

Paris sportifs

Tennis

Les handicaps et le total pour un match de tennis sont exprimés en jeux.

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

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

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

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

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

1. Résultats des matches, sets et jeux de tennis
2. Handicaps dans les matches, sets et jeux de tennis
3. Total des matches, sets et jeux de tennis
4. Scores corrects de matches, sets et jeux de tennis
5. Et autres événements.

c. Les paris demeurent valides dans les cas suivants :

Modification apportée à la surface de jeu

Modification du lieu de la rencontre

Remplacement du court de tennis extérieur par un court intérieur.

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

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

Tennis de table

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

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

c. En cas de report ou d'interruption d'un match de plus de 48h, tous les paris sont remboursés à l'exception de ceux pour lesquels les résultats sont exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt (en cas de matches interrompus et en cas de retrait de l'un des participants). Si le match est interrompu en raison d'une blessure ou d'une disqualification, et que c'est par suite de cet événement que le participant au tour suivant est déterminé, les paris sur le passage au tour suivant demeurent valides.

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

1. Le vainqueur du match.

Il faut déterminer le vainqueur du match.

2. Le vainqueur du set.

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

3. Qui marquera le prochain point ?

Si le prochain point n'est pas joué dans le match, tous les paris sur ce point sont remboursés.

4. Total des points.

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

5. Handicap (points).

En cas d'égalité, compte tenu du handicap, il y a remboursement avec un coefficient 1. Dans ce cas c'est le nombre de points qui compte et pas les scores pris séparément.

6. Qui sera le premier à obtenir le nombre spécifié de points dans ce match ?

Si le match en question est interrompu, tous les paris de cette section sont remboursés avec un coefficient de 1.

7. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Hockey sur glace

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

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

c. Si les cotes ont été proposées avec une heure de coup d'envoi erronée (de plus de 2 min), nous nous réservons le droit d'annuler tous les paris pris sur ce match.

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

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

f. Sauf mention contraire, les paris lancés restent valables si le match est repris dans les 48 heures.

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

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

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match.

Dans cette section, 2 résultats sont disponibles (Victoire du match équipe 1 / Victoire du match équipe 2).

Les paris pris comprennent les prolongations et les séries de tirs au but. S'il y a 3 résultats possibles proposés (Équipe 1 / Match nul / Équipe 2), les paris ne comprennent que le temps réglementaire et pas les prolongations ni les résultats des séries de tirs au but.

2. Total.

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement, sauf mention contraire.

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

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

3. Total individuel (l'équipe spécifiée).

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

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

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

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

4. <joueur spécifié> Plus de / moins de... buts.

Si un joueur n'a pas participé au match, les paris sur Plus de / moins de buts de ce joueur sont remboursés.

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus de ce calcul.

Si le match se termine sur le score de 0-0, tous les paris pris sur le marché « marqueur dans le match », « assists dans le match » seront considérés comme « Lost »

5. Handicap.

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

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

6. Le vainqueur des <un nombre spécifié> premières minutes

L'objectif est de déterminer le résultat d'un match pour la durée de jeu du match spécifiée.

Si un match est interrompu et n'est pas complété dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

Pour clarifier : dans le calcul des résultats des paris sur le résultat d'une période donnée d'un match, le score est compté à la minute zéro seconde spécifiée du paramètre spécifié.

Exemple : Le meilleur des 5 premières minutes du match. Le résultat des paris est calculé sur base du score à 5 min 00 sec de match.

7. Un vainqueur de groupe (conférence/division)

Si la saison est écourtée, le calcul des résultats des paris se fait sur base du verdict officiel de la direction de la fédération de la Ligue de hockey concernée.

8. Le vainqueur d'un tournoi.

Le résultat des paris est calculé uniquement après le dernier match du tournoi en fonction du résultat concrètement fixé à la fin du tournoi.

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

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

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

9. Passage au tour suivant.

Le calcul des résultats des paris se fait sur base du résultat déterminé directement après le dernier match de la série éliminatoire (playoff) du tour spécifié, indépendamment des jugements ou décisions disciplinaires postérieurs.

Si l'une des équipes n'a pas pu participer à ce tour pour une raison quelconque (notamment la suspension, le refus de participer, etc.), le gain et le passage au niveau suivant sont attribués à l'adversaire de ladite équipe, tous les paris restent en vigueur.

10. Le vainqueur des séries éliminatoires (meilleur des 3/meilleur des 5/meilleur des 7)

Si le nombre de matches joués est inférieur au nombre nécessaire d'après les règlements pour gagner ces séries, un remboursement a lieu pour tous les paris sous cette section.

11. Qui marquera le premier but du match ?

Les paris sur le joueur qui a marqué le premier but validé sont gagnants :

Si le premier but est marqué par un joueur qui ne faisait pas partie des options possibles de cette section, tous les paris de cette section sont considérés comme perdus.

Si le joueur sélectionné ne participe pas au match, tous les paris lancés sur ce joueur particulier seront calculés avec un coefficient 1 ; il y aura remboursement.

Si le premier but est un autobut (même s'il est marqué par un joueur pour lequel des paris sont lancés), tous les paris de cette section sont considérés comme perdus.

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les effets des prolongations et des séries de tirs au but ne sont pas pris en compte.

12. Quelle équipe fera le plus de tirs cadrés ?

Il faut déterminer quelle équipe fera le plus de tirs que son adversaire. Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

Le calcul se fonde sur les statistiques publiées sur les sites Internet des fédérations des championnats respectifs. Aucune autre source n'est prise en compte pour le calcul des résultats des paris de cette section.

13. Plus de / moins de tirs cadrés.

Le calcul se fonde sur les statistiques publiées sur les sites Internet des fédérations des championnats respectifs. Aucune autre source n'est nécessaire pour le calcul des résultats des paris de cette section.

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

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

14. Handicap sur les tirs cadrés.

Le calcul se fonde sur les statistiques publiées sur les sites Internet des fédérations des championnats respectifs. Aucune autre source n'est nécessaire pour le calcul des résultats des paris de cette section.

En cas d'égalité dans les tirs dans l'alignement des buts compte tenu du handicap, un remboursement a lieu.

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

15. Doubles résultats (sur le match/sur la période)

Les résultats suivants sont possibles :

1X – est gagnant si pour le résultat du match/de la période, l'équipe 1 a gagné ou qu'il y avait égalité.

X2 – est gagnant si pour le résultat du match/de la période, l'équipe 2 a gagné ou qu'il y avait égalité.

12 – est gagnant si pour le résultat du match/de la période, l'équipe 1 ou l'équipe 2 a gagné.

Les résultats des paris de cette section sont calculés en fonction du résultat à la fin du temps réglementaire du match, sans prendre en compte les prolongations et les séries de tirs au but.

16. *Doubles résultats des <nombre spécifié> premières minutes*

L'objectif est de déterminer le double résultat d'un match (voir paragraphe 15) pour la durée de jeu du match spécifiée.

Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

Pour clarifier : dans le calcul des résultats des paris sur le résultat d'une période donnée d'un match, le score est compté à la minute zéro seconde spécifiée du paramètre spécifié.

Exemple : Le meilleur des 5 premières minutes du match. Le résultat est calculé sur base du score à 5 min 00 sec de match.

17. *Les deux équipes vont-elles marquer ?*

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

18. *Quelle sera la différence de buts au terme du match ?*

Tous les paris de cette rubrique, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus de ce calcul.

19. *Quand le premier but sera-t-il marqué ?*

Vous devez déterminer dans quel intervalle de temps le premier but sera inscrit ou dans lequel il n'y aura pas de but.

20. *Un « score exact » d'un match*

Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but. Si le résultat final ne correspond pas à celui donné dans les prédictions, tous les paris sont considérés comme gagnés par un joueur s'ils ont été placés sur le résultat intitulé « Tout autre résultat ».

21. *Combien y aura-t-il de suspensions de 2 minutes dans la période donnée du match ?*

Pour le calcul de ce pari, chaque suspension de 2 minutes compte pour 1.

Double pénalité mineure (double mineure) (2 + 2 minutes) compte pour 2 suspensions de 2 minutes chacune.

Toutes les pénalités qui se sont produites avant le commencement de la période sont comptées dans la période précédente. Les pénalités infligées à la fin du match appartiennent également à la période qui précède (la 3^e période ou les prolongations).

Les suspensions retardées qui n'ont pas été effectuées parce qu'un but a été marqué ne sont pas comptabilisées, peu importe qu'elles aient été incluses dans le bilan officiel du match ou non.

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

Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but.

Si 2 ou plus de 2 périodes se sont achevées avec la même efficacité, le coefficient du pari est considéré « Perdu ».

23. Qui marquera 3 buts ?

Seuls les buts marqués dans le but de l'adversaire sont pris en compte.

Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but.

24. Total du match pair/impair.

Si le résultat est 0, le total est considéré comme étant « Pair ».

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

25. Total de l'équipe pair/impair.

Si le résultat est 0, le total est considéré comme étant « Pair ».

26. Quelle équipe marquera le premier but du match ?

Si le premier but du match est un autobut, le pari gagnant va pour l'équipe en faveur de qui le but a été marqué (c'est-à-dire l'adversaire de l'équipe qui a marqué dans son propre but).

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus du calcul.

27. Quelle équipe marquera le prochain but du match ?

Si le premier but du match est un autobut, le pari gagnant va pour l'équipe en faveur de qui le but a été marqué (c'est-à-dire l'adversaire de l'équipe qui a marqué dans son propre but).

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus du calcul.

28. Quelle équipe marquera le dernier but du match ?

Si le premier but du match est un autobut, le pari gagnant va pour l'équipe en faveur de qui le but a été marqué (c'est-à-dire l'adversaire de l'équipe qui a marqué dans son propre but).

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus du calcul.

29. L'équipe qui marque le premier but va remporter le match.

Les résultats suivants sont possibles :

« Oui » – l'équipe qui marque le premier but remporte le match.

« Non » – l'équipe qui marque le premier but perd le match.

Les paris prennent en compte les prolongations et les séries de tirs au but.

