Conditions générales des sites Betclic

pendant le match ou la période de jeu spécifiée, au total ou par équipe (selon l'intitulé du pari).entre :

Vous, utilisateur des sites Betclic
(ci-après dénommé «**Vous**» et à «**Votre**» , «**Utilisateur**», «**Joueur**»)

Et

Betclic Enterprises Limited
immatriculée à Malte sous le numéro C49376,
ayant son siège social à Tagliaferro Business Center, Gaiety lane Sliema, SLM1551, Malte
(ci-après dénommée «**Betclic**», «**Nous**» et/ou «**Notre**»).

Conformément à la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 et aux décrets pris pour son application (ci-après la « Réglementation »), Betclic est autorisée à offrir des services de paris sportifs et hippiques et des services de poker en ligne en vertu de ses agréments délivrés par l'Autorité Nationale des Jeux (ci-après « ANJ» ou « le Régulateur»):

- « paris sportifs » numéro 0011-PS-2025-09-08-AGR-03,
- « paris hippiques » numéro 0011-PH-2025-09-08-AGR-03
- « jeux de cercle » numéro 0011-PO-2025-09-08-AGR-03.

Les présentes CGU régissent l'utilisation des sites betclic.fr, m.betclic.fr et des applications mobiles Betclic Sport, Betclic Turf et Poker (ci-après désignés «**le Site**» ou «**les Sites**»).

Les services des Sites ne sont accessibles qu'en langue française. Les relations entre l'Utilisateur et Betclic sont régies par la loi française, notamment la Réglementation. Tout conflit qui découlerait de l'interprétation ou de l'exécution des présentes CGU est soumis à la compétence des tribunaux français.

En acceptant les présentes CGU, Vous confirmez que Vous avez lu et accepté :

- les «Conditions Générales D'Utilisation» ;
- la Plateforme d'engagements pour la lutte contre le cyberharcèlement et les cyberviolences dans l'univers sportif
- les **Règles des Jeux** composées des :
  - «Règlement des Paris Sportifs»,
  - «Règles du Poker»
  - «Règlement des Paris Hippiques»,
- la «Politique Vie Privée et Cookies» ;

En cas de modifications, Vous devrez accepter la nouvelle version dès la première connexion au Site suivant les modifications. En cas de refus des présentes CGU ou de leurs modifications, Votre compte devra être clôturé dans les conditions détaillées à l'Article 4 (Section Votre Compte).

En cas de conflit entre les présentes CGU et tout autre document s'y référent, les CGU prévalent sauf :

- Disposition contraire ;
- Lorsque le Contrat de Licence d'Utilisateur Final de Poker est applicable ;
- Lorsque des conditions spéciales relatives aux offres promotionnelles et aux bonus sont applicables.

Les présentes CGU constituent l'intégralité de l'accord conclu dans le cadre de l'utilisation des Sites et se substituent, le cas échéant, à tout accord antérieur. Dans le cas où l'une des dispositions des présentes CGU viendrait à être déclarée nulle ou inapplicable, elle devra alors être remplacée par une disposition valable reflétant le plus fidèlement possible l'objectif poursuivi par la disposition initiale. Les autres dispositions n'en seront pas affectées et produiront leur plein effet.

Le fait de ne pas exercer les droits issus des CGU ne constitue en aucun cas une renonciation ou une perte de ces droits.

ACCES DIRECT

Conditions Générales D'Utilisation
Règlement des Paris Sportifs
Règles du Poker
Règlement des Paris Hippiques

DERNIERES MISES A JOUR

Conditions Générales d'Utilisation	Le 23/11/2026
Règlement des Paris Sportifs	Le 23/11/2026
Règlement du Poker	Le 23/11/2026
Règlement des Paris Hippiques	Le 22/10/2026

MENTIONS LEGALES

Service Client : support@betclic.fr (pour tous details , merci de bien vouloir consulter l'article 4.3 ci-dessous).
Editeur : Betclic Enterprises Limited, société enregistrée à Malte, domiciliée à Tagliaferro Business Centre, Level 4, High Street c/w Gaiety Lane, Sliema, MALTA, sous le numéro C49376 Directeur de publication : Geraldine GILFORD Contact : publication@betclicgroup.com
Hébergeur : Mangas Gambling Engineering, société enregistrée sous le numéro 504 141 623, domiciliée 117 quai de Bacalan 33300 Bordeaux Contact : hosting@betclicgroup.com

