.
Le résultat « Non » comprend également « Aucun pénalty attribué ».
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY OUI/NON PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera attribué dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY ATTRIBUÉ PENDANT LES PROLONGATIONS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera attribué pendant les prolongations du match de référence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY OUI/NON MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera attribué pendant la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PÉNALTY ÉQUIPE X OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) au moins un pénalty sera attribué à l’équipe « n ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- AS Roma - AC Milan : 1 pénalty attribué à l’AS Roma.
  Pénalty Équipe 1 > Résultat gagnant : Oui.
  Pénalty Équipe 2 > Résultat gagnant : Non.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TIR AU BUT MARQUÉ OUI/NON PHASE DE TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le tir au but X sera marqué pendant la phase de tirs au but.

Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.

Si le tir au but X n'est pas tiré, le pari sera remboursé.

Exemple :

- Coupe du Monde 2006.
  Phase des tirs au but : Italie - France.

- Tir au but 1 marqué pendant la phase des tirs au but.
- L'Italie marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 2 marqué pendant la phase des tirs au but.
- La France marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 3 marqué pendant la phase des tirs au but.
- L'Italie marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 4 marqué pendant la phase des tirs au but.
- La France ne marque pas. Résultat gagnant : Non.
- Tir au but 5 marqué pendant la phase des tirs au but.
- L'Italie marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 6 marqué pendant la phase des tirs au but.
- La France marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 7 marqué pendant la phase des tirs au but.
- L'Italie marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 8 marqué pendant la phase des tirs au but.
- La France marque. Résultat gagnant : Oui.
- Tir au but 9 marqué pendant la phase des tirs au but.
- L'Italie marque. Résultat gagnant : Oui.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT + MOINS DE/PLUS DE CORNERS + MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES (Supercombo Evo)

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le score exact (17 résultats), sur le nombre Moins de/Plus de corners et sur le nombre Moins de/Plus de cartons jaunes indiqués.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 65 résultats possibles.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT 1 MI-TEMPS/FINAL
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la première mi-temps combiné au résultat final exact à la fin du match de référence.
Il y a 37 résultats possibles.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT EXACT PARTIEL/FINAL (46 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la première mi-temps combiné au résultat final exact à la fin du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 46 résultats possibles.
Le deuxième résultat indiqué dans les résultats concerne la fin du match.
Exemple :

- AC Milan - Inter Milan 1-2 (première mi-temps 0-1).
  Résultat du pari : 0-1/1-2.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

RÉSULTAT EXACT 26 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer le résultat final exact du match. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

RÉSULTAT EXACT 75 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer le résultat exact à la fin du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 75 résultats possibles.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT EN GROUPES
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match de référence en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
Il y a 11 résultats possibles.
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 0-0 ; 1-0 ; 0-1 ; 1-1 ».
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-0 ; 3-0 ; 4-0 ».
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-1 ; 3-1 ; 4-1 ».
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 3-2 ; 4-2 ; 4-3 ».
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ».
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ».
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ».
Avec le 8ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : « 2-3 ; 2-4 ; 3-4 ».
Avec le 9ème résultat, vous prédisez que l'équipe 1 gagnera le match avec un autre résultat : « 1 - Autre ».
Avec le 10ème résultat, vous prédisez que l'équipe 2 gagnera le match avec un autre résultat : « 2 - Autre ».

Avec le 11ème résultat, vous prédisez que le match finira en match nul avec un autre résultat à la fin du match : « X - Autre ».
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT EXACT ALLER-RETOUR

Vous devez pronostiquer le résultat exact dérivant de la somme des scores des matchs aller-retour du tournoi de référence.
Les éventuelles prolongations sont incluses et, en cas de tirs au but, 1 point sera attribué à l'équipe gagnante.
Il y a 64 issues possibles, dont le résultat « Autre ».
Exemples :

- Coppa Italia (Coupe d'Italie).
  JUVENTUS - INTER MILAN match aller Juventus - Inter Milan : 3 - 0.
  Match retour Inter Milan - Juventus : 3 - 0 ; victoire de la Juventus aux tirs au but (+1).
  Résultat « Résultat exact aller-retour » JUVENTUS - INTER MILAN : 4 - 3.
- Copa del Rey (Coupe du Roi).
  FC BARCELONE - VALENCE CF
  Match aller FC Barcelone - Valencia CF : 7 - 0
  Match retour Valence CF - FC Barcelone : 1 - 1
  Résultat « Résultat exact aller-retour » FC BARCELONE - VALENCE CF : Autre.
- Ligue des Champions :
  ATLETICO MADRID - BAYERN MUNICH.
  Match aller Atletico Madrid - Bayern Munich : 1 - 0.
  Match retour Bayern Munich - Atletico Madrid : 2 - 1.
  Résultat « Résultat exact aller-retour » ATLETICO MADRID - BAYERN MUNICH : 2 - 2.

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT EXACT PHASE DE TIRS AU BUT (23 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le résultat exact de la phase de tirs au but du match, en fonction du nombre de tirs au but marqués par les deux équipes.
Il y a 23 résultats possibles :

1-0 ; 2-0 ; 3-0 ; 2-1 ; 3-1 ; 4-1 ; 3-2 ; 4-2 ; 4-3 ; 5-3 ; 5-4 ; 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 2-3 ; 2-4 ; 3-4 ; 3-5 ; 4-5 ; AUTRE (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MULTI-CHOIX (1)
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
9 résultats sont possibles :
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-0 / 1-1.
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-2 / 3-3 / 4-4.
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-0 / 2-0 / 2-1.
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-1 / 0-2 / 1-2.
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-0 / 3-1 / 3-2.
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-3 / 1-3 / 2-3.
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-1 / 4-2 / 4-3.
Avec le 8ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-4 / 2-4 / 3-4.
Avec le 9ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-0 / 0-4 / Autre (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MULTI-CHOIX (2)
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
12 résultats sont possibles :
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-0 / 1-0.
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-0 / 3-0.
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-1 / 2-1.

PUBLIC

Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-1 / 3-2 / 2-2.
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-0 / 4-1.
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-2 / 4-3.
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-1 / 0-2.
Avec le 8ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-2 / 0-3.
Avec le 9ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-3 / 2-3.
Avec le 10ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-4 / 1-4.
Avec le 11ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-4 / 3-4.
Avec le 12ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-3 / 4-4 / Autre (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MULTI-CHOIX (3)
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
12 résultats sont possibles :
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-0 / 0-1.
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-2 / 0-3.
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-1 / 1-2.
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-3 / 2-3 / 2-2.
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-4 / 3-4.
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-4 / 2-4.
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-0 / 2-0.
Avec le 8ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-0 / 2-1.
Avec le 9ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-1 / 3-2.
Avec le 10ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-0 / 4-3.
Avec le 11ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-1 / 4-2.
Avec le 12ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-3 / 4-4 / Autre (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MULTI-CHOIX 4
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.

7 résultats sont possibles :
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-0 / 2-1 / 3-0 / 3-1.
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-2 / 1-2 / 0-3 / 1-3.
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-2 / 2-3 / 3-2 / 3-3.
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3.
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4.
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 4-4 / Autre (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MULTI-CHOIX 5
Vous devez pronostiquer le résultat exact du match à la fin du temps réglementaire uniquement en choisissant parmi les groupes de résultats indiqués.
7 résultats sont possibles :
Avec le 1er résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-0 / 1-0 / 0-1.
Avec le 2ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 2-0 / 3-0 / 4-0.
Avec le 3ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 0-2 / 0-3 / 0-4.
Avec le 4ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-1 / 2-1 / 1-2 / 2-2.
Avec le 5ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-1 / 3-2 / 4-1 / 4-2.
Avec le 6ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 1-3 / 2-3 / 1-4 / 2-4.
Avec le 7ème résultat, vous prédisez l'un des résultats suivants à la fin du match : 3-3 / 4-3 / 3-4 / 4- 4 / Autre (tous les résultats non indiqués).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la première mi-temps du match. Exemple :

- Lazio Rome - Palerme FC
  1ère Mi-temps 1-2
  Résultat Final 3-3
  Résultat exact 1ère Mi-temps 1-2.

RÉSULTAT EXACT DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer le résultat exact de la deuxième mi-temps du match.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  1ère Mi-temps 1-1
  Résultat Final 1-1
  Résultat exact 2ème Mi-temps 0-0

RÉSULTAT EXACT REMPLACEMENTS
Vous devez pronostiquer quel sera le résultat exact des remplacements effectués par les deux équipes dans le match de référence.
Seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 16 résultats possibles :
0-0 ;1-0 ; 2-0 ; 3-0 ; 0-1 ; 1-1 ; 2-1 ; 3-1 ; 0-2 ; 1-2 ; 2-2 ; 3-2 ; 0-3 ; 1-3 ; 2-3 ; 3-3.
En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT EXACT REMPLACEMENTS 36 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer quel sera le résultat exact des remplacements effectués par les deux équipes dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 36 résultats possibles.
0-0 ; 1-0 ; 2-0 ; 3-0 ; 4-0 ; 5-0 ; 1-1 ; 2-1 ; 3-1 ; 4-1 ; 5-1 ; 2-2 ; 3-2 ; 4-2 ; 5-2 ; 3-3 ; 4-3 ; 5-3 ; 4-4 ; 5-4 ; 5-5 ; 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 0-5 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 1-5 ; 2-3 ; 2-4 ; 2-5 ; 3-4 ; 3-5 ; 4-5.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT PROLONGATIONS UNIQUEMENT (10 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer le résultat exact uniquement dans les prolongations du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les prolongations comptent, incluant tout temps additionnel.
Il y a 10 résultats possibles :
1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 0-1 ; 0-2 ; 1-2 ; 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; AUTRE (tous les résultats non indiqués).

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT PROLONGATIONS 26 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer le résultat exact uniquement dans les prolongations du match de référence.
Pour les besoins du pari, seules les prolongations comptent, incluant tout temps additionnel.
Il y a 26 résultats possibles :
1-0 ; 2-0 ; 3-0 ; 4-0 ; 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 2-1 ; 2-3 ; 2-4 ; 3-1 ; 3-2 ; 3-4 ; 4-1 ; 4-2 ; 4-3 ; 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ; AUTRE.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT PROLONGATION X 26 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer le résultat exact uniquement dans la prolongation X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la prolongation X indiquée compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 26 résultats possibles :
1-0 ; 2-0 ; 3-0 ; 4-0 ; 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 2-1 ; 2-3 ; 2-4 ; 3-1 ; 3-2 ; 3-4 ; 4-1 ; 4-2 ; 4-3 ; 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ; AUTRE.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT MI-TEMPS X 26 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer le résultat exact uniquement dans la mi-temps réglementaire X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 26 résultats possibles :
1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 3-0 ; 3-1 ; 3-2 ; 4-0 ; 4-1 ; 4-2 ; 4-3 ; 0-1 ; 0-2 ; 1-2 ; 0-3 ; 1-3 ; 2-3 ; 0-4 ; 1-4 ; 2-4 ; 3-4 ; 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; ; 4-4 ; AUTRE (tous les résultats non indiqués).
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 3-1 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 2-1).
  Résultat exact 1 mi-temps. Résultat gagnant : 1-0.
  Résultat exact 2ème mi-temps. Résultat gagnant : 2-1.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RÉSULTAT EXACT X-Y ATTEINT PENDANT LE MATCH OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le résultat exact X-Y sera (OUI) ou non (NON) atteint pendant le match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
SSC Naples - Lazio Rome 3-2.
Évolution du match : 0-0 ; 1-0 ; 2-0 ; 2-1 ; 2-2 ; 3-2.
Résultat exact 1-0 atteint pendant le match > Résultat : OUI.
Résultat exact 0-1 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 1-1 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 2-0 atteint pendant le match > Résultat : OUI.
Résultat exact 0-2 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 2-1 atteint pendant le match > Résultat : OUI.
Résultat exact 1-2 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 2-2 atteint pendant le match > Résultat : OUI.
Résultat exact 3-0 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 3-1 atteint pendant le match > Résultat : NON.
Résultat exact 3-2 atteint pendant le match > Résultat : OUI.
Résultat exact 3-3 atteint pendant le match > Résultat : NON.

AU MOINS UN JOUEUR DU POSTE X MARQUE

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) n'importe quel joueur du poste X marquera dans le temps réglementaire du match.
Les postes ne sont pas pris en compte en cas de but contre son camp.
Le poste de chaque joueur est à considérer uniquement et exclusivement celui établi par l'organisateur du tournoi de référence et reporté sur le site officiel de la compétition dans la section/page dédiée au profil de chaque joueur.
Les postes possibles sont : Gardien, Défenseur, Milieu de terrain, Attaquant.
Il est précisé que si un joueur de poste X (par exemple défenseur) remplace le gardien en incapacité de jouer pour une raison quelconque dans la cage et marque un but, le résultat gagnant est dans tous les cas à attribuer au poste X du joueur (ex. défenseur), et non au poste de gardien de but.
Si aucun joueur de poste X ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Lazio Rome - Bologne FC 2-1 [38' Arnautovic (attaquant), 68' But contre son camp de De Silvestri (défenseur), 79' Immobile (attaquant)].
Au moins un DÉFENSEUR marque > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN marque > Résultat : NON.
Au moins un ATTAQUANT marque > Résultat : OUI.

AU MOINS UN JOUEUR DU POSTE X MARQUE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) n'importe quel joueur du poste X marquera dans le match, prolongations comprises.
Les postes ne sont pas pris en compte en cas de but contre son camp.
Le poste de chaque joueur est à considérer uniquement et exclusivement celui établi par l'organisateur du tournoi de référence et reporté sur le site officiel de la compétition dans la section/page dédiée au profil de chaque joueur.
Les postes possibles sont : Gardien, Défenseur, Milieu de terrain, Attaquant.
Il est précisé que si un joueur de poste X (par exemple défenseur) remplace le gardien en incapacité de jouer pour une raison quelconque dans la cage et marque un but, le résultat gagnant est dans tous les cas à attribuer au poste X du joueur (ex. défenseur), et non au poste de gardien de but.
Si aucun joueur de poste X ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Lazio Rome - Bologne FC 2-1 [38' Arnautovic (attaquant), 68' But contre son camp de De Silvestri (défenseur), 103' Immobile (attaquant)].
Au moins un DÉFENSEUR marque Prol. Compr. > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN marque Prol. Compr. > Résultat : NON.
Au moins un ATTAQUANT marque Prol. Compr. > Résultat : OUI.

AU MOINS UN JOUEUR DU POSTE X DE L'ÉQUIPE Y MARQUE
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) n'importe quel joueur du poste X de l’équipe Y marquera dans le temps réglementaire du match.
Les postes ne sont pas pris en compte en cas de but contre son camp.
Le poste de chaque joueur est à considérer uniquement et exclusivement celui établi par l'organisateur du tournoi de référence et reporté sur le site officiel de la compétition dans la section/page dédiée au profil de chaque joueur.
Les postes possibles sont : Gardien, Défenseur, Milieu de terrain, Attaquant.

Il est précisé que si un joueur de poste X (par exemple défenseur) remplace le gardien en incapacité de jouer pour une raison quelconque dans la cage et marque un but, le résultat gagnant est dans tous les cas à attribuer au poste X du joueur (ex. défenseur), et non au poste de gardien de but.
Si aucun joueur de poste X de l'équipe Y ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Lazio Rome - Bologne FC 2-1 [38' Arnautovic (attaquant équipe 2), 68' But contre son camp de De Silvestri (défenseur équipe 2), 79' Immobile (attaquant équipe 1)].
Au moins un DÉFENSEUR de l'Équipe 1 marque > Résultat : NON.
Au moins un DÉFENSEUR de l'Équipe 2 marque > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN de l'Équipe 1 marque > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN de l'Équipe 2 marque > Résultat : NON.
Au moins un ATTAQUANT de l'Équipe 1 marque > Résultat : OUI.
Au moins un ATTAQUANT de l'Équipe 2 marque > Résultat : OUI.

AU MOINS UN JOUEUR DU POSTE X DE L'ÉQUIPE Y MARQUE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) n'importe quel joueur du poste X de l'équipe Y marquera dans le match, prolongations comprises. Les postes ne sont pas pris en compte en cas de but contre son camp.
Le poste de chaque joueur est à considérer uniquement et exclusivement celui établi par l'organisateur du tournoi de référence et reporté sur le site officiel de la compétition dans la section/page dédiée au profil de chaque joueur.
Les postes possibles sont : Gardien, Défenseur, Milieu de terrain, Attaquant.
Il est précisé que si un joueur de poste X (par exemple défenseur) remplace le gardien en incapacité de jouer pour une raison quelconque dans la cage et marque un but, le résultat gagnant est dans tous les cas à attribuer au poste X du joueur (ex. défenseur), et non au poste de gardien de but.
Si aucun joueur de poste X de l'équipe Y ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Lazio Rome - Bologne FC 2-1 [38' Arnautovic (attaquant équipe 2), 68' But contre son camp de De Silvestri (défenseur équipe 2), 103' Immobile (attaquant équipe 1)].
Au moins un DÉFENSEUR de l'Équipe 1 marque, prol. compr. > Résultat : NON.

PUBLIC

Au moins un DÉFENSEUR de l’Équipe 2 marque, prol. compr. > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN de l’Équipe 1 marque, prol. compr. > Résultat : NON.
Au moins un MILIEU DE TERRAIN de l’Équipe 2 marque, prol. compr. > Résultat : NON.
Au moins un ATTAQUANT de l’Équipe 1 marque, prol. compr. > Résultat : OUI.
Au moins un ATTAQUANT de l’Équipe 2 marque, prol. compr. > Résultat : OUI.

UN JOUEUR AVEC LE MAILLOT NUMÉRO X MARQUE

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) un joueur portant le maillot numéro X marquera au moins un but dans le temps réglementaire du match.
Les numéros de maillot ne sont pas pris en compte en cas de but contre son camp.
Si aucun joueur portant le maillot numéro X ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE JOUEUR X OU LE JOUEUR Y MARQUE

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON), dans le temps réglementaire du match, au moins un des deux joueurs (X ou Y) marquera au moins un but.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur Y marque au moins un but ;
- le joueur X et le joueur Y marquent.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X et le joueur Y ne marquent pas.

Le pari est valide si au moins un des deux joueurs participe au match. Si aucun des deux joueurs ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple003A.
AC Milan - Inter Milan 2-2 (11' Leao, 18' Lukaku, 35' Barella, 72' Tonali).
L. Martinez ou Lukaku marque > Résultat : OUI.
L. Martinez ou Correa marque > Résultat : NON.
Leao ou Giroud marque > Résultat : OUI.
Giroud ou Rebic marque > Résultat : NON.

PUBLIC

LE JOUEUR X OU LE JOUEUR Y MARQUE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON), dans le temps réglementaire du match y compris les éventuelles prolongations, au moins un des deux joueurs (X ou Y) marquera au moins un but.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur Y marque au moins un but ;
- le joueur X et le joueur Y marquent.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X et le joueur Y ne marquent pas.

Le pari est valide si au moins un des deux joueurs participe au match. Si aucun des deux joueurs ne participe au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

Real Madrid - Liverpool FC 2-1 (20' Benzema, 78' Salah, 113' Modric).

Benzema ou Vinicius marque, prol. compr. > Résultat : OUI.

Firmino ou Diaz marque, prol. compr. > Résultat : NON.

Modric ou Kroos marque, prol. compr. > Résultat : OUI.

Salah ou Nunez marque, prol. compr. > Résultat : OUI.

JOUEUR X OU SON REMPLAÇANT MARQUE

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X ou celui qui prendra sa place marquera au moins un but dans le temps réglementaire du match de référence. Pour les besoins du pari, seuls le joueur X et son remplaçant direct sont pris en compte.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur X ne marque pas mais celui qui prend sa place marque au moins un but (voir exemple 1) ;
- tant le joueur X que celui qui prend sa place marquent (voir exemple 2) .
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne marque (voir exemple 3) ;
- le joueur X ne marque pas et n'est pas remplacé.

Le résultat gagnant est « Non » si le joueur X monte sur le terrain comme remplaçant d’un joueur qui a marqué, et que le joueur X ne marque pas et n'est pas remplacé (voir exemple 4).

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemples :

- Atalanta Bergame - SSC Naples 2-2 (30' Pasalic, 69' Muriel, 72' Insigne, 84' Politano).

1) Zapata ou son remplaçant marque.
   Zapata remplacé à la 62ème minute par Muriel.
   Zapata = joueur X > ne marque pas
   Muriel = Remplaçant de X > marque.
   Résultat gagnant : OUI.
2) Insigne ou son remplaçant marque.
   Insigne remplacé à la 78ème minute par Politano.
   Insigne = joueur X > marque.
   Politano = Remplaçant de X > marque.
   Résultat gagnant : OUI.
3) Osimhen ou son remplaçant marque.
   Osimhen remplacé à la 78ème minute par Mertens.
   Osimhen = joueur X > ne marque pas.
   Mertens = Remplaçant de X > ne marque pas.
   Résultat gagnant : NON.
4) Pessina ou son remplaçant marque.
   Pessina monte à la 62ème minute à la place de Pasalic.
   Pasalic = ne compte pas aux fins du pari > marque.
   Pessina = joueur X > ne marque pas et n'est pas remplacé.
   Résultat gagnant : NON.

JOUEUR X OU SON REMPLAÇANT MARQUE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le joueur X ou celui qui prendra sa place marquera (OUI) ou non (NON) au moins un but pendant le match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- le joueur X marque au moins un but ;
- le joueur X ne marque pas mais celui qui prend sa place marque au moins un but ;
- tant le joueur X que celui qui prend sa place marquent.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- ni le joueur X ni celui qui prend sa place ne marque ;
- le joueur X ne marque pas et n'est pas remplacé.

Le résultat gagnant est « NON » si le joueur X monte sur le terrain comme remplaçant d'un joueur qui a marqué, et que le joueur X ne marque pas et n'est pas remplacé.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE À DOMICILE MARQUE UN BUT OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile marquera ou non un but. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

ÉQUIPE À DOMICILE MARQUE UN BUT PREMIÈRE MI-TEMPS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile marquera ou non un but pendant la première mi-temps.

ÉQUIPE À DOMICILE MARQUE UN BUT DEUXIÈME MI-TEMPS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile marquera ou non un but pendant la deuxième mi-temps.

ÉQUIPE VISITEUSE MARQUE UN BUT OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse marquera ou non un but. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

ÉQUIPE VISITEUSE MARQUE UN BUT PREMIÈRE MI-TEMPS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse marquera ou non un but pendant la première mi-temps.

ÉQUIPE VISITEUSE MARQUE UN BUT DEUXIÈME MI-TEMPS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse marquera ou non un but pendant la deuxième mi-temps.

MARQUE LE BUT X PAR INTERVALLE DE X MINUTES
Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le but X du match, uniquement dans l'intervalle de minutes indiqué.
Il y a 3 résultats possibles.

- Avec le résultat « Équipe 1 », vous prédisez que, dans l'intervalle de minutes indiqué, l'équipe à domicile marquera le but X du match.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez que le but X ne sera pas marqué dans l'intervalle de minutes indiqué.
- Avec le résultat « Équipe 2 », vous prédisez que, dans l'intervalle de minutes indiqué, l'équipe visiteuse marquera le but X du match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.

PUBLIC

11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MARQUE LE BUT
Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le but indiqué dans le temps réglementaire du match de référence.
Les résultats possibles sont :

Équipe 1 : l'équipe à domicile marquera le but indiqué
Aucune : le but indiqué ne sera pas marqué
Équipe 2 : l'équipe visiteuse marquera le but indiqué

Exemple :

- Lazio Rome - Udinese Calcio 2-1
  (1er but du match marqué par la Lazio Rome, 2ème but par l'Udinese Calcio, 3ème par la Lazio Rome)
  Marque le 1er but - Résultat gagnant : Équipe 1
  Marque le 2ème but - Résultat gagnant : Équipe 2
  Marque le 3ème but - Résultat gagnant : Équipe 1
  Marque le 4ème but - Résultat gagnant : Aucune

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PUBLIC

MARQUE LE BUT - MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le but indiqué dans la mi-temps X du match de référence.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe à domicile marquera le but indiqué.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez que, dans la mi-temps X, le but indiqué ne sera pas marqué.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe visiteuse marquera le but indiqué.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

Juventus - Inter Milan 2-1 (1ère mi-temps 2-0 ; 2ème mi-temps 0-1).

1ère mi-temps - Marque le but 1 : Résultat gagnant « 1 ».

1ère mi-temps - Marque le but 2 : Résultat gagnant « 1 ».

1ère mi-temps - Marque le but 3 : Résultat gagnant « Aucune ».

2ème mi-temps - Marque le but 1 : Résultat gagnant « 2 ».

2ème mi-temps - Marque le but 2 : Résultat gagnant « Aucune ».

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MARQUE LE BUT X PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le but indiqué dans les prolongations du match de référence.

Les résultats possibles sont :

Équipe 1 : l'équipe à domicile marquera le but indiqué

Aucune : le but indiqué ne sera pas marqué

Équipe 2 : l'équipe visiteuse marquera le but indiqué

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MARQUE LE BUT X PHASE DE TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le but X lors de la phase de tirs au but du match.

- ÉQUIPE 1 : l'équipe indiquée en premier marque le but X dans la phase des tirs au but.
- AUCUNE : aucune des deux équipes ne marque le but X dans la phase des tirs au

but.
- ÉQUIPE 2 : l'équipe indiquée en deuxième marque le but X dans la phase des tirs au but.

Pour les besoins du pari les éventuels buts sur pénalty effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Italie - Angleterre. Phase des tirs au but (3-2).
  - 1er tir au but marqué par l'Italie.
    Marque le but 1 phase des tirs au but > Résultat : Équipe 1.
  - 2ème tir au but marqué par l'Angleterre.
    Marque le but 2 phase des tirs au but > Résultat : Équipe 2.
  - 3ème tir au but : raté par l'Italie.
  - 4ème tir au but : marqué par l'Angleterre.
    Marque le but 3 phase des tirs au but > Résultat : Équipe 2.
  - 5ème tir au but : marqué par l'Italie.
    Marque le but 4 phase des tirs au but > Résultat : Équipe 1.
  - 6ème tir au but : raté par l'Angleterre.
  - 7ème tir au but : marqué par l'Italie.
    Marque le but 5 phase des tirs au but > Résultat : Équipe 1.
  - 8ème tir au but : raté par l'Angleterre.
  - 9ème tir au but : raté par l'Italie.
  - 10ème tir au but : raté par l'Angleterre.
    Marque le but 6 phase des tirs au but > Résultat : Aucun.

MARQUE LE DERNIER BUT

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le dernier but dans le temps réglementaire du match de référence.
Les résultats possibles sont :

Équipe 1 : l'équipe à domicile marquera le dernier but du match de référence.
Aucune : aucun but ne sera marqué dans le match de référence.
Équipe 2 : l'équipe visiteuse marquera le dernier but du match de référence.

Exemple :

- Lazio Rome - Udinese Calcio 2-1
  (1er but du match marqué par la Lazio Rome, 2ème but par l'Udinese Calcio, 3ème par la Lazio Rome)
  Résultat gagnant : Équipe 1

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MARQUE LE DERNIER BUT 1ÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le dernier but de la première mi-temps du match de référence.
Les résultats possibles sont :

Équipe 1 : l'équipe à domicile marquera le dernier but de la première mi-temps.
Aucune : aucun but ne sera marqué pendant la première mi-temps.
Équipe 2 : l'équipe visiteuse marquera le dernier but de la première mi-temps.

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MARQUE LE DERNIER BUT 2ÈME MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le dernier but de la deuxième mi-temps du match de référence.
Les résultats possibles sont :

Équipe 1 : l'équipe à domicile marquera le dernier but de la deuxième mi-temps.
Aucune : aucun but ne sera marqué pendant la deuxième mi-temps.
Équipe 2 : l'équipe visiteuse marquera le dernier but de la deuxième mi-temps.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

LES DEUX ÉQUIPES MARQUENT AU MOINS 2 BUTS

Vous devez pronostiquer si les deux équipes auront marqué au moins deux buts à la fin du temps réglementaire, temps additionnel inclus.
Deux résultats sont possibles aux fins du pari « But/Pas de but 2 ».
Avec le résultat « But », vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins 2 buts au cours du match.
Avec le résultat « Pas de but », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ou qu'une seule des deux équipes marquera au moins 2 buts dans le match de référence.
Exemple :

Juventus - SSC Naples 2-2 > Résultat gagnant : But.
Juventus - SSC Naples 2-1 > Résultat gagnant : Pas de but.
Juventus - SSC Naples 3-2 > Résultat gagnant : But.

Juventus - SSC Naples 1-3 > Résultat gagnant : Pas de but.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PHASE DES TIRS AU BUT ET UN GARDIEN TIRE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la phase de tirs au but aura lieu et si (Oui) ou non (Non) au moins un tir au but sera tiré par un gardien.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que la phase de tirs au but aura lieu et qu'au moins un pénalty sera tiré par un gardien.
Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- la phase des tirs au but n'aura pas lieu.
- la phase de tirs au but aura lieu et et aucun pénalty ne sera tiré par un gardien.

Pour les besoins du pari, les pénaltys effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES CORNERS 4 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés pendant le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : « 0-5 », « 6-10 », « 11-15 », « 16 ou plus ».
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS
Vous devez pronostiquer le nombre total de buts qui seront marqués au cours du match.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS (8 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le nombre de buts marqués pendant le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 8 résultats possibles : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6 ; 7 ou plus.
Exemple :

SSC Naples - Lazio Rome 0-0 > Résultat gagnant : 0.
SSC Naples - Lazio Rome 1-0 > Résultat gagnant : 1.
SSC Naples - Lazio Rome 1-1 > Résultat gagnant : 2.
SSC Naples - Lazio Rome 2-1 > Résultat gagnant : 3.
SSC Naples - Lazio Rome 2-2 > Résultat gagnant : 4.
SSC Naples - Lazio Rome 2-3 > Résultat gagnant : 5.
SSC Naples - Lazio Rome 3-3 > Résultat gagnant : 6.
SSC Naples - Lazio Rome 4-3 > Résultat gagnant : 7 ou plus.
SSC Naples - Lazio Rome 4-4 > Résultat gagnant : 7 ou plus.

Le résultat « 7 ou plus » comprend tous les résultats avec une somme de buts égale ou supérieure à 7.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS ÉQUIPE X (5 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués par l’équipe X dans le temps réglementaire du match.
Il y a 5 résultats possibles : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ; 4 ou plus.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemples :

- Ajax Amsterdam - SSC Naples 1-6.
  Somme des buts équipe 1 > Résultat : 1.
  Somme des buts équipe 2 > Résultat : 4 ou plus.
- Juventus - Bologne FC 3-0.
  Somme des buts équipe 1 > Résultat : 3.
  Somme des buts équipe 2 > Résultat : 0.

PUBLIC

SOMME DES BUTS ÉQUIPE X MI-TEMPS Y (4 RÉSULTATS)
Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués par l'équipe X dans la mi-temps réglementaire Y du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ou plus.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- SSC Naples - Inter Milan 3-3 (1ère mi-temps : 1-0, 2ème mi-temps : 2-3).
  1ère Mi-temps : Somme des buts équipe 1 > Résultat : 1.
  1ère Mi-temps : Somme des buts équipe 2 > Résultat : 0.
  2ème Mi-temps : Somme des buts équipe 1 > Résultat : 2.
  2ème Mi-temps : Somme des buts équipe 2 > Résultat : 3 ou plus.

SOMME DES BUTS MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués dans la mi-temps réglementaire X du match de référence.
Il y a 4 résultats possibles : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ou plus.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS MI-TEMPS X 8 RÉSULTATS
Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués dans la mi-temps réglementaire X du match de référence.
Il y a 8 résultats possibles : 0 ; 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6 ; 7 ou plus.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS X MI-TEMPS Y OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) exactement X buts seront marqués pendant la mi-temps Y du match.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps Y du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Inter Milan - AC Milan 2-2.
  (1ère mi-temps 2-1).
  Somme des buts 1 Mi-temps 1. Résultat gagnant : Non.
  Somme des buts 2 Mi-temps 1. Résultat gagnant : Non.
  Somme des buts 3 Mi-temps 1. Résultat gagnant : Oui.
  (2ème mi-temps 0-1).
  Somme des buts 0 Mi-temps 2. Résultat gagnant : Non.
  Somme des buts 1 Mi-temps 2. Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SOMME DES BUTS ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts qui seront marqués par l'équipe à domicile lors d'un match, en choisissant parmi les résultats 0/1/2/2+. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

SOMME DES BUTS ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts qui seront marqués par l'équipe visiteuse lors d'un match, en choisissant parmi les résultats 0/1/2/2+. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

SOMME DES BUTS PROLONGATIONS (4 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués pendant les prolongations du match.
Il y a 4 résultats possibles : 0, 1, 2, 3 ou plus.
Si la prolongation n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

REMPLACEMENT PREMIÈRE MI-TEMPS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si un remplacement sera (Oui) ou non (Non) effectué au cours de la première mi-temps du match de référence.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les résultats émis par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

ÉQUIPE QUI EFFECTUE LE TIR CADRÉ X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes effectuera le tir cadré X dans le temps réglementaire du match de référence.