Si aucune équipe n'a marqué de but, ni pendant le temps réglementaire, ni pendant les prolongations, les paris de cette section sont remboursés.

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

Les paris sont pris sur le temps réglementaire, sans compter les prolongations et les séries de tirs au but.

Si 2 ou plus de 2 périodes se sont achevées sur la même efficacité sur le plan des buts, le pari sur la période la plus efficace est considéré « Perdu ».

31. Y aura-t-il des prolongations dans le match ?

Si une prolongation a été assignée sans être jouée pour des raisons techniques, c'est le « Oui » (il y aura une prolongation) qui est compté comme option gagnante dans le calcul de tous les paris.

32. Comparaison de l'efficacité des périodes.

Seuls les buts marqués pendant cette période sont pris en compte. Le résultat des prolongations n'affecte pas l'efficacité de la 3^e période et n'est pas pris en compte dans le calcul.

Tous les paris de cette section, indépendamment du pays et de la compétition, sont calculés sur les résultats du temps réglementaire, et les résultats des prolongations et des séries de tirs au but sont exclus du calcul.

33. Passe au tour suivant.

Le résultat des paris n'est calculé qu'après l'achèvement de tous les matches des équipes spécifiées dans le cadre de cette phase du tournoi.

Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats du tournoi et décidés après la fin de cette série de compétitions.

Si l'équipe sur laquelle le pari est pris a été disqualifiée ou a refusé de participer à la compétition, tous les paris sur cette équipe seront considérés comme perdus.

34. Durée totale des pénalités.

Il faut déterminer si la durée totale des pénalités sanctionnées durant le match (équivalant à la somme totale des suspensions de tous les joueurs de ce match) sera inférieure ou supérieure à l'option proposée. Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement.

Si à l'issue d'un match, la durée totale des pénalités est égale au total proposé, les paris sont remboursés.

35. Durée des pénalités avec handicap.

Les paris pris pour les Ligues américaines de hockey et les autres ligues se font sur le temps réglementaire uniquement. En cas d'égalité compte tenu du handicap, il y a remboursement.

36. Total des « buts + passes » d' <un joueur spécifié>.

Il faut déterminer si le nombre total de buts inscrits + passes décisives faites par le joueur dans le match est inférieur ou supérieur au nombre spécifié, et ce dans le temps réglementaire (sauf mention contraire).

Si à l'issue d'un match, le nombre total de buts + passes décisives du joueur est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

37. Plus de / moins de buts dans les matches de la journée.

Seuls les matches proposés pour ce jour sont pris en compte. En cas de report ou d'annulation d'un ou plusieurs matches du jour, il y a remboursement pour cette section.

38. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Rugby à XIII, Rugby à XV

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

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

c. En cas de report de match, si celui-ci débute plus de 48 heures plus tard, tous les paris sont remboursés.

d. Si les cotes ont été proposées avec une heure de coup d'envoi erronée (de plus de 2 min), nous nous réservons le droit d'annuler tous les paris pris sur ce match.

e. Les options de pari proposées pour le Rugby à XIII/ à XV sont les suivantes :

1. Un vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match. Les paris sont basés sur le temps réglementaire.

2. Total.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de buts inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total séparé d'une équipe ou individuel d'un joueur.

3. Handicap.

Si le handicap n'offre que 2 options (uniquement Handicap 1 ou Handicap 2, sans option de match nul ou d'égalité), en cas d'égalité en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (coefficient 1), (indépendamment de la période du match sur laquelle les paris sont proposés).

4. Doubles résultats.

Les résultats suivants sont possibles :

1X – est gagnant si l'équipe 1 a gagné le match, ou en cas d'égalité.

X2 – est gagnant si l'équipe 2 a gagné le match, ou en cas d'égalité.

12 – est gagnant si l'équipe 1 ou l'équipe 2 a gagné le match.

5. Qui passera au tour suivant ?

Les résultats des paris ne sont calculés qu'après la fin du dernier match de la série appartenant à cette phase de la compétition et dans laquelle se trouvent les équipes spécifiées.

Le pari n'est gagnant que si l'équipe spécifiée passe au tour suivant de la compétition, indépendamment du résultat du match/de la période de temps intermédiaire de cette phase de la compétition.

Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats du tournoi et décidés après la fin de cette phase de la compétition.

6. Total individuel <l'équipe spécifiée>.

Il faut déterminer si le nombre total de points inscrits dans le match par cette équipe est inférieur ou supérieur au nombre spécifié.

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

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

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

7. Le vainqueur d'un tournoi.

Les résultats des paris ne sont calculés qu'après le dernier match du tournoi en fonction du résultat vraiment fixé à la fin du tournoi.

Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats du tournoi et décidés après la fin de cette série de compétitions.

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

8. Y aura-t-il un carton rouge dans ce match ?

9. Y aura-t-il un carton jaune dans ce match ?

10. Total pair/impair.

Si le résultat du match est « 0:0 », le pari gagnant est « pair ».

11. 1^{re} mi-temps / Match

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

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

12. Qui marquera le premier but du match ?

Les paris sur le joueur qui a inscrit le premier but validé sont gagnants.

Si au cours du match, un joueur n'est pas monté sur le terrain, tous les paris de cette section sur ce joueur sont remboursés.

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

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

13. Qui marquera le dernier but du match ?

Les paris sur le joueur qui a marqué le dernier but validé sont gagnants.

Si au cours du match, un joueur n'est pas monté sur le terrain, tous les paris de cette section sur ce joueur sont remboursés.

Si le premier but est marqué par un joueur qui ne faisait pas partie des options possibles de cette section, tous les paris de cette section sont considérés comme perdus, à l'exception des paris sur des joueurs qui n'ont pas participé au match en question. Pour ces derniers paris, il y a remboursement.

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

14. Le score exact du match

Il faut déterminer le score exact du match de rugby.

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

15. Quel sera l'avantage à la clôture du match ?

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

16. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Échecs

- a.** En cas de report de match, tous les paris sur le match sont remboursés. Si un match est interrompu et que le report n'est pas effectué dans les 48 heures, tous les paris sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat est exceptionnellement connu au moment du report.
- b.** Le calcul des résultats des paris se base sur les résultats officiels du tournoi. En cas de remplacement d'un des joueurs par un autre joueur, tous les paris sont nuls et remboursés.
- c.** Les options de pari proposées pour les échecs sont les suivantes :

1. Le vainqueur du match.

Il faut déterminer le vainqueur du match. En cas de refus de participer à une rencontre ou de disqualification d'un des participants au moment de l'exécution du premier coup du match, tous les paris sur ce match seront remboursés.

2. Le vainqueur d'un tournoi.

Si plus d'un participant remporte le tournoi, le coefficient du pari pour ces vainqueurs est divisé par le nombre de vainqueurs.

Si deux joueurs ou plus terminent le tournoi avec le même nombre de points, le calcul des résultats des paris se base sur le joueur annoncé vainqueur du tournoi par l'organe de décision du tournoi.

3. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Beach-volley

- a.** Si le match a débuté, mais n'est pas achevé dans les 48 heures, tous les paris sont remboursés, excepté ceux pour lesquels le résultat était clairement établi au moment de l'interruption du jeu.
- b.** Si le commencement du match a été reporté pour moins de 48 heures, tous les paris demeurent alors valides. Dans le cas contraire, tous les paris de ce match seront remboursés.
- c.** Si le lieu de la rencontre (ou le terrain) est modifié, tous les paris demeurent valides.
- d.** Si l'un des participants annoncés d'une paire est remplacé avant le commencement du match, tous les paris de ce match sont remboursés.
- e.** Si un point est retiré à une des deux équipes par décision d'arbitrage, les résultats des paris tiennent compte de cette décision des juges-arbitres. Font exception à cette règle les paris en direct misant sur quelle équipe sera la première à marquer 5/10/15/20 points, ainsi que les paris en direct sur quelle équipe va gagner la prochaine passe décisive (*assist*). De tels paris sont calculés en fonction de la première équipe à inscrire un certain nombre de points, et si le nombre de points requis a été atteint, un retrait de points ultérieur des juges n'affecte pas la détermination initiale du vainqueur dans cette section. Les paris en direct sur quelle équipe va remporter la prochaine passe décisive sont calculés de façon similaire.
- f.** Les options de pari proposées pour le beach-volley sont les suivantes :

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match.

2. Total.

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

3. Total individuel <l'équipe spécifiée>.

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

4. Le nombre total de sets dans le match.

Il faut déterminer si les équipes vont jouer plus, moins ou le même nombre de sets que le nombre indiqué. Si le match a été interrompu et n'est pas repris dans les 48 heures, les paris pour cette section font l'objet d'un remboursement.

5. Quelle équipe sera la première à marquer 5 (10/15) points dans ce match ?

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

6. Combien de sets va compter la partie ?

Les sets effectivement joués durant le match sont pris en compte. Si un match est interrompu et n'est pas repris dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

7. Handicap sur les sets.

8. Score exact des sets.

Il faut déterminer le score exact en sets

9. Le vainqueur d'un tournoi.

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

10. Total du match pair/impair.

Il faut déterminer si le nombre de points joués dans le match sera pair ou impair

11. Total du set pair/impair.

Il faut déterminer si le nombre de points joués dans le set sera pair ou impair

12. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Football américain

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

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

c. En cas de matchs abandonnés ou reportés, tous les marchés sont considérés comme nuls, sauf si le match se poursuit selon le même calendrier hebdomadaire de la NFL (du jeudi au mercredi, heure locale du stade).

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

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match. Sauf mention contraire, les résultats des paris sont pris en compte sur le temps réglementaire.

2. Total.

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

Sauf mention contraire, les résultats des paris sont pris en compte sur le temps réglementaire.

3. Handicap.

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

4. 1^{re} mi-temps / match.