Fournisseur du service de stockage des Données Personnelles : Amazon Web Services EMEA SARL (AWS Europe), 5 RUE PLAETIS, LUXEMBOURG https://aws.amazon.com

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION

CONDITIONS PREALABLES

Pour vous inscrire, vous déclarez et garantissez que :

- **Vous êtes une personne majeure autorisée ; Vous avez au moins dix-huit (18) ans.** Vous reconnaissez que l'accès au Site est interdit aux mineurs et/ou aux majeurs protégés et que vous n'aiderez pas un mineur et/ou aux majeurs protégés à demander l'ouverture ou à utiliser un compte Betclic.
- **Vous êtes une personne physique.** Vous reconnaissez que la création et l'utilisation d'un compte Betclic sont interdits aux robots informatiques et aux personnes morales. En cas de doute, notamment de tentative de connexions répétées, un moyen de sécurité sera déclenché permettant de vérifier que vous êtes une personne physique.
- **Vous n'êtes pas répertorié sur le fichier national des interdits de jeux**. Betclic vérifiera votre statut d'interdit de jeux au moment de votre inscription puis régulièrement conformément à la Réglementation des Jeux. Le cas échéant Betclic refusera l'ouverture du Compte Joueur ou procédera à la clôture de votre Compte dans les conditions de l'article 1.4.3 (Section Votre Compte) lorsqu'une inscription au fichier national des interdits de jeu survient postérieurement à l'ouverture du Compte.
- **Vous ne disposez pas déjà d'un compte Betclic actif**. Nous clôturerons tous les comptes actifs ouverts au même nom ou que nous suspectons imputables à la même personne, du fait notamment de l'utilisation d'adresses IP identiques, et/ou de terminaux de connexion en commun et/ou de la prise simultanée ou quasi simultanée de paris identiques.
- **Vous n'utiliserez pas le Site à des fins d'activités illégales, telles que la fraude, le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme**. Des poursuites pénales et/ou civiles peuvent être intentées contre vous et toute autre personne qui serait impliquée dans une telle activité, et nous pourrons transmettre toute information, comprenant notamment vos données personnelles, qui nous serait demandée par une quelconque autorité publique compétente.
- **Vous résidez en France ou vous connectez aux Sites avec un terminal de consultation situé sur le territoire français.** Dans le cas contraire, conformément à la Règlementation, votre compte pourra être clôturé. Vous ne pouvez pas faire de demande d'ouverture de Compte ou utiliser nos Sites si vous êtes domicilié dans un territoire depuis lequel l'ouverture d'un Compte et/ou l'utilisation de nos Services est illégale ou contraire à la loi applicable. Vous comprenez et acceptez qu'en aucun cas nous ne garantissons que l'utilisation des Sites est légale en dehors de la France et qu'il est de votre responsabilité de vous assurer de la légalité de vos actions.

Vous reconnaissez que la méconnaissance des Conditions Générales / Règles des Jeux / Conditions Spécifiques d'une Offre Spéciale peut entraîner des mesures appropriées et proportionnées allant de l'annulation d'une action de jeu à la suspension et/ou clôture de votre Compte par Betclic dans les conditions des articles 1.4 et 1.5 des Conditions Générales (Section Votre Compte).

---

1 VOTRE COMPTE

1.1 COMMENT CREER VOTRE COMPTE?

L'accès aux services de paris sportifs / paris hippiques / poker n'est possible qu'après inscription et ouverture d'un compte Betclic (ci-après le «**Compte**» ou «**Compte Joueur**»). Vous pouvez vous inscrire en suivant les différentes étapes indiquées directement sur le Site.

En créant Votre Compte Joueur, Vous reconnaissez avoir pris connaissances des présentes CGU et Vous acceptez vous y conformer.

1.1.1 Votre Compte Provisoire

Les informations personnelles exigées lors de votre inscription sur le Site sont les suivantes : Sexe, Nom de naissance, Prénom, Adresse postale, Date et lieu de naissance et numéro de téléphone, Adresse électronique. Il vous sera demandé de choisir votre mot de passe et votre pseudonyme.