Il y a 3 résultats possibles :

- Équipe 1 : l'équipe à domicile effectuera le tir cadré X du match.
- Aucune : aucune des deux équipes n'effectuera le tir cadré X du match.
- Équipe 2 : l'équipe visiteuse effectuera le tir cadré X du match.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

ÉQUIPE QUI EFFECTUE LE TIR CADRÉ X PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes effectuera le tir cadré X dans le match, éventuelles prolongations comprises.

Il y a 3 résultats possibles :

- Équipe 1 : l'équipe à domicile effectuera le tir cadré X du match.
- Aucune : aucune des deux équipes n'effectuera le tir cadré X du match.
- Équipe 2 : l'équipe visiteuse effectuera le tir cadré X du match.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

ÉQUIPE QUI TIRE LE PREMIER TIR AU BUT

Match en cours, vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le premier tir au but après les prolongations.

3 résultats sont possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le premier tir au but.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le premier tir au but.

Avec le résultat « pas de tirs au but », vous prédisez qu'il n'y aura pas de phase de tirs au but après prolongations dans le match de référence.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

ÉQUIPE QUI GAGNE AUX TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes gagnera le match lors de la phase de tirs au but du match.

- Équipe 1 : l'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but.
- Équipe 2 : l'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE QUI GAGNE AUX TIRS AU BUT + MOINS DE/PLUS DE PÉNALTYS MARQUÉS PENDANT LA PHASE DES TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer en même temps laquelle des deux équipes gagnera le match aux tirs au but et si la somme totale des tirs au but marqués dans la phase de tirs au but sera inférieure ou supérieure à une valeur prédéterminée.

Il y a 4 résultats possibles :

- 1 + MOINS DE : L'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but et la somme totale des tirs au but marqués dans la phase de tirs au but est inférieure à la valeur prédéfinie.
- 1 + PLUS DE : L'équipe indiquée en premier gagne aux tirs au but et la somme totale des tirs au but marqués dans la phase de tirs au but est supérieure à la valeur prédéfinie.
- 2 + MOINS DE : L'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but et la somme totale des tirs au but marqués dans la phase de tirs au but est inférieure à la valeur prédéfinie.
- 2 + PLUS DE : L'équipe indiquée en deuxième gagne aux tirs au but et la somme totale des tirs au but marqués dans la phase de tirs au but est supérieure à la valeur prédéfinie.

Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

- Italie - Angleterre.
  Résultat de la phase de tirs au but : 3-2 (5 tirs au but marqués).
  Équipe qui gagne aux tirs au but + Moins de/Plus de 4,5 tirs au but marqués dans la phase des tirs au but.
  Résultat gagnant : 1 + Plus de.

ÉQUIPE AVEC AU MOINS X CARTONS JAUNES DANS LES 2 MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée recevra (Oui) ou non (Non) au moins X cartons jaunes, à la fois en première et en deuxième mi-temps réglementaires, y compris tout temps additionnel.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez que l'équipe indiquée recevra au moins X cartons jaunes dans les deux mi-temps.

PUBLIC

Avec le résultat « Non », vous prédisez que l'équipe indiquée recevra moins de X cartons jaunes dans les deux mi-temps.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés. L'expulsion directe ne sera pas prise en compte aux fins du pari.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU CORNER X
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le corner X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le corner X.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez que le corner X ne sera pas tiré.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le corner X.

Le pari est certifié lorsque le corner est effectivement tiré et non lorsqu'il est attribué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU PREMIER CORNER DE LA MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le premier corner de la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le premier corner de la mi-temps X du match.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne tirera de corner au cours de la mi-temps X du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le premier corner de la mi-temps X du match.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU DERNIER CORNER DE LA MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le dernier corner de la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le dernier corner de la mi-temps X du match.
- Avec le résultat « Aucune », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne tirera de corner au cours de la mi-temps X du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le dernier corner de la mi-temps X du match.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DE LA PREMIERE FAUTE COMMISE

Vous devez pronostiquer quelle équipe commettra la première faute au cours du temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile commettra la première faute du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse commettra la première faute du match.
- Avec le résultat « Pas de faute », vous prédisez qu'aucune faute ne sera commise pendant le match.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DE LA DERNIERE FAUTE COMMISE

Vous devez pronostiquer quelle équipe commettra la dernière faute au cours du temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile commettra la dernière faute du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse commettra la dernière faute du match.
- Avec le résultat « Pas de faute », vous prédisez qu'aucune faute ne sera commise pendant le match.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU DERNIER CORNER

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes tirera le dernier corner du match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le signe « Équipe A », vous prédisez que l'équipe à domicile tirera le dernier corner du match.
- Avec le signe « Pas de corner », vous prédisez qu'aucun corner ne sera tiré dans le match.
- Avec le signe « Équipe B », vous prédisez que l'équipe visiteuse tirera le dernier corner du match.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU DERNIER CARTON

Vous devez pronostiquer quelle équipe recevra le dernier carton (jaune ou rouge) au cours du temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le dernier carton du match.
- Avec le signe « X », vous prédisez qu'aucun carton ne sera distribué au cours du temps réglementaire du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le dernier carton du match.

En cas de dernier carton donné à des joueurs des deux équipes en même temps, l'équipe du joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considérée comme l'équipe recevant le premier carton.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

ÉQUIPE DU DERNIER CARTON 1T
Vous devez pronostiquer quelle équipe recevra le dernier carton (jaune ou rouge) de la première mi-temps réglementaire du match de référence.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile recevra le dernier carton de la première mi-temps.
- Avec le signe « X », vous prédisez qu'aucun carton ne sera distribué au cours de la première mi-temps réglementaire du match.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse recevra le dernier carton de la première mi-temps.

En cas de dernier carton donné à des joueurs des deux équipes en même temps, l'équipe du joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considérée comme l'équipe recevant le premier carton.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

ÉQUIPE X MARQUE LE TIR AU BUT Y DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X marquera le tir au but Y pendant la phase de tirs au but.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si l'équipe X n'exécute pas son tir au but Y, le pari sera remboursé.
Exemple :

- Coupe du Monde 2006.
  Phase des tirs au but : Italie - France.

- Italie : Tir au but 1 marqué pendant la phase des tirs au but.
  L'Italie marque son 1er tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- Italie : Tir au but 2 marqué pendant la phase des tirs au but.
  L'Italie marque son 2ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- Italie : Tir au but 3 marqué pendant la phase des tirs au but.
  L'Italie marque son 3ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- Italie : Pénalty 4 marqué pendant la phase des tirs au but.
  L'Italie marque son 4ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- Italie : Tir au but 5 marqué pendant la phase des tirs au but.
  L'Italie marque son 5ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- France : Tir au but 1 marqué pendant la phase des tirs au but.
  La France marque son 1er tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- France : Tir au but 2 marqué pendant la phase des tirs au but.
  La France marque son 2ème tir au but. Résultat gagnant : Non.
- France : Tir au but 3 marqué pendant la phase des tirs au but.
  La France marque son 3ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.
- France : Tir au but 4 marqué pendant la phase des tirs au but.
  La France marque son 4ème tir au but. Résultat gagnant : Oui.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE X MARQUE AVANT LA MINUTE Y

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X marquera au moins un but avant la minute Y du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Si Y = 10, la prévision va du coup d'envoi à la minute 09:59.
- Si Y = 20, la prévision va du coup d'envoi à la minute 19:59.
- Si Y = 30, la prévision va du coup d'envoi à la minute 29:59.
- Si Y = 45, le but doit être marqué avant la fin de la première mi-temps réglementaire, éventuel temps additionnel inclus.
- Si Y = 60, la prévision va du coup d'envoi à la minute 59:59.
- Si Y = 90, le but doit être marqué avant la fin du temps réglementaire, éventuel temps additionnel inclus.

Exemple :
Juventus - Inter Milan 1-1 (22' C. Ronaldo, 70' Lukaku).
L'équipe 1 marque avant la minute 30.
Résultat gagnant : Oui.
L'équipe 2 marque avant la minute 60.
Résultat gagnant : Non.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE X MARQUE DANS LES 2 MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X marquera au moins un but dans les deux mi-temps réglementaires du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - AC Milan 3-1 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 2-1).
  L'équipe 1 marque dans les 2 mi-temps. Résultat gagnant : Oui.
  L'équipe 2 marque dans les 2 mi-temps. Résultat gagnant : Non.
- AS Roma - Lazio Rome 2-2 (1ère mi-temps : 0-1 ; 2ème mi-temps : 2-1).
  L'équipe 1 marque dans les 2 mi-temps. Résultat gagnant : Non.
  L'équipe 2 marque dans les 2 mi-temps. Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE X GAGNE AU MOINS UNE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X gagnera au moins une des deux mi-temps réglementaires du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - AC Milan 2-2 (1ère mi-temps : 2-1 ; 2ème mi-temps : 0-1).
  L'équipe 1 gagne au moins une des deux mi-temps. Résultat gagnant : Oui.
  L'équipe 2 gagne au moins une des deux mi-temps. Résultat gagnant : Oui.
- Inter Milan - SSC Naples 2-0 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 1-0).
  L'équipe 1 gagne au moins une des deux mi-temps. Résultat gagnant : Oui.
  L'équipe 2 gagne au moins une des deux mi-temps. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

ÉQUIPE X GAGNE LES DEUX MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'équipe X gagnera les deux mi-temps réglementaires du match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Juventus - AC Milan 3-1 (1ère mi-temps : 2-1 ; 2ème mi-temps : 1-0).
  L'équipe 1 gagne les deux mi-temps. Résultat gagnant : Oui.
  L'équipe 2 gagne les deux mi-temps. Résultat gagnant : Non.
- SSC Naples - Inter Milan 1-1 (1ère mi-temps : 1-0 ; 2ème mi-temps : 0-1).
  L'équipe 1 gagne les deux mi-temps. Résultat gagnant : Non.
  L'équipe 2 gagne les deux mi-temps. Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE QUI MARQUE

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera un but pendant le temps réglementaire du match de référence.

- Avec le résultat « les deux équipes », vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match.
- Avec le résultat « équipe 1 », vous prédisez que seule l'équipe à domicile marquera au moins un but au cours du match.
- Avec le résultat « équipe 2 », vous prédisez que seule l'équipe visiteuse marquera au moins un but au cours du match.
- Avec le résultat « pas de but », vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne marquera de but au cours du match.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

STADE DU BUT LE PLUS RAPIDE

Vous devez pronostiquer dans quel match/stade, parmi ceux proposés dans la liste, sera marqué le premier but de la journée indiquée.

Le résultat « Aucun but » est présent dans le cas où aucun but n'est marqué dans les matchs indiqués.

En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Les matchs/stades de référence de la liste font partie de la même journée mais peuvent appartenir à des ligues différentes.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel du tournoi de référence et la minute réelle au cours de laquelle le premier but est marqué, indépendamment de l'heure de début du match, prévaudront.
Les matchs non disputés ou interrompus sans avoir obtenu de résultat seront remboursés.
Exemple :

- AS Roma - Torino FC (19/02/2017) - Stadio Olimpico (Stade Olympique de Rome).
  Dzeko marque un but à la 10ème minute du match AS Roma - Torino FC.
  Si, dans les autres matchs indiqués dans l'événement, des buts sont marqués après les 10 minutes de jeu, le résultat gagnant sera AS Roma - Torino FC / Stadio Olimpico.

MI-TEMPS AVEC LE PLUS DE CORNERS 1X2
Vous devez pronostiquer dans lequel des deux temps réglementaires du match il y aura le plus de corners.
Il y a 3 résultats possibles :

- « 1 » : le nombre de corners tirés en première mi-temps est supérieur au nombre de corners tirés en deuxième mi-temps.
- « X » : le nombre de corners tirés en première mi-temps est identique au nombre de corners tirés en deuxième mi-temps.
- « 2 » : le nombre de corners tirés en deuxième mi-temps est supérieur au nombre de corners tirés en première mi-temps.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MI-TEMPS AVEC LE PLUS DE BUTS
Le pari consiste à pronostiquer dans quelle mi-temps le plus de buts seront marqués.

- Avec le signe 1, vous prédisez que le nombre de buts marqués en première mi-temps sera supérieur à ceux marqués en deuxième mi-temps.
- Avec le signe X, vous prédisez que le nombre de buts marqués en première mi-temps sera identique à ceux marqués en deuxième mi-temps.
- Avec le signe 2, vous prédisez que le nombre de buts marqués en première mi-temps sera inférieur à ceux marqués en deuxième mi-temps.

PUBLIC

MI-TEMPS AVEC LE PLUS DE BUTS ÉQUIPE À DOMICILE 1X2

Pronostiquez si, dans un match donné, le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps par l'équipe à domicile est supérieur, égal ou inférieur à ceux marqués en 2ème mi-temps par la même équipe, comme suit :

- Le signe 1 : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est supérieur au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps.
- Le signe X : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est identique au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps
- Le signe 2 : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est inférieur au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps.

MI-TEMPS AVEC LE PLUS DE BUTS ÉQUIPE VISITEUSE 1X2

Pronostiquez si, dans un match donné, le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps par l'équipe visiteuse est supérieur, égal ou inférieur à ceux marqués en 2ème mi-temps par la même équipe, comme suit :

- Le signe 1 : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est supérieur au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps.
- Le signe X : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est identique au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps
- Le signe 2 : le nombre de buts marqués en 1ère mi-temps est inférieur au nombre de buts marqués en 2ème mi-temps.

MI-TEMPS AVEC LE PLUS DE VALEUR DES CARTONS

Vous devez pronostiquer dans laquelle des deux mi-temps réglementaires du match il y aura la somme la plus élevée de points attribués aux cartons distribués (jaunes et rouges).
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

- Avec le résultat « Première mi-temps », vous prédisez que la somme des points attribués aux cartons distribués en première mi-temps sera supérieure à la somme des points attribués aux cartons distribués en deuxième mi-temps.
- Avec le résultat « Égalité », vous prédisez que la somme des points attribués aux cartons distribués en première mi-temps sera identique à la somme des points attribués aux cartons distribués en deuxième mi-temps.
- Avec le résultat « Deuxième mi-temps », vous prédisez que la somme des points attribués aux cartons distribués en deuxième mi-temps sera supérieure à la somme des points attribués aux cartons distribués en première mi-temps.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MI-TEMPS DU PREMIER BUT
Le pari consiste à pronostiquer la mi-temps pendant laquelle le premier but du match sera marqué, en choisissant entre 1 (Premier but marqué en première mi-temps, y compris tout temps additionnel), 2 (Premier but marqué en deuxième mi-temps, y compris tout temps additionnel) et X aucun but marqué.

T/T HANDICAP CORNERS
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners dans le temps réglementaire, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP CORNERS - MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer quelle équipe tirera le plus de corners pendant la mi-temps X du match, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP CARTONS DANS LES TEMPS RÉGLEMENTAIRES DU MATCH
Vous devez pronostiquer quelle équipe aura cumulé le plus de points en fonction des cartons tirés dans le temps réglementaire du match de référence, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.

PUBLIC

La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total.
Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP FAUTES COMMISES TEMPS RÉGLEMENTAIRES

Vous devez pronostiquer quelle équipe commettra le plus de fautes commises dans le temps réglementaire, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP HORS-JEU

Vous devez pronostiquer quelle équipe sera plus d'une fois hors-jeu dans le temps réglementaire du match, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Exemple :

PUBLIC

- Juventus - Inter Milan.
  Hors-jeu : 2-0.
  T/T Handicap (1,5) hors-jeu.
  Résultat du pari : 0,5 - 0.
  Résultat gagnant : 1.
- AC Milan - SSC Naples.
  Hors-jeu : 2-2.
  T/T Handicap (-0,5) hors-jeu.
  Résultat du pari : 2 - 1,5.
  Résultat gagnant : 1.
- Inter Milan - AC Milan.
  Hors-jeu : 4-2.
  T/T Handicap (2,5) hors-jeu.
  Résultat du pari : 1,5 - 2.
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES

Vous devez pronostiquer quelle équipe touchera le plus de poteaux/barres transversales dans le temps réglementaire du match, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.

La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Poteaux/barres transversales : 2 - 1.
  T/T Handicap (0,5) poteaux/barres transversales.
  Résultat du pari : 1,5 - 1.
  Résultat gagnant : 1.
- AS Roma - Inter Milan.
  Poteaux/barres transversales : 0 - 1.
  T/T Handicap (-0,5) poteaux/barres transversales.
  Résultat du pari : 0 - 0,5.
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

T/T HANDICAP ARRÊTS

Vous devez pronostiquer quelle équipe effectuera le plus d'arrêts dans le temps réglementaire, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Exemple :

- AC Milan - Inter Milan.
  Arrêts : 2 - 4.
  T/T Handicap (-2,5) arrêts.
  Résultat du pari : 2 - 1,5.
  Résultat gagnant : 1.
- Juventus - Inter Milan.
  Arrêts : 3 - 3.
  T/T Handicap (1,5) arrêts.
  Résultat du pari : 1,5 - 3.
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP TIRS/TOTAUX

Vous devez pronostiquer quelle équipe effectuera le plus de tirs totaux dans le temps réglementaire, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.
La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.
Exemple :

- AS Roma - Lazio Rome.
  Tirs totaux : 15 - 12.
  T/T Handicap (2,5) tirs totaux.
  Résultat du pari : 12,5 - 12.
  Résultat gagnant : 1.
- AS Roma - Juventus.
  Tirs totaux : 10 - 15.
  T/T Handicap (-3,5) tirs totaux.
  Résultat du pari : 10 - 11,5.
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TÊTE À TÊTE (T/T)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes proposées gagnera ou obtiendra la meilleure place à l'issue du match de référence.
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe à domicile pendant le match de référence.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe visiteuse pendant le match de référence.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CARTONS JAUNES ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer le nombre de cartons jaunes attribués à l'équipe à domicile. Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CARTONS JAUNES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer le nombre de cartons jaunes distribués pendant le match.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CARTONS JAUNES ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer le nombre de cartons jaunes attribués à l'équipe visiteuse.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CORNERS PROL. COMPR.
Le pari consiste à identifier le nombre total de corners accordés dans un match, y compris les éventuelles prolongations et temps additionnel.

TOTAL DES CORNERS
< de 6
De 6 à 8
De 9 à 11
De 12 à 14
> de 14

TOTAL DES CORNERS TEMPS RÉGLEMENTAIRE
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés pendant le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 5 résultats possibles : « Moins de 6 », « 6-8 », « 9-11 », « 12-14 », « plus de 14 ».
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe à domicile pendant le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : « 0-2 », « 3-4 », « 5-6 », « > de 6 ».
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

TOTAL DES CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe visiteuse pendant le match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Il y a 4 résultats possibles : « 0-2 », « 3-4 », « 5-6 », « > de 6 ».

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CORNERS (3 RÉSULTATS)

Vous devez pronostiquer dans quelle plage la somme des corners tirés dans le temps réglementaire du match de référence sera incluse.

Il y a 3 résultats possibles :

- 0 - 8 : la somme des corners tirés dans le match sera comprise entre 0 (inclus) et 8 (inclus).
- 9 - 11 : la somme des corners tirés dans le match sera comprise entre 9 (inclus) et 11 (inclus).
- 12 ou plus : la somme des corners tirés dans le match sera de 12 ou plus.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

- AC Milan - AS Roma.
  Corners tirés : 6 AC Milan + 4 AS Roma = 10.
  Résultat gagnant : 9 - 11.

TOTAL DES CORNERS MI-TEMPS X ÉQUIPE 1

Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe à domicile pendant la mi-temps X du match de référence.

Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Il y a 4 résultats possibles : « 0-1 », « 2 », « 3 », « 4 ou plus ».

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CORNERS MI-TEMPS X ÉQUIPE 2
Vous devez pronostiquer le nombre de corners qui seront tirés par l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : « 0-1 », « 2 », « 3 », « 4 ou plus ».
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES VALEUR DES CARTONS
Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) tirés dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Il y a 10 résultats possibles.
Avec le résultat « < de 4 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera inférieure à 4.

PUBLIC

Avec le résultat « 4 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 4.
Avec le résultat « 5 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 5.
Avec le résultat « 6 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 6.
Avec le résultat « 7 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 7.
Avec le résultat « 8 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 8.
Avec le résultat « 9 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 9.
Avec le résultat « 10 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 10.
Avec le résultat « 11 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera égale à 11.
Avec le résultat « 12 ou plus », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés sera supérieure à 11.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du
pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CARTONS ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) donnés à l’équipe à domicile dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

- Avec le résultat « 0-1 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l’équipe à domicile sera inférieure à 2 points.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l’équipe à domicile sera de 2 points.
- Avec le résultat « 3 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l’équipe à domicile sera de 3 points.
- Avec le résultat « 4 ou plus », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l’équipe à domicile sera supérieure à 3 points.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CARTONS ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) donnés à l'équipe visiteuse dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

- Avec le résultat « 0-1 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse sera inférieure à 2 points.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse sera de 2 points.
- Avec le résultat « 3 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse sera de 3 points.
- Avec le résultat « 4 ou plus », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse sera supérieure à 3 points.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

TOTAL DES CARTONS MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) tirés dans la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.

- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Il y a 7 résultats possibles.

- Avec le résultat « 0 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 0 points.
- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 1 point.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 2 points.
- Avec le résultat « 3 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 3 points.
- Avec le résultat « 4 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 4 points.
- Avec le résultat « 5 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera égale à 5 points.
- Avec le résultat « 6 », vous prédisez que la valeur totale des cartons tirés dans la mi-temps X sera supérieure à 5 points.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CARTONS ÉQUIPE 1 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) donnés à l’équipe à domicile dans la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

- Avec le résultat « 0 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe à domicile ne recevra aucun carton.
- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe à domicile pendant la mi-temps X sera de 1 point.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe à domicile pendant la mi-temps X sera de 2 points.
- Avec le résultat « 3 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe à domicile pendant la mi-temps X sera de 3 points ou plus.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES CARTONS ÉQUIPE 2 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer quelle sera la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) donnés à l'équipe visiteuse dans la mi-temps X du match de référence.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

- Avec le résultat « 0 », vous prédisez que, dans la mi-temps X, l'équipe visiteuse ne recevra aucun carton.
- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X sera de 1 point.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe visiteuse pendant la mi-temps X sera de 2 points.
- Avec le résultat « 3 », vous prédisez que la valeur totale des cartons donnés à l'équipe

visiteuse pendant la mi-temps X sera de 3 points ou plus.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOTAL DES TIRS AU BUT MARQUÉS (PHASE DE TIRS AU BUT)
Vous devez pronostiquer le nombre exact de tirs au but marqués lors de la phase de tirs au but.
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
3 résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 8 ou moins », vous prédisez que le nombre exact de tirs au but effectués pendant la phase de tirs au but sera égal ou inférieur à 8.
- Avec le résultat « 9 », vous prédisez que le nombre exact de tirs au but effectués pendant la phase de tirs au but sera égal à 9.
- Avec le résultat « 10 ou plus », vous prédisez que le nombre exact de tirs au but effectués pendant la phase de tirs au but sera égal ou supérieur à 10.

Il est précisé que :

- seuls les tirs au but effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu'ils soient réussis ou non.
- en cas de tir au but répété pour cause d'irrégularité constatée, seul 1 tir au but sera pris en compte aux fins de la certification.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TRIPLÉ OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'un des joueurs participant au match marquera (Oui) ou non (Non) un triplé.
Un « triplé » est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 3, marqués par le même joueur. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TRIPLÉ OUI/NON PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si l'un des joueurs participant au match marquera (Oui) ou non (Non) un triplé.
Un « triplé » est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 3, marqués par le même joueur. Les éventuelles prolongations et le temps additionnel sont pris en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTS PARTOUT 3 MATCHS
Vous devez pronostiquer si tous les matchs de la liste se termineront avec toutes les équipes marquant pendant le match.
Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où tous les matchs se terminent avec le résultat but, ou NON, dans le cas où au moins un des trois matchs se termine avec un résultat pas de but.
Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

BUTS PARTOUT 3 MATCHS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si tous les matchs de la liste se termineront avec toutes les équipes marquant pendant la première mi-temps du match de référence.
Les résultats possibles sont :

OUI, si tous les matchs se terminent avec le résultat but dans la première mi-temps,
NON, si au moins un des matchs se termine avec le résultat pas de but dans la première mi-temps.

Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

BUTEURS PARTOUT 3 MATCHS
Vous devez pronostiquer si tous les joueurs de la liste marqueront au moins un but dans leur match respectif.

Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où les trois joueurs marquent, ou NON, dans le cas où au moins un des trois ne marque pas dans son match respectif.
Si même un seul des trois joueurs ne participe pas à son match respectif ou si même un seul des matchs est reporté, suspendu ou interrompu, ou en tout cas non terminé selon les termes établis par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans plusieurs paris. En cas de suspension et de non conclusion du match selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), le pari sera remboursé.

PLUS DE 2,5 PARTOUT 3 MATCHS
Vous devez pronostiquer si plus de deux buts seront marqués dans tous les matchs de la liste.
Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où tous les matchs de référence se termineront par plus de 2 buts, ou NON, dans le cas où au moins un des trois matchs de référence se terminera par moins de 3 buts.
Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

PLUS DE 2,5 PARTOUT 3 MATCHS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si plus de deux buts seront marqués dans les premières mi-temps de tous les matchs de la liste. Les résultats possibles sont

OUI, si tous les matchs se terminent avec plus de 2 buts dans la première mi-temps,
NON, si au moins un des trois matchs se termine avec moins de 3 buts dans la première mi-temps.

Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

DÉFAITES PARTOUT 3 MATCHS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste perdront leur match de référence.
Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où toutes les équipes perdent, ou NON, dans le cas où au moins une des trois équipes ne perd PAS son match.
Si l'un des trois matchs est suspendu ou annulé et n'est pas récupéré dans les trois jours suivant la date initiale, le pari sera remboursé.

DÉFAITES PARTOUT 3 MATCHS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste perdront la première mi-temps de leur match de référence. Les résultats possibles sont :

OUI, si toutes les équipes perdent en première mi-temps,
NON, si au moins une des trois équipes ne perd PAS en première mi-temps.

Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

VICTOIRES PARTOUT 3 MATCHS

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste gagneront leur match de référence.
Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où toutes les équipes gagnent, ou NON, dans le cas où au moins une des trois équipes ne gagne PAS son match.
Si l'un des trois matchs est suspendu ou annulé et n'est pas récupéré dans les trois jours suivant, la date initiale, le pari sera remboursé.

VICTOIRES PARTOUT 3 MATCHS PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste gagneront la première mi-temps de leur match de référence.
Les résultats possibles sont :

OUI, si toutes les équipes gagnent en première mi-temps,
NON, si au moins une des trois équipes ne gagne PAS en première mi-temps.

Si même un seul des trois matchs est reporté, dans les délais fixés par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans des paris multiples. En cas de suspension et de non conclusion selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), les résultats obtenus seront quand même comptabilisés.

TOUTES LES ÉQUIPES MARQUENT

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste marqueront dans leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées marqueront dans leur match respectif. Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées ne marquera pas dans son match. Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES MARQUENT EN PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si tous les matchs de la liste se termineront avec toutes les équipes marquant pendant la première mi-temps du match de référence.

Avec le signe « Oui », vous prédisez que tous les matchs indiqués auront un résultat but à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins un des matchs indiqués aura un résultat pas de but à la fin de la première mi-temps.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES NE PERDENT PAS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste ne perdront pas leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées gagneront leur match ou feront un match nul.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées perdra son match. Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES NE PERDENT PAS 1ère MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste ne perdront pas la première mi-temps de leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées gagneront leur match ou feront un match nul à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées perdra son match à la fin de la première mi-temps.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS LES MATCHS PLUS DE
Vous devez pronostiquer s'il y aura un nombre de buts supérieur à une valeur prédéfinie (plus de) dans tous les matchs de la liste.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS LES MATCHS PLUS DE 1ère MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer s'il y aura un nombre de buts (Oui) ou non (Non) supérieur à une valeur prédéfinie dans la première mi-temps de tous les matchs de la liste.

Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES FERONT UN MATCH NUL

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste feront un match nul dans leur match de référence.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que toutes les équipes feront un match nul dans leur match de référence.
Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées gagnera ou perdra son match.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES FERONT UN MATCH NUL PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste feront un match nul à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées feront un match nul à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées gagnera ou perdra son match à la fin de la première mi-temps.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES PERDENT

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste perdront leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées perdront leur match.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées gagnera son match ou fera un match nul.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES NE SUBISSENT AUCUN BUT

Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste ne subiront aucun but de l'équipe adverse dans leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'aucune des équipes indiquées ne subira de but.

Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées subira un ou plusieurs buts dans son match respectif.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES NE SUBISSENT AUCUN BUT 1ère MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste ne subiront aucun but de l'équipe adverse dans la première mi-temps de leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez qu'aucune des équipes indiquées ne subira de but dans la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées subira un ou plusieurs buts dans la première mi-temps de son match.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES PERDENT 1ère MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste perdront leur match à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées perdront leur match à la fin de la première mi-temps. Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées ne perdra pas son match à la fin de la première mi-temps.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS LES MATCHS MOINS DE
Vous devez pronostiquer s'il y aura un nombre de buts (Oui) ou non (Non) inférieur à une valeur prédéfinie dans la première mi-temps de tous les matchs de la liste.
Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS LES MATCHS MOINS DE 1ÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer s'il y aura un nombre de buts (Oui) ou non (Non) inférieur à une valeur prédéfinie dans la première mi-temps de tous les matchs de la liste.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS BUTEURS
Vous devez pronostiquer si tous les joueurs indiqués marqueront au moins un but dans leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que tous les joueurs indiqués marqueront dans leur match.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins un des joueurs indiqués ne marquera pas dans son match. Le pari se réfère uniquement aux temps réglementaires.
Il est précisé que si un des joueurs indiqués ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUS TITULAIRES
Vous devez pronostiquer si tous les joueurs de la liste seront titulaires dans leur match de référence.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que tous les joueurs indiqués seront titulaires dans leur match. Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins un des joueurs indiqués ne sera pas titulaire dans son match.
Si même un seul des buteurs indiqués ne monte pas sur le terrain, le pari sera perdu.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

MOINS DE/PLUS DE
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués à la fin du temps réglementaire d'un match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

MOINS DE/PLUS DE + PAIRS/IMPAIRS
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris But/Pas de but et Pairs/Impairs à la fin du temps réglementaire, y compris tout temps additionnel (« 0 » est considéré comme Pair).
Les résultats possibles sont :
« Moins de + Pairs » : vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre pair et inférieur à une valeur seuil.
« Moins de + Impairs » : vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre impair et inférieur à une valeur seuil.

PUBLIC

« Plus de + Pairs » : vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre pair et supérieur à une valeur seuil.
« Plus de + Impairs » : vous prédisez que la somme des buts du match sera un nombre impair et supérieur à une valeur seuil.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

L'ARBITRE CONSULTE L'ÉCRAN DE LA VAR MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de fois que l'écran de la VAR (« Video Assistant Referee ») sera consulté par l'arbitre sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
« Consulter » signifie que l'arbitre se rend en personne pour examiner l'action sur l'écran au bord du terrain (« on field review ») ;
pour les besoins du pari, l'utilisation de la VAR via le casque uniquement (« silent check ») n'est pas prise en compte.
Exemple :
Coupe du Monde (2018).