Pour remporter le pari, vous devez pronostiquer les résultats de la première mi-temps ET du match. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

5. Paris sur un quart-temps

Les paris se font sur le vainqueur, le vainqueur avec handicap ou le nombre total de points du quart-temps. L'équipe qui mène sur l'ensemble du match après le quart-temps en question n'est pas prise en compte. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

6. Le premier /dernier joueur à inscrire un touchdown.

Pour remporter le pari, vous devez pronostiquer l'auteur, respectivement, du premier/du dernier touchdown du match. Tous les paris pris sur un joueur n'ayant pas participé au match seront remboursés

7. Paris sur une mi-temps spécifiée.

Pour remporter le pari, vous devez pronostiquer le vainqueur de la mi-temps spécifiée.
Les paris sont nuls si le match est interrompu avant la fin du second quart-temps.

8. Première /Prochaine action efficace.

Pour remporter le pari, il faut pronostiquer quelle sera la première/prochaine action efficace/avec marquage de points : touchdown, but marqué ou safety. Si un match est interrompu ou s'achève avant la fin d'un touchdown, d'un marquage de but ou d'un safety, les paris seront nuls.

9. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Sports mécaniques

a. Ces règles sont d'application dans les courses et compétitions de Formule 1, de Moto GP, du DTM allemand, de Superbike, de WTTTC, de Supersport, de trial et d'autres compétitions.

b. Le classement des pilotes ainsi que la distribution des points d'une équipe sont déterminés par le rapport/protocole officiel final publié immédiatement après la course. Les décisions postérieures telles que les disqualifications de pilotes et les modifications apportées au protocole par le bookmaker ne sont pas prises en compte.

c. Le vainqueur pour tous les paris sur la qualification est déterminé par le temps de qualification officiel, lequel est annoncé par la fédération qui dirige la compétition en question.

d. Les pilotes qui ont abandonné pendant le tour de chauffe sont automatiquement classés comme ayant commencé la course.

e. Si une course est reportée à un autre jour (à déterminer dans le fuseau horaire UTC), tous les marchés sont considérés comme nuls.

f. Les types de paris possibles pour les sports mécaniques sont les suivants :

1. Le vainqueur de la course.

Le vainqueur est le pilote qui a remporté la première place dans le protocole de conclusion de la course. Si le pilote spécifié n'a pas participé à la course, les paris lancés sur ce pilote dans cette section sont remboursés.

2. Termine sur le podium.

Il faut déterminer quel pilote fera partie du top 3 en fonction des résultats de la course. Si le pilote spécifié n'a pas participé à la course, les paris lancés et correspondant à ce pilote dans cette section sont remboursés.

3. Le vainqueur du championnat.

Si un pilote spécifié n'a participé à aucune course du championnat, les paris lancés et correspondant à ce pilote dans cette section sont remboursés.

4. Top 3 du championnat.

Il faut déterminer quel pilote fera partie du top 3 d'après les résultats de ce championnat. Si le pilote spécifié n'a participé à aucune course du championnat, les paris lancés et correspondant à ce pilote dans cette section sont remboursés.

5. Le vainqueur du Trophée / de la Coupe des constructeurs.

Il faut déterminer quelle écurie ou équipe va remporter le Trophée / la Coupe des constructeurs de la saison indiquée. En cas de disqualification ou retrait du championnat de l'une de ces écuries ou équipes pour une quelconque raison, tous les paris sur l'équipe demeurent valides ; cependant, si le refus de participer / la disqualification a lieu avant le début de la saison, tous les paris sur cette écurie ou équipe de cette section sont remboursés.

6. Face à face ?

Il faut nommer le pilote des paires proposées qui fera la meilleure performance. Dans le cas présent, le meilleur pilote est celui qui obtient le classement le plus élevé dans le protocole final. Si les deux pilotes ont quitté la course, le pilote qui a roulé le plus de tours est considéré comme étant le meilleur. Si les deux pilotes sont sortis de la course le même tour, les paris sont remboursés. Si l'un des deux pilotes a quitté la course, le pilote qui a achevé la course est considéré comme étant le meilleur. Si un pilote a roulé plus de tours, mais a été disqualifié pendant la course, le meilleur pilote sera tout autre coureur qui n'a pas été disqualifié pendant la course (même s'il n'a roulé qu'un tour dans la course). Si les deux pilotes ont été disqualifiés pendant la course, les paris sont remboursés.

7. Quelle équipe marquera le plus de points ?

Il faut déterminer quelle équipe marquera le plus de points valides. Si aucune des deux équipes n'a engrangé de points valides, la meilleure équipe est celle qui avait le moins de coureurs engagés dans la course. Si au moins l'un des coureurs de l'équipe donnée a participé à la course, tous les paris de cette section demeurent valides. Dans le cas contraire, les paris sont remboursés.

8. Le pilote abandonnera la course – n'abandonnera pas la course

Il faut déterminer si un certain pilote va quitter ou non la course. Sur ce point, un pilote qui a abandonné la course quelques tours avant l'arrivée, mais fait partie du classement selon le rapport officiel, car son retard est inférieur à « n » tours par rapport au vainqueur, est considéré comme ayant achevé la course.

Si le pilote spécifié n'a pas participé à la course, les paris lancés et correspondant à ce pilote dans cette section sont remboursés.

Le classement des pilotes est déterminé par le rapport officiel final émis immédiatement après la course. Les disqualifications de pilotes et modifications des rapports ou protocoles réalisées postérieurement à la course ne sont pas prises en compte par le bookmaker.

9. Pari sur le pilote qui a réalisé le tour le plus rapide de la course.

Si le pilote spécifié n'a pas participé à la course, les paris lancés et correspondant à ce pilote dans cette section sont remboursés.

10. Quel pilote obtiendra le plus de points dans les courses de la saison restantes ?

Si au moins un des pilotes n'a participé à aucune des courses de la saison restantes, il y a remboursement pour cette section.

11. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Football australien

a. Sauf mention contraire, les paris portent sur le temps réglementaire.

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

c. En cas de report de match, si celui-ci commence plus de 48 heures plus tard, tous les paris sont remboursés.

d. Les options de pari proposées pour le football australien sont les suivantes :

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match. Sauf mention contraire, les paris portent sur le temps réglementaire.

2. Total.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total séparé d'une équipe ou individuel d'un joueur.

Sauf mention contraire, les paris portent sur le temps réglementaire.

3. Handicap.

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

4. 1^{re} mi-temps / match.

Pour remporter le pari, vous devez pronostiquer les résultats de la première mi-temps ET du match. Sauf mention contraire, les paris portent sur le temps réglementaire.

5. Paris sur un quart-temps

Les paris se font sur le vainqueur, le vainqueur avec handicap ou le nombre total de points du quart-temps spécifié, peu importe l'équipe qui mène au jeu après le quart-temps en question. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

6. Paris sur la mi-temps spécifiée.

Pour remporter le pari, vous devez pronostiquer le vainqueur de la mi-temps spécifiée . Les paris sont nuls si le match est interrompu avant la fin du second quart-temps.

7. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Boxe

- a. Si pour une raison quelconque, le combat n'a pas lieu le jour prévu, mais un autre jour, moins de 28 jours après la date préalablement prévue, tous les paris placés précédemment demeurent valides pour le nouveau combat prévu. Si le combat n'a pas lieu dans les 28 jours qui suivent, tous les paris sont nuls et remboursés.
- b. Si le combat a lieu dans une autre arène, tous les paris sur ce combat demeurent valides.
- c. Le combat est considéré commencé à partir du premier gong. En cas de pari sur la victoire d'un des participants, sont considérés comme « victoire », la victoire aux points, par K.O., par K.O. technique (TKO), ainsi que la disqualification de l'adversaire ou son refus de combattre.
- d. Le concept de « victoire avant la limite » signifie un K.O., un K.O. technique, la disqualification de l'adversaire ou son refus de combattre.
- e. Le concept de « victoire aux points » signifie une victoire remportée par décision des juges après l'accomplissement de tous les rounds du combat.
- f. Si un boxeur ne se présente pas pour combattre au début du round suivant après le gong, le match de boxe est considéré comme s'étant terminé au round précédent et avec la victoire de l'adversaire dudit boxeur.
- g. Si le nombre prévu de rounds est modifié, tous les paris sur le résultat du combat demeurent valides, mais les paris sur le nombre de rounds font l'objet d'un remboursement.
- h. Si l'un des participants au combat est remplacé par un autre, tous les paris sur ce match sont remboursés.
- i. Les options de pari proposées sont les suivantes :

1. Le vainqueur du combat.

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

2. Le nombre total de rounds dans un match.

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

dudit boxeur. Si le nombre de rounds programmé par le règlement est modifié, les paris de cette section sont remboursés. Le nombre de rounds pris en compte correspond aux rounds ayant été entièrement exécutés.

3. Paris sur les rounds.

Il faut déterminer à quel round la victoire va être obtenue et par quel boxeur. Il s'agit ici d'une victoire du match, non pas de la victoire du round. Si la victoire est annoncée par les juges après l'accomplissement du dernier round du match, tous les paris lancés sur la victoire des combattants dans le dernier round de ce duel demeurent valides et sont considérés comme perdus.

4. Y aura-t-il un K.O. dans le round spécifié ?

Les seuls K.O. valables sont ceux qui amènent le lancement du décompte ou pour lesquels l'arbitre entame lui-même un décompte.

Les chutes sur sol glissant et autres incidents similaires ne sont pas pris en compte.

5. Le résultat du match.

Il faut pronostiquer de quelle façon l'issue du match sera déterminée ainsi que le vainqueur du match. Les options possibles sont :

- Victoire du boxeur 1/boxeur 2 par K.O. (si un boxeur demeure allongé sur le sol pendant les 10 secondes du compte de l'arbitre), par K.O. technique (après 3 knock-downs par décision de l'arbitre ainsi que lorsque le boxeur refuse de continuer le combat) ou par disqualification ;
- Victoire du boxeur 1/boxeur 2 par décision de l'arbitre (après accomplissement de tous les rounds réglementaires du match donné), ou décision technique des arbitres (décision avant la fin basée sur les points)
- Match nul.