Ce dernier ne pourra pas être modifié et est définitif. Tout pseudonyme à caractère obscène, menaçant, raciste, offensant, diffamatoire, politique ou en violation des droits de propriété intellectuelle ou du droit de propriété d'un tiers est interdit. Betclic pourra refuser une demande d'inscription ou bloquer l'utilisation du Compte sans avoir à vous en informer préalablement si le pseudonyme apparaît inadéquat.

Toute information fournie pour Votre inscription doit être complète, précise, à jour et non mensongère.

A compter de la création de votre Compte provisoire, vous pouvez effectuer des dépôts et commencer à engager des actions de jeux. Veuillez toutefois noter que vous ne pourrez retirer vos éventuels gains qu'une fois votre compte provisoire validé et votre RIB renseigné et validé dans les conditions de l'article 1.3.3.

Conformément à la Règlementation, la procédure d'ouverture de votre Compte entraînera dans un premier temps la création d'un compte provisoire pour une durée maximale de trente (30) jours.

Durant ce délai, pour valider Votre Compte Joueur, vous devrez :

- Nous transmettre la copie de votre justificatif d'identité (carte d'identité, passeport, permis de conduire, titre de séjour, carte de résident)
- Nous transmettre un justificatif de domicile à votre nom et prénom daté de moins de 12 mois (tel qu'un relevé de transaction bancaire, un bail, une quittance de loyer, une facture d'eau, de gaz, d'électricité, d'internet ou de téléphone ou le dernier avis d'imposition) ou demander l'envoi d'un code d'activation confidentiel par courrier à votre adresse postale - code qu'il vous faudra saisir dans votre Compte Joueur.

Vous pouvez faire parvenir ces documents à Betclic en les transmettant directement via Votre Compte Joueur (rubrique Mes Documents) ou en les envoyant par email à l'adresse documents@betclic.fr. A l'issue du délai de trente (30) jours, si vous ne nous avez pas transmis ces pièces ou si elles ne sont pas validées, votre compte sera suspendu. Vous ne pourrez alors plus effectuer de dépôts, de retraits ou engager des actions de jeu. Vous aurez alors trente (30) jours supplémentaires pour finaliser votre inscription en envoyant les documents valides requis.

Dans l'hypothèse où nous identifierions une discordance entre les informations que vous avez saisies lors de votre inscription et celles figurant sur les pièces justificatives transmises, résultant d'une erreur matérielle de saisie, vous autorisez Betclic à procéder à la rectification de vos informations. En cas de non-concordance ne résultant pas d'une simple erreur matérielle de saisie entre les informations que vous avez fournies et les données figurant sur vos pièces justificatives, nous devrons clôturer votre Compte et mettre son éventuel solde en réserve conformément à nos obligations.

1.1.2 Cloture du Compte Provisoire

Comme indiqué précédemment Votre Compte provisoire sera définitivement clôturé si vous ne finalisez pas le processus de création et de validation du compte, notamment si vous ne nous faites pas parvenir les informations nécessaires et/ou les pièces justificatives demandées dans un délai total de soixante (60) jours à compter de la création du Compte ou si vous avez communiqué des pièces non conformes. Betclic vous informera du motif de cette clôture.

1.2 DETERMINER VOS LIMITES DE JEU

Conformément à la Réglementation, nous vous demandons d'encadrer votre capacité de jeu en déterminant :

- Une limite hebdomadaire pour les dépôts effectués sur votre Compte (fixée sur sept (7) jours glissants).
  Afin de se conformer aux exigences règlementaires en matière de prévention du jeu excessif, Betclic pourra vous recommander une limite hebdomadaire adaptée. Le cas échéant, cette limite pourra vous être imposée conformément à notre politique de Jeu Responsable détaillée à l'article 4.2 (Jeu Responsable).
  Une fois modifiée la limite ne pourra être débloquée qu'après un minimum de trente (30) jours. Si vous souhaitez y apporter des changements, vous pouvez contacter le Service Client.
- Une limite hebdomadaire pour vos mises (fixée sur sept (7) jours glissants). Chaque limite sera appliquée indépendamment pour chaque univers (Paris Sportifs, Poker, Paris Hippiques). En cas d'atteinte du plafond sur un univers, il vous faudra attendre la fin du délai pour engager une nouvelle action de jeux.
- Un montant au-delà duquel votre solde disponible sera automatiquement reversé sur votre Compte Bancaire de Paiement. Veuillez noter que le montant de ce seuil de retrait automatique ne peut être inférieur à 50€, et que le montant minimum qui peut être reversé sur votre Compte Bancaire ne peut être inférieur à 10€.
  Exemple : Vous définissez un seuil de retrait automatique à 50€.