- L'arbitre consulte l'écran de la VAR Moins de/Plus de.
  https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement, les données officielles de l'organisateur de l'événement et la source vidéo associée prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS DANS LE MATCH

Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés dans le match de référence (hors prolongations) sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile dans la première mi-temps sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile dans la deuxième mi-temps sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans le match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse dans la première mi-temps sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse dans la deuxième mi-temps sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS DANS LES MINUTES XX-YY
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans l'intervalle de minutes indiqué sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.

21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans la première mi-temps du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS DEUXIÈME MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si la somme des corners tirés dans la deuxième mi-temps du match sera inférieure (Moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons jaunes donnés à l'équipe à domicile sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de cartons jaunes distribués dans le match sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons jaunes donnés à l'équipe visiteuse sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Un carton jaune vaut 1 point ; en cas de deuxième carton jaune 2 points seront attribués. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les cartons jaunes donnés après le coup de sifflet final et ceux donnés aux joueurs sur le banc, aux entraîneurs, aux directeurs et au personnel ne sont pas pris en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS ROUGES ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons rouges donnés à l'équipe à domicile sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS ROUGES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de cartons rouges distribués dans le match sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS ROUGES ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons rouges donnés à l'équipe visiteuse sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le

banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE À DOMICILE 1T
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans la première mi-temps réglementaire du match par l'équipe à domicile sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 0,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 0,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 0,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 1,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 0,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 2,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 0,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 3,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 1 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 1,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 0,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.

PUBLIC

- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 1,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 1,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 1,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 2,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.

- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 1,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 3,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 2 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 2,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 0,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 2,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 1,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 2,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 2,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 2,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 3,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.

- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 3 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 0,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 3,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 0,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 1.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 1.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 1,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 3,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 1,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.

PUBLIC

- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 2.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 2.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 2,5 ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 3,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 2,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 3.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 3.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS 3,5 ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de 3,5 Équipe à domicile et Moins de/Plus de 3,5 Équipe visiteuse.

- Avec le résultat « Moins de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Moins de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera inférieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Moins de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera inférieur à 4.
- Avec le résultat « Plus de/Plus de », vous prédisez que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera égal ou supérieur à 4 et que le nombre de buts marqués par l'équipe visiteuse sera égal ou supérieur à 4.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X BUT ÉQUIPE 1 + MOINS DE/PLUS DE X BUT ÉQUIPE 2

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris Moins de/Plus de Équipe à domicile et Moins de/Plus de Équipe visiteuse indiqués.

Il y a 4 résultats possibles : Moins de + Moins de ; Moins de + Plus de ; Plus de + Moins de ; Plus de + Plus de.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TACLES JOUEUR X

Vous devez pronostiquer si le nombre total de tacles effectués par le joueur X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

MOINS DE/PLUS DE TACLES JOUEUR X (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le nombre total de tacles effectués par le joueur X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

MOINS DE/PLUS CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE + MOINS DE/PLUS CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer en même temps si, dans le match de référence, le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée et si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéfinie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Il y a 4 résultats possibles : Moins de + Moins de ; Moins de + Plus de ; Plus de + Moins de ; Plus de + Plus de.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE À DOMICILE PAR INTERVALLE DE X MIN
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe à domicile dans l'intervalle de minutes indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.

16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CORNERS ÉQUIPE VISITEUSE PAR INTERVALLE DE X MIN
Vous devez pronostiquer si le nombre de corners tirés par l'équipe visiteuse dans l'intervalle de minutes indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Le corner n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un corner n'est pas valable aux fins du pari.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.

PUBLIC

71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS NULS DANS LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer si, dans la journée indiquée du tournoi de référence, le nombre total de matchs nuls sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur préétablie. Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE DANS LES X PREMIÈRES MINUTES

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans les X premières minutes du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seules les X premières minutes du temps réglementaire sont prises en compte, y compris tout temps additionnel.

- Si X = 5, la prévision va du coup d'envoi à 04:59.
- Si X = 10, la prévision va du coup d'envoi à 09:59.
- Si X = 15, la prévision va du coup d'envoi à 14:59.
- Si X = 20, la prévision va du coup d'envoi à 19:59.
- Si X = 25, la prévision va du coup d'envoi à 24:59.
- Si X = 30, la prévision va du coup d'envoi à 29:59.
- Si X = 35, la prévision va du coup d'envoi à 34:59.
- Si X = 40, la prévision va du coup d'envoi à 39:59.
- Si X = 45, la prévision va du coup d'envoi à la fin de la première mi-temps.
- Si X = 50, la prévision va du coup d'envoi à 49:59.
- Etc.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PROLONGATIONS
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans les prolongations du match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la somme des fautes commises par les joueurs des deux équipes sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des fautes commises par les joueurs des deux équipes sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES ÉQUIPE 1
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la somme des fautes commises par les joueurs de l’équipe à domicile sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES ÉQUIPE 2
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la somme des fautes commises par les joueurs de l’équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la somme des fautes commises par les joueurs de l'équipe à domicile sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, la somme des fautes commises par les joueurs de l'équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si la somme des fautes commises par les joueurs des deux équipes dans la mi-temps X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Ligue des Champions (2018/19).
  Moins de/Plus de 13,5 fautes commises 1T.
  AS Roma - FC Porto.
  (12/02/2019).
  N° de fautes commises dans la 1ère mi-temps du match : 7 + 8 = 15.
  Résultat du pari : Plus de.

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES JOUEUR X
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fautes commises par le joueur X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES JOUEUR X (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fautes commises par le joueur X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES COMMISES JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fautes commises par le joueur X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE FAUTES SUBIES JOUEUR X
Vous devez pronostiquer si le nombre de fautes subies par le joueur X dans le temps réglementaire du match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE FAUTES SUBIES JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de fautes subies par le joueur X dans le match, éventuelles prolongations comprises, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU
Vous devez pronostiquer si la somme des hors-jeu dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU JOUEUR X
Vous devez pronostiquer si le nombre de fois que le joueur X sera en position de hors-jeu dans le temps réglementaire du match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Le joueur est considéré hors-jeu lorsque la signalisation de la position irrégulière entraîne l'attribution effective d'un coup franc en faveur de l'équipe adverse. Si deux joueurs ou plus sont en position de hors-jeu au moment de la passe, le joueur jugé le plus actif et en train de jouer le ballon est considéré comme hors-jeu.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre de fois que le joueur X sera en position de hors-jeu dans le match, éventuelles prolongations comprises, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Le joueur est considéré hors-jeu lorsque la signalisation de la position irrégulière entraîne l'attribution effective d'un coup franc en faveur de l'équipe adverse. Si deux joueurs ou plus sont en position de hors-jeu au moment de la passe, le joueur jugé le plus actif et en train de jouer le ballon est considéré comme hors-jeu.
Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des hors-jeu dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fois où l'équipe X sera en position de hors-jeu dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  Hors-jeu : 2 - 3.
  Équipe 1 : Moins de/Plus de 2,5 hors-jeu. Résultat gagnant : Moins de.
  Équipe 2 : Moins de/Plus de 2,5 hors-jeu. Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fois où l'équipe à domicile sera en position de hors-jeu dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de fois où l'équipe visiteuse sera en position de hors-jeu dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE HORS-JEU MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des hors-jeu dans la mi-temps X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer si, dans la journée indiquée du tournoi de référence, le nombre total de buts marqués sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ÉQUIPE 1 MATCH

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués par l’équipe jouant à domicile à la fin du temps réglementaire du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ÉQUIPE 2 MATCH

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués par l'équipe visiteuse à la fin du temps réglementaire du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

MOINS DE/PLUS DE INTERVALLE (X ; Y)

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans l'intervalle de minutes indiqué sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemples d'intervalles :

00 - 05 : du coup d'envoi du match à la minute 04:59.
06 - 10 : de 05:00 à 09:59.
11 - 15 : de 10:00 à 14:59.
16 - 20 : de 15:00 à 19:59.
21 - 25 : de 20:00 à 24:59.
26 - 30 : de 25:00 à 29:59.
31 - 35 : de 30:00 à 34:59.
36 - 40 : de 35:00 à 39:59.
41 - 45 : de 40:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 50 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 49:59.
51 - 55 : de 50:00 à 54:59.
56 - 60 : de 55:00 à 59:59.
61 - 65 : de 60:00 à 64:59.
66 - 70 : de 65:00 à 69:59.
71 - 75 : de 70:00 à 74:59.
76 - 80 : de 75:00 à 79:59.
81 - 85 : de 80:00 à 84:59.
86 - 90 : de 85:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE MÈTRES PARCOURUS JOUEUR

Vous devez pronostiquer si le nombre total de mètres parcourus par le joueur X dans le match de référence sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Allemagne - Argentine.
  (13/07/2014).
  Moins de/Plus de 10 500,5 mètres parcourus - Lucas Biglia.
  Mètres parcourus par Lucas Biglia : 14 681.
  Résultat du pari : Plus de.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/51/03/64_0713_ger-arg_arg_playerstatistics.pdf
- Serie A.
  Juventus - SSC Naples.
  (22/04/2018).
  Moins de/Plus de 13 500,5 mètres parcourus - Jorginho.
  Mètres parcourus par Jorginho : 12 776.
  Résultat du pari : Moins de.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, le pari sera remboursé.

Si le match est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MINUTES DE TEMPS ADDITIONNEL MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si les minutes de temps additionnel attribuées par l'arbitre uniquement pour la mi-temps réglementaire X du match de référence seront inférieures (Moins de) ou supérieures (Plus de) au seuil décimal préétabli.

Seules les minutes de temps additionnel indiquées par le quatrième arbitre sur le tableau lumineux comptent. La durée réelle du temps additionnel joué sur le terrain ne compte pas.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE VISITEUSE 1T
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans la première mi-temps réglementaire du match par l'équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES
Vous devez pronostiquer si le nombre total de poteaux/barres transversales touchés dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si le nombre total de poteaux/barres transversales touchés dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE POTEAUX/BARRES TRANSVERSALES ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si le nombre total de poteaux/barres transversales touchés par l'équipe X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Inter Milan - SSC Naples.
  Poteaux/barres transversales : 1 - 0.
  Équipe 1 : Moins de/Plus de 0,5 poteaux/barres transversales. Résultat gagnant : Plus de.
  Équipe 2 : Moins de/Plus de 0,5 poteaux/barres transversales. Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total d'arrêts sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples :

- Serie A (2017/18).
  ACF Fiorentina - Lazio Rome 3-4.
  Moins de/Plus de 6,5 arrêts.
  N° d'arrêts : 6.
  Résultat du pari : Moins de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/33/FIOLAZ
- Serie A (2017/18).
  Cagliari Calcio - Atalanta Bergame 1-0.
  Moins de/Plus de 6,5 arrêts.
  N° d'arrêts : 7.
  Résultat du pari : Plus de.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/CAGATA

En cas d'événement non joué, suspendu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS DU GARDIEN
Vous devez pronostiquer si le nombre total d'arrêts effectués par le joueur X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS DU GARDIEN (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre d'arrêts effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS JOUEUR X DANS LE MATCH PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre d'arrêts effectués par le joueur X sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si le nombre total d'arrêts effectués par l'équipe X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- SSC Naples - Atalanta Bergame.
  Arrêts : 3 - 6.
  Équipe 1 : Moins de/Plus de 3,5 arrêts. Résultat gagnant : Moins de.
  Équipe 2 : Moins de/Plus de 4,5 arrêts. Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PASSES TOTALES JOUEUR (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué effectuera un nombre total de passes inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

MOINS DE/PLUS DE PASSES TOTALES JOUEUR X
Vous devez pronostiquer si le nombre total de passes effectuées par le joueur X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

MOINS DE/PLUS DE PASSES TOTALES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué effectuera un nombre total de passes inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

MOINS DE/PLUS DE PASSES RÉUSSIES JOUEUR (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué effectuera un nombre de passes réussies inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE PASSES RÉUSSIES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué effectuera un nombre de passes réussies inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE POSSESSION DE BALLON ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, l'équipe X aura un pourcentage de possession de ballon inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE POSSESSION DE BALLON ÉQUIPE X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, l'équipe X aura un pourcentage de possession de ballon inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans le match sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points :
1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans le match sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS 1T
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans la première mi-temps du match sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués à l’équipe à domicile sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

PUBLIC

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans le match à l'équipe à domicile sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points :
1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE À DOMICILE 1T
Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans la première mi-temps du match à l'équipe à domicile sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS PAR INTERVALLE DE X MIN

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans l'intervalle de minutes indiqué sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemples d'intervalles :
00 - 15 : du coup d'envoi du match à la minute 14:59.
16 - 30 : de 15:00 à 29:59.
31 - 45 : de 30:00 à la fin de la première mi-temps, y compris l'éventuel temps additionnel.
46 - 60 : du coup d'envoi de la 2ème mi-temps à la minute 59:59.
61 - 75 : de 60:00 à 74:59.
76 - 90 : de 75:00 à la fin du temps réglementaire, y compris l'éventuel temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués à l'équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans le match de référence à l'équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari. Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points :
1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VALEUR DES CARTONS ÉQUIPE VISITEUSE 1T

Vous devez pronostiquer si la valeur totale des cartons (jaunes et rouges) distribués dans la première mi-temps du match à l'équipe visiteuse sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Les points attribués aux cartons sont les suivants :

- 1 point pour chaque carton jaune.
- 2 points pour chaque carton rouge.

Un deuxième carton jaune pris par le même joueur, suivi du carton rouge, ne compte pas pour le total. Chaque joueur peut donc avoir un maximum de 3 points : 1 carton jaune (+ 1 carton jaune) + 1 carton rouge = 3 points.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE RESTE DU MATCH AVEC SCORE ACTUEL

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués dans le reste du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le pari est uniquement disponible pour les événements en direct et se réfère au résultat du reste du match, calculé à partir du moment où le pari est placé.
Au moment où le pari est placé, le match « commence » avec un score de 0-0 quel que soit le résultat « réel ».
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués après que le pari ait été placé doivent être comptabilisés :
Exemple :

- Lazio Rome - Juventus (en direct) > Moins de/Plus de 1,5 Reste du match (1-0).
  Le pari est placé quand le résultat réel est 1-0. Le match se termine 2-1.
  À partir du moment où le pari a été placé, le match a fini 1-1.
  Résultat gagnant : Plus de.

PUBLIC

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE RESTE DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS AVEC SCORE ACTUEL

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués dans le reste de la première mi-temps (à partir du score de X-Y) sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour établir le résultat du pari, seuls les buts marqués depuis le placement du pari jusqu'à la fin de la première mi-temps doivent être comptabilisés.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 1-0 à la minute 20'.
  Le client place le pari sur Moins de/Plus de 0,5 Reste de la 1ère mi-temps à partir du score de 1-0.
  La 1ère mi-temps se termine sur le score de 1-1 (1 but a été marqué à partir du placement du pari).
  Résultat gagnant : Plus de.
  AC Milan - Lazio Rome 1-2 à la minute 30'.
  Le client place le pari sur Moins de/Plus de 1,5 Reste de la 1ère mi-temps à partir du score de 1-2.
  La 1ère mi-temps se termine sur le score de 1-3 (1 but a été marqué à partir du placement du pari).
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS AU BUT TIRÉS DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer si la somme des tirs au but tirés dans la phase des tirs au but sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Il est précisé que :

- seuls les tirs au but effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu'ils soient réussis ou non.
- en cas de tir au but répété pour cause d'irrégularité constatée, seul 1 tir au but sera pris en compte aux fins de la certification.

Exemple :

- Phase des tirs au but : Juventus (5 tirs au but tirés) - Inter Milan (4 tirs au but tirés).
    - Moins de/Plus de 8,5 tirs au but tirés dans la phase des tirs au but. Résultat gagnant : Plus de.
    - Moins de/Plus de 9,5 tirs au but tirés dans la phase des tirs au but. Résultat gagnant : Moins de.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PÉNALTYS TIRÉS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des pénaltys tirés dans le match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.
Il est précisé que :

- le pénalty n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un pénalty n'est pas valable aux fins du pari.
- seuls les tirs au but effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu'ils soient réussis ou non.
- en cas de tir au but répété pour cause d'irrégularité constatée, seul 1 tir au but sera pris en compte aux fins de la certification.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS AU BUT MARQUÉS DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT
Vous devez pronostiquer si la somme des tirs au but tirés par les deux équipes dans la phase des tirs au but sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Il est précisé que les répétitions du même tir au but pour faute reconnue ne sont pas prises en considération.
Exemple :

- Phase des tirs au but : Juventus (3 tirs au but marqués) - Inter Milan (4 tirs au but marqués).
- Moins de/Plus de 6,5 tirs au but marqués dans la phase des tirs au but. Résultat gagnant : Plus de.
- Moins de/Plus de 7,5 tirs au but marqués dans la phase des tirs au but. Résultat gagnant : Moins de.

Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PÉNALTYS MARQUÉS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la somme des pénaltys marqués dans le match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.
Il est précisé que le but doit être inscrit directement sur pénalty par le joueur qui le tire, « les pénaltys indirects » ne sont pas compris.
Exemple :

- Serie A 2017/2018.
  AS Roma – Lazio Rome.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/13/ROMLAZ.
  Ligue des Champions 2017/2018.
  Liverpool FC – Spartak Moscou.
  http://it.uefa.com/uefachampionsleague/season=2018/matches/index.html#/iv/match/2021676.
- Euro 2016.
  Allemagne - France.
  http://it.uefa.com/uefaeuro/season=2016/matches/round=2000450/match=2017906/index.html.
- Coupe du Monde 2014.
  Brésil - Hollande.
  http://it.uefa.com/worldcup/season=2014/matches/round=2000300/match=2014945/postmatch/commentary/index.html.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS AU BUT MARQUÉS ÉQUIPE X DANS LA PHASE DE TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer si le nombre de tirs au but marqués par l'équipe X lors de la phase de tirs au but du match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, les tirs au but effectués pendant le temps réglementaire et/ou la prolongation du match de référence ne sont pas pris en compte.
Si la phase de tirs au but n'est pas jouée, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Italie - Angleterre.
  Résultat de la phase de tirs au but : 3-2.
  Moins de/Plus de 3,5 tirs au but marqués par l'équipe 1 (phase des tirs au but) > Résultat : Moins de.
  Moins de/Plus de 1,5 tirs au but marqués par l'équipe 2 (phase des tirs au but) > Résultat : Plus de.

MOINS DE/PLUS DE SÉRIE DE PÉNALTYS

Vous devez pronostiquer si la somme des pénaltys marqués à la fin des prolongations du match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE SOMME DES NUMÉROS DE MAILLOT DES BUTEURS

Vous devez pronostiquer si la somme des numéros de maillot des buteurs dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Dans le cas où un buteur marque plus d'un but, le numéro de maillot sera multiplié par le nombre de buts qu'il a marqués.
En cas de but contre son camp, le numéro de maillot de l'auteur ne comptera pas. Si le match se termine 0-0, le résultat gagnant sera « Moins de ».
Exemple :

- Serie A (2019/2020).
  UC Sampdoria - Hellas Vérone 2-1.
  Moins de/Plus de 54,5 somme des numéros de maillot des buteurs.
  Buteurs du matchs : 2 buts de F. Quagliarella (numéro de maillot 27).
  But contre son camp de E. Audero : pas pris en compte.
  Somme des numéros de maillot des buteurs : 27 +27 = 54
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REMPLACEMENTS

Vous devez pronostiquer si la somme des remplacements effectués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Exemple :

- Lega Pro C (Groupe B) 2017/18.
  AC Mestre - Ravenna Calcio.
  Moins de/Plus de 8,5 remplacements.
  Remplacements du match : 5 (AC Mestre) + 5 (Ravenna Calcio) = 10.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REMPLACEMENTS DU MATCH PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la somme des remplacements effectués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REMPLACEMENTS ÉQUIPE X

Vous devez pronostiquer si le nombre de remplacements effectués par l'équipe X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REMPLACEMENTS ÉQUIPE X PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le nombre de remplacements effectués par l'équipe X dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REMPLACEMENTS 1T
Vous devez pronostiquer si la somme des remplacements effectués dans la première mi-temps du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seule la première mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement non joué, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SPECTATEURS
Vous devez pronostiquer si le nombre de spectateurs du match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
La certification des résultats s'effectue sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement :
http://www.legaseriea.it/it/sala-stampa/documentazione?categoria=&year=&month=&qs=spettatori
Exemples :

- Serie A.
  AC Milan - Chievo Vérone.
  (18/03/2018).
  Description du pari : Moins de/Plus de 48 000,5 spectateurs.
  Spectateurs : 49 701.
  Résultat du pari : Plus de.
  http://www.legaseriea.it/uploads/default/attachments/documentazione/documentazione_m/911/files/allegati/1032/spettgiornata_2017_2018_29_giornata.pdf
- Coupe du Monde (2014).
  Allemagne - Argentine.
  (13/07/2014).
  Description du pari : Moins de/Plus de 75 000,5 spectateurs.
  Spectateurs : 74 738.
  Résultat du pari : Moins de.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/50/17/eng_64_0713_ger-arg_fulltime.pdf

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE X

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts réalisés par l'équipe X dans le match sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1.
- Équipe 1 : Moins de/Plus de 1,5.
  Résultat gagnant : Plus de.
- Équipe 2 : Moins de/Plus de 1,5.
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE 1 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués par l'équipe à domicile dans la mi-temps réglementaire « n » du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ÉQUIPE 2 MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués par l'équipe visiteuse dans la mi-temps réglementaire « n » du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur du tournoi prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MI-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans la mi-temps réglementaire X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur

en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PROLONGATION X
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans la prolongation X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur préétablie. Pour les besoins du pari, seule la prolongation X indiquée compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS JOUEUR
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS JOUEUR X (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS JOUEUR X PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par le joueur X sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS JOUEUR X PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS JOUEUR
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX JOUEUR X (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de tirs cadrés sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des tirs cadrés effectués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS ÉQUIPE À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par l'équipe à domicile sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par l'équipe à domicile sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par l'équipe visiteuse sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs cadrés effectués par l'équipe visiteuse sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si la somme des tirs cadrés effectués dans la mi-temps X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée. Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS CADRÉS
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de tirs cadrés sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si la somme des tirs totaux effectués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX ÉQUIPE À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs totaux effectués par l'équipe à domicile sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX ÉQUIPE À DOMICILE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs totaux effectués par l'équipe à domicile sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX ÉQUIPE VISITEUSE
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs totaux effectués par l'équipe visiteuse sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX ÉQUIPE VISITEUSE PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de tirs totaux effectués par l'équipe visiteuse sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l'absence de ces derniers, les données fournies par OPTA seront utilisées.

MOINS DE/PLUS DE TIRS TOTAUX MI-TEMPS X
Vous devez pronostiquer si la somme des tirs totaux effectués dans la mi-temps X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seule la mi-temps X du temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Inter Milan - Juventus.
  Tirs totaux 1ère mi-temps : 4 - 6. Somme : 10.
  Tirs totaux 2ème mi-temps : 6 - 5. Somme : 11.
  1ère mi-temps : Moins de/Plus de 8,5 tirs totaux. Résultat gagnant : Plus de.
  2ème mi-temps : Moins de/Plus de 12,5 tirs totaux. Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VICTOIRES DES ÉQUIPES VISITEUSES DANS LA JOURNÉE
Vous devez pronostiquer si, dans la journée indiquée du tournoi de référence, le nombre total de victoires des équipes visiteuses sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur préétablie.
Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VICTOIRES DES ÉQUIPES À DOMICILE DANS LA JOURNÉE
Vous devez pronostiquer si, dans la journée indiquée du tournoi de référence, le nombre total de victoires des équipes jouant à domicile sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur préétablie.
Il n'est fait référence qu'aux temps réglementaires plus tout temps additionnel éventuel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X MATCHS DE LA JOURNÉE Y AVEC Z BUTS OU PLUS
Vous devez pronostiquer si, dans la journée Y du tournoi de référence, le nombre de matchs avec Z buts ou plus sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur préétablie.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la date de l’événement objet du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de l’événement objet du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si au moins deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X AH

Vous devez pronostiquer si la somme totale des buts réalisés dans le temps réglementaire du match sera inférieure (MOINS DE) ou supérieure (PLUS DE) au seuil entier X.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : MOINS DE, PLUS DE.

- Avec le résultat MOINS DE, vous prédisez qu'il y aura moins de X buts totaux dans le match.
- Avec le résultat PLUS DE, vous prédisez qu'il y aura plus de X buts totaux dans le match.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés (c'est-à-dire si le nombre de buts du match est exactement X), le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1. Somme des buts totaux : 3.
- MOINS DE/PLUS DE 1 But > Résultat gagnant : PLUS DE.
- MOINS DE/PLUS DE 2 Buts > Résultat gagnant : PLUS DE.
- MOINS DE/PLUS DE 3 Buts > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- MOINS DE/PLUS DE 4 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.
- MOINS DE/PLUS DE 5 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X ÉQUIPE Y AH

Vous devez pronostiquer si la somme totale des buts réalisés dans le temps réglementaire du match par l'équipe Y sera inférieure (MOINS DE) ou supérieure (PLUS DE) au seuil entier X.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : MOINS DE, PLUS DE.

- Avec le résultat MOINS DE, vous prédisez que l'équipe Y marquera MOINS DE X buts.
- Avec le résultat PLUS DE, vous prédisez que l'équipe Y marquera PLUS DE X buts.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés (c'est-à-dire si l'équipe Y a marqué exactement X buts), le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1.
  [2 buts marqués par l'Équipe 1].
- Équipe 1 : MOINS DE/PLUS DE 1 But > Résultat gagnant : PLUS DE.
- Équipe 1 : MOINS DE/PLUS DE 2 Buts > Restitution du montant joué sous forme de

gain.
- Équipe 1 : MOINS DE/PLUS DE 3 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.
  [1 but marqué par l'Équipe 2].
- Équipe 2 : MOINS DE/PLUS DE 1 But > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- Équipe 2 : MOINS DE/PLUS DE 2 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.
- Équipe 2 : MOINS DE/PLUS DE 3 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X MI-TEMPS Y AH

Vous devez pronostiquer si la somme des buts réalisés dans la mi-temps réglementaire Y du match sera inférieure (MOINS DE) ou supérieure (PLUS DE) au seuil entier X.
Il y a deux résultats possibles pour ce type de pari : MOINS DE, PLUS DE.

- Avec le résultat MOINS DE, vous prédisez que MOINS DE X buts seront marqués dans la mi-temps Y.
- Avec le résultat PLUS DE, vous prédisez que PLUS DE X buts seront marqués dans la mi-temps Y.

Si le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés (c'est-à-dire si le nombre de buts dans la mi-temps Y est exactement X), le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1 (1ère mi-temps : 1 -0 ; 2ème mi-temps 1-1).
  [1 but marqué dans la 1ère mi-temps].
- 1ère Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 1 But > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- 1ère Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 2 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.
- 1ère Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 3 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.
  [2 buts marqués dans la 2ème mi-temps].
- 2ème Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 1 But > Résultat gagnant : PLUS DE.
- 2ème Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 2 Buts > Restitution du montant joué sous forme de gain.
- 2ème Mi-temps : MOINS DE/PLUS DE 3 Buts > Résultat gagnant : MOINS DE.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE PASSE DÉCISIVE

Vous devez pronostiquer le joueur qui effectuera la dernière passe décisive du match de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Aucune passe décisive » : aucune passe décisive ne sera effectuée au cours du match.
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan 2-1 [17' Dybala, 20' Lukaku (passe décisive Barella), 62' C. Ronaldo (passe décisive Dybala)].
  Dernière passe décisive. Liste de noms / Autre / Aucune passe décisive.
  Résultat gagnant : Dybala.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR

Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le dernier but dans le temps réglementaire, en le choisissant dans une liste prédéfinie.
En plus des noms des joueurs, la liste offre les possibilités suivantes :

- « Pas de but » : le résultat sera 0-0 ;
- « But contre son camp » : le but contre son camp est certifié comme tel même si le joueur est sur la liste ;
- « Autre » : tout joueur non présent dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.
Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.
Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

DERNIER BUTEUR OUI + 1X2
Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE IN
Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont prévus : Oui + 1X ; Oui + 2 ; Autre.
Le résultat « Autre » comprend les cas où

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

DERNIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE IN/OUT

Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
3 résultats sont prévus : Oui + 12 ; Oui + X ; Autre.
Le résultat « Autre » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + DOUBLE CHANCE OUT

Vous devez pronostiquer le résultat final du match et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
3 résultats sont prévus : Oui + X2 ; Oui + 1 ; Autre.
Le résultat « Autre » comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + BUT/PAS DE BUT

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué marquera le dernier but du match et si les deux équipes marqueront au moins un but (But) ou pas (Pas de but).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.

- le match se termine 0-0.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + RÉSULTAT EXACT

Vous devez pronostiquer le résultat exact du match de référence et si le joueur indiqué marquera le dernier but.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Le résultat « Autre » est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but du match.
- le dernier but du match est un but contre son camp.
- le match se termine avec un résultat autre que ceux proposés.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + MARQUE 1 BUT

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le premier but et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.
Il y a 3 résultats possibles : Oui + Équipe à domicile ; Oui + Équipe visiteuse ; Autre.
Le résultat Autre comprend les cas où :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but.
- le dernier but est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.
Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR OUI + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur préétablie et si le joueur indiqué marquera le dernier but du match de référence.

Le résultat Autre est attendu si :

- le buteur indiqué ne marque pas le dernier but.
- le dernier but est un but contre son camp.
- le match se termine 0-0.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Si le joueur dont l'éventuel but est l'objet du pari ne participe pas au match, le pari est remboursé.

Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR ÉQUIPE À DOMICILE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le dernier but de l'équipe jouant à domicile du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

DERNIER BUTEUR ÉQUIPE VISITEUSE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (résultat OUI) ou non (résultat NON) le joueur indiqué marquera le dernier but de l'équipe visiteuse du match de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

En cas de non-participation au match (par participation, on entend les joueurs montant effectivement sur le terrain) d'un joueur dont le but éventuel fait l'objet d'un pari, les paris seront remboursés.

La participation au match du joueur, même pour une durée limitée, comporte la certification des paris pris sur son éventuel but.

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

UN CONTRE TOUS

Vous devez pronostiquer le résultat final du match, éventuelles prolongations comprises, entre le joueur indiqué et l'équipe adverse. Il y a 3 résultats possibles.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur indiqué marquera au moins 1 but de plus que ceux de l'équipe adverse.

Avec le résultat « X », vous prédisez que le joueur indiqué marquera un nombre de buts égal à celui de l'équipe adverse ou que le match de référence se terminera 0 – 0.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur indiqué marquera un nombre de buts de moins que ceux de l'équipe adverse.

Si le joueur ne monte pas sur le terrain, tous les paris seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

GAGNE À 0 ÉQUIPE 1 1T

Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile gagnera la première mi-temps du match sans encaisser le moindre but.

Pour les besoins du pari, seule la première mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera la première mi-temps sans encaisser de but.

Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe à domicile ne gagnera pas la première mi-temps ou encaissera au moins un but dans la première mi-temps.

Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe à domicile 1T.
  Inter Milan - Cagliari Calcio 1-0 (1T).
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/33/INTCAG
- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe à domicile 1T.
  FC Crotone - Lazio Rome 1-1 (1T).
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/37/CROLAZ

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE À 0 ÉQUIPE 1 2T

Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile gagnera la deuxième mi-temps du match sans encaisser le moindre but.
Pour les besoins du pari, seule la deuxième mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera la deuxième mi-temps sans encaisser de but.
Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe à domicile ne gagnera pas la deuxième mi-temps ou encaissera au moins un but dans la deuxième mi-temps.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe à domicile 2T.
  US Sassuolo - UC Sampdoria 1-0 (2T).
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/36/SASSAM
- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe à domicile 2T.
  US Sassuolo - ACF Fiorentina 0-0 (2T).
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/34/SASFIO

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE À 0 ÉQUIPE 2 1T

Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse gagnera la première mi-temps du match sans encaisser le moindre but.
Pour les besoins du pari, seule la première mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera la première mi-temps sans encaisser de but.
Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe visiteuse ne gagnera pas la première mi-temps ou encaissera au moins un but dans la première mi-temps.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe visiteuse 1T.
  Benevento Calcio - ACF Fiorentina 0-1 (1T).
  Résultat du pari : Oui
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/9/BENFIO
- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe visiteuse 1T.
  Udinese Calcio - Bologne FC 1-0 (1T).
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/UDIBOL

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE À 0 ÉQUIPE 2 2T

Vous devez pronostiquer si l'équipe visiteuse gagnera la deuxième mi-temps du match sans encaisser le moindre but.
Pour les besoins du pari, seule la deuxième mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera la deuxième mi-temps sans encaisser de but.
Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe visiteuse ne gagnera pas la deuxième mi-temps ou encaissera au moins un but dans la deuxième mi-temps.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe visiteuse 2T.