6. Le vainqueur du match / d'un nombre de rounds.

Il faut déterminer qui va gagner le combat et si le fera en plus, moins ou le même nombre de rounds que le nombre indiqué. Si l'issue du combat est match nul, tous les paris de cette section sont nuls et remboursés. Si un boxeur ne se présente pas pour combattre au début du round suivant après le gong, le match de boxe est considéré comme s'étant terminé au round précédent et avec la victoire de l'adversaire dudit boxeur. Si le nombre de rounds programmé par le règlement est modifié, les paris de cette section sont remboursés. Le nombre de rounds pris en compte correspond aux rounds ayant été entièrement exécutés.

7. Qui va remporter le combat et quand ?

Il faut déterminer qui sera le vainqueur du match et à quel moment la victoire va être obtenue.

Si l'issue du combat est match nul, tous les paris de cette section sont nuls et remboursés.

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

Si le nombre de rounds prévus par le règlement est modifié, les paris de cette section sont remboursés. Le nombre de rounds pris en compte correspond aux rounds ayant été entièrement exécutés.

8. Tous les rounds prévus vont-ils être exécutés pour ce combat ?

Il faut déterminer si l'entièreté des rounds va être exécutée dans un combat ou si la victoire d'un des deux boxeurs va être annoncée avant cela.

Si le nombre de rounds prévus par le règlement est modifié avant le début du match, les paris de cette section sont remboursés.

Si un match est interrompu et non repris dans les 48 heures ou annulé pour des raisons techniques, tous les paris de cette section sont remboursés.

9. À quel round le vainqueur va-t-il être annoncé ?

Il faut déterminer si le vainqueur va être annoncé dans l'un des rounds proposés, ou si le vainqueur du combat sera déterminé par décision des juges après l'accomplissement de tous les rounds prévus par le règlement du combat. Si un boxeur ne se présente pas pour combattre au début du round suivant après le gong, le match de boxe est considéré comme s'étant terminé au round précédent.

10. <le boxeur spécifié> obtiendra-t-il un K.O. dans ce combat ?

Les seuls K.O. valables sont ceux dont le décompte est lancé par le juge ou lorsque l'arbitre entame lui-même un décompte.

Les chutes sur sol glissant et autres incidents similaires ne sont pas pris en compte.

11. <le boxeur spécifié> obtiendra-t-il la victoire dans la 1^{re} minute du match ?

Le temps pris en compte commence par le gong qui indique le début du combat jusqu'à la 59^e seconde du match.

12. <le boxeur spécifié> obtiendra-t-il un K.O. et gagnera-t-il ce combat ?

Les options possibles sont :

« Oui » – le joueur spécifié va obtenir au moins un K.O. pendant ce combat et sera déclaré vainqueur d'après les résultats du match.

« Non » – pour toutes les autres situations.

Les seuls K.O. valables sont ceux dont le décompte est lancé par le juge ou lorsque l'arbitre entame lui-même un décompte.

Les chutes sur sol glissant et autres incidents similaires ne sont pas pris en compte.

Si un match est interrompu et non repris dans les 48 heures ou annulé pour des raisons techniques, tous les paris de cette section sont remboursés.

13. Qui obtiendra un knock-down / K.O. / K.O. technique ?

Les résultats suivants sont possibles :

« Aucun des 2 » – aucun des deux boxeurs du match n'obtiendra de knock-down / K.O. / ou K.O. technique ;

« Boxeur 1 » – le boxeur 1 de ce combat obtiendra un knock-down ou un K.O. ou un K.O. technique (ou un knock-down et un K.O. / ou un knock-down et un K.O. technique) ;

« Boxeur 2 » – le boxeur 2 de ce combat obtiendra un knock-down ou un K.O. ou un K.O. technique (ou un knock-down et un K.O. / ou un knock-down et un K.O. technique).

14. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Badminton

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

b. En cas de report ou d'interruption d'un match sans reprise dans les 48 heures suivantes, tous les paris sont remboursés à l'exception de ceux pour lesquels les résultats sont exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt (en cas de matches interrompus). Si le match est interrompu en raison d'une blessure ou d'une disqualification, et que c'est par suite de cet événement que le participant (ou la paire) qui passe au tour suivant est déterminé, les paris sur le passage au tour suivant demeurent valides.

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

1. Le vainqueur du match.

Il faut déterminer le vainqueur du match.

2. Le vainqueur du set.

Il faut déterminer le vainqueur du set.

3. Le vainqueur d'un tournoi.

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

4. Qui marquera le prochain point ?

Si le prochain point n'est pas joué dans le match, tous les paris sur ce point sont remboursés.

5. Le score exact.

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

6. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Baseball

- a. Si deux matches sont joués le même jour avec les mêmes équipes et que le bookmaker n'a offert la possibilité de pari que sur un match seulement, les résultats dépendront du premier des deux matches (en fonction de l'heure de début de match).
- b. En cas de report ou d'annulation du match, les paris sur l'événement seront remboursés avec un coefficient de 1 si le match ne reprend pas dans la journée.
- c. Si le match a été suspendu et non repris dans la journée, le calcul des résultats de tous les paris se fait en utilisant un coefficient 1 ; il y a donc remboursement. Si le match s'achève dans la même journée, tous les paris demeurent valides.
- d. Sauf mention contraire, tous les paris lancés sont calculés en prenant en compte les résultats des sites Internet officiels et après 9 innings (ou 8.5 innings si l'équipe qui reçoit sans tenir compte des manches supplémentaires. Si le match peut se terminer sur un match nul, tous les paris sont remboursés si l'option « Match nul » n'est pas proposée.
- e. Si le match est abandonné avant la fin du temps réglementaire, le résultat après que cinq (5) manches aient été jouées (4 ½ manches, si c'est l'équipe qui reçoit qui mène) sera considéré comme résultat officiel. L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points après la dernière manche complète (à moins que le jeu ne soit abandonné après la première moitié de la manche et que l'équipe hôte ne mène, dans ce cas, le vainqueur est l'équipe hôte). Si un match est interrompu plus tôt que ce qui est spécifié dans ce paragraphe, à l'exception des résultats exceptionnellement déterminés au moment de l'arrêt du match, il y a remboursement. Sauf mention contraire, ces règles sont d'application pour tous les paris. Les exceptions sont les suivantes :

« Paris en direct ».

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

Plus de / Moins de, Plus de /Moins de Points + Prises + erreurs, handicap.

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

Jeu « Équipe hôte – Visiteurs ». (À domicile-En déplacement)

Les matches d'un seul jour et uniquement les matches spécifiés dans la ligne du jeu font partie de ce jeu. Si au moins un des matches ne compte pas 8,5 ou 9 manches jouées, les paris de cette section sont remboursés. Le calcul des résultats des paris est défini par la somme des points inscrits par l'équipe hôte par rapport à la somme des points inscrits par les visiteurs (il y a remboursement en cas d'égalité dans ce pari).

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

1. Vainqueur.

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

2. Plus de/moins de

Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total séparé d'une équipe ou individuel d'un joueur. Les résultats des paris prennent en compte les manches supplémentaires.

3. **Handicap.**

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

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

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

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

4. **Plus de / moins de points <une équipe spécifiée>.**

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

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

5. **Plus de/ moins de Points + prises + erreurs.**

Il faut déterminer si le nombre de points, prises et erreurs du match réalisés par les joueurs des deux équipes sera plus élevé que le paramètre spécifié ou inférieur à lui. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points + prises + erreurs est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

Le calcul se fonde sur les rapports officiels des organismes de réglementation et des fédérations des tournois respectifs.

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

6. **La somme des points + prises + erreurs sera-t-elle paire ou impaire ?**

Il faut déterminer si la somme des points, prises et erreurs du match réalisés par les joueurs des deux équipes sera plus élevée que le paramètre spécifié ou inférieure.

Le calcul se fonde sur les rapports officiels des organismes de réglementation et des fédérations des tournois respectifs.

Les paris sont calculés sur base du score officiel après 9 manches (8 ½ si c'est l'équipe hôte qui mène au jeu). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour achever la partie, les résultats des

paris seront comptés sur base du score officiel. Si le match est terminé prématurément, tous les paris sont nuls.

Si le résultat est 0, le total est considéré comme étant « Pair ».

7. Total pair/impair.

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

Si le résultat est « 0-0 », le total est considéré comme étant « Pair ».

8. Quelle équipe sera la première à marquer un point ?

Si le résultat est « 0-0 », tous les paris de cette section sont remboursés.

9. Quelle équipe sera la dernière à marquer un point ?

Si le résultat est « 0-0 », tous les paris de cette section sont remboursés.

10. Quelle sera la prochaine équipe à marquer un point ?

Si aucun point supplémentaire n'est inscrit dans le match (y compris en cas d'interruption de match), les paris de cette section sont remboursés. En cas d'interruption du match après le marquage de point suivant, tous les paris de cette section demeurent valides.

11. Manche 1 : Plus/moins de 0,5.

La première manche doit être jouée en entier pour le calcul de ce pari.

12. Résultat de la 1^{re} manche

La première manche doit être jouée en entier pour le calcul de ce pari.

13. Le type de premier « Home Run » du match.

Il faut déterminer le type de premier « Home Run » du match, s'il s'agit d'un simple (1 point), d'un double (2 points), d'un triple (3 points) ou d'un Grand chelem (4 points) ou s'il n'y aura aucun coup de circuit durant le match.

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

14. Quand y aura-t-il le plus de points inscrits ?

Il faut déterminer dans quelle période du match le plus de points seront inscrits : dans les 4,5 premières manches (comprenant les premières moitiés de 5^e manche) ou dans les 5 manches qui suivent (après les premières moitiés de 5^e manche (des 2^{es} moitiés de 5^e manche jusqu'à la fin du jeu comprise)), ou s'il y aura une égalité. En cas de manches supplémentaires jouées, les manches

supplémentaires sont comprises dans les résultats des 5 manches jouées en second, après les 2^{es} moitiés de 5^e manche.

15. L'équipe qui marquera le premier point va-t-elle remporter le match ?

Les résultats suivants sont possibles :

« Oui » – le pari est gagnant si l'équipe qui a inscrit le premier point gagne le match.

« Non » – le pari est gagnant si l'équipe qui a inscrit le premier point perd le match.

Si l'issue du match est match nul, tous les paris de cette section sont remboursés.