PUBLIC

Torino FC - Lazio Rome 0-1 (2T).
Résultat du pari : Oui.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/35/TORLAZ

- Serie A (2017/18).
  Gagne à 0 équipe visiteuse 2T.
  Genoa CFC - Torino FC 1-1 (2T)
  Résultat du pari : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/GENTOR

Pour les besoins du pari, seule la deuxième mi-temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANTE À 0 ÉQUIPE À DOMICILE
Le pari consiste à déterminer si (Oui) ou non (Non) l'équipe jouant à domicile gagnera le match sans subir de buts
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

GAGNANTE À 0 ÉQUIPE VISITEUSE
Le pari consiste à déterminer si (Oui) ou non (Non) l'équipe visiteuse gagnera le match sans subir de buts.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

GAGNANTE DE LA COUPE
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes finalistes remportera la finale de la compétition et remportera la Coupe.
Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANTE FINALE 3ÈME PLACE
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes remportera la Petite Finale de la manifestation en terminant à la troisième place.
Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

TOUTES LES ÉQUIPES GAGNENT EN PREMIÈRE MI-TEMPS
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste gagneront leur match à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes indiquées gagneront à la fin de la première mi-temps.
Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes indiquées perdra ou fera un match nul à la fin de la première mi-temps de son match.
Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

TOUTES LES ÉQUIPES GAGNENT
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste gagneront leur match de référence dans les temps réglementaires. Les résultats possibles sont OUI, dans le cas où toutes les équipes gagnent, ou NON, dans le cas où au moins une des quatre équipes ne gagne PAS son match. Si même un seul des matchs est reporté, suspendu ou interrompu, ou en tout cas non terminé selon les termes établis par le règlement, le pari sera considéré comme nul s'il est simple ou calculé avec une cote de 1,00 s'il est inclus dans plusieurs paris.
En cas de suspension et de non conclusion du match selon les termes du règlement (dans les 3 jours successifs), le pari sera remboursé.

TOUTES LES ÉQUIPES GAGNENT LA COUPE
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes de la liste gagneront leur match de référence, éventuelles prolongations et tirs au but successifs compris.
Les résultats possibles sont :
- « Oui », si toutes les équipes indiquées gagnent leur match de référence.
- « Non », si au moins une des équipes indiquées ne gagne pas son match de référence.

Si un ou plusieurs des événements est reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

X JOUE PENDANT AU MOINS Y MINUTES
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué jouera au moins Y minutes dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :
- Serie A (2019/20).
  SSC Naples - Torino FC (29/02/2020).
  D. Mertens joue pendant au moins 20 minutes Oui/Non.

PUBLIC

Minutes jouées par D. Martens pendant le match : 20.
http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2019-20/UNICO/UNI/26/NAPTOR
Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X JOUE PENDANT AU MOINS Y MINUTES (PROL. COMPR.)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué jouera au moins Y minutes dans le match de référence.
Les éventuelles prolongations et le temps additionnel sont pris en compte pour les fins du pari.
Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Exemple :

- Coupe du Monde en Russie 2018.
  Espagne - Russie (01/07/2018).
  A. Iniesta joue pendant au moins 60 minutes (Prol. Compr.) Oui/Non.
  Minutes jouées par A. Iniesta pendant le match : 60'05".
  https://resources.fifa.com/image/upload/eng-51-0701-esp-rus-esp-playerstatistics-pdf-2979783.pdf?cloudid=n3z0nddhcn6jd0ir8tp6
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X BUTEUR + Y AVERTI

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera au moins un but et le joueur Y recevra au moins un carton jaune dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but et que le joueur Y recevra au moins un carton jaune.
Avec le résultat « Non », vous prédisez l'une des issues suivantes :

- le joueur X ne marque pas et le joueur Y ne reçoit pas de cartons jaunes.
- le joueur X marque au moins un but et le joueur Y ne reçoit pas de cartons jaunes.
- le joueur X ne marque pas et le joueur Y reçoit au moins un carton jaune.

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.

Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X PREMIER BUTEUR + Y PREMIER AVERTI

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur X marquera le premier but et le joueur Y recevra le premier carton jaune dans le match de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera le premier but et que le joueur Y recevra le premier carton jaune.
Avec le résultat « Non », vous prédisez l'une des issues suivantes :

- le joueur X ne marque pas le premier but et le joueur Y ne reçoit pas le premier carton jaune.
- le joueur X marque le premier but et le joueur Y ne reçoit pas le premier carton jaune.
- le joueur X ne marque pas le premier but et le joueur Y reçoit le premier carton jaune.

Le résultat « Non » comprend également :

- le premier but du match sera un but contre son camp.
- le match se terminera 0-0.
- aucun carton jaune n'est distribué pendant le match.

En cas de premier carton jaune donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton jaune sera considéré comme le « premier carton jaune ».
L'expulsion directe ne sera pas considérée comme premier carton jaune.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

X BUTEUR + Y REÇOIT UN CARTON

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, le joueur X marquera au moins un but et le joueur Y recevra au moins un carton (jaune ou rouge).
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera au moins un but et que le joueur Y recevra au moins un carton (jaune ou rouge).
Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des issues suivantes :

PUBLIC

- le joueur X ne marque pas et le joueur Y ne reçoit pas de cartons.
- le joueur X marque au moins un but et le joueur Y ne reçoit pas de cartons.
- le joueur X ne marque pas et le joueur Y reçoit au moins un carton (jaune ou rouge).

Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X PREMIER BUTEUR + Y REÇOIT LE PREMIER CARTON

Vous devez pronostiquer si, dans le temps réglementaire du match, le joueur X marquera le premier but et le joueur Y recevra le premier carton (jaune ou rouge).
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur X marquera le premier but et que le joueur Y recevra le premier carton (jaune ou rouge).
Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des issues suivantes :

- le joueur X ne marque pas le premier but et le joueur Y ne reçoit pas le premier carton.
- le joueur X marque le premier but et le joueur Y ne reçoit pas le premier carton.
- le joueur X ne marque pas le premier but et le joueur Y reçoit le premier carton.

Le résultat « NON » comprend également :

- le premier but du match sera un but contre son camp.
- le match se terminera 0-0.
- aucun carton n'est distribué pendant le match.

En cas de carton donné à deux joueurs ou plus en même temps, le joueur à qui l'arbitre a montré le premier carton sera considéré comme le « premier carton » (jaune ou rouge).
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Si le ou les joueurs indiqués ne participent pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et la source vidéo associée prévaudront.

PUBLIC

PARIS FOOTBALL :

1X2 CARTONS JAUNES JOUEURS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués recevra le plus grand nombre de cartons jaunes dans tournoi de référence.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 recevra plus de cartons jaunes que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs recevront le même nombre de cartons jaunes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 recevra plus de cartons jaunes que le joueur 1.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs à la compétition, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 CARTONS ROUGES DANS L'HISTOIRE DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées aura reçu, à la fin du tournoi de référence, le plus grand nombre de cartons rouges dans l'histoire de la compétition.
La certification du pari se réfère au classement de tous les temps publié par la fédération internationale.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  1X2 Cartons Rouges dans l'Histoire de la Coupe du Monde.
  Argentine contre Uruguay.
  (All-time rankings) Équipes avec plus de Cartons rouges :
  N° de Cartons Rouges à l'Argentine dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 8.
  N° de Cartons Rouges à l'Uruguay dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 8.
  Résultat gagnant : X.
  http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 EXPULSIONS DES JOUEURS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués recevra le plus grand nombre de cartons rouges dans le tournoi de référence.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur 1 recevra plus de cartons rouges que le joueur 2.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que les deux joueurs recevront le même nombre de cartons rouges.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur 2 recevra plus de cartons rouges que le joueur 1.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs à la compétition, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 GROUPES BUTEURS

Vous devez pronostiquer qui marquera le plus de buts entre deux groupes de joueurs lors du match de référence.
Trois résultats sont possibles.

- Avec le signe 1, vous prédisez que le groupe 1 marquera plus de buts que le groupe 2.
- Avec le signe X, vous prédisez que les deux groupes marqueront le même nombre de buts.
- Avec le signe 2, vous prédisez que le groupe 2 marquera plus de buts que le groupe 1.

Si l'un des joueurs n'entre pas sur le terrain pendant le match de référence ou si le match est suspendu ou annulé et n'est pas rattrapé dans les trois jours suivant la date initiale, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

1X2 MEILLEURE ATTAQUE DANS L'HISTOIRE DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées aura marqué, à la fin du tournoi de référence, le plus grand nombre de buts dans l'histoire de la compétition.
La certification du pari se réfère au classement de tous les temps publié par la fédération internationale.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  1X2 Meilleure Attaque de l'Histoire de la Coupe du Monde.
  Brésil contre Allemagne.
  (All-time rankings) Buts Marqués.
  N° de buts marqués par le Brésil dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 221.
  N° de buts marqués par l'Allemagne dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 224.
  Résultat gagnant : 2.
  http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/index.html

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1X2 POINTS DANS LE GROUPE

Le pari consiste à pronostiquer quel couple d'équipes, parmi les deux proposées par ADM, obtiendra la somme totale de points la plus élevée à l'issue de la phase de groupes.

- Avec le signe 1 vous prédisez la prévalence numérique de la somme de points du premier couplé proposé.
- Avec le signe X vous prédisez la parité de la somme de points des couplés proposés.
- Avec le signe 2 vous prédisez la prévalence numérique de la somme de points du deuxième couplé proposé.

1X2 ÉQUIPES DIVERS CHAMPIONNATS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes proposées aura, un jour donné, le plus grand nombre de points dans les classements respectifs des championnats de référence.
La certification des résultats s'opère sur la base des classements délivrés par les organisateurs des tournois de référence à l'issue des « n » matchs disputés par les équipes engagées dans le pari ; il est donc précisé que la confrontation entre les deux équipes portera sur la même journée de programmation.

- Spéciales Football.
  1X2 Équipes mixes championnats.
  Points à l'issue de la 14ème journée des deux compétitions :
  1X2 Points Arsenal FC / AC Milan.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/classifica
  https://www.premierleague.com/tables

PUBLIC

La validité du pari est soumise à la participation des deux résultats.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari sont valables.
Si un ou plusieurs matchs des équipes impliquées dans le pari ne sont pas joués dans les 3 jours à compter de la date de conclusion du pari, celui-ci sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

COUPLÉ DES CONFÉDÉRATIONS FINALISTES
Vous devez pronostiquer les confédérations d'appartenance des deux équipes qui se qualifieront pour la finale pour la 1ère place du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Si aucune équipe de la confédération pronostiquée ne participe à l'événement, le pari est remboursé ; dans tous les autres cas, il est maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Finale pour la 1ère place : France (Uefa) - Croatie (Uefa).
  Résultat gagnant : UEFA/UEFA.

COUPLÉ DANS L'ORDRE
Vous devez pronostiquer quelles équipes occuperont respectivement la première et la deuxième place à la fin du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COUPLÉ DANS LE DÉSORDRE
Vous devez pronostiquer quelles équipes occuperont la première et la deuxième place du classement, dans n'importe quel ordre, à la fin du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COUPLÉ GROUPE DANS L'ORDRE (COUPLÉ DANS L'ORDRE DU GROUPE)
Vous devez pronostiquer quelles équipes occuperont respectivement la première et la deuxième place à la fin du groupe objet du pari.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COUPLÉ DANS LE GROUPE (COUPLÉ NON DANS L'ORDRE DU GROUPE)
Vous devez pronostiquer quelles équipes occuperont la première et la deuxième place du classement, dans n'importe quel ordre, à la fin du groupe objet du pari.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COUPLÉ DANS L'ORDRE PREMIER-DERNIER DU GROUPE

Vous devez pronostiquer les deux équipes qui occuperont, dans l'ordre, la première et la dernière place de leur groupe dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Coupe du Monde 2018 - Groupe C.
Classement groupe : 1 France, 2 Danemark, 3 Pérou, 4 Australie.
Résultat gagnant : France - Australie.

ENTRAÎNEUR DE L'ÉQUIPE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) dans le délai proposé, la personne indiquée entraînera l'équipe mentionnée dans le tournoi.
Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée.
Exemple :

- Spéciales Football.
  Entraîneur de Juventus depuis le 31/08/2019.
  - Guardiola de l'équipe O/N.
    Résultat gagnant : Non.
  - Mourinho de l'équipe O/N.
    Résultat gagnant : Non.
  - Sarri de l'équipe O/N.
    Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel délivré par les clubs de référence prévaudra.

PUBLIC

ENTRAÎNEUR DISPENSÉ OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, à la date X, la personne indiquée sera démise de ses fonctions, démissionnera du club ou aura interrompu sa relation d'entraîneur du club.

- Résultat « Oui » : dispense/démission/interruption du travail du technicien à la date X. Si la personne indiquée est rappelée par la même équipe, à la date spécifiée, le résultat gagnant sera « Oui ».
- Résultat « Non » : pas de dispense, ni de démission ou d'interruption du travail du technicien à la date X.
  Toute démission rejetée ou non acceptée par l'entreprise n'est pas considérée comme valable, car elle n'entraîne pas d'interruption du travail du technicien.

Aux fins rapport, les communiqués officiels publiés par le club prévaudront.

Il est précisé que la date de référence pour le règlement du pari est celle du jour où la dispense prend effet.

Exemple :

- Communiqué officiel de Juventus (17/05/2019) : « Massimiliano Allegri ne siégera pas sur le banc de touche de Juventus lors de la prochaine saison 2019/2020 ».
- Offre : M. Allegri dispense/démission/interruption de travail au 26/05/2019 > Allegri sur le banc de touche > Résultat gagnant : Non.

ENTRAÎNEUR AVERTI OUI/NON (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'entraîneur indiqué recevra un avertissement dans les temps réglementaires du match de référence.

L'expulsion directe ne sera pas considérée comme un carton jaune.

En cas de non-participation au match de l'entraîneur indiqué, le pari passe à une cote de 1,00.

Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  - Sarri Averti Oui/Non.
    Sarri (Juventus) : carton rouge.
    Résultat gagnant : Non.
  - Conte Averti Oui/Non.
    Conte (Inter Milan) : un carton jaune.
    Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ENTRAÎNEUR EXPULSÉ OUI/NON (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'entraîneur indiqué sera expulsé dans les temps réglementaires du match de référence.

En cas de non-participation au match de l'entraîneur indiqué, le pari passe à une cote de

1,00.
Exemple :

- Juventus - Inter Milan.
  - Sarri Expulsé Oui/Non.
    Sarri (Juventus) : carton rouge.
    Résultat gagnant Oui.
  - Conte Expulsé Oui/Non.
    Conte (Inter Milan) : un carton jaune.
    Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ENTRAÎNEUR DE L'ÉQUIPE X DATE Y

Vous devez pronostiquer qui sera l'entraîneur de l'équipe impliquée dans le pari, à la date indiquée.
L'élément « Autre » englobe tous les entraîneurs non expressément indiqués dans la liste et le cas où le poste d'entraîneur de club est vacant. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport et pour toute autre situation, ce qui est présent dans la section relative au staff technique sur le site officiel du club concerné et toute date et heure du communiqué de presse officiel émis par le club de référence prévaudra.

L'ENTRAÎNEUR REMPORTE LA COMPÉTITION X OU Y

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) l'entraîneur indiqué remportera le tournoi X ou Y, dans la limite de la date proposée dans l'événement.
Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée. Pour les besoins du pari, il est précisé que l'entraîneur devra entraîner l'équipe au moment de la victoire.
Exemple :

- Corini entraîne une équipe qui remportera la Serie A ou la Serie B d'ici le 30/06/2020.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

AU MOINS UN TRIPLÉ PARFAIT DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) au moins un « triplé parfait » sera marqué dans le tournoi de référence [Prolongation comprise ; tirs au but exclus]. Un « triplé parfait » signifie la réalisation par le même joueur d'au moins 3 buts dans un même match

(prolongations comprises) marqués de chacune des manières suivantes :

- au moins un but du pied droit ;
- au moins un but du pied gauche ;
- au moins un but de la tête.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

AU MOINS UN GARDIEN DE BUT TIRE LORS DE LA PHASE DE TIRS AU BUT DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) au moins un gardien de but tirera au moins un tir au but dans la seule séance de tirs au but lors des matchs de référence.
Seuls les tirs lors de la phase de tirs au but comptent ; les penaltys tirés pendant les temps réglementaires et/ou les prolongations ne comptent pas.
Si aucune séance de tirs au but n'est jouée lors des matchs de l'événement, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ARBITRE FEMME AVANT LA DATE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), à la date proposée, une personne de sexe féminin arbitrera un match de référence.
La certification du pari est basée sur les données produites par le site officiel de la ligue concernée : http://www.aia-figc.it/organici/cana/
Exemple :

- Serie A.
  Arbitre femme dans le championnat masculin de Serie A - avant le 30/06/2020.
  http://www.aia-figc.it/dettaglio.asp?ID=15191

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ARBITRE FINALE DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quel arbitre dirigera la finale du tournoi indiqué.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

L'ATHLÈTE PARTICIPERA À LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si (Oui/Non) le joueur indiqué participera au tournoi de référence à la date X.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée. La participation signifie la présence effective sur le terrain, même pour quelques instants, du joueur indiqué au cours de l'événement de référence.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ATHLÈTE GAGNE LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si (Oui/Non) le joueur indiqué gagnera le tournoi de référence à la date X.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée. Pour les besoins du pari, il est précisé que le joueur doit faire partie de l'effectif de l'équipe au moment de la victoire.

Si le joueur indiqué ne participe pas à l'événement de référence, le pari est considéré comme perdu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ADVERSAIRE DU PROCHAIN TOUR

Vous devez pronostiquer quel sera l'adversaire de l'équipe objet du pari dans la phase indiquée dans la description de l'événement.

L'élément « Éliminé du Groupe/Phase » prévoit le cas où l'équipe faisant l'objet du pari n'accède pas au tour suivant.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

CHANGEMENT D'ÉQUIPE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué, au moment de la clôture de la session de mercato de référence (été ou hiver), aura changé/quitté le club par rapport à la période précédant l'ouverture de la session.
Il est précisé que :

- le pari sera considéré comme gagnant si, au moment de la clôture de la session de mercato de référence, le joueur indiqué a résilié le contrat avec l'équipe pour laquelle il jouait avant la session.
- le pari sera considéré comme perdu si le joueur indiqué se retire de la compétition.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel émis par les clubs prévaudra.

CHANGEMENT ÉQUIPE OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué, au moment de la clôture de la session de mercato de référence (été ou hiver), aura changé/quitté le club par rapport à la période précédant l'ouverture de la session.
Il est précisé que :

- le pari sera considéré comme gagnant si, au moment de la clôture de la session de mercato de référence, le joueur indiqué a résilié le contrat avec l'équipe pour laquelle il jouait avant la session.
- le pari sera considéré comme perdu si le joueur indiqué se retire de la compétition.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel émis par les clubs prévaudra.

MEILLEUR BUTEUR
Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le plus de buts dans le tournoi de référence. L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.

PUBLIC

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR PRINCIPAUX CHAMPIONNATS
Vous devez pronostiquer quel joueur, vainqueur du classement des buteurs de son championnat, aura marqué le plus de buts par rapport aux autres meilleurs buteurs des 5 championnats les plus importants.
Les principaux championnats sont les suivants : Serie A - La Liga - Premier League - Ligue 1 - Bundesliga. L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, les règlements et les données officielles émises par les organisateurs des événements de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR DE LA PHASE DE GROUPES
Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le plus de buts lors de la phase de groupes de le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués en phase de groupes entre deux ou plusieurs buteurs, le joueur ayant la plus grande moyenne de buts marqués/minutes jouées en phase de groupes sera considéré comme le vainqueur, sauf si le règlement officiel de l'événement en di spose autrement. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Si le joueur pronostiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match en phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Coupe du Monde 2018 - Phase de groupes.
Classement buteurs de la phase de groupes : Kane (5 buts), Lukaku (4 buts), Ronaldo (4 buts) etc.
Résultat gagnant : Kane.

MEILLEUR BUTEUR GROUPE X
Vous devez pronostiquer quel joueur sera le meilleur buteur du groupe auquel il appartient dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR DE SON ÉQUIPE
Vous devez pronostiquer quel joueur, à la fin du tournoi, aura marqué le plus de buts pour l'équipe proposée dans la description de l'événement.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Il est précisé que le pari restera toujours valable dans le cas où le joueur faisant l'objet du pari change d'équipe à laquelle il appartient ; pour déterminer le résultat gagnant, il sera fait référence au nombre de buts marqués par l'équipe indiquée dans l'événement uniquement.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR SANS JOUEUR X
Vous devez pronostiquer quel joueur, sans tenir compte de celui qui est proposé dans la description de l'événement, aura marqué le plus grand nombre de buts dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les joueurs non expressément indiqués dans la liste, à l'exception du joueur X. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat ne fait pas partie des résultats envisagés (à l'exception du joueur X) le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TRANSFERT D'ÉQUIPE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si la propriété de l'équipe X sera vendue à la date spécifiée. La propriété est définie comme la participation au contrôle.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel émis par le club prévaudra.

CONFÉDÉRATION DU VAINQUEUR (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer la confédération de l'équipe qui remportera le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si aucune équipe de la confédération pronostiquée ne participe à la compétition, le pari est remboursé ; dans tous les autres cas, il est maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :

- Coupe du Monde 2018.
  Résultats possibles : UEFA ; CONMEBOL ; CAF ; CONCACAF ; AFC.
  Tournoi gagnant : France (Uefa).
  Résultat gagnant : UEFA.

QUALIFIÉ OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si le joueur faisant l'objet du pari sera ou pas présent dans la liste des joueurs convoqués pour un certain événement.
Les paris placés sur le joueur d'une équipe qui ne participe pas, se retire ou est disqualifié du tournoi de référence sont considérés comme valables.
La liste définitive des participants établie par l'organisateur de l'événement est contraignante à des fins de déclaration.

DIFFÉRENCE PREMÈRE/DEUXIÈME DANS LE CLASSEMENT
Vous devez pronostiquer la différence de points entre l'équipe classée première et l'équipe classée deuxième à la fin du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Toutes les sanctions imposées et appliquées pendant et avant le début de l'événement, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'épreuve ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FEMME ARBITRE AVANT LA DATE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), à la date proposée, une personne de sexe féminin arbitrera une équipe du tournoi de référence.
Exemple :

- Serie A.
  Première femme à arbitrer dans le championnat masculin de Serie A avant le 31/12/2020.

PUBLIC

Les communiqués officiels émis par les clubs de l'événement de référence et les informations fournies dans la section relative au personnel technique font foi pour la rédaction des rapports et pour toutes les autres situations.

DISPENSE/DÉMISSION OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou (Non), à la date spécifiée, la personne indiquée sera relevée de ses fonctions/démissionnera de son poste ou aura rompu d'une autre manière ses relations avec le club.

- Résultat « Oui » : dispense/démission/interruption du travail avant la date X.
  Si la personne indiquée est rappelée par la même équipe, à la date spécifiée, le résultat gagnant sera « Oui ».
- Résultat « Non » : pas de dispense, ni de démission ou d'interruption du travail à la date X.
  Toute démission rejetée ou non acceptée par l'entreprise n'est pas considérée comme valable, car elle n'entraîne pas d'interruption du travail de la personne indiquée.

Aux fins de rapport, les communiqués officiels publiés par le club prévaudront.

Il est précisé que la date de référence pour le règlement du pari est celle du jour où la dispense prend effet.

Exemple :

- Communiqué officiel de AS Roma (06/10/2016) : « L'AS Roma et Walter Sabatini annoncent qu'ils ont décidé de mettre fin mutuellement à leur relation de travail à compter de demain, 7 octobre 2016 ».
- Offre : W. Sabatini dispense/démission/interruption du travail avant le 31/12/2016.
  Résultat gagnant : Oui.

DÉBUT JOUEUR AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), à une date donnée, le joueur indiqué fera ses débuts dans le tournoi de référence.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée. Un début est défini comme l'enregistrement de la première présence sur le terrain, et donc l'entrée sur le terrain en tant que titulaire ou en tant que remplaçant d'un coéquipier remplacé en cours de match.

Exemples :

- Alessandro Bastoni fera ses débuts dans l'Équipe d'Italie de football avant le 31/12/2020.
- Daniel Maldini fera ses débuts en Serie A avant le 31.12.2020.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMPÉTITION 1ER BUT SAISON JOUEUR X

Vous devez pronostiquer à quelle occasion le joueur spécifié marquera le premier but lors d'un événement officiel de la saison de football en cours.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

L'élément « Aucun » indique que le joueur ne marquera pas au cours de la saison de football en cours.

Aux fins de déclaration et pour toutes les autres situations, les éléments suivants sont valides :

- les statistiques officielles des sites internet des événéments de référence ;
- les règlements officiels des événements de référence ;
- uniquement les matchs joués par le joueur spécifié avec le maillot de la première équipe.

Tous les matchs joués par le joueur spécifique dans les catégories jeunes ne seront pas pris en considération.

Exemple : le pari consiste à pronostiquer à quelle occasion le joueur indiqué (Totti) marquera le premier but de la saison de football 2014/2015 :

- Premier But Saison 2014/2015 TOTTI :
  la liste des résultats consiste en une série de matchs joués par le joueur avec le maillot de l'équipe première dans des événements telles que la Serie A, la Ligue des champions... AS Roma - ACF Fiorentina (1ère ligue). Empoli FC - AS Roma (2ème du championnat). AS Roma - CSKA Moscou (1er de la Ligue des Champions). AS Roma - Cagliari Calcio (3ème du championnat). Parma Calcio - AS Roma (4ème du championnat). AS Roma - Hellas Vérone (5ème du championnat). Manchester City - AS Roma (2ème de la Ligue des Champions). Autre. Aucun.
  Résultat : Manchester City - AS Roma (2ème de la Ligue des Champions).

PHASE ÉLIMINATION 6 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer dans quelle phase du tournoi l'équipe indiquée sera éliminée. 6 résultats sont possibles.

- Avec le résultat 1, vous prédisez que l'équipe X sera éliminée en phase de groupes.
- Avec le résultat 2, vous prédisez que l'équipe X sera éliminée en huitièmes de finale.
- Avec le résultat 3, vous prédisez que l'équipe X sera éliminée en quarts de finale.
- Avec le résultat 4, vous prédisez que l'équipe X sera éliminée en demi-finale.
- Avec le résultat 5, vous prédisez que l'équipe X sera éliminée en finale et sera deuxième du tournoi de référence.
- Avec le résultat 6, vous prédisez que l'équipe X ne sera éliminée à aucun moment et sera le vainqueur du tournoi de référence.

Le pari sera remboursé si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

FINALE ÉQUIPES ITALIENNES

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), lors de la finale du tournoi de référence, deux équipes italiennes s'affronteront.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

FINALE ÉQUIPES DE LA MÊME NATIONALITÉ

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), lors de la finale du tournoi de référence, deux équipes de même nationalité s'affronteront.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que deux équipes de même nationalité s'affronteront dans la finale indiquée.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que deux équipes de même nationalité ne s'affronteront pas dans la finale indiquée.

Exemples :

- Ligue des Champions (2017/2018).
- Finale équipes même nationalité.
  Liverpool FC- Chelsea FC.
  Résultat gagnant : Oui.
- Finale équipes même nationalité.
  Real Madrid - Bayern Munich.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

FUTUR D'UN PERSONNAGE

Vous devez pronostiquer ce que la personne indiquée fera avant la date X.
Pour ce type de pari, la date de clôture du tournoi avant laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu, sera précisée. L'événement sera suspendu lorsque la nouvelle affectation de la personne indiquée deviendra officielle.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemples :

- Spéciales Football.
  Futur d'un personnage.
- Gianluigi Buffon avant le 30/09/2018.
  Liste des possibilités (Joue en France - Joue aux USA - Joue en Angleterre - Joue en

PUBLIC

Espagne - Joue en Chine - Joue au Parma - Dirigeant sportif - Équipe technique de l'équipe nationale italienne) / Autre.
Résultat gagnant : Joue en France.

- Carlo Ancelotti avant le 19/08/2018.
Liste des possibilités (Entraîne SSC Naples - Entraîne AC Milan - Entraîne AS Roma - Entraîne Paris SG - Entraîne Chelsea FC - Entraîne Bayern Munich - Dirigeant sportif) / *Autre.*
Résultat gagnant : Entraîne SSC Naples.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le site/chaîne officiel du sujet indiqué et/ou le communiqué officiel émis par les clubs et les principales agences de presse prévaudront.

JOUEUR X DANS L'ÉQUIPE Y À LA FIN DU MERCATO OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, à la date proposée, le joueur indiqué fera partie de l'effectif officiel de l'équipe indiquée.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué, à la date proposée, fera partie de l'effectif officiel de l'équipe spécifiée.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué, à la date proposée, ne fera pas partie de l'effectif officiel de l'équipe spécifiée.
Le pari sera considéré comme perdu si, à la date proposée :

- le joueur indiqué fera partie de l'effectif officiel d'une équipe autre que celle indiquée.
- le joueur indiqué se retirera de la compétition.

Exemple :

- Joueur X dans l'équipe Y.
Mercato au 31/01/2019 :
Piatek au AC Milan (O/N).
Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel émis par les clubs prévaudra.

JOUEUR DANS L'ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer si, à la date proposée, le joueur indiqué fera partie de l'effectif officiel de l'équipe déclarée dans l'événement.
Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué, à la date proposée, fera partie de l'effectif officiel de l'équipe participant au tournoi.
Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué, à la date proposée, ne fera pas partie de l'effectif officiel de l'équipe participant au tournoi.
Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée.
Le pari sera considéré comme perdu si le joueur indiqué se retire de la compétition.
Exemple :

- Mercato.

Joueur dans l’équipe.
Cristiano Ronaldo à Juventus au 31/08/2018 (O/N).
Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel émis par les clubs prévaudra.

JOUEUR AVEC LE MOINS DE BUTS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux qui sont indiqués, marquera le moins de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus). En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR AVEC LE PLUS DE CARTONS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux qui sont indiqués, recevra le plus de cartons dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Les cartons jaunes et rouges ont la même valeur, c'est-à-dire 1.
Le carton rouge n'est compté qu'à la suite d'une expulsion directe ; s'il est brandi à la suite d'un double avertissement, il n'est pas compté.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DE CLUB X MARQUE UN BUT EN FINALE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) un joueur qui a terminé la saison indiquée dans le club X marquera un but lors de la finale du tournoi de référence.
Tout temps supplémentaire est inclus dans le calcul du pari.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Un joueur du Bayern de Munich 2013/14 marque un but en finale.
  Allemagne - Argentine 1-0 (M. Goetze 113').
  Résultat gagnant : Oui.
  https://datencenter.dfb.de/en/data-center/people/mario-gotze/player

Seul le club dans lequel les joueurs ont terminé la saison sera pris en compte pour les besoins du pari. Les mouvements ultérieurs du mercato ne seront pas pris en compte.
Si aucun joueur ayant terminé la saison indiquée dans le club X ne participe à l'événement, le pari est considéré comme perdu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE JOUEUR X MARQUE CONTRE L'ÉQUIPE Y DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera un ou plusieurs buts pour l'équipe Y au cours d'au moins un des matchs de l'événement de référence (Prolongations comprises, tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué ne participe à aucun match contre l'équipe Y ou si le tournoi n'a pas lieu (par ex : X et Y ne se rencontrent pas dans un tournoi éliminatoire), la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE JOUEUR X MARQUE DANS AU MOINS Y MATCHS DE LA PHASE DE GROUPES
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but dans au moins Y matchs de la phase de groupes du tournoi de référence.
Si le joueur X ne participe à aucun match de la phase de groupes, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue (par exemple, si le joueur ne participe pas à certains matchs en raison d'une blessure/d'une disqualification/d'un choix technique).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE JOUEUR X MARQUE DANS AU MOINS Y MATCHS DE LA COMPÉTITION PROL. COMPR.
Vous devez pronostiquer si (OUI) ou non (NON) le joueur X marquera au moins un but dans au moins Y matchs du tournoi de référence [Prolongations incluses ; tirs au but exclus].
Si le joueur X ne participe à aucun des matchs de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, la mise sera maintenue (par exemple, si le joueur ne

participe pas à certains matchs en raison d'une blessure/disqualification/choix technique/élimination de l'équipe du tournoi).
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les matchs marqués dans le championnat faisant l'objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le nombre total de matchs disputés à la fin de l'événement sera pris en compte.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MVP DANS LE MOIS X

Vous devez pronostiquer quel sera le meilleur joueur du mois indiqué (Most Valuable Player) dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
La reconnaissance officielle de la part de l'organisateur de l'événement est la donnée prise en compte pour décréter le joueur gagnant.
Exemple :

- Serie A (2019/2020).
  MVP Novembre 2019 : R. Nainggolan.
  http://www.legaseriea.it/it/mvp

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR DANS LE TOP 11

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué fera (Oui) ou non (Non) partie du « Top 11 » de la composition idéale pour le tournoi de référence.
La certification du Top 11 se fait sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Joueur dans le Top 11 - Messi Oui/Non.