Si le match est abandonné avant la fin du temps régulier de jeu, le résultat après que cinq (5) manches aient été jouées (4 ½ manches, si c'est l'équipe hôte qui mène) sera considéré comme résultat officiel. L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points après la dernière manche complète (à moins que le jeu ne soit abandonné après la première moitié de la manche et que l'équipe hôte ne mène, dans ce cas, le vainqueur est l'équipe hôte).

16. Le résultat de la première passe de la prochaine manche : une balle ou tout autre résultat ?

Il faut déterminer si le résultat de la première passe sera soit une balle, soit une prise, un point, un coup de circuit, une erreur, etc. (lesquels correspondent à la réponse « tout autre résultat »).

17. Quelle équipe sera la première à marquer 3 points ?

Les paris seront calculés sur base du score officiel après 9 manches (8 ½ si c'est l'équipe hôte qui mène au jeu). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour terminer le match, les résultats des paris sont calculés sur base du résultat final du score officiel. Si le match est terminé prématurément, tous les paris sont nuls. Exception : Si avant le moment de l'arrêt du match, une équipe a déjà marqué 3 points.

18. Jeu « À domicile – Visiteurs ».

Les matches d'un seul et même jour font partie de ce jeu. Si dans au moins un des matches, 8,5 ou 9 manches ne sont pas jouées, il y a remboursement. Le calcul du résultat du pari est défini par la somme des points inscrits par l'équipe hôte par rapport à la somme des points inscrits par les visiteurs (il y a remboursement en cas d'égalité dans ce pari).

19. Champions de division.

Si la saison de jeu a été écourtée pour une quelconque raison, tous les paris seront calculés sur base de l'équipe déclarée championne de la division par les organes de décision respectifs.

20. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Basket-ball

- a. Sauf mention contraire, les résultats pour tous les paris sur ce sport sont calculés en prenant en compte les prolongations. Exception : les paris sur le vainqueur du match pour lesquels il y a une option « match nul » ne prennent en compte que le temps réglementaire, les prolongations n'étant pas prises en compte.
- b. À l'exception des cas mentionnés dans le point 16.1.1, si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 48 heures, tous les paris sur ce match dont le résultat n'est pas établi au moment de l'arrêt sont remboursés.
- c. Si un match est interrompu moins de 5 minutes avant la fin, tous les paris sur ce match demeurent valides. Si le match est interrompu plus de 5 minutes avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 48 heures, tous les paris sur ce match dont le résultat n'est pas établi au moment de l'arrêt sont remboursés. Tous les paris dont le résultat est connu au moment de l'arrêt du match demeurent valides. En cas de pari en direct, si le match est interrompu, le calcul des résultats des paris se fait uniquement pour les paris dont le résultat est connu au moment de l'interruption, tous les autres paris sont remboursés.
- d. En cas de report de plus de 48 heures du commencement du match, tous les paris sur ce match sont remboursés, si le report est de moins de 48 heures, les paris demeurent valides.
- e. Les résultats des paris pour les secondes mi-temps et pour le 4^e quart-temps sont additionnés, prolongations non comprises.
- f. Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour les totaux de quart-temps / mi-temps du match, les totaux individuels des joueurs ou des équipes (y compris les paris sur moins de/plus de rebonds, passes décisives, fautes, contres, interceptions et contres réalisés par l'équipe ou le joueur), ainsi que pour les cotes des paris sur les quart-temps / mi-temps de match, la comparaison des statistiques des joueurs et autres sections ou les choix de la valeur exacte des handicaps / totaux ne sont pas pris en compte.
- g. En cas de paris sur les statistiques des joueurs (plus / moins de rebonds, passes décisives, fautes, contres, interceptions), si le joueur indiqué n'a pas participé au match, il y a remboursement. En cas de comparaison des statistiques des joueurs (quel joueur a inscrit le plus de rebonds / de passes décisives / de contres / d'interceptions), si l'un des participants indiqués dans cette section n'a pas participé au match, les paris de cette section sont remboursés.
- h. Sauf mention contraire, les paris sur le total de joueurs ou la comparaison des statistiques de joueurs prennent en compte les prolongations.
- i. Pour les jeux « À domicile-En déplacement », seuls les matches présents dans la liste du jour sont pris en compte. En cas de report ou annulation d'un ou plusieurs matches présents dans la liste, les paris des jeux « À domicile-En déplacement » sont remboursés.
- j. Les sections suivantes sont proposées pour le basket-ball :

1. Vainqueur.

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

2. Total.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits est égal au total proposé, les paris sont remboursés. Il en va de même pour le Total séparé d'une équipe ou individuel d'un joueur.

3. Handicap.

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

4. Y aura-t-il des prolongations dans le match ?

Il faut déterminer si, à l'issue du temps réglementaire, des prolongations seront nécessaires pour départager les 2 équipes et attribuer la victoire

5. Total individuel <l'équipe spécifiée>.

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

6. Dans quelle mi-temps y aura-t-il le plus de points inscrits ?

Les prolongations ne sont pas prises en compte dans le score de 2^e mi-temps du match. Conformément au règlement, il faut que le temps réglementaire du match soit joué en entier.

7. Dans quelle mi-temps y aura-t-il le plus de points inscrits ?

Pour le calcul des résultats des paris, les quatre quart-temps du match doivent avoir été joués entièrement. Les prolongations ne sont pas prises en compte dans le calcul des résultats.

8. Avec quel écart la victoire va-t-elle être obtenue ?

Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, tous les paris de cette section sont remboursés.

9. Total pair/impair.

Il faut déterminer si le total du match / de la période donnée (mi-temps du match / quart-temps du match / ou match entier) va être pair ou impair.

10. Plus de / moins de rebonds (passes décisives / contres) <équipe spécifiée>

Il faut déterminer si le nombre total de rebonds (passes décisives / contres) réalisés par le joueur dans le match est inférieur ou supérieur au nombre spécifié.

Le refus de participer au match, la disqualification ou la blessure de joueurs particuliers n'affectent pas le calcul des résultats des paris dans cette section.

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

11. Plus de / moins de rebonds (passes décisives / contres / interceptions) réalisés par <le joueur donné>.

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

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

12. *Quelle équipe effectuera le plus de rebonds (interceptions / contres) ?*

Si le match de l'une des équipes est reporté / interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, ces paris sont remboursés.

Ne sont comparés ici que les matches spécifiés dans la ligne dédiée à cette compétition. Les résultats de paris de cette section prennent en compte les prolongations.

Si les joueurs ont marqué le même nombre de rebonds (passes décisives / contres / interceptions / points), tous les paris de cette section sont remboursés.

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

13. *Qui va inscrire 10 points dans le match (dans le quart-temps / la mi-temps indiqué(e)) ?*

Il faut déterminer quelle équipe sera la première à marquer 10 (20) points dans cette période du match (le match / le quart-temps / la mi-temps).

Les prolongations ne sont pas prises en compte dans le calcul des résultats pour les quart-temps.

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

14. *Le vainqueur d'un groupe (d'une conférence / division).*

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

15. *Le vainqueur des Playoffs (meilleur de 3/meilleur de 5/meilleur de 7)*

Si le nombre de matches joués est inférieur au nombre nécessaire pour gagner selon les règlements dans ces playoffs, tous les paris de cette section sont remboursés.

16. *Le vainqueur d'un tournoi.*

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

17. *La première exclusion du match.*

Seules les exclusions par suite de 5 ou 6 fautes (en fonction des règlements des championnats respectifs) inscrites par un joueur pendant le match sont prises en compte.

Les exclusions dues à des fautes techniques ou non sportives ne sont pas prises en compte.

18. Passage au tour suivant.

Le résultat des paris est calculé sur base du résultat déterminé directement après le dernier match des playoffs du tour spécifié, indépendamment des décisions disciplinaires ou jugements postérieurs.

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

19. Quelle équipe marquera les premiers points du match (du quart-temps / de la mi-temps) ?

Il faut déterminer quelle équipe inscrira les premiers points dans la période indiquée du match.

20. Quelle équipe marquera les derniers points du match (du quart-temps / de la mi-temps) ?

Il faut déterminer quelle équipe inscrira les derniers points de la période indiquée du match.

Si le match (quart-temps / mi-temps) indiqué est interrompu et n'est pas achevé dans les 48 heures qui suivent, ces paris sont remboursés.

21. Les premiers points du match seront-ils inscrits par un lancer à 3 points, un panier à 2 points ou des lancers francs ?

Seuls les lancers comptés officiellement par l'arbitre sont pris en compte.

22. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Fléchettes

a. En cas de report du match de plus de 48 heures, tous les paris sur le match sont remboursés. Si un match est reporté à moins de 48 heures plus tard, les paris sur ce match demeurent valides.

b. Si le match est interrompu ou écourté, le vainqueur du match est celui qui passe au tour suivant ou est déclaré vainqueur du match par la décision des juges de l'organe décisionnel / la fédération du tournoi. Dans ce cas, les résultats des paris des autres sections sont non valides sauf mention contraire dans ces règles. Exception : les paris dont le résultat est exceptionnellement déjà établi au moment de l'arrêt du match demeurent valides.

c. Les options de pari proposées pour les fléchettes sont les suivantes :

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match. Si le jeu comporte les options : « Équipe 1 », « Équipe 2 », sans option « match nul », mais que le résultat est un match nul, tous les paris de cette section sont remboursés.

2. Plus de / moins de volées à 180 dans le match ?

Il faut déterminer si les joueurs pendant ce match feront plus ou moins de volées (3 fléchettes lancées) à 180 points que le paramètre spécifié.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de volées (ou jets) à 180 est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

Si un match est interrompu et non repris dans les 48 heures ou écourté, les paris de cette section sont remboursés.

3. Plus de / moins de volées à 180 par <joueur spécifié> dans le match?

Il faut déterminer si le joueur spécifié fera pendant ce match plus ou moins de volées (3 fléchettes lancées) à 180 points que le paramètre spécifié.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de volées (ou jets) à 180 est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

En cas d'interruption de plus de 48 heures du match ou de match écourté, tous les paris de cette section sont remboursés.

4. Handicap du match sur les manches.

En cas d'égalité compte tenu du handicap, il y a remboursement. En cas d'interruption de plus de 48 heures du match ou de match écourté, tous les paris de cette section sont remboursés.

5. La couleur gagnante de la manche donnée.

Il faut déterminer dans quel secteur de couleur la dernière fléchette lancée avec succès sera lancée par le gagnant de la manche (*leg*) donnée. Pour que cette section soit valable, la manche doit être jouée dans son entier.

6. Double donnant la victoire de la manche de plus/moins de 40,5.

Il faut déterminer si le dernier double donnant la victoire de la manche est supérieur ou inférieur à 40,5. Pour que cette section soit valable, la manche doit être jouée dans son entier.

7. Le vainqueur d'un tournoi.

Si plus d'une équipe est déclarée vainqueur du tournoi, la cote des paris d'une équipe gagnante est divisée par le nombre de vainqueurs. Si le participant mentionné n'a pas pu participer à ce tournoi (n'a pas joué une seule seconde dans aucun match de ce tournoi), les paris de cette section pour ce participant sont remboursés.

8. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Volleyball

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

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

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

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

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

1. Vainqueur.

Il faut déterminer le vainqueur du match.

2. Total.

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

3. Total individuel <équipe spécifiée>.

Si à l'issue d'un match, le nombre total de points inscrits par l'Équipe 1 (Équipe 2) est égal au total proposé, les paris sont remboursés.

4. Le nombre total de sets du match.

Il faut déterminer si les équipes vont jouer plus ou moins de sets dans ce match que le nombre spécifié. Si un match est interrompu et n'est pas achevé dans les 48h, tous les paris de cette section sont remboursés.

5. Y aura-t-il un 5^e set joué dans ce match ?

Si le match est interrompu sur un score de 2:2 dans les sets, les paris de cette section demeurent valides et le résultat gagnant est l'option un 5^e set sera joué.

6. Quelle équipe sera la première à marquer 5 (10/15/20) points dans ce match ?

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

7. Combien de sets va compter le match ?

Les sets effectivement joués dans ce match sont pris en compte. Si un match est interrompu et n'est pas repris dans les 48h, tous les paris de cette section sont remboursés.

8. Handicap dans les sets.

Le calcul des résultats des paris a lieu indépendamment du score sur lequel se termine un set ; seul le score final sur le plan des sets est pris en compte.

9. Le score exact des sets.

Il y a remboursement de tous les paris de cette section si le match est interrompu et non repris dans les 48h

10. Le vainqueur d'un tournoi.

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

11. Le vainqueur d'un groupe d'une phase.

Le résultat des paris n'est calculé qu'après l'achèvement de l'ensemble des matches du groupe spécifié qui constitue cette phase (ou tour) du tournoi. Il ne sera pas tenu compte des jugements ou autres décisions visant à annuler / modifier les résultats après la fin de ce tour des compétitions. Si l'équipe sur laquelle le pari est pris a été disqualifiée ou a refusé de participer à la compétition, tous les paris sur cette équipe seront considérés comme perdus.

12. Le résultat après les trois premiers sets.

Il faut déterminer le résultat du match après les trois premiers sets.

13. Total du match pair/impair.

Il faut déterminer si le nombre de points disputés dans le match sera pair ou impair

14. Total du set pair/impair.

Il faut déterminer si le nombre de points disputés dans le match sera pair ou impair

15. Dans ce type de sport, d'autres résultats, outre ceux mentionnés ci-dessus, peuvent être proposés pour faire l'objet d'un pari.

Water polo

a. Tous les paris de Water Polo sont acceptés pour le temps réglementaire du match, sauf mention contraire sur l'en-tête de l'événement. Exception : les paris concernant la qualification d'une équipe.

b. En cas de report du match ou si le match est interrompu pendant plus de 48 heures, tous les paris seront remboursés à l'exception de ceux dont le résultat est déjà entièrement déterminé au moment de l'interruption (en cas de matchs interrompus).

c. En cas de report du début du match d'une période inférieure à 48 heures, tous les paris resteront valides.

d. Pour calculer les résultats des paris sur le vainqueur du quart-temps, sur la catégorie moins/plus de buts et sur le quart-temps avec handicap, seuls les buts marqués pendant la période indiquée sont pris en compte. Sauf mention contraire, les buts marqués pendant la prolongation ne comptent pas pour déterminer le résultat de la quatrième période.

e. Pour calculer les résultats des paris sur le vainqueur de la mi-temps, sur la catégorie moins/plus de buts et sur la mi-temps avec handicap, seuls les buts marqués pendant la période indiquée sont pris

en compte. Sauf mention contraire, les buts marqués pendant la prolongation ne comptent pas pour déterminer le résultat de la deuxième période.

f. Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour le Water Polo :

1. Vainqueur.

Vous pouvez parier sur le résultat du match. Les paris sont acceptés pour le temps réglementaire du match.

2. Handicap.

En cas d'égalité en prenant en compte le handicap, un remboursement aura lieu (quelle que soit la période concernée par le pari).

3. Total.

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

4. Total individuel de <L'équipe spécifiée>.

Si à la fin du match, le nombre de buts marqués par une équipe spécifiée est égal au nombre total, un remboursement aura lieu.

5. Qualification pour le tour suivant

Les mises sont acceptées en prenant en compte la prolongation et les séances de tirs au but après le match.

6. Total pair/impair

Si le total est zéro, le résultat sera considéré comme « Pair »

Dans ce type de sport, d'autres résultats que ceux mentionnés ci-dessus peuvent être proposés.

Sports d'hiver

a. Sports concernés :

Ski

Biathlon

Bobsleigh

Ski de fond

Ski acrobatique

Luge

Combiné nordique

Patinage de vitesse

Skeleton

Saut à ski

Snowboard

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

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

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

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

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

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

1. Parier sur le vainqueur de la compétition.

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

2. Classement dans le Top 3.

Vous pouvez parier sur le participant qui terminera dans le Top 3. Si le participant n'était pas présent au début de la compétition, les paris le concernant seront remboursés.

3. La catégorie « Qui est le meilleur ».

Vous pouvez parier sur le participant qui obtiendra le meilleur classement parmi la paire proposée. Dans cette catégorie, le participant qui a obtenu la meilleure place au classement/rapport final est considéré comme étant le meilleur. Le calcul des résultats est basé sur le rapport officiel, publié par l'instance / la fédération dirigeante de l'événement concerné directement après la compétition. Les modifications du classement liées à la disqualification d'athlètes après la compétition ne seront pas prises en compte par le bookmaker. Si les deux participants quittent la compétition, tous les paris seront remboursés. Si un des participants ne termine pas la compétition, il sera considéré que son adversaire a obtenu la meilleure place lors du calcul des résultats.

4. Dans ces types de sports, d'autres résultats que ceux mentionnés ci-dessus peuvent être proposés.

Cyclisme

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

- b.** Si un participant n'a pas franchi la ligne de départ, tous les paris placés sur lui sont remboursables.
- c.** Si l'étape indiquée est interrompue, tous les paris sont remboursables, à l'exception de ceux dont le résultat est déjà entièrement déterminé.
- d.** Si la course spécifiée est interrompue (si toutes les étapes prévues ne sont pas terminées), tous les paris sont remboursables, à l'exception de ceux dont le résultat est clairement déterminé.
- e.** Si le départ d'une étape est retardé de plus de 48 heures, tous les paris sur cette course ou étape sont remboursables.
- f.** Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour le cyclisme :

1. Le vainqueur de la course.

Vous pouvez parier sur le coureur qui remportera la course.

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

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

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

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

2. Le vainqueur de l'étape.

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

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

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

3. Qui est le mieux classé (selon les résultats d'une course) ?

Vous pouvez parier sur le coureur qui obtiendra la meilleure place au classement général selon les résultats de la course.

Pour que les paris sur cette option soient valides, les deux coureurs doivent commencer la course.

Au moins un des coureurs indiqués dans cette catégorie doit atteindre la ligne d'arrivée de la course. Si ce n'est pas le cas, tous les paris sur cette option seront remboursés.

Si un seul des coureurs indiqués dans cette catégorie atteint la ligne d'arrivée de la course, il sera considéré que ce coureur a obtenu la meilleure place.

4. Qui est le mieux classé (selon les résultats d'une étape) ?

Vous pouvez parier sur le coureur qui obtiendra la meilleure place au classement de l'étape spécifique.

Si un des coureurs indiqués ne participe pas à cette étape, les paris sur cette option seront remboursés.

Au moins un des coureurs indiqués dans cette option doit atteindre la ligne d'arrivée de l'étape pour que la mise soit valide. Si ce n'est pas le cas, tous les paris sur cette option seront remboursés.

Pour que les mises de cette option soient valides, au moins un des deux coureurs indiqués dans cette catégorie doit commencer la course.

Si un seul des coureurs mentionnés dans cette option atteint la ligne d'arrivée de l'étape, il sera considéré que ce coureur a obtenu la meilleure place.

5. Quelle équipe est la mieux classée (selon les résultats d'une course) ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui obtiendra la meilleure place au classement général officiel parmi les équipes indiquées.

Pour que les paris sur cette option soient valides, au moins une des équipes indiquées dans l'option concernée doit commencer la course.

Au moins une des équipes indiquées dans cette option doit atteindre la ligne d'arrivée de la course pour que le pari soit valide. Si ce n'est pas le cas, tous les paris sur cette option seront remboursés.

Si une seule des équipes indiquées dans cette option atteint la ligne d'arrivée de la course, il sera considéré que cette équipe a obtenu la meilleure place.

6. Quelle équipe est la mieux classée (selon les résultats d'une étape) ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui obtiendra la meilleure place au classement de l'étape spécifiée parmi les équipes indiquées.

Si une des équipes indiquées ne participe pas à cette étape, les paris sur cette option seront remboursés.

Au moins une des équipes indiquées dans cette option doit atteindre la ligne d'arrivée de l'étape pour que la mise soit valide. Si ce n'est pas le cas, tous les paris sur cette option seront remboursés.

Pour que les paris sur cette option soient valides, au moins une des équipes indiquées dans cette option doit commencer la course.