PUBLIC

Résultat gagnant : Non.
Si le joueur indiqué ne participe pas à l'événement de référence, le pari est considéré comme perdu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X TITULAIRE AU DÉBUT DE L'ÉQUIPE Y DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le joueur indiqué jouera dès la 1ère minute du premier match officiel de l'équipe Y dans le tournoi de référence.
Le pari sera considéré comme perdu :

- si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain dès la 1e minute du premier match de l'équipe Y.
- si le joueur désigné ne figure pas sur la liste définitive des joueurs établie par l'organisateur de l'événement.
- si l'équipe Y ne participe pas au tournoi de référence.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

JOUEUR TOP PASSES DÉCISIVES DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer quel joueur fera le plus grand nombre de « passes décisives » lors du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de passes décisives entre deux joueurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de passes décisives/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GROUPE DU VAINQUEUR
Le pari consiste à pronostiquer le groupe auquel appartient l'équipe gagnante du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

EN TÊTE À LA DATE X
Vous devez pronostiquer quelle équipe sera en tête du classement du tournoi de référence à la date X.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Les matchs reportés après la date prévue ne sont pas pris en compte. Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MATCH PREMIER BUT JOUEUR X COMP.
Vous devez pronostiquer dans quel match du tournoi de référence le joueur indiqué marquera son premier but (Prolongations comprises, tirs au but exclus). L'élément « Aucun » prévoit que le joueur indiqué ne marquera pas dans l'événement.
L'élément « Autre » comprend toutes les rencontres non répertoriées. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :

- Serie A (2019/2020).
  Rencontre 1er But C. Ronaldo.
  Parme Calcio - Juventus.
  Juventus - SSC Naples.
  ACF Fiorentina - Juventus.
  Juventus - Hellas Vérone.
  Autre/Aucun.

Résultat gagnant : Juventus - SSC Naples.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RENCONTRE 1ER BUT DE LA JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer dans quel match le premier but de la journée sera marqué.
Le « premier but de la journée » est défini comme le but le plus rapide, c'est-à-dire le but qui, quelles que soient la date et l'heure du début des matchs de la journée X, sera marqué dans le temps le plus court possible.
L'élément « Autre » englobe tous les matchs qui ne figurent pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de buts le jour X. S'il n'y a pas de résultat « Autre » et que le résultat obtenu ne figure pas parmi les résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gain.
Un match non joué ou interrompu sans résultat sera remboursé.
Pour les besoins du pari, seule la minute du but est prise en compte, indépendamment de la date et de l'heure du début du match. En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A 2015/2016 (29ème Journée).
  Juventus - US Sassuolo (11/03/2016 20:45).
  Genoa CFC - Torino FC (13/03/2016 à 15:00).
  Dybala marque le premier but pour Juventus à la 36ème minute.
  Immobile a marqué le premier but pour la Torino FC à la 4ème minute.
  Autres buts de la journée marqués après la 4ème minute.
  Résultat gagnant : Genoa CFC - Torino FC.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RENCONTRE DERNIER BUT DE LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer dans quel match sera marqué le dernier but de la journée de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les matchs qui ne figurent pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de buts le jour X. S'il n'y a pas de résultat « Autre » et que le résultat obtenu ne figure pas parmi les résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gain.
Un match non joué ou interrompu sans résultat sera remboursé.
Pour les besoins du pari, seule la minute du but est prise en compte, indépendamment de la date et de l'heure du début du match. En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A 2015/2016 (29ème Journée).
  Inter Milan - Bologne FC (12/03/2016 à 20:45).
  Lazio Rome - Atalanta Bergame (13/03/2016 à 20:45).
  Brienza marque le dernier but pour la Bologne FC à la 90ème minute.
  Klose marque le dernier but pour la Lazio Rome à la 90ème minute + 5ème minute.
  Autres buts de la journée marqués avant la 90ème + 5ème minute.
  Résultat gagnant : Lazio Rome - Atalanta Bergame.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMPÉTITION DE LA DERNIÈRE JOURNÉE

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non) le résultat du tournoi de référence sera décidé au dernier tour.
La certification est basée sur les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement à la fin de l'avant-dernière journée ; les décisions disciplinaires ultérieures impliquant la modification du classement d'un tournoi ne seront pas prises en considération.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Événement dernière journée Oui/Non.
  - Classement officiel à l'issue de la 37ème journée :
    1) Juventus : 95.
    2) SSC Naples : 91.

    Résultat gagnant : Non.

Si le résultat de l'événement est décidé par des matchs éliminatoires après le dernier tour, le résultat « Oui » est considéré comme gagnant.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS 1X2 MATCHS ALLER ET RETOUR PROL. INC.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs marquera le plus grand nombre de buts à

PUBLIC

la fin des matchs aller-retour disputés entre les deux équipes dans l'événement de référence. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence du premier joueur proposé.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité du nombre de buts marqués, y compris aucun but pour les deux.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence du second joueur.

Le pari sera valide si les deux joueurs ne changent pas d'équipe entre les deux tours de l'événement.
En cas de non-participation de l'un des deux joueurs aux deux matchs, les paris seront remboursés.
Un joueur a participé à un match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS 1X2 DE LA COMP.

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués marquera le plus grand nombre de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence du premier joueur proposé.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité du nombre de buts marqués par les deux joueurs.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence du deuxième joueur proposé.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MÉTHODE 1ER BUT SAISON JOUEUR X

Vous devez pronostiquer comment le premier but du joueur spécifié sera marqué lors d'une compétition officielle au cours de la saison de football. Il y a 5 résultats possibles.

1) *Coup franc direct* : le but doit être marqué directement sur le coup franc d'un joueur spécifique (coup franc indirect exclu). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit accordé au joueur spécifié qui a tiré le coup franc. Les buts marqués d'un corner direct sans aucune déviation compteront.
2) *Penalty* : le but doit être marqué directement sur un penalty par le joueur spécifié, rebond non compris.

3) *Coup de Tête* : le but doit être marqué par la touche finale de la tête du joueur spécifié (les déviations du pied ne sont pas prises en compte).
4) *Tir* : tous les autres types de modes de premier but effectués par le joueur indiqué non inclus ci-dessus.
5) *Aucun but :* au cas où le joueur spécifié ne marque aucun but au cours de la saison de football de référence.

Aux fins de déclaration et pour toutes les autres situations, les éléments suivants sont valides :

- les statistiques officielles des sites internet des événements de référence ;
- les règlements officiels des événements de référence ;
- uniquement les matchs joués par le joueur spécifié avec le maillot de la première équipe ;
- Tous les matchs joués par le joueur spécifique dans les catégories jeunes ne seront pas pris en considération.

Exemple :
Méthode Premier But Saison 2014/2015 TOTTI :
Résultat : TIR (dans Manchester City - AS Roma en Ligue des Champions du 30/09/2014).

MÉTHODE BUT X DU JOUEUR Y DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer comment le joueur indiqué marquera son but numéro X dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus). Il y a 5 résultats possibles.

1) *Coup franc direct :* le but doit être marqué directement sur un coup franc (à l'exclusion des coups francs indirects). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc. Les buts marqués à partir d'un corner direct sans aucune déviation comptent.
2) *Penalty :* le but doit être marqué directement sur un penalty par le buteur, rebond non compris.
3) *Coup de Tête* : le but doit être marqué par la touche finale de la tête (les déviations du pied ne sont pas prises en compte).
4) *Tir :* tous les autres types de buts non inclus ci-dessus.
5) *Aucun But :* au cas où le joueur indiqué ne marquerait pas son but numéro X.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MEILLEUR ENTRAÎNEUR

Vous devez pronostiquer qui sera le gagnant du prix du « Meilleur Entraîneur » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Exemple :

- Meilleur Entraîneur.
  - Vainqueur du Panchina d'Oro - Serie A (2017/18).
    Liste de noms/Autre.
    Résultat gagnant : M. Allegri.
    http://www.legaseriea.it/it/sala-stampa/notizie/info/a-massimiliano-allegri-la-panchina-doro
  - Vainqueur du Panchina d'Argent - Serie B (2017/18).
    Liste de noms/Autre.
    Résultat gagnant : A. Andreazzoli.
    http://www.legab.it/ad-andreazzoli-la-panchina-dargento/
  - Vainqueur du Panchina d'Oro - Serie C (2017/18).
    Liste de noms/Autre.
    Résultat gagnant : P. Zanetti.
    https://www.lega-pro.com/mister-paolo-zanetti-vince-la-panchina-doro-della-serie-c/

Si l'entraîneur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR PASSEUR DU GROUPE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux qui sont proposés, réalisera le plus grand nombre de « passes décisives » au cours du tournoi de référence.
En cas d'égalité de passes décisives entre deux joueurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de passes décisives/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR ATTAQUANT DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du « Meilleur attaquant » de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ATTAQUE

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le plus grand nombre de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

PUBLIC

En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre 2 ou plusieurs équipes), la meilleure attaque du tournoi sera déterminé sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la mieux classée) ou, en cas d'élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme ayant la meilleure attaque.
En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la meilleure attaque du tournoi.
La meilleure attaque est l'équipe occupant la meilleure position dans le classement.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ATTAQUE GROUPE - PHASE DE GROUPES
Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe spécifique, l'équipe qui marquera le plus de buts à la fin de la phase de groupes.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, la meilleure attaque du groupe est déterminée par le classement du groupe de référence ; l'équipe la mieux placée dans le classement est considérée comme ayant la meilleure attaque.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ATTAQUE GROUPE VIRTUEL - PHASE DE GROUPES
Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe virtuel proposé, l'équipe qui marquera le plus de buts à la fin de la phase de groupes.
En cas d'égalité, pour définir la meilleure attaque du groupe virtuel, le nombre de points gagnés à l'issue de la phase de groupes prévaudra ; l'équipe avec le plus de points est considérée comme gagnante. Si l'égalité persiste, pour définir la meilleure attaque du groupe virtuel, le classement des équipes délivré la veille du début de l'événement par la fédération

internationale de référence prévaudra ; l'équipe qui occupe la position la plus élevée dans le classement est considérée comme ayant la meilleure attaque.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR MILIEU DE TERRAIN DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du « Meilleur Milieu de Terrain » de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR COUPLE DE BUTEURS DE LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer quel couple de buteurs, parmi ceux qui sont présents sur une liste, marquera le plus grand nombre de buts à la fin du tournoi de référence.
En cas d'égalité dans le nombre de buts entre deux ou plusieurs couples, veuillez-vous référer au règlement en vigueur. Les paris resteront valables quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs faisant l'objet du pari.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR DÉFENSEUR DE LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du « Meilleur Défenseur » du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

PUBLIC

En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE DÉFENSE
Vous devez pronostiquer quelle équipe encaissera le moins de buts lors du tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain. En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre 2 ou plusieurs équipes), la meilleure défense du tournoi sera déterminée sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la mieux classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme la meilleure défense. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la meilleure défense du tournoi. La meilleure défense est considérée comme celle de l'équipe occupant la meilleure position dans le classement.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE DÉFENSE GROUPE - PHASE DE GROUPES
Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe spécifique, l'équipe qui encaissera le moins de buts à la fin de la phase de groupes.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, la meilleure défense du groupe est déterminée par le classement du groupe de référence ; l'équipe la mieux placée dans le classement est considérée comme la meilleure défense.

PUBLIC

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE DÉFENSE GROUPE VIRTUEL - PHASE DE GROUPES
Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe virtuel proposé, l'équipe qui encaissera le moins de buts à la fin de la phase de groupe.
En cas d'égalité, pour définir la meilleure défense du groupe virtuel, le nombre de points gagnés à l'issue de la phase de groupes prévaudra ; l'équipe avec le plus de points est considérée comme gagnante. Si l'égalité persiste, pour définir la meilleure défense du groupe virtuel, le classement des équipes délivré la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence prévaudra ; l'équipe qui occupe la position la plus élevée dans le classement est considérée comme la meilleure défense.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR JOUEUR DE LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du « meilleur joueur » de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR GARDIEN DE LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du « Meilleur Goal » de l'événement de référence.

PUBLIC

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Dans le cas de plusieurs gagnants, si le règlement officiel de l'événement ne prévoit rien d'autre, il convient de se référer au règlement en vigueur.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR DE LA LISTE
Vous devez pronostiquer quelle équipe, parmi celles qui sont présentes sur une liste, obtiendra le meilleur classement à la fin du tournoi de référence.
Dans les tournois à élimination directe, le vainqueur sera l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : dans le cas où deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme l'équipe la mieux placée dans le tournoi. En cas d'égalité de placement (par exemple, toutes les équipes de la liste sont éliminées au même tour ou 2 équipes ou plus de la liste, qui progressent le plus dans le tournoi, sont éliminées à la même phase), la liste de classement publiée la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisée pour définir la meilleure équipe de la liste. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme la meilleure équipe.
Exemples :

- Ligue des Champions 2017/18.
  Meilleure de la liste.
  FC Barcelone - AS Roma - Séville FC- Bayern Munich - Juventus - Manchester City.
  Bayern Munich et AS Roma : éliminés en demi-finale.
  Classement UEFA des équipes.
  Résultat gagnant : Bayern Munich.
- Coupe du Monde 2018.
  Meilleure de la liste.
  Belgique - Angleterre - Uruguay - Brésil - Portugal - Argentine - Espagne - Allemagne.
  Résultat gagnant : Belgique.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

MEILLEUR DE LA LISTE MEILLEUR BUTEUR

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux figurant sur la liste, marquera le plus grand nombre de buts lors du tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ÉQUIPE DE LA CONFÉDÉRATION

Vous devez pronostiquer quelle équipe, parmi celles appartenant à une Confédération spécifique, obtiendra le meilleur placement à l'issue du tournoi.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Dans les tournois à élimination directe, le vainqueur sera l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : dans le cas où deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme l'équipe la mieux placée dans le tournoi.
En cas d'égalité (par exemple, toutes les équipes d'une Confédération sont éliminées au même tour, ou 2 ou plusieurs équipes d'une Confédération spécifique, qui progressent le plus dans le tournoi, sont éliminées à la même phase), la liste de classement publiée la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisée pour définir la meilleure équipe de la confédération. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme la meilleure équipe.
Exemples :

- Coupe du Monde (2014).
  Meilleure Équipe Confédération.
- CONMEBOL.
  Liste de possibilité/Autre.
  Résultat gagnant : Argentine.
- UEFA.
  Liste de possibilité/Autre.
  Résultat gagnant : Allemagne.

PUBLIC

- CONCACAF.
  Liste de possibilité/Autre.
  Résultat gagnant : Costa Rica.
- CAF.
  Liste de possibilité/Autre.
  Algérie et Nigeria : éliminés en Huitième de finale.
  Classement des équipes.
  Algérie : 22ème place au Classement FIFA (858 points).
  Nigeria : 44ème place au Classement FIFA (640 points).
  Résultat gagnant : Algérie.
  http://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=239/index.html

• Coupe du Monde (2018).
  Meilleure Équipe Confédération.

- CAF.
  Liste de possibilité/Autre.
  Égypte, Maroc, Nigeria, Sénégal, Tunisie : tous éliminés dans les Groupes.
  Classement des équipes.
  Égypte : 45ème place au Classement FIFA.
  Maroc : 41ème place au Classement FIFA.
  Nigeria : 48ème place au Classement FIFA.
  Sénégal : 27ème place au Classement FIFA.
  Tunisie : 21ème place au Classement FIFA.
  Résultat gagnant : Tunisie.
  https://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=287/caf.html

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ÉQUIPE DE LA NATION

Vous devez pronostiquer quelle équipe, parmi celles appartenant à une nation spécifique, obtiendra la meilleure position à l'issue du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Dans les tournois à élimination directe, le vainqueur sera l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : dans le cas où deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme l'équipe la mieux placée dans le tournoi. En cas d'égalité (par exemple, toutes les équipes d'une nation sont éliminées au

même tour, ou 2 ou plusieurs équipes d'une nation spécifique, qui progressent le plus dans le tournoi, sont éliminées à la même phase), la liste de classement publiée la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisée pour définir la meilleure équipe de la confédération. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme la meilleure équipe.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEURE ÉQUIPE GROUPE VIRTUEL- PHASE DE GROUPES
Vous devez pronostiquer, dans un groupe virtuel proposé, l'équipe qui obtiendra le plus de points à la fin de la phase de groupes.
En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la meilleure équipe du groupe virtuel. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme la meilleure équipe.
Exemples :

- Coupe du Monde (2014).
  Meilleure Équipe Groupe Virtuel.
  Brésil (groupe A) - points : 7.
  Espagne (groupe B) - points : 3.
  Costa Rica (groupe D) - points : 7.
  Italie (groupe D) - points : 3.
  France (groupe E) - points : 7.
  Allemagne (groupe G) - points : 7.
- Classement mondial des équipes (Ranking) :
  Allemagne : 2ème place au Classement FIFA (1300 points).
  Brésil : 3ème place au Classement FIFA (1242 points).
  France : 17ème place au Classement FIFA (913 points).
  Costa Rica : 28ème place au Classement FIFA (762 points).
  Résultat gagnant : Allemagne.
  http://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=239/index.html

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MODALITÉ DE LA VICTOIRE (Modalité du passage de tour)
Pronostique la modalité de la victoire/le passage de tour.
Dans le cas où le tournoi prévoit un tour avec aller et retour, l'équipe qui passe le tour (ou remporte le tournoi) sera considérée comme gagnante aux fins de rapport
Pariez sur l'un des résultats suivants :

- Équipe A Temps réglementaires : l'équipe indiquée en premier passe le tour dans les temps réglementaires.
- Équipe A Prolongations : l'équipe indiquée en premier passe le tour dans les prolongations.
- Équipe A aux tirs au but : l'équipe indiquée en premier passe le tour aux tirs au but.
- Équipe B Temps réglementaires : l'équipe indiquée en deuxième passe le tour dans les temps réglementaires.
- Équipe B Prolongations : l'équipe indiquée en deuxième passe le tour dans les prolongations.
- Équipe B aux tirs au but : l'équipe indiquée en deuxième passe le tour aux tirs au but.

En cas d'événement reporté, suspendu, interrompu et en tout cas non achevé dans les délais fixés par le règlement (3 jours après la date d'origine), un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a été obtenu aux fins du pari.

NATIONALITÉ DE L'ARBITRE FINALE
Vous devez pronostiquer quelle sera la nationalité de l'arbitre qui officiera la finale de l'événement indiqué.
La certification est basée sur les données publiées par le site officiel de l'événement de référence. L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :

- Ligue des Champions (2017/18).
  Nationalité de l'arbitre de la finale (Juventus - Real Madrid).
  Liste des nations/Autre.
  Allemagne (Felix Brich) - Angleterre (Michael Oliver) - Italie (Gianluca Rocchi) / Autre.
  Résultat gagnant : Allemagne (Felix Brich).
  http://www.uefa.com/uefachampionsleague/history/seasons/topwinners/index.html #/iv/history/match/2019641

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NATIONALITÉ DU MEILLEUR BUTEUR
Vous devez pronostiquer quelle sera la nationalité du meilleur buteur du tournoi de référence.

PUBLIC

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Si aucun joueur de la nationalité pronostiquée ne participe à l'événement, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NATIONALITÉ DU GAGNANT
Vous devez pronostiquer la nationalité de l'équipe/du joueur qui remportera le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si aucune équipe/joueur de la nationalité pronostiquée ne participe à l'événement, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NATION ÉQUIPE GAGNANTE
Vous devez pronostiquer à quelle nation appartient l'équipe qui remportera le tournoi.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Si aucune équipe appartenant à la nation pronostiquée ne participe à l'événement, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE PERD JAMAIS
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne perdra pas (Oui) ou perdra (Non) un match du tournoi de référence.

PUBLIC

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE PERD JAMAIS À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne perdra pas (Oui) ou perdra (Non) un match à domicile du tournoi de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE PERD JAMAIS À L'EXTÉRIEUR
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne perdra pas (Oui) ou perdra (Non) un match à l’extérieur du tournoi de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE GAGNE JAMAIS
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne gagnera pas (Oui) ou gagnera (Non) un match du tournoi de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE GAGNE JAMAIS À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne gagnera pas (Oui) ou gagnera (Non) un match à domicile du tournoi de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE GAGNE JAMAIS À L'EXTÉRIEUR
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X ne gagnera pas (Oui) ou gagnera (Non) un match à l’extérieur du tournoi de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel. Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE GAGNE AUCUN TITRE
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée ne remportera aucun titre (Oui) ou remportera au moins un titre (Non) dans la saison sportive spécifiée dans l'événement.

PUBLIC

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe indiquée ne remportera pas de titres dans la saison spécifiée.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe indiquée remportera au moins un titre dans la saison spécifiée.

Les titres de référence sont le Championnat National, la Coupe Nationale, la Coupe de la Ligue, la Ligue des Champions, la Ligue Europa et la Ligue Europa Conférence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE REMPORTE AUCUN TITRE PLAGE DE DATE

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée ne remportera aucun titre (Oui) ou remportera au moins un titre (Non) dans la plage de dates spécifiée dans le tournoi.

- Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe indiquée ne remportera pas de titres dans la plage de dates spécifiée.
- Avec le signe « Non », vous prédisez que l'équipe indiquée remportera un titre dans la plage de dates spécifiée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE DE BUTS DU MEILLEUR BUTEUR (DYNAMIQUE)

Vous devez pronostiquer le nombre de buts marqués par le meilleur buteur du tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE DE BUTS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer le nombre total de buts marqués dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NUMÉRO DE MAILLOT DU MEILLEUR BUTEUR
Vous devez pronostiquer le numéro de maillot du joueur qui marquera le plus grand nombre de buts dans le tournoi de référence (prolongations comprises ; tirs au but exclus).
L'élément « Autre » englobe tous les numéros de maillot qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Il est fait référence au numéro de maillot porté par le meilleur buteur de l'équipe avec laquelle il a terminé le tournoi et avec laquelle il a remporté le classement des buteurs. Les numéros de maillot portés précédemment par d'autres équipes ne sont pas pris en compte.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux ou plusieurs buteurs ayant des numéros de maillot différents, le numéro de maillot du joueur ayant la plus grande moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur, à moins que le règlement officiel de l'événement n'en dispose autrement. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NOMBRE D'ÉQUIPES DU PAYS X QUALIFIÉES POUR LES HUITIÈMES DE FINALE DE LA LIGUE DES CHAMPIONS
Vous devez pronostiquer le nombre exact d'équipes de la nationalité proposée qui se qualifieront pour les Huitièmes de Finale de l'édition spécifiée de la Ligue des Champions.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Exemple :
Ligue des Champions 19/20.
Nombre d'équipes italiennes qualifiées pour les Huitièmes de finale.
0 / 1 / 2 / 3 / 4.
Équipes italiennes aux huitièmes de finale : Juventus, SSC Naples, Atalanta Bergame/Inter Milan éliminée à la phase de tours.
Résultat gagnant : 3.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

NOMBRE DE TROPHÉES REMPORTÉS PAR L'ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer quel sera, à la fin de la saison sportive spécifiée dans le tournoi, le nombre de trophées remportés par l'équipe indiquée.

Les trophées d'une saison sportive, sont définis comme la victoire des titres suivants : Championnat National, Coupe Nationale, Coupe de la Ligue, Ligue des Champions ou Ligue Europa ou Ligue Europa Conférence, Super Coupe Nationale, Super Coupe d'Europe, Coupe du Monde des Clubs.

Exemple :

- Spécial Football/Club :
  Nombre de trophées remportés par la Juventus (2018/2019).
  Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ORDRE DU CLASSEMENT DU TOUR

Vous devez pronostiquer l'ordre exact des équipes qui termineront respectivement à la 1ère, 2ème, 3ème et 4ème place du tour de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ORDRE DE CLASSEMENT PREMIÈRE - QUATRIÈME COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer l'ordre exact des équipes qui termineront respectivement 1ère, 2ème, 3ème et 4ème à la fin du tournoi de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.

Toutes les sanctions imposées et appliquées pendant et avant le début de l'événement, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari.

Toute sanction appliquée après la fin de l'épreuve ne sera pas prise en compte.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PARTICIPE À LA COMPÉTITION ET LA REMPORTE
Vous devez pronostiquer que l'équipe indiquée participera et gagnera (Oui) ou ne gagnera pas (Non) le tournoi dans l'année indiquée.
Exemple :

- SSC Naples participe à la Ligue Europa 2017/2018 et la remporte.
  Avec le résultat « Oui » vous prédisez que SSC Naples participera et gagnera la Ligue Europa.
  Avec le résultat « Non » vous prédisez que SSC Naples participera et ne gagnera pas la Ligue Europa.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSAGE TOUR
Vous devez pronostiquer dans le cadre d'un événement donné, qui accèdera au tour opposant deux équipes dans une compétition à élimination directe.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PASSAGE TOUR (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées se qualifiera pour l'étape suivante du tournoi de référence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSAGE TOUR OUI/NON
Vous devez pronostiquer, dans le cadre d'un événement donné, si l'équipe indiquée passera (OUI) ou non (NON) à la phase suivante.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSAGE TOUR OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour l'étape suivante du tournoi de référence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE ATTAQUE
Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le moins de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre 2 ou plusieurs équipes), la plus mauvaise attaque du tournoi de référence sera déterminé sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la plus mal classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le moins de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la plus mal classée sera le vainqueur : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui perd la finale sera considérée comme ayant la plus mauvaise attaque.
En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la plus mauvaise attaque du tournoi. La plus mauvaise attaque est considérée comme celle de l'équipe occupant la dernière place du classement.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE ATTAQUE GROUPE - PHASE DE GROUPES
Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe spécifique, l'équipe qui marquera le moins de buts à la fin de la phase de groupes.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, la plus mauvaise attaque du groupe est déterminée par le classement du groupe de référence ; l'équipe la moins bien placée dans le classement est considérée comme ayant la plus mauvaise attaque.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE ATTAQUE DU GROUPE VIRTUEL - PHASE DE GROUPES

Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe virtuel proposé, l'équipe qui marquera le moins de buts à la fin de la phase de groupe.

En cas d'égalité, pour définir la plus mauvaise attaque du groupe virtuel, le nombre de points gagnés à l'issue de la phase de groupes prévaudra ; l'équipe avec le moins de points est considérée comme gagnante. En cas d'égalité, la plus mauvaise attaque du groupe virtuel sera déterminée par le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence ; l'équipe qui occupe la position la plus basse dans le classement est considérée comme ayant la plus mauvaise attaque.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE DÉFENSE

Vous devez pronostiquer quelle équipe encaissera le plus de buts lors du tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre 2 ou plusieurs équipes), la plus mauvaise défense du tournoi de référence sera déterminée sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la plus mal classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le moins de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la plus mal classée sera le vainqueur : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui perd la finale sera considérée comme ayant la plus mauvaise défense. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la plus mauvaise défense du tournoi. La plus mauvaise défense est considérée comme celle de l'équipe occupant la plus mauvaise position dans le classement.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE DÉFENSE GROUPE - PHASE DE GROUPES

Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe spécifique, l'équipe qui encaissera le plus de buts à la fin de la phase de groupes.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité, la plus mauvaise défense du groupe est déterminée par le classement du groupe de référence ; l'équipe la moins bien placée dans le classement est considérée comme la plus mauvaise défense.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LA PLUS MAUVAISE DÉFENSE GROUPE VIRTUEL - PHASE DE GROUPES

Le pari consiste à pronostiquer, dans un groupe virtuel proposé, l'équipe qui encaissera le plus de buts à la fin de la phase de groupe.

En cas d'égalité, pour définir la plus mauvaise défense du groupe virtuel, le nombre de points gagnés à l'issue de la phase de groupes prévaudra ; l'équipe avec le moins de points est considérée comme gagnante. En cas d'égalité, la plus mauvaise défense du groupe virtuel sera déterminée par le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence ; l'équipe qui occupe la position la plus basse dans le classement est considérée comme ayant la plus mauvaise défense.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PERD TOUT

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X perdra (Oui) ou non (Non) tous les matchs de l'événement de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.

Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PERD TOUT À DOMICILE
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X perdra (Oui) ou non (Non) tous les matchs à domicile de l'événement de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PERD TOUT À L'EXTÉRIEUR
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X perdra (Oui) ou non (Non) tous les matchs à l'extérieur de l'événement de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résul tat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PLACÉ DANS LES X PREMIERS DU GROUPE
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée parviendra (Oui) ou non (Non) à terminer dans les X premières positions de son groupe d'appartenance lors du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PODIUM OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée terminera (Oui) ou non (Non) dans les trois premières places du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Podium Oui/Non.
  AS Roma.
  Résultat du pari : Oui.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/classifica/2017-18

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PODIUM AVANT LA DATE X
Vous devez pronostiquer si, à la date proposée, l'équipe (ou l'athlète/le sujet) indiquée terminera (Oui) ou non (Non) dans les trois premières places du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Si l'équipe (ou l'athlète/le sujet) indiquée ne participe pas au tournoi de référence, le pari est considéré comme perdu.
Exemple :

- Serie A.
  Podium avant le 26/05/2019.
  Atalanta Bergame.
  Résultat gagnant : Oui.

PUBLIC

http://www.legaseriea.it
- Ballon d'or.
  Podium avant le 31/12/2019.
  Virgil van Dijk.
  Résultat gagnant : Oui.
  https://www.francefootball.fr/

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DANS LES X PREMIERS

Vous devez pronostiquer si l'équipe (ou l'athlète/le sujet) indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à terminer dans les X premières positions du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DANS LES X PREMIERS (LEG)

Vous devez pronostiquer si l'équipe (ou l'athlète/le sujet) indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à terminer dans les X premières positions du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DANS LE GROUPE DU GAGNANT

Le pari consiste à pronostiquer où l'équipe qui remportera l'événement de référence sera placée dans son groupe.

Il y a 2 résultats possibles :

- Avec le résultat « 1 » vous prédisez que l'équipe gagnante du tournoi sera 1ère de son groupe.
- Avec le résultat « 2 » vous prédisez que l'équipe gagnante du tournoi sera 2ème de son groupe.

Exemple :

- Coupe du Monde (2006).
  Dans le Groupe du Gagnant.
  Résultat gagnant : 1.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/index.html
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/groups/index.html

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE PLUS DE POINTS PLAGE DE DATES

Vous devez pronostiquer quelle équipe, parmi les deux indiquées, marquera le plus de points dans la plage de date considérée. 3 résultats sont prévus : 1/X/2.

Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Plus de points du 18/02 au 18/03.
  Juventus - SSC Naples.
  Points Juventus : 13.
  Points SSC Naples : 10.
  Résultat du pari : 1.

La validité du pari est soumise à la participation des deux résultats.

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari sont valables.

Si un ou plusieurs matchs des équipes indiquées ne sont pas joués dans les 3 jours suivant le placement du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.