Si une seule des équipes indiquées dans cette option atteint la ligne d'arrivée de l'étape, il sera considéré que cette équipe a obtenu la meilleure place.

7. Roi de la montagne

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

8. Classement en points.

Vous pouvez parier sur le coureur qui obtiendra le maximum de points au classement.

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

9. Terminer sur le podium.

Vous pouvez parier sur le coureur qui arrivera dans le Top 3 de la course.

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

10. Dans ce type de sport, d'autres résultats que ceux mentionnés ci-dessus peuvent être proposés.

Handball

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

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

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

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

1. Vainqueur.

Vous pouvez déterminer le résultat du match. Les mises sont seulement acceptées pour le temps réglementaire, et pas la prolongation.

2. Total.

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

3. Handicap.

En cas d'égalité en prenant en compte le handicap, un remboursement aura lieu (quelle que soit la période concernée par le pari).

4. Le premier (prochain / dernier) jet de 7 mètres sera-t-il marqué ?

Pour que le résultat de ce pari soit considéré positif, le jet de 7 mètres doit être marqué du premier coup. Si la balle est touchée par le gardien ou touche le cadre du but et est ensuite relancée par le joueur, le résultat gagnant de ce pari sera « Non ».

5. Quelle équipe marquera le premier but du match ?

6. Quelle équipe marquera le prochain but du match ?

Si le prochain but, sur lequel les mises ont été acceptées, n'a pas été marqué à la fin du match, tous les paris concernés sont remboursables.

7. Quelle équipe marquera le dernier but du match ?

Les mises sont seulement acceptées pour le temps réglementaire, et pas la prolongation.

8. Qui marquera en premier 5 (10/15/20) buts pendant le match ?

Vous devez déterminer quelle équipe marquera en premier le nombre de buts spécifié au cours du match. Si le nombre de buts n'a pas été marqué à la fin du match, tous les paris concernés seront remboursés.

9. Qui marquera en premier 5 (10/15/20) buts pendant la mi-temps ?

Vous devez déterminer quelle équipe marquera en premier le nombre de buts spécifié au cours de la mi-temps. Si le nombre de buts n'a pas été marqué à la fin de la mi-temps, tous les paris concernés seront remboursés.

10. Double résultat

Les résultats suivants sont possibles :

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

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

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

11. 1 mi-temps / match.

Vous pouvez déterminer le résultat de la première mi-temps et celui du match complet. La première ligne correspond au résultat de la première mi-temps et la deuxième ligne au résultat du match entier

12. Dans quelle mi-temps seront inscrits le plus de buts ?

En cas d'égalité de buts inscrits dans la 1ère et 2e mi-temps, la mise sera remboursée.

13. Total pair/impair Total de l'équipe 1 (équipe 2) pair/impair

Si le résultat est 0:0, il sera considéré comme « Pair ».

14. Qualification pour le tour suivant

La mise est calculée selon les résultats déterminés immédiatement après le dernier match de la phase éliminatoire (ou conformément aux règlements d'un match qui détermine si une équipe est qualifiée) du tour indiqué, quelles que soient les éventuelles décisions judiciaires/disciplinaires ultérieures.

Si une de ces équipes n'a pas pu participer à ce tour pour n'importe quelle raison (y compris la disqualification, le refus de participer, etc.), l'adversaire de cette équipe est considéré vainqueur de la phase éliminatoire et toutes les mises restent valides.

15. Le vainqueur du tournoi.

Si plus d'une équipe est considérée vainqueur du tournoi, les mises pariées sur cette équipe sont divisées par le nombre de gagnants.

16. Le vainqueur de la phase de groupe.

Les mises sont calculées uniquement après la fin de tous les matchs du groupe faisant partie du tour du tournoi.

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

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

17. Dans ce type de sport, d'autres résultats que ceux mentionnés ci-dessus peuvent être proposés.

Football

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

b. Tout match interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'étant pas repris dans un délai de 48 heures sera considéré comme annulé, quelles que soient les décisions concernant ce match (sauf celles mentionnées au point 16.1.1). Les paris dont le résultat a été clairement déterminé au moment de l'interruption du match restent valides et sont calculés selon ces règles. Tous les autres paris concernant ce match seront remboursés. Si un match de football est reporté pour une période supérieure à 48 heures, les paris le concernant sont remboursables. Si la période est inférieure à 48 heures, les paris restent valides.

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

Les catégories de paris suivantes sont disponibles pour le football :

1. Vainqueur.

Vous pouvez déterminer le résultat du match. Les mises sont acceptées pour le temps réglementaire.

2. Total.

Si le nombre de buts marqués pendant le match est égal au nombre total et que l'option d'un <nombre spécifique de> buts exact n'est pas stipulée, un remboursement aura lieu. Il en est de même pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur.

3. Handicap.

Si le handicap n'a que 2 options (uniquement handicap 1 ou handicap 2 sans l'option « match nul »), en cas d'égalité en prenant en compte le handicap, un remboursement avec un coefficient de 1 aura lieu (quelle que soit la période du match concernée par le pari). Il en est de même pour les handicaps de cartes / corners et autres paramètres.

4. Double résultat

Les résultats suivants sont possibles :

1X – Le pari est gagnant si l'équipe 1 remporte le match ou si celui-ci se termine sur une égalité.

X2 – Le pari est gagnant si l'équipe 2 remporte le match ou si celui-ci se termine sur une égalité.

12 – Le pari est gagnant si l'équipe 1 ou l'équipe 2 remporte le match.

5. Un joueur spécifique inscrira-t-il au moins un but ?

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

6. Qui passera au tour suivant ?

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

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

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

7. Total individuel <équipe spécifiée>

Vous pouvez déterminer si le nombre de buts inscrits par cette équipe sera supérieur ou inférieur à un nombre spécifié.

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

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

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

8. Le vainqueur du tournoi.

Le calcul du résultat ne se fait qu'après le dernier match du tournoi et selon le résultat établi au moment de la fin du tournoi.

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

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

9. Le vainqueur de la phase de groupe.

Les calculs sont effectués uniquement après la fin de tous les matchs du groupe faisant partie du tour du tournoi.

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

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

10. Quelle équipe marquera le premier but du match ?

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

11. Quelle équipe marquera le prochain but du match ?

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

12. Quelle équipe marquera le dernier but du match ?

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

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

13. Les deux équipes marqueront-elles ?

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

14. Total pair/impair

Si le résultat est 0:0, le total sera considéré comme « Pair ».

15. Une victoire sans prendre compte d'un éventuel match nul.

Si à la fin du temps réglementaire, le match se termine sur une égalité, les mises pour la catégorie concernée seront remboursées avec un coefficient de 1.

16. Combien de buts seront inscrits pendant le match ?

Vous pouvez parier sur le nombre exact de buts qui seront marqués pendant le match.

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

17. Combien de buts seront inscrits par <l'équipe spécifiée> ?

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

18. 1 mi-temps / match.

Vous pouvez déterminer le résultat de la première mi-temps et celui du match complet.

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

19. Qui marquera le premier but du match ?

Le pari sera gagnant si vous avez parié sur le joueur qui a marqué le premier but officiellement validé du match.

Si un joueur n'est pas monté sur le terrain pendant le match, toutes les mises le concernant dans cette catégorie seront remboursées avec un coefficient de 1.

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

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

20. Qui marquera le dernier but du match ?

Le pari sera gagnant si vous avez parié sur le joueur qui a marqué le dernier but validé du match. Si un joueur n'est pas monté sur le terrain pendant le match, toutes les mises le concernant dans cette catégorie seront remboursées avec un coefficient de 1.

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

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

21. Le score exact du match.

Vous pouvez parier sur le résultat exact du match.

Si le score exact du match ne figure pas parmi les options proposées, seules les mises sur l'option « N'importe quel autre résultat » sont gagnantes.

22. Avec quelle différence de but le match sera-t-il gagné ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui gagnera et avec quelle différence de but, ou parier sur un match nul.

23. Plus/moins de corners

Si à la fin du match, le total de corners joués est égal au nombre total, les mises seront restituées avec un coefficient de 1.

Seuls les corners joués par les équipes comptent (peu importe le nombre de corners signalés par l'arbitre.)

Les corners signalés mais non joués ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat.

Si une équipe a dû rejouer le corner (à cause d'erreurs lors de la tentative précédente), un seul corner est pris en compte.

24. Le premier corner du match

Vous pouvez parier sur l'équipe qui tirera le premier corner.

S'il n'y a aucun corner pendant le match, les mises seront remboursées avec un coefficient de 1.

Seuls les corners joués par les équipes comptent (peu importe le nombre de corners signalés par l'arbitre.)

Les corners signalés mais non joués ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat.

25. Le dernier corner du match

Vous pouvez parier sur l'équipe qui tirera le dernier corner.

S'il n'y a aucun corner pendant le match, les mises seront remboursées avec un coefficient de 1.

Seuls les corners joués par les équipes comptent (peu importe le nombre de corners signalés par l'arbitre.)

Les corners signalés mais non joués ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat.

26. Le moment du premier corner.

Vous pouvez parier sur un intervalle de temps parmi les propositions dans lequel le premier corner sera tiré.

S'il n'y a aucun corner pendant le match, les mises seront remboursées avec un coefficient de 1.

Le moment où le corner est réellement tiré est pris en compte, mais pas le moment où l'arbitre l'a signalé.

27. Quelle équipe jouera le plus de corners du match ?

Seuls les corners joués par les équipes comptent (peu importe le nombre de corners signalés par l'arbitre.)

Les corners signalés mais non joués ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat.

Si une équipe a dû rejouer le corner (à cause d'erreurs lors de la tentative précédente), un seul corner est pris en compte.

Si aucun corner n'a été joué pendant le match, l'option gagnante est « égalité ».

28. Total de corners pair / impair.

Si aucun corner n'a été joué pendant le match, l'option gagnante est « Pair ».

Seuls les corners joués par les équipes comptent (peu importe le nombre de corners signalés par l'arbitre.)

Les corners signalés mais non joués ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat.