Exemple :

Juventus - SSC Naples Plus de points du 18/02 au 18/03.
25/02/2018 : Juventus - Atalanta Bergame> reporté et joué le 14/03/2018 (match valable pour les paris).
http://www.legaseriea.it/uploads/default/attachments/comunicati/comunicati_m/7574/fil es/allegati/7627/175_-_serie_a_tim_-_recupero_juventus-atalanta.pdf

Les résultats des matchs joués dans la plage de référence, mais relatifs à des matchs à jouer et reportés avant la plage elle-même, ne seront pas pris en compte.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PODIUM DANS L'ORDRE

Vous devez pronostiquer quelles équipes termineront, dans l'ordre, aux trois premières places du classement à l'issue du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PODIUM DANS LE DÉSORDRE

Vous devez pronostiquer quelles équipes seront classées, sans ordre particulier, aux trois premières places à la fin du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LE GARDIEN DE BUT MARQUE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si un gardien de but marquera (Oui) ou non (Non) un but lors du tournoi (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

POSITION DANS LE CLASSEMENT
Vous devez pronostiquer quelle sera, à la fin de l'événement, la position de classement de l'équipe indiquée.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fi ns de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

POSITION GAGNANTE EN PLAYOFF
Vous devez pronostiquer quelle équipe remportera les playoff du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si les playoff ne se déroulent pas selon les règles du tournoi, il est précisé que le pari sera remboursé.
Exemple :

- Serie B (2016/17).
  Position en classement gagnant en playoff.
  Résultat gagnant : 5.
  https://figc.it/it/federazione/news/tfn-1-punto-di-penalizzazione-per-benevento-serie-b-catania-e-melfi-lega-pro/
  https://s3.amazonaws.com/legaserieb/wp-content/uploads/2017/05/27064708/C.U._LNPB_n._116_del_19.05.2017_-_Classifica_finale_Serie_B_ConTe.it_2016-2017.pdf

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FINALE POSSIBLE
Vous devez pronostiquer quelles équipes participeront à la finale du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE À ENCAISSER UN BUT DU JOUEUR X

Vous devez pronostiquer quelle sera la première équipe adverse du tournoi faisant l'objet du pari à encaisser au moins un but du joueur proposé dans la description de l'événement.
L'élément « Aucun » prévoit que le joueur proposé ne marquera aucun but dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.
Exemple :

- Serie A (2018/2019).
  Première équipe à encaisser un but de C. Ronaldo :
  (20/10/2018).
  Chievo Vérone - Lazio Rome - Parme Calcio - US Sassuolo - Frosinone Calcio - Bologne FC - SSC Naples - Udinese Calcio – Genoa CFC - Autre - Aucune.
  Résultat gagnant : US Sassuolo.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Les paris resteront valables quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur faisant l'objet du pari.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE À BATTRE X

Vous devez pronostiquer quelle équipe sera la première à battre l'équipe X indiquée dans l'évènement, en rapport avec le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

L'élément « Autre » indique que l'équipe X sera invaincue.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE RELÉGUÉE DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer quelle sera la première équipe du tournoi de référence à être mathématiquement reléguée en ligue inférieure.
Être mathématiquement reléguée signifie que l'équipe n'aura plus le nombre de points potentiellement nécessaires pour être sauvée.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Pour la définition du résultat gagnant, la journée de championnat au cours de laquelle la relégation de l'équipe a été déterminée de manière arithmétique, sur la base du classement officiel de l'événement à la fin de cette journée, sera prise en compte.
En cas de relégation mathématique de plusieurs équipes à l'issue d'une journée de championnat, veuillez-vous référer au règlement en vigueur.
Exemples :

- Serie A 2019/2020.
  Première équipe reléguée.
  US Lecce/ SPAL/Brescia Calcio/Autre.
  US Lecce est reléguée à l'issue de la 38ème journée.
  SPAL est reléguée à l'issue de la 34ème journée.
  Brescia Calcio est reléguée à l'issue de la 35ème journée.
  Résultat gagnant : SPAL.
- Serie A 2013/2014.
  Première équipe reléguée.
  US Livourne/Bologne FC/Catane SSD /Autre.
  US Livourne est reléguée à l'issue de la 37ème journée.
  Bologne FC est reléguée à l'issue de la 37ème journée.
  Brescia Calcio est reléguée à l'issue de la 37ème journée.
  Résultat du pari : Ex æquo US Livourne, Bologne FC et Catane SSD.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

PREMIER BUTEUR PROCHAIN DOUBLÉ

Vous devez pronostiquer quel joueur sera le premier à marquer deux buts ou plus dans un match de l'événement de référence à partir du jour indiqué.

L'élément « Autre » englobe tous les joueurs qui ne sont pas expressément mentionnés dans la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de doublé. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si un joueur figurant sur la liste n'entre pas sur le terrain, les mises acceptées sur lui seront remboursées.

Les paris placés sur un joueur qui ne participe pas au match ou dont le match est interrompu sans résultat seront remboursés.

En cas d'égalité de buts entre deux ou plusieurs joueurs, les minutes mises par le joueur pour marquer le doublé sont prises en compte, quelles que soient la date et l'heure du début du match. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Exemple :

- Serie A - 5ème Journée.
  Premier Buteur Prochain Doublé.
  Liste de noms/Autre.
  Perisic : 1 but.
  Dybala : 2 buts (marque à la 16ème et 55ème).
  Immobile : 2 buts (a pris le relais à la 50ème - a marqué aux 55ème, 70ème, 75ème).
  Dybala a mis 55 minutes pour réaliser le doublé.
  Immobile a mis 20 minutes.
  Résultat gagnant : Immobile.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR PROCHAIN TRIPLÉ

Vous devez pronostiquer quel joueur sera le premier à marquer trois buts ou plus dans un match de l'événement de référence à partir du jour indiqué.

L'élément « Autre » englobe tous les joueurs qui ne sont pas expressément mentionnés dans la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de triplé. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si un joueur figurant sur la liste n'entre pas sur le terrain, les mises acceptées sur lui seront remboursées.

Les paris placés sur un joueur qui ne participe pas au match ou dont le match est interrompu sans résultat seront remboursés.

En cas d'égalité de buts entre deux ou plusieurs joueurs, les minutes mises par le joueur pour marquer le triplé sont prises en compte, quelles que soient la date et l'heure du début du match. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Ligue - 5ème Journée.
  Premier Buteur Prochain Triplé.
  Liste de noms/Autre.
  Leo Messi : 4 buts (marque aux 20ème, 59ème, 62ème, 87ème).
  Simone Zaza : 3 buts (marque aux 55ème, 60ème,63ème).
  Messi a mis 62 minutes pour marquer le triplé, Zaza a mis 63 minutes.
  Résultat gagnant : Messi.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROMUE ET QUALIFIÉE EN EUROPE

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée sera promue dans la division supérieure du championnat national de référence et si, au cours de la saison suivante, elle se qualifiera pour une coupe d'Europe spécifique ou ses préliminaires, grâce à son classement (Oui) ou non (Non).
La qualification obtenue exclusivement en remportant la coupe nationale ne sera pas prise en compte.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui sera pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROMUE OUI/NON (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée, à la fin de la saison spécifiée dans la description de l'événement, sera promue en Major League (Oui) ou non (Non), en tenant compte également des éventuels playoff.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

PROMUE OUI/NON (NON COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée, à la fin de la saison spécifiée dans l'évènement, sera promue en Major League (Oui) ou non (Non), en tenant compte également des éventuels playoff.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROCHAIN ENTRAÎNEUR REMPLACÉ
Vous devez pronostiquer quel entraîneur sera le premier à être relevé de ses fonctions ou à démissionner du club, dans le tournoi spécifié dans la description de l'événement.
L'élément « Autre » englobe tous les entraîneurs non répertoriées.
L'élément « Aucun » est équivalente au résultat « Aucune équipe ne changera d'entraîneur ».
La durée du pari est idéalement le championnat entier ; l'événement sera suspendu lorsque l'exonération/la démission de l'entraîneur sera officielle. Les paris collectés seront alors signalés et un nouvel événement sera rouvert avec une nouvelle liste de résultats, y compris le nouvel entraîneur successeur.
La première équipe à changer d'entraîneur est considérée comme celle dont le licenciement ou la démission est officiellement annoncé au moins un jour avant les autres.
En cas d'exemptions/démissions annoncées le même jour pour deux ou plusieurs équipes, veuillez-vous référer au règlement en vigueur.
Si un entraîneur figurant sur la liste se retire des compétitions, les paris acceptés sur lui seront considérés comme gagnants.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les communiqués officiels émis par les clubs et par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROCHAIN BUTEUR DOUBLÉ JOURNÉE X
Vous devez pronostiquer quel joueur marquera deux buts ou plus le jour indiqué du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les joueurs qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'élément « Aucun » se réfère au cas où il n'y ait pas de doublé le jour indiqué.

PUBLIC

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Les paris placés sur un joueur qui ne participe pas au match ou dont le match est interrompu sans résultat seront remboursés.
En cas d'égalité de buts entre deux ou plusieurs joueurs, les minutes mises par le joueur pour marquer le doublé le jour indiqué sont prises en compte, quelles que soient la date et l'heure du début du match. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A - 33ème Journée.
  Liste de noms/Autre/Aucun.
  Dzeko : 1 but.
  Perotti : 1 but.
  Perisic : 2 buts (marque à la 26ème et 55ème).
  Mertens : 2 buts (a pris le relais à la 60ème - a marqué aux 75ème, 80ème, 87ème).
  Autre. Aucun.
  Perisic a mis 55 minutes pour réaliser le doublé.
  Mertens a mis 20 minutes.
  Résultat gagnant : Mertens.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROCHAINE ÉQUIPE ENTRAÎNEUR

Vous devez pronostiquer quelle équipe sera entraînée par l'entraîneur proposé dans la description de l'événement, à une date X.
Pour ce type de pari, la date de clôture du tournoi avant laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu, sera précisée. L'événement sera suspendu lorsque la nouvelle affectation de la personne indiquée deviendra officielle.
L'élément « Autre » englobe toutes les équipes qui ne sont pas expressément indiquées dans la liste et le cas où l'entraîneur n'entraînera aucune équipe à la date indiquée. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'élément « Aucun » indique que l'entraîneur entraînera la même équipe (la mention « Aucun » peut être omise si l'équipe de l'entraîneur est incluse dans la liste).
Aux fins du rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel publié par le club de référence et les informations figurant dans la section relative au personnel technique sur le site web officiel du club concerné prévaudront.

PROCHAINE ÉQUIPE FOOTBALLEUR X

Vous devez pronostiquer pour quelle équipe le joueur proposé dans la description de l'événement jouera ensuite, avant la date de clôture de la session de mercato (d'été ou d'hiver) de référence.

Pour ce type de pari, la date de clôture du tournoi avant laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu, sera précisée. L'événement sera suspendu jusqu'à ce que l'achat par la nouvelle équipe soit officialisé.

L'élément « Autre » englobe toutes les équipes non expressément indiquées dans la liste et le cas où, à la date indiquée, le joueur ne jouera pour aucune équipe ou se sera retiré des compétitions Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat obtenu ne figure pas parmi les résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

L'élément « Aucun » indique que joueur proposé ne changera pas d'équipe (la mention « Aucun » peut être omise si l'équipe du joueur sera incluse dans la liste au début de la session de mercato).

Aux fins du rapport et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel publié par le club de référence et les informations figurant dans la section relative à la Rosa sur le site web officiel du club concerné prévaudront.

PROCHAIN À MARQUER CONTRE LE GARDIEN

Vous devez pronostiquer quel joueur sera le premier à marquer contre le gardien de but proposé le jour indiqué de l'événement.

L'élément « Autre » comprend tous les joueurs qui ne figurent pas dans la liste, la possibilité que le premier but encaissé soit un but contre son camp et que le gardien de but soit invaincu.

Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Si le joueur pronostiqué n'entre pas sur le terrain contre le gardien, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

POINTS DE L'ÉQUIPE DANS LE TOUR

Le pari consiste à pronostiquer les points que l'équipe indiquée obtiendra à l'issue de la phase de groupe du tournoi de référence.

Les résultats possibles sont : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

POINTS TOTAUX ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer le nombre de points que l'équipe indiquée obtiendra à la fin du championnat de référence. Il y a 18 résultats possibles :

a. < 20
b. 20 - 24
c. 25 - 29
d. 30 - 34
e. 35 - 39
f. 40 - 44
g. 45 - 49
h. 50 - 54
i. 55 - 59
j. 60 - 64
k. 65 - 69
l. 70 - 74
m. 75 - 79
n. 80 - 84
o. 85 - 89
p. 90 - 94
q. 95 - 99
r. > 99

Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.

Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE AUX PLAYOFF

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée se qualifiera (Oui) ou non (Non) pour les play-off du tournoi de référence.

Exemple :

- Serie B 2017/2018.
  AC Pérouse Calcio – Qualifiée aux playoff.
  Résultat gagnant : Oui.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui sera pris en compte.

Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.

Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si les playoff ne se déroulent pas selon les règles du tournoi, il est précisé que le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE EN EUROPE

Vous devez pronostiquer si, à la fin du championnat national de référence, l'équipe indiquée se qualifiera grâce à son classement (Oui) ou non (Non) pour une Coupe d'Europe spécifique ou ses préliminaires la saison suivante.
La qualification obtenue exclusivement en remportant la coupe nationale ne sera pas prise en compte.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui sera pris en compte.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée se qualifiera (Oui) ou non (Non) pour un tournoi donné à la date spécifiée dans l'évènement.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Exemple :

- AS Roma : Qualifiée pour la Ligue des Champions 2018/2019.
  Résultat gagnant : Oui.
- Atalanta Bergame : Qualifiée pour la Ligue des Champions avant 2019.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES SEIZIÈMES OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour les seizièmes de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES SEIZIÈMES OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour les seizièmes de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES HUITIÈMES OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour les huitièmes de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES HUITIÈMES OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou (Non) à se qualifier pour les huitièmes de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES QUARTS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour les quarts de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES QUARTS OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour les quarts de finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LA FINALE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour la finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LA FINALE OUI/NON (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour la finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RELÉGUÉE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée, à la fin de la saison spécifiée dans la description de l'événement, sera reléguée en Serie Mineure (Oui) ou non (Non), en tenant compte également des éventuels playout.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

REPÊCHÉE OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée sera repêchée (Oui) ou non (Non) dans le tournoi de référence de l'année indiquée.
Exemple :
- Italie repêchée lors de la Coupe du Monde 2018.
  Résultat gagnant : Non.

Le règlement et la communication officielle publiés par les organisateurs de l'événement de référence seront utilisés à des fins de rapport.

RETRAIT JOUEUR À LA DATE

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué se retirera de la compétition (Oui) ou non (Non) à la date proposée.
Pour ce type de pari, la date de clôture du tournoi avant laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu, sera précisée.
Deux résultats sont possibles.

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez que le joueur indiqué se retirera de toutes les compétitions à la date proposée.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez que le joueur indiqué ne se retirera pas de toutes les compétitions à la date proposée.

Exemple :

- Retrait G. Buffon au 20/05/2018.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le site/canal officiel de l'athlète et/ou le communiqué officiel émis par les clubs et les principales agences de presse feront foi.

ÉQUIPE SAUVÉE À LA DATE

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée aura mathématiquement évité la relégation en Serie Mineure à la date proposée, en restant dans le championnat de référence.
Si le championnat de référence prévoit la formule des playoff, « sauvée » signifie la certitude mathématique que l'équipe indiquée évite à la fois la relégation directe et les playoff.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Exemple :

- Serie A 2017/2018.
  Hellas Vérone sauvée au 13/05/2018 (avant-dernière journée du championnat).
  - Avec le résultat « Oui », vous prédisez le salut mathématique de Hellas Vérone en Serie A à l'issue de l'avant-dernière journée du championnat 2017/2018.
  - Avec le résultat « No » vous prédisez que Hellas Vérone ne sera pas mathématiquement sauvée à l'issue de l'avant-dernière journée du championnat de Serie A 2017/2018.

  Résultat gagnant : Non.
- Serie B 2017/2018.
  US Salernitana sauvée au 12/05/2018 (avant-dernière journée du championnat).
  - Avec le résultat « Oui », vous prédisez le salut mathématique de US Salernitana en Serie B à l'issue de l'avant-dernière journée du championnat 2017/2018.

- Avec le résultat « No » vous prédisez que US Salernitana ne sera pas mathématiquement sauvée à l'issue de l'avant-dernière journée du championnat de Serie B 2017/2018.

Résultat gagnant : Oui.

Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DEMI-FINALISTE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour la demi-finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DEMI-FINALISTE OUI/NON (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour la demi-finale du tournoi de référence.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOUJOURS EN TÊTE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, l'équipe indiquée sera toujours à la première place du classement du tournoi de référence.
La certification est basée sur les données publiées par le site officiel de l'événement de référence à la fin de chaque jour du calendrier officiel.
Dans le cas où deux ou plusieurs équipes ont le même score, les critères de classement du championnat en question seront utilisés.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  SSC Naples Toujours en tête à la 7ème journée.
  Résultat gagnant : Non.
- Serie A (2018/19).
  Juventus Toujours en tête à la 3ème journée.

Résultat gagnant : Oui.

Dans le cas où le match de l'équipe faisant l'objet du pari est reporté, suspendu, interrompu ou n'est pas conclu dans les délais prévus par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari reste valable et le classement officiel délivré par l'organisateur de l'événement prévaudront.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DÉFI BANC OUI/NON À LA DATE X

Vous devez pronostiquer si, à la date indiquée, il y aura un affrontement en matchs officiels entre les Équipes entraînées par les Entraîneurs indiqués dans l'évènement, en relation avec le tournoi faisant l'objet du pari.

Exemples :

- Serie A (2018/19).
  Inzaghi S. - Inzaghi F. au 31/12/2018.
  Résultat gagnant : Oui.
- Coupe d'Italie (2018/19).
  Inzaghi S. - Inzaghi F. au 31/12/2018.
  Résultat gagnant : Non.
- Ligue des Champions (2018/19).
  Conte - Allegri au 31/12/2018.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TIRAGE AU SORT DE L'ADVERSAIRE DU TOUR X POUR L'ÉQUIPE Y

Vous devez pronostiquer quel sera l'adversaire de l'équipe Y dans la Xème tranche, qui sera tiré au sort lors du tirage au sort des groupes pour le tournoi de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Exemple :

- Tirage au sort Groupes Ligue des Champions 2020/2021.
- Juventus - Adversaire 2ème tour.
  Résultat gagnant : FC Barcelone.
- Juventus - Adversaire 3ème tour.
  Résultat gagnant : Dinamo Kiev.
- Juventus - Adversaire 4ème tour.
  Résultat gagnant : Ferencvaros.

- Tirage au sort Groupes Qualifications Coupe du Monde 2022.

- Italie - Adversaire 2ème tour.
  Résultat gagnant : Suisse.
- Italie - Adversaire 3ème tour.
  Résultat gagnant : Irlande du Nord.
- Italie - Adversaire 4ème tour.
  Résultat gagnant : Bulgarie.
- Italie - Adversaire 5ème tour.
  Résultat gagnant : Lituanie.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TIRAGE AU SORT LIGUE DES CHAMPIONS

Vous devez pronostiquer quel sera le prochain adversaire de l'équipe objet du pari en ligue des champions. Le résultat est déterminé par le tirage au sort officiel de la phase spécifique de la compétition de référence.

TIRAGE AU SORT LIGUE EUROPA

Vous devez pronostiquer quel sera le prochain adversaire de l'équipe objet du pari en ligue des champions. Le résultat est déterminé par le tirage au sort officiel de la phase spécifique de la compétition de référence.

ÉQUIPE MARQUE PREMIER BUT DE LA JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le premier but de la journée.

Le « premier but de la journée » est défini comme le but le plus rapide, c'est-à-dire le but qui, quelles que soient la date et l'heure du début des matchs de la journée X, sera marqué dans le temps le plus court possible.

L'élément « Autre » englobe toutes les équipes ne figurant pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de but le jour X. S'il n'y a pas de résultat « Autre » et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gains.

Les paris placés sur l'équipe dont le match n'est pas joué ou est abandonné sans résultat seront remboursés.

Pour les besoins du pari, seule la minute du but est prise en compte, indépendamment de la date et de l'heure du début du match. En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Exemple :

- Serie A 2015/2016 (29ème Journée).
  Juventus - US Sassuolo (11/03/2016 20:45).

Genoa CFC - Torino FC (13/03/2016 à 15:00).
Dybala marque le premier but pour la Juventus à la 36ème minute
Immobile marque le premier but pour la Torino FC à la 4ème minute
Autres buts de la journée marqués après la 4ème minute.
Résultat gagnant : Torino FC.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE MARQUE DERNIER BUT DE LA JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le dernier but de la journée de référence.

L'élément « Autre » englobe toutes les équipes ne figurant pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de but le jour X. S'il n'y a pas de résultat « Autre » et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gains.

Les paris placés sur l'équipe dont le match n'est pas joué ou est abandonné sans résultat seront remboursés.

Pour les besoins du pari, seule la minute du but est prise en compte, indépendamment de la date et de l'heure du début du match. En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Exemple :

- Serie A 2015/2016 (29ème Journée).
  Inter Milan - Bologne FC (12/03/2016 à 20:45).
  Lazio Rome - Atalanta Bergame (13/03/2016 à 20:45).
  Brienza marque le dernier but pour la Bologne FC à la 90ème minute.
  Klose marque le dernier but pour la Lazio Rome à la 90ème minute + 5ème minute.
  Autres buts de la journée marqués avant la 90ème + 5ème.
  Résultat gagnant : Lazio Rome.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE AYANT MARQUÉ LE PLUS DE BUTS DANS LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le plus de buts dans l'e tournoi de référence.

L'élément « Autre » englobe toutes les équipes ne figurant pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de but le jour X. S'il n'y a pas de résultat « Autre » et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gains.

Les paris placés sur l'équipe dont le match n'est pas joué ou est abandonné sans résultat seront remboursés.
En cas d'égalité de buts entre deux ou plusieurs équipes, la minute du premier but est prise en compte. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A 2016/2017 (1ère Journée).
  20/08/2016 : AS Roma - Udinese Calcio 4-0.
  21/08/2016 : Atalanta Bergame- Lazio Rome 3-4.
  20/08/2016 et 21/08/2016 : autres matchs avec nombre de buts < 4 par équipe.
  Équipes ayant marqué le plus de buts lors de la 1ère journée : AS Roma et Lazio Rome = 4 buts.
  Minute 1er but AS Roma : 65' Perotti (R).
  Minute 1er but Lazio Rome : 15' Immobile.
  Résultat gagnant : Lazio Rome.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE CONVOQUÉS À LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quelle équipe de club aura le plus grand nombre de joueurs convoqués pour le tournoi indiqué.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'équipe à laquelle appartient le joueur sera prise en compte lors de l'officialisation de la liste définitive des joueurs convoqués par l'organisateur de l'événement. Dans le cas de deux ou de plusieurs équipes ayant le même nombre de joueurs, veuillez vous référer au règlement en vigueur.
Exemple :

- Spéciales Football/ Spéciales Club.
- Équipe de Serie A avec le plus de convoqués à la Coupe du Monde 2018.
  Juventus, SSC Naples, Inter Milan, AC Milan, AS Roma, Lazio Rome, Atalanta Bergame, US Sassuolo, Autre.
- Équipe de Club avec le plus de convoqués à la Coupe du Monde 2014.
  Bayern Munich (15), Manchester United (14), FC Barcelone (13), Juventus (12), SSC Naples
  (12), Real Madrid (12), Chelsea FC (12), Liverpool FC (10), Arsenal FC (10), Paris SG (10), Manchester City (10), Autre.
  http://www.fifadata.com/document/FWC/2014/pdf/FWC_2014_SquadLists.pdf

PUBLIC

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et la liste définitive des convoqués émis par l'organisateur de l'événement prévaudront.

ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE CONVOQUÉS EN NATIONALE

Vous devez pronostiquer quelle équipe de club aura le plus grand nombre de joueurs convoqués dans l'équipe nationale indiquée en compétition dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'équipe à laquelle appartient le joueur sera prise en compte lors de l'officialisation de la liste définitive des joueurs convoqués par l'organisateur de l'événement. Dans le cas de deux ou de plusieurs équipes ayant le même nombre de joueurs, veuillez vous référer au règlement en vigueur.
Exemple :

- Spéciales Club/Spéciales Football.
- Équipe de Serie A avec le plus de convoqués dans l'équipe Italienne à la Coupe du Monde 2022.
  Juventus, SSC Naples, Inter Milan, AC Milan, AS Roma, Lazio Rome, Autre.
- Équipe de Club avec le plus de convoqués dans l'équipe brésilienne à la Coupe du Monde 2018.
  Paris SG, Manchester City, Juventus, Real Madrid, Liverpool FC, Autre.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et la liste définitive des convoqués émis par l'organisateur de l'événement prévaudront.

ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE PENALTYS EN SA FAVEUR

Vous devez pronostiquer quelle équipe obtiendra le plus grand nombre de penaltys dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus). L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Pour les besoins du pari, les penaltys effectivement tirés sont pris en compte, indépendamment de leur réalisation.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

ÉQUIPE DU MEILLEUR BUTEUR

Vous devez pronostiquer quelle sera l'équipe du meilleur buteur du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE DE L'ENTRAÎNEUR X À LA DATE Y

Vous devez pronostiquer quelle sera, à la date indiquée, l'équipe de l'entraîneur proposé dans la description de l'événement.
L'élément « Autre » englobe toutes les équipes qui ne sont pas expressément indiquées dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'élément « Aucune » indique que l'entraîneur proposé n'entraînera aucune équipe à la date indiquée.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, ce qui est présent dans la section relative à l'équipe technique sur le site officiel du club et le communiqué officiel émis par le club de référence prévaudront.

ÉQUIPE DU FOOTBALLEUR X À LA DATE Y

Vous devez pronostiquer quelle sera, à la date indiquée, l'équipe du joueur proposé dans la description de l'événement.
Il est précisé que le joueur doit faire partie de la liste officielle de l'équipe à la date indiquée.
L'élément « Autre » englobe toutes les équipes qui ne sont pas expressément indiquées dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
L'élément « Aucune » indique qu'à la date indiquée, le joueur sera libéré ou se sera retiré de la compétition.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, les informations figurant dans la section de l'équipe sur le site web officiel du club, ainsi que toute date et tout communiqué officiel émis par le club de référence, serviront de base.

PUBLIC

ÉQUIPE DANS LES 4 PREMIÈRES

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier dans les quatre premières du classement du tournoi de référence.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.

Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.

Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE PARTICIPERA À LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée participera au tournoi de référence (Oui/Non) à la date X.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée.
Exemple :

- Ghana participe à la Coupe du Monde avant 2026.
- Le Chieri Calcio passera en Serie B pour la saison 2021/2022.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE DÉPASSE LA LIMITE DE X VICTOIRES CONSÉCUTIVES OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée dépassera (Oui) ou non (Non) le nombre prédéterminé de victoires consécutives dans l'e tournoi de référence.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2019/20).
  L'Inter Milan dépasse la limite de 17 victoires consécutives O/N :
  N° de victoires consécutives en Serie A (2019/20) :
  - 18 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  - Jusqu'à 17 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE GAGNE LA COMPÉTITION AVANT LA DATE

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée gagnera le tournoi de référence (Oui/Non) à la date X.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'évènement indiqué doit avoir lieu sera précisée. Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari est considéré comme perdu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE X PERD AU MOINS Y MATCHS

Vous devez pronostiquer si, dans la période donnée, l'équipe X perdra au moins Y matchs du tournoi de référence (Oui) ou non (Non).
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Exemple :

- Serie A (2019/20).
  La Juventus perd au moins 3 matchs au cours des 10 premières journées.
  - Avec le résultat « Oui » vous prédisez que la Juventus perdra 3 matchs ou plus avant la date indiquée.
  - Avec le résultat « Non » vous prédisez que la Juventus perdra 2 matchs ou moins avant la date indiquée.

  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE X MARQUE AU MOINS Y BUTS DANS CHAQUE MATCH DE LA COMP.

Vous devez pronostiquer si l'équipe X marquera Y buts ou plus dans chaque match de l'événement de référence (Oui) ou non (Non) (Prolongations incluses ; tirs au but exclus).
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE X REMPORTE LA COMPÉTITION ET MARQUE AU MOINS UN BUT DANS CHAQUE MATCH. PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si l'équipe X remportera le tournoi de référence en marquant au moins un but dans chaque match disputé (prolongations incluses ; tirs au but exclus).

- Avec le résultat « OUI » vous prédisez que l'équipe X remporte l'événement et marque au moins un but dans chaque match joué.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- l'équipe X ne remporte pas l'événement et ne marque pas de buts dans au moins un match joué ;
- l'équipe X ne remporte pas l'événement et marque un but dans au moins un match joué ;
- l'équipe X remporte l'événement et ne marque pas de buts dans au moins un match joué.

Si l'équipe X ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE X REMPORTE LA COMPÉTITION SANS ENCAISSER DE BUT

Vous devez pronostiquer si l'équipe X remportera le tournoi de référence sans encaisser de buts dans les matchs disputés (prolongations incluses ; tirs au but exclus).

- Avec le résultat « OUI » vous prédisez que l'équipe X remporte l'événement et n'encaisse pas de but dans les matchs disputés.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez l'une des possibilités suivantes :
- l'équipe X ne remporte pas l'événement et encaisse au moins un but dans les matchs disputés ;
- l'équipe X remporte l'événement et encaisse au moins un but dans les matchs disputés ;
- l'équipe X ne remporte pas l'événement et n'encaisse pas de but dans les matchs disputés.

Si l'équipe X ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T DIFFÉRENCE DE POINTS (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer quelle équipe, parmi les deux proposées, aura obtenu à la fin de la saison indiquée la meilleure différence de points de la saison précédente.

Exemple :

Le pari est conditionné par la participation des équipes qui ont joué l'événement indiqué (par exemple, la Serie A) l'année précédente (par ex. : 2014/15) à l'objet du pari (par ex. : 2015/16).

- Serie A (2015/16).
- T/T Différence de points Juventus - Lazio Rome.
  Juventus 91 pts (2015/16) - 87 pts (2014/15) = 4 points.
  Lazio Rome 54 pts (2015/16) - 69 pts (2014/15) = -15 points.
  Résultat gagnant : Juventus.

En cas d'égalité de points, l'équipe la mieux classée dans la saison indiquée dans l'objet du pari sera considérée comme gagnante (par ex : 2015/16).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T BUTS MARQUÉS DANS LA COMPÉTITION (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées marquera le plus de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas d'égalité de buts, le classement du tournoi de référence (l'équipe la mieux placée) prévaudra ou, en cas de tournoi à élimination directe, l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée est déclarée gagnante : dans le cas où les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale est déclarée gagnante.
En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale compétente prévaudra.
L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme gagnante.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T BUTS ENCAISSÉS DANS LA COMPÉTITION (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées encaissera le moins de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas d'égalité de buts encaissés, le classement du tournoi de référence (l'équipe la mieux placée) prévaudra ou, en cas de tournoi à élimination directe, l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée est déclarée gagnante : dans le cas où les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale est déclarée gagnante.
En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale compétente prévaudra.
L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme gagnante.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière,

PUBLIC

le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T BUTEURS DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués marquera le plus de buts dans le tournoi de référence.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer au règlement en vigueur.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T MEILLEURE ATTAQUE (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées marquera le plus de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre les 2 équipes), la meilleure attaque du tournoi sera déterminée sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la mieux classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme ayant la meilleure attaque. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la meilleure attaque.
La meilleure attaque est l'équipe occupant la meilleure position dans le classement.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T MEILLEURE DÉFENSE (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées encaissera le moins de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre les 2 équipes), la meilleure défense du tournoi sera déterminée sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la mieux classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux

placée : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme ayant la meilleure défense. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la meilleure défense. La meilleure défense est considérée comme celle de l'équipe occupant la meilleure position dans le classement.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T PLUS MAUVAISE ATTAQUE (COMBINÉ)
Vous devez prédisez laquelle des deux équipes indiquées marquera le moins de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre les 2 équipes), la plus mauvaise attaque du tournoi de référence sera déterminée sur la base du classement du tournoi de référence (équipe la plus mal classée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, sur la base de l'équipe qui a franchi le moins de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la plus mal classée sera le vainqueur : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui perd la finale sera considérée comme ayant la plus mauvaise attaque. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la plus mauvaise attaque. La plus mauvaise attaque est considérée comme celle de l'équipe occupant la dernière place du classement.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T PLUS MAUVAISE DÉFENSE (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées encaissera le plus de buts dans le tournoi de référence (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
En cas de vainqueurs multiples (nombre égal de buts entre les 2 équipes), la plus mauvaise défense sera déterminée par le classement du tournoi de référence (équipe la plus mal placée) ou, en cas de tournoi à élimination directe, par l'équipe qui a franchi le moins de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui a été la plus mal placée : si les deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui perd la finale sera considérée comme ayant la plus mauvaise défense. En cas d'égalité, le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour définir la plus mauvaise défense. La plus mauvaise défense est considérée comme celle de l'équipe occupant la plus mauvaise position dans le classement.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T ÉQUIPES POINTS TOTAUX

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées marquera le plus de points dans le tournoi de référence.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Exemple :

- Serie A (2015/16).
  T/T points totaux.
- Empoli FC - Genoa CFC : 46-46.
  Position dans le classement Empoli FC : 10.
  Position dans le classement Genoa CFC : 11.
  Résultat gagnant : Empoli.
- Torino FC - Atalanta Bergame : 45-45.
  Position dans le classement Torino FC : 12.
  Position dans le classement Atalanta Bergame : 13.
  Résultat gagnant : Torino FC.

Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T ÉQUIPES TOURNOI

Vous devez pronostiquer le vainqueur d'une confrontation donnée entre deux équipes sur la base de leur classement final dans le tournoi de référence.
Les suivants résultats sont possibles :

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence, dans le classement final, de la première Équipe indiquée.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence, dans le classement final, de la deuxième Équipe indiquée.

Dans les tournois à élimination directe, le vainqueur sera l'équipe qui a franchi le plus grand nombre de tours éliminatoires dans le tournoi ou qui est la mieux placée : dans le cas où deux équipes atteignent la finale (pour la 1ère/2ème place ou éventuellement la 3ème/4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme l'équipe la mieux placée dans le tournoi. En cas d'égalité (par exemple, 2 équipes s'affrontant sont toutes deux éliminées

en Huitième de finale), le classement des équipes publié la veille du début de l'événement par la fédération internationale de référence sera utilisé pour déterminer l'issue du tournoi.
L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement est considérée comme gagnante.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE ATTEINT LA FINALE + LE JOUEUR JOUE ET MARQUE PROL. COMPR. OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe X atteindra la finale de le tournoi de référence et si, au cours de la finale, le joueur indiqué de l'équipe X entrera sur le terrain et marquera au moins un but.
Toute prolongation et éventuels tirs au but sont compris aux fins du pari.
Avec le résultat « Oui » vous prédisez que l'équipe X atteint la finale et que le joueur de l'équipe X joue et marque.
Avec le résultat « Non » vous prédisez que :

- l'équipe X atteint la finale et le joueur de l'équipe X ne joue pas
- l'équipe X atteint la finale et le joueur de l'équipe X joue et ne marque pas
- l'équipe X n’atteint pas la finale.

Le pari sera de plus considéré comme perdu :

- en cas de cession du joueur par l'équipe X au cours de l'événement faisant l'objet du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TRIO DE GROUPE DANS L'ORDRE (TRIO DANS L'ORDRE DU GROUPE)

Vous devez pronostiquer quelles équipes occuperont respectivement la première, la deuxième et la troisième place à la fin du groupe objet du pari.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

TRIPLÉ ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera (Oui) ou non (Non) son Championnat, sa Coupe Nationale et sa Ligue des Champions au cours de la même saison de football.
Les Coupes Nationales considérées sont les suivantes : Coupe d'Italie, Coupe de France, Coupe d'Angleterre, Coupe d'Allemagne et Coupe d'Espagne.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

TRIPLÉ ÉQUIPE X À LA DATE
Vous devez pronostiquer si, à la date proposée, l'équipe indiquée remportera (Oui) ou non (Non) son Championnat, sa Coupe Nationale et sa Ligue des Champions au cours de la même saison de football.
Les Coupes Nationales considérées sont les suivantes : Coupe d'Italie, Coupe de France, Coupe d'Angleterre, Coupe d'Allemagne et Coupe d'Espagne.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

TRIPLET ÉQUIPE X
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera (Oui) ou non (Non) son Championnat, sa Coupe Nationale, la Ligue Europa ou la Ligue Europa Conférence au cours de la même saison de football.
Les Coupes Nationales considérées sont les suivantes : Coupe d'Italie, Coupe de France, Coupe d'Angleterre, Coupe d'Allemagne et Coupe d'Espagne.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

TRIO DE RELÉGATION
Vous devez pronostiquer les trois équipes, dans n'importe quel ordre, qui seront reléguées à la fin du championnat de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.

PUBLIC

Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOUTES ÉLIMINÉES
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes proposées seront éliminées (Oui) ou non (Non) à l'étape spécifiée du tournoi de référence.
Exemple :

- Coupe du Monde (2018).
  Suède, Panama, Costa Rica Toutes Éliminées au 1er tour (Phase de Groupes).
- Avec le signe « Oui », vous prédisez que toutes les équipes proposées seront éliminées au premier tour de la Coupe du Monde 2018.
- Avec le signe « Non », vous prédisez qu'au moins une des équipes proposées ne sera pas éliminée au premier tour de la Coupe du Monde 2018.
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TOUTES PASSENT LE TOUR
Vous devez pronostiquer si toutes les équipes proposées passeront le tour (Oui) ou non (Non) à l'étape spécifiée du tournoi de référence.
Exemple :

- Ligue Europa (2018/19).
  Chelsea FC, Arsenal FC se Qualifient toutes pour les Demi-finales.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES JOUEURS DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons jaunes reçus dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE CARTONS JAUNES ÉQUIPE DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors de le tournoi de référence, le nombre de cartons jaunes reçus par les joueurs de l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, les deux cartons jaunes sont comptés.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PASSES DÉCISIVES JOUEUR X DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors du tournoi de référence, le nombre de passes décisi ves réussies par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS CONTRE SON CAMP ÉQUIPE X DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts contre son camp marqués dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE DOUBLÉS DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer si, lors du tournoi de référence, un nombre de doublés inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée, sera marqué.

PUBLIC

Un doublé est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 2 marqués par le même joueur au cours d'un même match, prolongations comprises.
Exemple :

- Coupe du Monde (2018).
  MOINS DE/PLUS DE 3,5 doublés Coupe du Monde.
  N° de doublés marqués : 3.
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE DOUBLÉS JOUEUR X DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de doublés marqués par le joueur X dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Un doublé est défini comme la réalisation d'au moins 2 buts par le joueur X dans un seul match (Prolongations comprises, tirs au but exclus).
Si 4 buts ou plus sont marqués par le joueur X dans un même match, un seul doublé sera pris en compte.
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE EXPULSIONS JOUEURS DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si le nombre de cartons rouges reçus lors du tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion pour double avertissement, le carton rouge sera comptabilisé.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE EXPULSIONS ÉQUIPE DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors du tournoi de référence, le nombre d'expulsions reçues par les joueurs de l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE EXPULSIONS DE LA JOURNÉE
Vous devez pronostiquer si le nombre total d'expulsions imposées le jour indiqué du tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari restera valable. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a été atteint aux fins du pari.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MEILLEUR BUTEUR
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par le meilleur buteur dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS DE LA TÊTE JOUEUR X DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts de la tête marqués par le joueur X dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Le but doit être marqué avec une tête finale (les déviations du pied ne sont pas incluses).

Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les buts de la tête marqués dans le championnat objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le total des buts de la tête à la fin du tournoi sera pris en compte.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS JOUEUR PLAGE DE DATE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre de buts marqués dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match dans la plage de dates de l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.
Exemple :

- Ligue des Champions (2016/17).
  Phase d'élimination (15/02/2017 - 03/06/2017).
  Cristiano Ronaldo - MOINS DE/PLUS 8,5 Buts marqués.
  N° de buts marqués par Cristiano Ronaldo : 10.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS JOUEUR X PAR CLUB Y PLAGE DE DATE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre de buts marqués par le joueur X pour le club Y sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Il est précisé que seuls les buts marqués par le joueur X pour le club Y lors de matchs officiels (à l'exclusion des matchs amicaux) avec le maillot de la première équipe seront pris en compte.
Si le joueur indiqué ne participe à aucun match officiel du club Y prévu dans la plage de dates, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS JOUEURS DANS LA COMP. (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les buts marqués dans le championnat objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le total des buts à la fin du tournoi sera pris en compte.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS JOUEUR DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS ÉQUIPE DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS ÉQUIPE PLAGE DE DATE
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre de buts marqués dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus). Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront. Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Premier tour.
  AC Milan - MOINS DE/PLUS DE 25,5 Buts marqués.
  N° de but marqués Milan : 24.
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS JOUEURS DANS LES COMPÉTITIONS
Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par le joueur indiqué, dans les tournois spécifiés dans la description de l'événement, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué ne participe à aucun des matchs des événements de référence, la mise sera remboursée ; inversement, la mise sera maintenue si le joueur indiqué fait au moins une apparition dans l'une des tournois spécifiés. Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Exemple :

- Spéciales Buteurs/Football.
- (Coupe d'Espagne + Ligue + Ch. League) 2014/15.
  C. Ronaldo - MOINS DE/PLUS DE 60,5 Buts marqués.
  N° de buts marqués par Cristiano Ronaldo dans les 3 événements : 1+48+10= 59.
  Résultat gagnant : Moins de.
- (Coupe d'Espagne + Ligue + Ch. League) 2015/16.

C. Ronaldo - MOINS DE/PLUS DE 50,5 Buts marqués.
N° de buts marqués par Cristiano Ronaldo dans les 3 événements : 0+35+16= 51.
Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par les organisateurs de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS PLAGE DE DATE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre total de buts marqués dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.

Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.

Exemple :

- Coupe du Monde (2018).
  Phase d'élimination (30/06/2018- 15/07/2018).
  MOINS DE/PLUS DE 45,5 Buts marqués.
  N° de but marqués : 47.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS PAR LE VAINQUEUR DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, le nombre de buts marqués dans par l'équipe gagnante sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS MARQUÉS PAR LE JOUEUR X DANS LA PHASE DE GROUPES

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par le joueur X lors de la phase de groupes de le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain dans aucun des matchs de la phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
Exemple :
Coupe du Monde 2018 - Phase de groupes.
Kane MOINS DE/PLUS DE 4.5 buts marqués phase de groupes.
N° de buts marqués par Kane dans la phase de groupes : 5.
Résultat gagnant : Plus de.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ENCAISSÉS PAR LE VAINQUEUR DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, le nombre de buts encaissés par l'équipe gagnante sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ENCAISSÉS ÉQUIPE DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts encaissés dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ENCAISSÉS ÉQUIPE PLAGE DE DATE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre de buts encaissés dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus). Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront. Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.
Exemple :

PUBLIC

- Serie A (2017/18).
  Premier tour.
  AC Milan - MOINS DE/PLUS DE 25,5 Buts encaissés.
  N°de but encaissés AC Milan : 27.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS ENCAISSÉS GARDIEN DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts encaissés dans le tournoi de référence par le goal indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTS SUR COUP FRANC DIRECT JOUEUR DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, le nombre de buts sur coups francs directs réalisés par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Seuls les buts marqués directement sur coup franc seront comptés (à l'exclusion des coups francs indirects). Les tirs déviés comptent à condition que le but soit attribué au joueur qui a tiré le coup franc.
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les buts marqués sur coup franc direct dans le championnat objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le total des buts marqués sur coup franc direct à la fin de l'événement sera pris en compte.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE MATCHS REPORTÉS

Vous devez pronostiquer si, dans la plage indiquée, le nombre de matchs reportés au-delà du jour initialement prévu dans le calendrier officiel de l'événement de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Aux fins du pari, tous les matchs qui, pour quelque raison que ce soit, ne se terminent pas le jour initialement prévu dans le calendrier officiel de l'événement parce qu'ils ont été reportés, suspendus ou interrompus et, en tout état de cause, ne sont pas terminés, sont pris en compte.

La certification des résultats se fait sur la base des annonces officielles émises par l'organisateur de l'événement et portant exclusivement sur le « report/rétablissement » d'une compétition.

Il est précisé que les éventuelles « variations d'avance/de report » communiquées par l'organisateur de l'événement ne seront pas prises en compte pour les besoins du pari.

Exemple :

- Serie A (2019/20).
  Groupe aller (du 1er au 19ème jour).
  MOINS DE/PLUS DE 1,5 matchs reportés.
  N° de matchs reportés : 2.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS REPORTÉS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de matchs reportés au-delà du jour initialement prévu dans le calendrier officiel de l'événement de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Aux fins du pari, tous les matchs qui, pour quelque raison que ce soit, ne se terminent pas le jour initialement prévu dans le calendrier officiel de l'événement parce qu'ils ont été reportés, suspendus ou interrompus et, en tout état de cause, ne sont pas terminés, sont pris en compte.

La certification des résultats se fait sur la base des annonces officielles émises par l'organisateur de l'événement et portant exclusivement sur le « report/rétablissement » d'une compétition.

Il est précisé que les éventuelles « variations d'avance/de report » communiquées par l'organisateur de l'événement ne seront pas prises en compte pour les besoins du pari.

Exemple :

- Serie A (2017/18).
  MOINS DE/PLUS DE 8,5 matchs reportés.
  N° de matchs reportés : 10.
  Résultat gagnant : Plus de.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS EN PROLONGATIONS

Vous devez pronostiquer si, lors de l'événement de référence, le nombre de matchs qui se termineront par une prolongation sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Aux fins du pari, les matchs qui se poursuivront par une séance de tirs au but ne seront pas pris en compte.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  MOINS DE/PLUS DE 3,5 matchs en prolongations.
  N° de matchs terminés en prolongation : 4.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS TIRS AU BUT

Vous devez pronostiquer si, lors de l'événement de référence, le nombre de matchs qui se termineront par une séance de tirs au but sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

- Coupe du Monde (2014).
  MOINS DE/PLUS DE 3,5 matchs aux tirs au but.
  N° de matchs terminés aux tirs au but : 4.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BUTEURS AVEC X OU PLUS DE BUTS DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si le nombre de joueurs qui marqueront X buts ou plus dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Exemple :

- Serie A (2017/18).
  Moins de/Plus 8,5 buteurs avec 15 buts ou plus dans l'événement.
  N° de buteurs avec 15 buts ou plus : 7.
- Icardi 29 buts ; Immobile 29 buts ; Dybala 22 buts ; Quagliarella 19 buts ; Mertens 18 buts ; Dzeko 16 buts ; Higuain 16 buts.
- Autres buteurs : moins de 15 buts.

Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POTEAUX/TRAVERSES JOUEUR DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, le nombre de poteaux/traverses frappés par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS NULS ÉQUIPE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de matchs nuls obtenus par l'équipe X dans l'événement de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Seul le temps réglementaire est pris en compte pour les besoins du pari ; les prolongations et les tirs au but sont exclus.

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PARTICIPATIONS JOUEUR

Vous devez pronostiquer si, lors du tournoi de référence, le nombre de participations du joueur proposé sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

La « participation » signifie la présence effective sur le terrain, même pour quelques instants, du joueur indiqué au cours de l'événement de référence.

Il est précisé que les playoff et les playout, le cas échéant, ne seront pas pris en compte.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.

Exemple :

- Serie A (2016/2017).
  MOINS DE/PLUS DE 10.5 participations Mattia Perin.
  N° de matchs joués par Mattia Perin : 16.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates proposée, le nombre de points obtenus lors du tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS ÉQUIPE DANS LA COMP. (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si le nombre de points obtenus dans le tournoi de référence par l'équipe indiquée sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée. Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS TIRÉS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre total de penaltys tirés lors de le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Il est précisé que :

- le pénalty n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un pénalty n'est pas valable aux fins du pari.
- seuls les penaltys effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu'ils soient réussis ou non.
- en cas de penalty répété pour cause d'irrégularité constatée, seul 1 penalty sera pris en compte aux fins de la certification.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS TIRÉS ÉQUIPE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre total de penaltys tirés par l'équipe X lors du tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Il est précisé que :

- le pénalty n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait d'obtenir un pénalty n'est pas valable aux fins du pari.
- seuls les penaltys effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu'ils soient réussis ou non.
- en cas de penalty répété pour cause d'irrégularité constatée, seul 1 penalty sera pris en compte aux fins de la certification.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS DE LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer si le nombre total de penalty effectivement tirés le jour indiqué du tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

Le penalty n'est pris en compte que lorsqu'il est effectivement tiré, l'attribution seule n'est pas valable pour la certification du pari.

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.

Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte et le pari sera maintenu ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé, si aucun résultat certifiable n'a été obtenu pour le pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS ARRÊTÉS PAR LE GARDIEN DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts arrêtés dans le tournoi de référence par le goal indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).

Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS MANQUÉS JOUEUR DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le nombre de penaltys manqués dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PENALTYS MARQUÉS JOUEUR DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si le nombre de penaltys marqués dans le tournoi de référence par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE DÉFAITE ÉQUIPE DANS LA COMPÉTITION
Vous devez pronostiquer si le nombre de défaites subies par l'équipe X dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Seul le temps réglementaire est pris en compte pour les besoins du pari ; les prolongations et les tirs au but sont exclus.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

MOINS DE/PLUS DE SOMME BUTS + PASSES DÉCISIVES DU JOUEUR X DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si la somme des buts et des passes décisives réalisés par le joueur X dans le tournoi de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée (Prolongations comprises ; tirs au but exclus).
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les buts et les passes décisives réalisés dans le championnat objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le total des buts et des passes décisives à la fin de l'événement sera pris en compte.

Exemple :

- Serie A 2019/2020.
  C. Ronaldo MOINS DE/PLUS DE 34,5 Somme buts + passes décisives.
  Statistiques C. Ronaldo : 31 buts et 4 passes décisives.
  Somme buts + passes décisives = 35.
  Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TRIPLÉS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, lors du tournoi de référence, un nombre de triplés inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée, sera marqué.
Un triplé est défini comme un nombre de buts égal ou supérieur à 3 marqués par le même joueur au cours d'un seul match, prolongations comprises.
Exemple :

- Coupe du Monde (2018).
  MOINS DE/PLUS DE 3,5 triplés Coupe du Monde.
  N° de triplés marqués : 3.
  Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TRIPLÉS JOUEUR X DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de triplés marqués par le joueur X dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

PUBLIC

Un triplé est défini comme la réalisation d'au moins 3 buts par le joueur X dans un seul match (Prolongations comprises, tirs au but exclus).
Si 6 buts ou plus sont marqués par le joueur X dans un seul match, un seul triplé sera pris en compte.
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match de l'événement de référence, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué :

- en cas de transfert vers une équipe appartenant à un championnat autre que le championnat de référence, les triplés marqués dans le championnat objet du pari jusqu'à ce moment-là seront pris en compte ;
- en cas de transfert vers une équipe appartenant au même championnat, le total des triplés à la fin de l'événement sera pris en compte.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VICTOIRE ÉQUIPE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de victoires obtenues par l'équipe X dans le tournoi de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Seul le temps réglementaire est pris en compte pour les besoins du pari ; les prolongations et les tirs au but sont exclus.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE À LA DATE X

Vous devez pronostiquer quelle équipe sera en fin de classement du tournoi de référence à la date X.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, c'est le classement de l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.
Les matchs reportés après la date prévue ne sont pas pris en compte. Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE DU CLASSEMENT

Vous devez pronostiquer quelle équipe sera à la dernière place du classement à la fin du championnat de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte. Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE ÉQUIPE DANS LE GROUPE

Vous devez pronostiquer quelle équipe occupera la dernière place à la fin du groupe objet du pari.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR DE LA JOURNÉE X

Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le dernier but de la journée de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les joueurs ne figurant pas sur la liste et la possibilité qu'il n'y ait pas de but le jour X. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera remboursé sous forme de gains.

Si le joueur objet du pari ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur participe au match lorsqu'il monte effectivement sur le terrain, même pour une durée limitée. Les paris placés sur un joueur qui ne participe pas au match ou dont le match est interrompu sans résultat seront remboursés.
Pour les besoins du pari, seule la minute du but est prise en compte, indépendamment de la date et de l'heure du début du match. En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A 2015/2016 (29ème Journée).
  Inter Milan - Bologne FC (12/03/2016 à 20:45).
  Lazio Rome - Atalanta Bergame (13/03/2016 à 20:45).
  Brienza marque le dernier but dans le match Inter Milan- Bologne FC à la 90ème minute.
  Klose marque le dernier but dans le match Lazio Rome- Atalanta Bergame à la 90ème minute + 5ème minute.
  Autres buts de la journée marqués avant la 90ème + 5ème.
  Résultat gagnant : Klose.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE AVEC AU MOINS X JOURS D'AVANCE
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera mathématiquement le championnat de référence avec au moins X jours d'avance (Oui) ou non (Non).
Le résultat « Non » comprend également le cas où l'équipe indiquée ne remportera pas le championnat de référence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE AVEC EXACTEMENT X JOURS D'AVANCE
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera mathématiquement le championnat de référence avec exactement X jours d'avance (Oui) ou non (Non).
Le résultat « Non » comprend également le cas où l'équipe indiquée ne remportera pas le championnat de référence.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE POUR LA PREMIÈRE FOIS OUI/NON
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera le tournoi de référence pour la première fois (Oui) ou non (Non).

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE LES CONFRONTATIONS DIRECTES
Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, l'équipe indiquée gagnera (Oui) ou non (Non) toutes les confrontations directes avec les équipes énumérées dans la description de l'événement.
Exemple :

- Serie A (2018/2019).
  La Juventus remporte les confrontations directes avec SSC Naples, AC Milan et Lazio Rome.
  Résultat gagnant : Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE TOUT À L'EXTÉRIEUR
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X gagnera (Oui) ou non (Non) tous les matchs à l'extérieur de l'événement de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE TOUS LES MATCHS O/N
Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X gagnera (Oui) ou non (Non) tous les matchs de l'événement de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus

PUBLIC

ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT
Vous devez pronostiquer l'équipe qui gagnera le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT + MEILLEUR BUTEUR
Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats du pari sur l'équipe gagnante et sur le meilleur buteur du tournoi de référence, en choisissant parmi les combinaisons possibles proposées.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux buteurs ou plus, sauf si le règlement officiel de l'événement en dispose autrement, le joueur avec la meilleure moyenne de buts marqués/minutes jouées sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

PUBLIC

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE LE CHAMPIONNAT AVEC UN BONUS

Vous devez pronostiquer quelle équipe, à l'issue du tournoi de référence, obtiendra le meilleur score au classement final, en tenant compte des éventuels bonus accordés.
La valeur du bonus, en termes de points, sera présente dans la description du résultat et devra être ajoutée, à la fin du championnat, au score obtenu par l'équipe à laquelle il se rapporte.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Si l'offre ne fait pas apparaître toutes les équipes avec le bonus, il est précisé que le score des équipes non proposées restera inchangé tel qu'attesté par le classement délivré par l'organisateur de l'événement.
La certification des résultats se fera donc sur la base du classement officiel de l'événement avec les scores des équipes, y compris les éventuels bonus/majorations.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes (avec ou sans bonus), le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence sera pris en compte. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement sera considérée comme gagnante.
Exemples :

- Serie A (2010/11).
  Gagne le championnat avec un Bonus.
  Juventus (+20,5 Bonus) / Autre.
  Classement final championnat :
  1) AC Milan 82 points.
  7) Juventus 58 points.
  Résultat du pari : Juventus (+20,5 Bonus) = 58 + 20,5 = 78,5 points.
  Équipe avec le plus de points : AC Milan.
  Résultat gagnant : Autre.
- Serie A (2011/12).
  Gagne le championnat avec un Bonus.
  AC Milan (+4,5 Bonus) / Autre.
  Classement final championnat :
  1) Juventus 84 points.
  2) AC Milan 80 points.
  Résultat du pari : AC Milan (+4,5 Bonus) = 80 + 4,5 = 84,5 points.
  Résultat gagnant : AC Milan (+4,5 Bonus).
- Serie A (2016/17).
  Gagne le championnat avec un Bonus.

AS Roma (+4,5 Bonus). SSC Naples (+5,5 Bonus). Lazio Rome (+10,5 Bonus). AC Milan (+10,5 Bonus). Inter Milan (+15,5 Bonus) / Autre.
Classement final championnat :

1) Juventus 91 points.
2) AS Roma 87 points.
3) SSC Naples 86 points.
4) Atalanta Bergame 72 points.
5) Lazio Rome 70 points.
6) AC Milan 63 points.
7) Inter MIlan 62 points.

Résultat du pari :
AS Roma (+4,5 Bonus) = 87 + 4,5 = 91,5 points.
SSC Naples (+5,5 Bonus) = 86 + 5,5 = 91,5 points.
Lazio Rome (+10,5 Bonus) = 70 + 10,5 = 80,5 points.
AC Milan (+10,5 Bonus) = 63 + 10,5 = 73,5 points.
Inter Milan (+15,5 Bonus) = 62 + 15,5 = 77,5 points.
Résultat du pari : AS Roma et SSC Naples sont à égalité de points. AS Roma occupe une position plus élevée que SSC Naples dans le classement de la Ligue Serie A.
Résultat gagnant : AS Roma (+4,5 Bonus).

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE LE CHAMPIONNAT AVEC UN HANDICAP

Vous devez pronostiquer quelle équipe, à l'issue du tournoi de référence, obtiendra le meilleur score au classement final, en tenant compte des éventuels handicaps accordés.
La valeur du handicap, en termes de points, sera présente dans la description du résultat et devra être ajoutée, à la fin du championnat, au score obtenu par l'équipe à laquelle il se rapporte.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Si l'offre ne fait pas apparaître toutes les équipes avec le handicap, il est précisé que le score des équipes non proposées restera inchangé tel qu'attesté par le classement délivré par l'organisateur de l'événement.
La certification des résultats se fera donc sur la base du classement officiel de l'événement avec les scores des équipes, y compris les éventuels handicaps.

PUBLIC

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes (avec ou sans handicap), le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence sera pris en compte. L'équipe qui occupe la meilleure place dans le classement sera considérée comme gagnante.
Exemples :

- Serie A (2013/14).
  Gagne le championnat avec un Handicap.
  Juventus (-10,5 Handicap) / Autre.
  - Classement final championnat :
    1) Juventus 102 points.
    2) AS Roma 85 points.
    Résultat du pari :
    Juventus (-10,5 Handicap) = 102 - 10,5 = 91,5 points.
    Résultat gagnant : Juventus (-10,5 Handicap).
- Serie A (2010/11).
  Gagne le championnat avec un Handicap.
  AC Milan (-16,5 Handicap). Inter Milan (-10,5 Handicap). SSC Naples (-6,5 Handicap) / Autre.
  - Classement final championnat :
    1) AC Milan 82 points.
    2) Inter Milan 76 points.
    3) SSC Naples 70 points.
    4) Udinese Calcio 66 points.
    Résultat du pari :
    AC Milan (-16,5 Handicap) = 82 - 16,5 = 65,5 points.
    Inter Milan (-10,5 Handicap) = 76 - 10,5 = 65,5 points.
    SSC Naples (-6,5 Handicap) = 70 - 6,5 = 63,5 points.
    Équipe avec le plus de points : Udinese Calcio.
    Résultat gagnant : Autre.
- Serie A (2017/18).
  Gagne le championnat avec un Handicap.
  Juventus (-10,5 Handicap). SSC Naples (-6,5 Handicap). AS Roma (-5,5 Handicap) / Autre.

- Classement final championnat :
  1) Juventus 95 points.
  2) SSC Naples 91 points.
  3) AS Roma 77 points.
  Inter 72 points.
  Résultat du pari :
  Juventus (-10,5 Handicap) = 95 - 10,5 = 84,5 points.
  SSC Naples (-6,5 Handicap) = 91 - 6,5 = 84,5 points.
  AS Roma (-5,5 Handicap) = 77 - 5,5 = 71,5 points.

PUBLIC

Résultat du pari : Juventus et SSC Naples sont à égalité de points. Juventus occupe une position plus élevée que SSC Naples dans le classement de la Ligue Serie A.
Résultat gagnant : Juventus.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE BUTEUR AVEC UN HANDICAP

Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le plus de buts dans le tournoi de référence en tenant compte des handicaps attribués.
La valeur du handicap, en termes de buts, sera présente dans la description du résultat et devra être soustraite, à la fin du championnat, du nombre de buts du joueur auquel il se rapporte. L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Il est précisé que le nombre de buts des buteurs non proposés restera inchangé tel qu'attesté par le classement délivré par l'organisateur de l'événement.
La certification des résultats se fera donc sur la base du classement officiel des buteurs de l'événement, handicaps éventuels compris.
En cas d'égalité de buts marqués entre deux ou plusieurs buteurs ayant un handicap, les éléments suivants seront pris en compte
Le joueur qui a marqué le plus de buts sans tenir compte des handicaps gagne. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Serie A (2016/17).
  Le buteur gagne avec un Handicap.
  Dzeko (-7,5 Handicap). Mertens (-3,5 Handicap). Belotti (-1,5 Handicap) / Autre.
  - Classement final des buteurs :
    1) Dzeko 29 buts.
    2) Mertens 28 buts.
    3) Belotti 26 buts.
    4) Higuain 24 buts.
    4) Icardi 24 buts.

    Résultat du pari :
    Dzeko (-7,5 Handicap) = 29 - 7,5 = 21,5 buts.
    Mertens (-3,5 Handicap) = 28 - 3,5 = 24,5 buts.
    Belotti (-1,5 Handicap) = 26 - 1,5 = 24,5 buts.

Résultat du pari : Mertens et Belotti à égalité de buts. Mertens a marqué plus de buts que Belotti net de handicaps dans le tableau des buteurs de la Ligue Serie A.
Résultat gagnant : Mertens.

Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant les joueurs indiqués.
Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE DU CHAMPIONNAT DE LA JOURNÉE

Vous devez pronostiquer le jour où l'équipe gagnante du championnat de référence sera mathématiquement décrétée.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE CARTONS VERTS

Vous devez pronostiquer quelle équipe recevra le plus grand nombre de cartons verts lors du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE DIFFÉRENCE DE POINTS

Vous devez pronostiquer quelle équipe aura obtenu, à la fin de la saison indiquée du tournoi de référence, la meilleure différence de points par rapport à la saison précédente.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

Le pari est conditionné par la participation des équipes qui ont joué l'événement indiqué (par exemple, la Serie A) l'année précédente (par exemple : 2014/15) à l'objet du pari (par exemple : 2015/16).
Exemple :

- Serie A (2015/2016).
  Différence de points Serie A Saison 2015/16 :
  Juventus 91 pts (2015/16) - 87 pts (2014/15) = 4 points.
  SSC Naples 82 pts (2015/16) - 63 pts (2014/15) = 19 points.
  AS Roma 80 pts (2015/16) - 70 pts (2014/15) = 10 points.
  ACF Fiorentina 64 pts (2015/16) - 64 pts (2014/15) = 0 point.
  Lazio Rome 54 pts (2015/16) - 69 pts (2014/15) = -15 points.
  Autre < 19 points.
  Résultat gagnant : SSC Naples.

En cas d'égalité de points, l'équipe la mieux classée dans la saison indiquée dans l'objet du pari sera considérée comme gagnante (par ex : 2015/16).
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE DOUBLE CHANCE
Vous devez pronostiquer si une des deux équipes indiquées remportera (Oui) ou non (Non) le tournoi de référence.

- Avec le résultat « Oui » vous prédisez qu'une des deux équipes indiquées remportera le tournoi.
- Avec le résultat « Non » vous prédisez qu'aucune des deux équipes ne remportera le tournoi.