Si une équipe a dû rejouer le corner (à cause d'erreurs lors de la tentative précédente), un seul corner est pris en compte.

29. Une équipe spécifique gagnera-t-elle une des mi-temps ?

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

Les résultats suivants sont possibles :

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

« Non » – le pari que cette équipe ne gagnera aucune des mi-temps du match.

30. Une <équipe spécifique> gagnera-t-elle les deux mi-temps ?

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

Les résultats suivants sont possibles :

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

« Non » – le pari qu'au moins une des mi-temps se terminera sur une égalité ou sur une défaite de cette équipe.

31. Le moment du premier but.

Vous pouvez parier sur un intervalle de temps parmi les propositions dans lequel le premier but du match sera marqué.

Si le match se termine sur un 0-0, les mises sur le premier but sont considérées comme perdues.

32. Le moment du dernier but.

Vous pouvez parier sur un intervalle de temps parmi les propositions dans lequel le dernier but du match sera marqué.

Si le match se termine sur un 0-0, les mises sur le dernier but sont considérées comme perdues.

33. Dans quelle mi-temps seront inscrits le plus de buts ?

Vous pouvez parier que plus de buts seront inscrits dans la première mi-temps que dans la deuxième, que plus de buts seront inscrits dans la deuxième mi-temps que dans la première ou que le même nombre de buts sera inscrit dans la première et la deuxième mi-temps.

Seuls les buts marqués pendant les mi-temps concernées sont comptés, en prenant en compte les arrêts de jeu, mais pas les prolongations éventuelles.

34. Dans quelle mi-temps seront inscrits le plus de buts par <une équipe spécifique> ?

Vous pouvez parier que plus de buts seront inscrits dans la première mi-temps que dans la deuxième, que plus de buts seront inscrits dans la deuxième mi-temps que dans la première ou que le même nombre de buts sera inscrit dans la première et la deuxième mi-temps.

Seuls les buts marqués pendant les mi-temps concernées sont comptés, en prenant en compte les arrêts de jeu, mais pas les prolongations éventuelles.

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

35. Comment sera marqué le premier but ?

Vous pouvez parier sur la façon dont le premier but sera inscrit.

Les résultats suivants sont possibles :

D'une frappe

De la tête

Par un penalty

Par un but contre son camp

Aucun but ne sera marqué

Quelle que soit la partie du corps ayant frappé le ballon, si un but est marqué directement par penalty, le résultat « Par un penalty » est la seule option gagnante, les mises sur tous les autres résultats (y compris « D'une frappe ») seront considérées perdues.

Quelle que soit la partie du corps ayant frappé le ballon, si un but est marqué directement par penalty, le résultat « Par un penalty » est la seule option gagnante, les mises sur tous les autres résultats (y compris « D'une frappe ») seront considérées perdues.

Si le but est inscrit de la tête, le résultat « D'une tête » est la seule option gagnante et les mises sur toutes les autres options (y compris « D'une frappe ») sont considérées comme perdues.

Si le premier but du match est un but contre son camp, l'option « Par un but contre son camp » est la seule gagnante et les mises sur toutes les autres options (y compris « D'une frappe ») sont considérées comme perdues.

36. Quelle équipe recevra le premier carton jaune du match ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui recevra le premier carton jaune.

Si les premières cartes jaunes sont données à deux joueurs ou plus d'équipes différentes dans la même minute, les mises sur cette catégorie seront remboursées. Seuls les paris sur l'option « Les deux équipes en même temps » sont gagnants. Si cette option n'est pas proposée, tous les paris de cette catégorie seront alors remboursés.

Si aucune carte jaune n'est donnée pendant le match, seuls les paris sur l'option « Aucune carte jaune ne sera donnée » est gagnante. Si cette option n'est pas proposée, tous les paris de cette catégorie seront alors remboursés.

37. Quelle équipe recevra le plus de cartes jaunes pendant le match ?

Les deuxièmes cartes jaunes données à un même joueur et menant à son exclusion ne sont pas prises en compte.

Seules les cartes jaunes données aux joueurs présents sur le terrain sont prises en compte. Les cartes jaunes données aux joueurs réservistes, aux entraîneurs et aux membres du staff des équipes ne sont pas prises en compte.

Toutes les cartes données après le coup de sifflet final de l'arbitre ne sont pas prises en compte. Toutes les cartes données pendant la pause entre la première et la deuxième mi-temps sont prises en compte pour le résultat final du match, mais pas pour les paris concernant la première ou la deuxième mi-temps.

38. Plus / moins de cartes jaunes pour <l'équipe spécifiée> ?

Vous pouvez parier qu'une équipe spécifiée recevra plus ou moins de cartes jaunes qu'un nombre indiqué pendant le match.

Les deuxièmes cartes jaunes données à un même joueur et menant à son exclusion ne sont pas prises en compte.

Seules les cartes jaunes données aux joueurs présents sur le terrain sont prises en compte. Les cartes jaunes données aux joueurs réservistes, aux entraîneurs et aux membres du staff des équipes ne sont pas prises en compte.

Toutes les cartes données après le coup de sifflet final de l'arbitre ne sont pas prises en compte.

Toutes les cartes données pendant la pause entre la première et la deuxième mi-temps sont prises en compte pour le résultat final du match, mais pas pour les paris concernant la première ou la deuxième mi-temps.

39. La première carte jaune du match

Si aucune carte jaune n'est donnée pendant le match, les mises seront remboursées avec un coefficient de 1.

Pour le calcul des cartes jaunes, le moment réel où la carte jaune est montrée à un joueur est pris en compte.

40. Total de cartes jaunes pair / impair.

Si aucune carte jaune n'est donnée pendant le match, il sera considéré que le total est « Pair ».
Toutes les cartes données après le coup de sifflet final de l'arbitre ne sont pas prises en compte.

Toutes les cartes données pendant la pause entre la première et la deuxième mi-temps sont prises en compte pour le résultat final du match, mais pas pour les paris concernant la première ou la deuxième mi-temps.

41. Une <équipe spécifiée> inscrira-t-elle un but contre son camp ?

Vous pouvez parier si une équipe spécifiée marquera au moins un but contre son camp au cours du match.

42. Une <équipe spécifiée> marquera-t-elle à chaque mi-temps ?

Les résultats suivants sont possibles :

Oui – cette équipe marquera au moins un but pendant la première mi-temps et au moins un but pendant la deuxième mi-temps.

Non – cette équipe ne marquera pas de but pendant au moins une des deux mi-temps.

43. Quand est-ce que le vainqueur sera déterminé ?

Les résultats suivants sont possibles :

Pendant le temps réglementaire – le pari sera gagnant si le temps réglementaire du match (en prenant en compte les arrêts de jeu) se termine sur une victoire d'une des équipes.

Pendant la prolongation – le pari sera gagnant si le temps réglementaire du match (en prenant en compte les arrêts de jeu) se termine sur une égalité et que la prolongation se termine sur la victoire d'une des équipes.

Le pari sera gagnant pour la séance de tirs au but si le temps réglementaire et la prolongation du match se terminent sur une égalité.

44. L'équipe qui marquera le premier but va gagner.

Vous pouvez parier que l'équipe qui inscrira le premier but gagnera ou pas.

Les résultats suivants sont possibles :

Le meneur au score gagnera – L'équipe qui marquera le premier but gagnera le match.

Le meneur au score perdra – L'équipe qui marquera le premier but perdra le match.

Meneur au score – Égalité – Le match se terminera sur une égalité (hors 0-0).

Aucun but ne sera inscrit – le match se terminera sur le résultat 0-0.

45. Dans quelle mi-temps sera marqué le premier but ?

Seuls les buts officiellement validés par l'arbitre du match sont pris en compte.

46. La durée des arrêts de jeu du match.

La durée des arrêts de jeu du match est calculée selon la durée indiquée par le 4e arbitre, et pas selon les arrêts de jeu réellement joués.

47. Un joueur sera-t-il exclu pendant le match ?

Vous pouvez parier qu'au moins un joueur sera exclu du terrain pendant le match. Uniquement les exclusions de joueurs étant sur le terrain au moment de l'exclusion sont prises en compte.

Les exclusions de joueurs réservistes, d'entraîneurs et de membres du staff des équipes ne sont pas prises en compte.

Toutes les exclusions ayant lieu après le coup de sifflet final de l'arbitre ne sont pas prises en compte.

48. Quelle équipe sera la première à effectuer un remplacement ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui fera le premier remplacement d'un joueur. Si aucun remplacement n'a lieu pendant le match, les paris sur l'option « Aucun remplacement n'aura lieu » sont gagnants.

Si les deux équipes effectuent le premier remplacement en même temps ou pendant la mi-temps, les paris sur l'option « Les deux équipes en même temps » sont gagnants.

49. Qui sera le mieux classé ?

Vous pouvez parier sur l'équipe qui obtiendra la meilleure place au classement.

Si les deux équipes quittent le tournoi pendant une de ses phases de barrage, les mises sur « Qui sera le mieux classé ? » seront remboursées.

Si les deux équipes sont éliminées de la Coupe du monde à la même étape de la phase de groupe, l'équipe ayant obtenu la meilleure place dans son propre groupe sera considérée comme la mieux classée.

Si les deux équipes ont obtenu la même place dans leurs groupes, les mises sur « Qui sera le mieux classé ? » seront remboursées.

50. Le meilleur buteur du tournoi.

Seuls les buts marqués dans le tournoi spécifié sont pris en compte, quelle que soit l'équipe pour laquelle le joueur a marqué les buts concernés.

Les équipes sont indiquées à côté des joueurs dans un but strictement informatif. Les autogoals ne sont pas pris en compte.

Si deux joueurs ou plus sont les meilleurs buteurs du tournoi, le coefficient des mises pariées sur les joueurs concernés est divisé par le nombre de joueurs gagnants.

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

51. Dans ce type de sport, d'autres résultats que ceux mentionnés ci-dessus peuvent être proposés.

Note: Le présent document est rédigé en Français, en Anglais et en Néerlandais. En cas de divergences entre la version française ou la version néerlandaise et la version anglaise, cette dernière prévaudra.