Si aucune des deux équipes indiquées ne participe à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE GROUPE ALLER
Vous devez pronostiquer quelle équipe remportera le plus de points lors du seul groupe aller du championnat de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste.
Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, les critères de classement, prévus par le règlement du championnat en question, seront appliqués et ce uniquement au groupe aller. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
En cas de report de matchs n'affectant pas le résultat du pari, un rapport sera établi ; dans le cas contraire, nous attendrons la reprise des matchs.
Toutes les sanctions imposées et appliquées pendant et avant le début du groupe aller, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari. En revanche, les pénalités appliquées après la fin du groupe aller ne sont pas comptabilisées.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE GROUPE RETOUR
Vous devez pronostiquer quelle équipe remportera le plus de points lors du seul groupe retour du championnat de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, les critères de classement, prévus par le règlement du championnat en question, seront appliqués et ce uniquement au groupe retour. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Les résultats des matchs joués lors du groupe retour, mais relatifs aux matchs du groupe aller, ne seront pas pris en compte.
Toutes les sanctions imposées et appliquées lors du groupe retour, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari.
En revanche, les sanctions appliquées avant le début du groupe de retour et après la fin du groupe de retour ne seront pas comptabilisées.
Si l’équipe pronostiquée ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé, dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE GROUPE (COMBINÉ)
Vous devez pronostiquer l'équipe qui terminera première du groupe dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE GAGNANTE DE LA COMPÉTITION X + Y
Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée remportera (Oui) ou non (Non) les deux tournois spécifiés dans la description de l'évènement.
Avec le résultat « Oui » vous prédisez que l'équipe indiquée gagnera les deux tournois.
Avec le résultat « Non » vous prédisez que l'équipe indiquée ne gagnera aucune des deux tournois.
Si l'équipe indiquée ne participe pas à une ou aux deux événements, le pari est considéré comme perdu.
Exemples :

- Spéciales football.
- Remporte la Serie A 2017/2018 + la Serie A 2018/2019.
  Juventus vainqueur des tournois X + Y (O/N).
  Résultat gagnant : Oui.
- Remporte la Coupe du Monde 2018 + l'Euro 2020.
  L'Italie remporte les tournois X + Y (O/N).
  Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU BALLON D'OR
Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix du « Ballon d'Or » décerné par l'organisateur de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Vainqueur du ballon d'or (Golden Ball).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : L. Messi.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html

PUBLIC

- Confederations Cup (2017).
  Vainqueur du ballon d'or (Golden Ball).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : J. Draxler.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU SOULIER D'OR

Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix du « Soulier d'Or » décerné par l'organisateur du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Vainqueur du soulier d'or (Golden Boots).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : J. Rodriguez.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html
- Confederations Cup (2017).
  Vainqueur du soulier d'or (Golden Boots).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : T. Werner.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU GANT D'OR

Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix du « Gant d'Or » décerné par l'organisateur de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur. Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Vainqueur du gant d'or (Golden Glove).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : M. Neuer.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/index.html
- Confederations Cup (2017).
  Vainqueur du gant d'or (Golden Glove).
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : C. Bravo.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU PRIX FAIR PLAY

Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix du « Fair Play » décerné par l'organisateur de l'événement de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Confederations Cup (2017).
  Vainqueur du prix fair play.
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : Allemagne.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html
- Coupe du Monde (2014).
  Vainqueur du prix fair play.
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : Colombie.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/index.html

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU PRIX GOLDEN BOY BEST ABSOLUTE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Golden Boy » (Best Absolute) dans l'année indiquée. Le « Golden Boy » est un prix décerné au meilleur footballeur de moins de 21 ans évoluant dans la première division d'un championnat européen, au cours de l'année civile de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'ex aequo, merci de vous référer à la législation en vigueur, sauf si le règlement officiel du tournoi en dispose autrement.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront https://www.tuttosport.com/calcio/golden-boy/

PRIX DE L'ÉQUIPE LA PLUS DIVERTISSANTE

Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix de « Équipe la plus divertissante » décerné par l'organisateur de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Exemple :

- Coupe du Monde (2006).
  Vainqueur du prix de l’équipe la plus divertissante.
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : Portugal.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/index.html

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR DU PRIX MEILLEUR JEUNE JOUEUR

Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur du prix de « Meilleur jeune joueur » décerné par l'organisateur de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.

En cas d'égalité, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.
Exemple :

- Coupe du Monde (2014).
  Vainqueur du prix meilleur jeune joueur.
  Liste de noms/Autre.
  Résultat gagnant : P. Pogba.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VAINQUEUR SANS ÉQUIPE X

Vous devez pronostiquer quelle équipe, sans tenir compte de celle proposée dans la description de l'évènement, obtiendra le meilleur classement à l'issue du tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe toutes les équipes non expressément indiquées dans la liste, à l'exception de l'équipe X. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat ne fait pas partie des résultats envisagés (à l'exception de l'équipe X) le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

VICTOIRES À DOMICILE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de date indiquée, l'équipe X gagnera (Oui) ou non (Non) tous les matchs à domicile de l'événement de référence.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari prévaudront.
Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en compte à des fins de certification. Si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

XÈME CLASSÉ

Vous devez pronostiquer l'équipe qui se classera à la Xème place dans le tournoi de référence.
L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas envisagé et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gain.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X SE CLASSE À LA YÈME PLACE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si l'équipe X se classera (Oui) ou non (Non) à la Yème place du tournoi de référence.
En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence sera celui pris en compte.
Si l'équipe X ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PUBLIC

RECORD

RECORD COMPÉTITION

L'ÉQUIPE BAT LE RECORD D'ÉQUIPE AYANT LA MEILLEURE ATTAQUE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans l'édition indiquée du tournoi, une équipe battra (OUI) ou non (NON) le record d'équipe ayant la meilleure attaque (le plus de buts marqués par une équipe au cours d'une seule édition de l'événement).
Les buts marqués dans le temps réglementaire et les éventuelles prolongations des matchs de l'événement sont pris en compte ; les séances de tirs au but sont exclues.
Sont également inclus les buts marqués lors des matchs éliminatoires, des play off et des play out, si prévus dans le tournoi indiqué.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « NON ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE BAT LE RECORD D'ÉQUIPE AYANT LA MEILLEURE DÉFENSE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans l'édition indiquée du tournoi, une équipe battra (OUI) ou non (NON) le record d'équipe ayant la meilleure défense (le moins de buts marqués par une équipe au cours d'une seule édition de l'événement).
Les buts encaissés dans le temps réglementaire et les éventuelles prolongations des matchs de l'événement sont pris en compte ; les séances de tirs au but sont exclues.
Sont également inclus les buts encaissés lors des matchs éliminatoires, des play off et des play out, si prévus dans le tournoi indiqué.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « NON ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE BAT LE RECORD D'ÉQUIPE AYANT LA PLUS MAUVAISE DÉFENSE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, dans l'édition indiquée du tournoi, une équipe battra (OUI) ou non (NON) le record d'équipe ayant la plus mauvaise défense (le plus de buts encaissés par une équipe au cours d'une seule édition de l'événement).

Les buts encaissés dans le temps réglementaire et les éventuelles prolongations des matchs de l'événement sont pris en compte ; les séances de tirs au but sont exclues.
Sont également inclus les buts encaissés lors des matchs éliminatoires, des play off et des play out, si prévus dans le tournoi indiqué.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « NON ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE BAT LE RECORD DE LA SERIE D'OUVERTURE AVEC X VICTOIRES CONSÉCUTIVES

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, une équipe battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de victoires consécutives dans la série d'ouverture d'une seule édition de l'événement.
Les « victoires consécutives dans les séries d'ouverture » s'entendent exclusivement comme des victoires obtenues à partir du premier jour de l'événement.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE BAT LE RECORD DE X VICTOIRES CONSÉCUTIVES

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, une équipe battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de victoires consécutives lors d'une seule édition de l'événement.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE BAT LE RECORD DE X MATCHS CONSÉCUTIFS SANS ENCAISSER DE BUT

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, une équipe battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de victoires consécutives sans encaisser un but lors d'une seule édition de l'événement.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE BAT LE RECORD DE X POINTS AU CLASSEMENT
Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, une équipe battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de points au classement lors d'une seule édition de l'événement.
Toute sanction appliquée avant et pendant l'épreuve, ayant une influence immédiate sur le classement, sera valable pour le résultat du pari.
Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR L'ÉQUIPE BAT LE RECORD DE X EXPULSIONS DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, un joueur battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre d'expulsions lors d'une seule édition de l'événement.
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR L'ÉQUIPE BAT LE RECORD DE X BUTS MARQUÉS DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, un joueur battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de buts marqués lors d'une seule édition de l'événement.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR BAT LE RECORD DE X PENALTYS DANS LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, un joueur battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de penaltys lors d'une seule édition de l'événement.
Les penaltys marqués lors des éliminatoires ne seront pas pris en compte dans le cadre du pari.
Le but doit être marqué directement sur pénalty par le joueur qui tire le pénalty, buts indirects non compris.

PUBLIC

En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X BAT LE RECORD DE Y MATCHS CONSÉCUTIFS DANS LES BUTS

Vous devez pronostiquer si, lors de le tournoi de référence, le joueur indiqué battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de matchs consécutifs dans les buts lors d'une seule édition de l'événement.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
La validité du pari est subordonnée à la participation effective du joueur indiqué à l'événement, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.
Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain lors d'un match qui pourrait déterminer l'issue du pari, le pari est considéré comme perdu.
Si un ou plusieurs matchs susceptibles de déterminer le résultat du pari ne sont pas joués, reportés ou définitivement interrompus, si le résultat du pari ne peut être certifié, les prochains matchs disponibles du calendrier officiel seront pris en considération.
Le pari restera valable quels que soient les mouvements du mercato concernant le joueur indiqué.

Exemple de record pour la Serie A.
Nombre record de matchs consécutifs dans les buts : 11.
Batistuta (Serie A 1994/95).

- Serie A (2019/2020).
  Le joueur X bat le record de 11 matchs consécutifs dans les buts (O/N).
  12 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 11 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GARD. BAT LE RECORD DE X PENALTYS ARRÊTÉS DANS LA COMP.

Vous devez pronostiquer si, dans le tournoi de référence, un gardien battra (Oui) ou non (Non) le record du plus grand nombre de penaltys arrêtés lors d'une seule édition de l'événement.
Les penaltys arrêtés lors des éliminatoires ne seront pas pris en compte dans le cadre du pari.
Le gardien doit arrêter directement le penalty du frappeur, rebond non compris. En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront

PUBLIC

RECORD BATTU DE X BUTS CONTRE SON CAMP DANS UN MATCH DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le record du plus grand nombre de buts marqués contre son camp sera battu (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».

Exemple de record pour la Serie A.
Record de buts contre son camp dans un match de Serie A : 4.
Inter Milan - Catane SSD (Serie A 1960/61).

- Serie A (2019/2020).
  Record battu de 4 buts contre son camp dans un match de la comp. (O/N).
  5 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 4 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RECORD BATTU DE X EXPULSIONS DANS UN MATCH DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le record du plus grand nombre d'expulsions sera battu (Oui) ou non (Non).
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».

Exemple de record pour la Serie A.
Record d'expulsions dans un match de Serie A : 5.
UC Sampdoria - Piacenza Calcio (Serie A 1997/98).

- Serie A (2019/2020).
  Record battu de 5 expulsions dans un match de la comp. (O/N).
  6 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 5 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RECORD BATTU DE X PENALTYS FRAPPÉS DANS UN MATCH DE LA COMP.
Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le record du plus grand nombre de penaltys frappés sera battu (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Il est précisé que :

- le pénalty n'est pris en considération que lorsqu'il est effectivement tiré ; le seul fait

d’obtenir un pénalty n'est pas valable aux fins du pari.
- seuls les penaltys effectivement tirés comptent, indépendamment du fait qu’ils soient réussis ou non.
- en cas de penalty répété pour cause d’irrégularité constatée, seul 1 penalty sera pris en compte aux fins de la certification.

Exemple de record pour la Serie A.

Record de penaltys frappés dans un match de Serie A : 4.
Inter Milan - Genoa CFC (Serie A 2011/2012).
Bologne FC - US Lecce (Serie A 2000/2001).

- Serie A (2019/2020).
  Record battu de 4 penaltys frappés lors d’un match de la comp. (O/N).
  5 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu’à 4 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RECORD DE L’EXPULSION LA PLUS RAPIDE

Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le record de l’expulsion la plus rapide sera battu (Oui) ou non (Non).
En cas d'expulsion causée par un deuxième carton jaune, le carton rouge sera compté.
Le pari se réfère uniquement aux joueurs sur le terrain ; les éventuelles sanctions données après le coup de sifflet final ou celles concernant des joueurs déjà remplacés, assis sur le banc, ou attribuées aux dirigeants, aux entraîneurs et au staff en général ne sont pas prises en considération.
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».

Exemple de record pour la Coupe du Monde.
Record de l’expulsion la plus rapide dans un match de la Coupe du Monde : 56 secondes.
José Batista expulsé dans le match Écosse-Uruguay.
(Coupe du Monde Mexique 1986).

- Coupe du Monde (2022).
  Record de l’expulsion la plus rapide dans un match de la comp. (O/N).
  Jusqu’à 55 secondes> Résultat gagnant : Oui.
  56 secondes ou plus > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront. En l’absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

PUBLIC

RECORD DU BUT LE PLUS RAPIDE DANS UN MATCH

Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le record du but le plus rapide sera battu (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».

Exemple de record pour la Coupe du Monde.
Record du but le plus rapide dans un match de la Coupe du Monde : 11 secondes.
But de Hakan Şükür dans Corée du Sud-Turquie.
(Coupe du Monde Corée du Sud/Japon 2002).

- Coupe du Monde (2022).
  Record du but le plus rapide dans un match de la comp. (O/N).
  Jusqu'à 10 secondes> Résultat gagnant : Oui.
  11 secondes ou plus > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.
En l'absence de ces dernières, la source vidéo associée sera utilisée.

RECORD DU BUTEUR X DANS UN MATCH

Vous devez pronostiquer si, au cours d'un match de l'événement de référence, le buteur indiqué marquera suffisamment de buts pour établir un nouveau record (Oui) ou non (Non) pour le tournoi de référence.
Les résultats sont certifiés sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement, ainsi que des informations données dans la note technique spécifique.
Exemple :

Record invaincu par un buteur dans un match de Serie A : 6 buts de Sivori et Piola.

- Sivori dans le match Juventus - Inter (Serie A 1960/1961).
- Piola dans le match FC Pro Verceil - ACF Fiorentina (Serie A 1933/1934).

- Serie A (2018/19).
  Record de buts du buteur X dans un match (O/N).
  N° de buts de CR7 dans un match de Serie A (2018/19) :
  7 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 6 > Résultat gagnant : Non.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/calendario-e-risultati

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

PUBLIC

RECORD DU MONDE

RECORD FIFA POUR UN BUTEUR DANS UN MATCH

Vous devez pronostiquer si, au cours d'un match de l'événement de référence, un buteur marquera suffisamment de buts pour établir un nouveau record de la FIFA (Oui) ou non (Non).

Exemple :

Record invaincu par un buteur dans un match de Coupe du Monde : 5 buts de Oleg Salenko dans le match Russie - Cameroun 6-1.
(28/06/1994 - Coupe du Monde USA 1994).

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html

Coupe du Monde (2018).

- Record FIFA pour un buteur dans un match (O/N).
  N° de buts par buteur dans un match de la Coupe du Monde 2018 :
  6 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 5 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA MATCHS AVEC LE PLUS DE BUTS

Vous devez pronostiquer si, au cours de l'événement de référence, un match se terminera avec suffisamment de buts pour établir un nouveau record de la FIFA (Oui) ou non (Non).

Exemple :

Record invaincu du plus grand nombre de buts dans un match de la Coupe du Monde : 12 buts dans le match Autriche - Suisse 7-5.
(26/06/1954 - Coupe du Monde Suisse 1954).

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.html

Coupe du Monde (2018).

- Record FIFA match avec le plus de buts (O/N).
  N° de buts dans un match de la Coupe du Monde 2018 :
  13 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 12 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA MATCH AVEC LE PLUS DE BUTS D'ÉCART

Vous devez pronostiquer si, au cours de l'événement de référence, un match se terminera avec le plus grand nombre de buts d'écart pour établir un nouveau record de la FIFA (Oui) ou (Non).

Exemple :

Record invaincu du plus grand nombre de buts d'écart dans un match de la Coupe du Monde :
9 buts dans le match Hongrie - Corée du Sud 9-0.
(17/06/1954 - Coupe du Monde Suisse 1954).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Record invaincu du plus grand nombre de buts d'écart dans un match de la Coupe du Monde :
9 buts dans le match Yougoslavie - Zaïre 9-0.
(19/06/1974 - Coupe du Monde Allemagne de l'Ouest 1974).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Record invaincu du plus grand nombre de buts d'écart dans un match de la Coupe du Monde :
9 buts dans le match Hongrie - Salvador 10-1.
(15/06/1982 - Coupe du Monde Espagne 1982).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Coupe du Monde (2018).

- Record FIFA match avec le plus de buts d'écart (O/N).
  Nombre de buts d'écart dans un match de la Coupe du Monde 2018 :
  10 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 9 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA MATCH AVEC LE PLUS DE SPECTATEURS

Vous devez pronostiquer si, lors d'un match de l'événement de référence, le nombre total de spectateurs sera tel qu'un nouveau record de la FIFA sera établi (Oui) ou non (Non).

Exemple :

Record invaincu du plus grand nombre spectateurs dans un match de la Coupe du Monde :
173 850 spectateurs au Maracanã pour le match Uruguay - Brésil.
(16/07/1950 - Coupe du Monde Brésil 1950).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/matches/index.html

Coupe du Monde (2018).

PUBLIC

- Record FIFA pour le plus grand nombre de spectateurs dans un match (O/N).
  N° de spectateurs dans un match de la Coupe du Monde 2018 :
  173 851 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 173 850 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA BUTEUR AVEC LE PLUS DE BUTS DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si le nombre de buts marqués par un buteur lors de l'édition indiquée de l'événement de référence sera tel qu'un nouveau record de la FIFA sera établi (Oui) ou non (Non).
Exemple :

Record invaincu par un buteur lors d'une édition de Coupe du Monde : 13 buts de Fontaine (Coupe du Monde Suède 1958).

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-goals-in-a-single-football-(soccer)-fifa-world-cup

Coupe du Monde (2018).

- Record FIFA buteur avec le plus de buts à l'événement (O/N).
  N° de buts d'un buteur de la Coupe du Monde 2018 :
  14 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 13 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA BUTEUR AVEC LE PLUS DE BUTS DANS L'HISTOIRE DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, à la fin du tournoi de référence (par ex : la Coupe du Monde 2018), le nombre de buts accumulés par un buteur dans toutes les éditions de l'événement sera tel qu'un nouveau record de la FIFA sera établi (Oui) ou (Non).
Exemple :

Record invaincu de Klose : 16 buts (5 en 2002, 5 en 2006, 4 en 2010, 2 en 2014).
(18/07/2014 - Coupe du Monde Brésil 2014)

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-fifa-world-cup-finals-goals-by-a-football-(soccer)-player

PUBLIC

Coupe du Monde (2018).

- Record FIFA de buteur ayant cumulé le plus grand nombre de buts dans toutes les éditions de la Coupe du Monde (O/N).
  Thomas Müller (10 buts) ou un autre joueur battra-t-il le record de Klose (16 buts) ?
  Ex : Thomas Müller :
  N° de buts de T. Müller lors de la Coupe du Monde 2018 :
  7 ou plus > (buts cumulés dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 17 ou plus) > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 6 > (buts cumulés de Müller en Coupe du Monde : jusqu'à 16) > Résultat du pari : Non.

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD FIFA DE L'ÉQUIPE AVEC LE PLUS GRAND NOMBRE DE CARTONS ROUGES DANS L'HISTOIRE DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si, à la fin du tournoi de référence (par ex : la Coupe du Monde 2018), le nombre total de cartons rouges reçus par une équipe X dans l'histoire de la compétition sera tel qu'un nouveau record de la FIFA sera établi (Oui) ou (Non).
La certification du pari se réfère au classement de tous les temps, relatif au nombre de cartons rouges, publié par la fédération internationale (par ex : FIFA World Cup™ Teams Statistics - Teams with the most cards).

Record invaincu :
Équipe ayant reçu le plus grand nombre de cartons rouges, toutes éditions de la Coupe du Monde confondues, jusqu'à la Coupe du Monde 2014 : Brésil (10 rouges).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/index.html

Coupe du Monde (2018).
Record FIFA de l'équipe avec le plus de cartons rouges dans l'histoire de la compétition (O/N).

- Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'à la fin de la Coupe du Monde 2018, le nombre total de cartons rouges reçus par l'équipe indiquée dans l'histoire de la Coupe du Monde sera tel qu'un nouveau record de la FIFA sera établi.
- Avec le résultat « Non », vous prédisez qu'à la fin de la Coupe du Monde 2018, l'équipe indiquée dans la description de l'événement n'établira pas un nouveau record FIFA pour le nombre de cartons rouges dans le classement de tous les temps.

Exemple :

- Événement : Record de l'Argentine à la Coupe du Monde 2018.
  N° de cartons rouges distribués à l'Argentine dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 11 ou plus.
  Résultat du pari : Oui.

PUBLIC

N° de cartons rouges distribués à l'Argentine dans l'histoire de la Coupe du Monde : jusqu'à 10.
Résultat du pari : Non.

- Événement : Record de l'Uruguay à la Coupe du Monde 2018.
  N° de cartons rouges distribués à l'Uruguay dans toutes les éditions de la Coupe du Monde : 11 ou plus.
  Résultat du pari : Oui.
  N° de cartons rouges distribués à l'Uruguay dans l'histoire de la Coupe du Monde : jusqu'à 10.
  Résultat du pari : Non

Dans le cas où l'événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD ÉDITION DU PLUS GRAND NOMBRE DE SPECTATEURS DANS LES STADES
Vous devez pronostiquer si le nombre total de spectateurs dans les stades pour l'événement de référence dépassera le Guinness World Records (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Exemple :

Record invaincu de la plus grande affluence dans un stade de la Coupe du Monde : 3 587 538 spectateurs dans 9 stades des E.U. En 1994.
La Russie en 2018 aura-t-elle plus de spectateurs que les E.U. en 1994 ?
http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/6/world-cup-rewind-america-goes-crazy-for-soccer-in-1994-57852/#
Coupe du Monde (2018).

- Record édition du plus grand nombre de spectateurs dans les stades (O/N).
  N° total de spectateurs dans les stades de la Coupe du Monde 2018 :
  3 587 539 ou plus de spectateurs > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 3 587 538 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence, par le site officiel du Guinness World Records et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD DE L'ÉVÉNEMENT SPORTIF LE PLUS REGARDÉ DE L'HISTOIRE
Vous devez pronostiquer si le nombre total de spectateurs (non uniques) regardant l'événement de référence à la télévision en direct sera tel qu'il dépassera le Guinness World Records (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ». Exemple :

Record invaincu de l'évènement sportif le plus regardé de l'histoire :

PUBLIC

La Coupe du Monde 2006 en Allemagne avec 30 milliards de téléspectateurs (pas unique).
La Russie 2018 bat l'Allemagne 2006 pour devenir l'événement sportif avec le plus de spectateurs de l'histoire ?
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-audience-collectively-for-a-live-sporting-event
Coupe du Monde (2018).

- Record de l'évènement sportif le plus regardé de l'histoire (O/N).
  N° de téléspectateurs suivant la Coupe du monde 2018 à la Télévision :
  30 000 000 001 ou plus (plus de 30 milliards de spectateurs) > Résultat du pari : Oui.
  Jusqu'à 30 000 000 000 plus (jusqu'à 30 milliards de spectateurs) > Résultat du pari : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence, par le site officiel du Guinness World Records et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD EN FINALE DU PLUS GRAND NOMBRE DE CARTONS JAUNES

Vous devez pronostiquer si, lors de la finale de l'événement de référence, suffisamment de cartons jaunes seront attribués pour battre le Guinness World Record (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Exemple :

Record invaincu du plus grand nombre de cartons jaunes dans une finale de la Coupe du Monde :
14 dans le match Hollande - Espagne.
(11/07/2010 - Coupe du Monde Afrique du Sud 2010).
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-yellow-cards-issued-in-a-fifa-world-cup-championship-match
Coupe du Monde (2018).

- Record en finale du plus grand nombre de cartons jaunes (O/N).
  N° de cartons jaunes en finale de la Coupe du Monde 2018 :
  15 ou plus > Résultat gagnant : Oui.
  Jusqu'à 14 > Résultat gagnant : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence, par le site officiel du Guinness World Records et par les principales agences de presse prévaudront.

RECORD DU JOUEUR LE PLUS ÂGÉ

Vous devez pronostiquer si, lors de l'événement de référence, un joueur suffisamment âgé pour battre le Guinness World Record entrera sur le terrain (Oui) ou non (Non).
En cas de record égalé, le résultat gagnant sera « No ».
Exemple :

Record invaincu de joueur le plus âgé dans un match de Coupe du Monde :

Faryd Mondragón, 43 ans et 3 jours dans le match Japon - Colombie.
(24/06/2014 - Coupe du Monde Brésil 2014).
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/oldest-player-in-a-football-(soccer)-fifa-world-cup
Coupe du Monde (2018).

- Record du joueur le plus âgé (O/N).
  Âge du joueur le plus âgé de la Coupe du Monde 2018.
  43 ans et 4 jours ou plus > Résultat du pari : Oui.
  Jusqu'à 43 ans et 3 jours ou plus > Résultat du pari : Non.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence, par le site officiel du Guinness World Records et par les principales agences de presse prévaudront.

PUBLIC

FANTASY MATCH (MATCHS INDIRECTS)

Les matchs indirects consistent en un affrontement virtuel entre deux équipes qui ne s'affrontent pas directement mais qui jouent contre d'autres équipes dans des matchs de leurs ligues/championnats respectifs (matchs de référence). Les matchs de référence sont définis comme les premiers matchs utiles joués par les deux équipes adverses. Le résultat des matchs indirects est déterminé exclusivement par les buts marqués par chaque équipe dans le match de référence.
Pour les besoins des paris, seuls les temps réglementaires (90 minutes plus temps additionnel) sont pris en compte, à l'exclusion des prolongations et des tirs au but. Les deux équipes peuvent également appartenir à deux championnats différents.
Si l'un des matchs de référence est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

Types de paris proposés :

- **RÉSULTAT FINAL 1X2**
- **MOINS DE/PLUS DE**
- **BUT/PAS DE BUT**
- **PAIR/IMPAIR**
- **RÉSULTAT EXACT 26 RÉSULTATS**

FANTASY MATCH PAR GROUPES (INDIRECTS PAR GROUPES)

Les matchs indirects par groupes consistent en un affrontement virtuel entre deux groupes composés d'équipes qui ne s'affrontent pas directement.
Chaque groupe est composé de deux ou plusieurs équipes.
Le résultat du match faisant l'objet du pari est déterminé par le nombre de buts marqués par les équipes appartenant aux groupes dans les matchs respectifs.
Si l'un des matchs de l'une des équipes est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, ne se termine pas sur le terrain dans les délais prévus par le règlement, tous les paris indirects seront annulés s'ils sont simples ou calculés à une cote de 1,00 s'ils sont placés en paris multiples.
En cas de suspension et de non-conclusion dans les délais prévus par le règlement (3 jours), les paris accumulés seront toujours déclarés.

PUBLIC

ÉQUIPES EN GROUPES 1X2 (MATCHS INDIRECTS)

Vous devez pronostiquer quel groupe d'équipes totalisera le plus grand nombre de buts lors des matchs respectifs, objets du pari. En cas d'égalité du nombre total de buts marqués par les deux groupes, le match sera considéré comme nul.

Exemple :

Les matchs réels sont :

- AC Milan - Cesena FC (res. Finale 2-2).
- Palerme FC - Inter Milan (res. Finale 1-2).
- Lazio Rome - US Sassuolo (res. Finale 3-3).
- Empoli FC - AS Roma (res. Finale 1-2).

Un match de groupe indirect possible est AC Milan & Inter Milan, dont le total des buts marqués est de 4, contre Lazio Rome & AS Roma, dont le total des buts marqués est de 5.

- AC Milan & Inter Milan – Lazio Rome & AS Roma (4 – 5).
  Résultat gagnant : 2.

Si l'un des matchs de l'une des équipes est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, ne se termine pas sur le terrain dans les délais prévus par le règlement, tous les paris indirects seront annulés s'ils sont simples ou calculés à une cote de 1,00 s'ils sont placés en paris multiples. En cas de suspension et de non-conclusion dans les délais prévus par le règlement (3 jours), les paris accumulés seront toujours déclarés.

ÉQUIPES EN GROUPES MOINS DE/PLUS DE (MATCHS INDIRECTS)

Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués à la fin des temps réglementaires d'un match de groupe indirect sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée. Exemple :

Les matchs réels sont :

- AC Milan - Cesena FC (rés. Finale 2-2).
- Palerme FC - Inter Milan (rés. Finale 1-2).
- Lazio Rome - US Sassuolo (rés. Finale 3-3).
- Empoli FC - AS Roma (rés. Finale 1-2).

Un match de groupe indirect possible est AC Milan & Inter Milan, dont le total des buts marqués est de 4, contre Lazio Rome & AS Roma, dont le total des buts marqués est de 5.

- AC Milan & Inter Milan – Lazio Rome & AS Roma (4 – 5).
  - Si le rapport Moins de/Plus prédéterminé est de 8,5 le résultat du match indirect par groupes sera « Plus de ».
  - Si le rapport Moins de/Plus de prédéterminé est de 9,5 le résultat du match indirect par groupes sera « Moins de ».

Si l'un des matchs de l'une des équipes est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, ne se termine pas sur le terrain dans les délais prévus par le règlement, tous les paris indirects seront annulés s'ils sont simples ou calculés à une cote de 1,00 s'ils sont placés en paris multiples. En cas de suspension et de non-conclusion dans les délais prévus par le règlement (3 jours), les paris accumulés seront toujours déclarés.

PUBLIC

FANTASY BUTEURS

Les fantasy buteurs consistent en un affrontement virtuel entre deux joueurs qui ne s'affrontent pas directement.
Le résultat est déterminé en prenant en compte le nombre de buts marqués par les deux buteurs dans les matchs respectifs (matchs de référence), à l'exclusion de toute prolongation et de toute séance de tirs au but.
Les matchs de référence sont définis comme les premiers matchs utiles joués par les deux buteurs adverses.
Les joueurs peuvent également appartenir à deux championnats différents.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS 1X2 (INDIRECTS)

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués réalisera le plus grand nombre de buts dans les matchs de référence. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez la prévalence du premier joueur proposé.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité du nombre de buts marqués par les deux joueurs.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez la prévalence du deuxième joueur proposé.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS DOUBLE CHANCE IN (INDIRECTS)

Deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2 doivent être pronostiqués en une seule fois, sur la base du nombre de buts marqués dans les matchs respectifs. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 1X » vous prédisez la victoire du joueur 1 ou un match nul.
- Avec le résultat « 2 » vous prédisez la victoire du joueur 2.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

PUBLIC

BUTEURS DOUBLE CHANCE IN/OUT (INDIRECTS)

Deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2 doivent être pronostiqués en une seule fois, sur la base du nombre de buts marqués dans les matchs respectifs. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « 12 » vous prédisez la victoire du joueur 1 ou du joueur 2.
- Avec le résultat « X » vous prédisez un match nul entre les deux joueurs.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.

Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS DOUBLE CHANCE OUT (INDIRECTS)

Deux des trois résultats finaux possibles entre le joueur 1 et le joueur 2 doivent être pronostiqués en une seule fois, sur la base du nombre de buts marqués dans les matchs respectifs. Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.

- Avec le résultat « X2 » vous prédisez un match nul ou la victoire du joueur 2.
- Avec le résultat « 1 » vous prédisez la victoire du joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.

Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS BB/NB (INDIRECTS)

Vous devez pronostiquer si les deux joueurs proposés marqueront ou pas dans les matchs respectifs. Seul le temps réglementaire, y compris le temps additionnel, est pris en compte pour le pari.

- Avec le résultat « But » vous prédisez que les deux joueurs marqueront.
- Avec le résultat « Pas de but » vous prédisez qu'un seul ou les deux joueurs ne marqueront pas.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.

Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS PAIRS/IMPAIRS (INDIRECTS)
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans les matchs respectifs par les deux joueurs proposés sera paire ou impaire (« 0 » est considéré comme Pair). Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS RÉS. EXACT (INDIRECTS)
Vous devez pronostiquer le résultat exact en vous basant sur le nombre de buts marqués dans les matchs respectifs par les joueurs proposés. Il y a 10 résultats dont le résultat « Autre » qui inclut tous les résultats non présents dans la liste.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.

BUTEURS MOINS DE/PLUS DE (INDIRECTS)
Vous devez pronostiquer si la somme des buts marqués dans les matchs respectifs par les joueurs proposés sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.
Pour les besoins du pari, seul le temps réglementaire compte, incluant tout temps additionnel.
La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match de référence, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera annulé.
Si l'un des matchs est reporté, suspendu ou interrompu et, en tout état de cause, n'est pas achevé dans le délai prévu par le règlement (3 jours après la date initiale), le pari sera remboursé si aucun résultat certifiable n'a déjà été obtenu aux fins du pari.