Cas 1 : Le solde de votre Compte Betclic est à 40 €. Vous effectuez un pari qui se révèle perdant, et le solde de votre Compte Betclic passe à 30 €. Aucun retrait automatique ne sera donc effectué sur votre Compte Bancaire, puisque le seuil de retrait automatique de 50 € n'est pas atteint.

Cas 2 : Le solde de votre Compte Betclic est à 40 €. Vous effectuez un pari qui se révèle gagnant, et le solde de votre Compte Betclic passe à 100 €. Un retrait automatique d'un montant de 50 € sera ainsi opéré sur votre Compte Bancaire, puisque le seuil de retrait automatique de 50 € a été atteint et dépassé de 50 €.

Cas 3 : Le solde de votre Compte Betclic est à 40 €. Vous effectuez un pari qui se révèle gagnant, et le solde de votre Compte Betclic passe à 55 €. Aucun transfert des fonds ne sera ainsi opéré dans la mesure où le seuil de retrait automatique de 50 € a été atteint, mais pas le montant minimum de retrait de 10€.

Nous vous offrons également la possibilité de mieux encadrer votre capacité de jeu en déterminant une limite mensuelle de pertes maximales. Cette limite est facultative. Elle est calculée sur une période de trente (30) jours glissants, en fonction du total de vos mises engagées, sur l'ensemble des univers de jeux (Paris Sportifs, Poker, Paris Hippiques). La limite mensuelle sera calculée comme suit : (Total des mises effectuées sur l'ensemble des univers, au cours des trente derniers jours) – (Total des mises placées sur des actions de jeux gagnantes sur l'ensemble des univers, au cours des trente derniers jours.) Une fois la limite prédéfinie atteinte, vous devrez attendre la fin de la période spécifiée avant de pouvoir effectuer de nouvelles actions de jeux. Veuillez noter que le montant minimal de cette limite est de 10 €.

Modification de vos Limites: Vous pouvez à tout moment augmenter ou réduire vos Limites dans votre Compte (Gérer mon budget). Conformément à la Réglementation, toute réduction des limites prend effet immédiatement ; toute augmentation prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit (48) heures à compter de la dernière modification.

1.3 COMMENT UTILISER VOTRE COMPTE ?

Une fois votre Compte créé, vous retrouverez notamment, dans l'onglet « Mon Compte », vos coordonnées, l'historique sur une année de vos mises, gains, des divers Bonus dont vous aurez pu bénéficier, de vos pertes et des évènements de jeu qui leurs sont associés, l'historique sur une année des mouvements financiers affectant votre Compte.

1.3.1 Connexion à votre Compte Joueur

Votre Compte est strictement personnel. Vous ne laisserez pas d'autres personnes parier ou jouer via votre Compte, ou l'utiliser pour accepter le paiement des gains, des bonus ou des lots en nature. En particulier, vous vous assurerez que les mineurs et les autres personnes vulnérables de votre entourage n'utilisent pas votre Compte. Il est strictement interdit de vendre, louer, mettre à disposition son Compte Betclic ou tout élément de son Compte (Feebet, Bonus ...) à un tiers que ce soit à titre gratuit ou onéreux. Dans cette éventualité, Betclic pourra clôturer votre compte dans les conditions de l'Article 4.3 (Section Votre Compte).

A chaque connexion, vous devez renseigner votre identifiant (pseudonyme ou adresse email), votre mot de passe et votre date de naissance. Après cinq (5) tentatives de connexions incorrectes, votre Compte sera bloqué. Pour débloquer votre Compte, vous devrez modifier votre mot de passe en cliquant sur « Mot de passe oublié ». En cas d'oubli de l'adresse email renseignée lors de la création du Compte, vous pouvez contacter le service client qui pourra vous demander tout justificatif de nature à prouver votre identité.

Sécurité de vos identifiants. Vous devez toujours vous assurer que les liens qui prétendent vous diriger vers les pages de betclic.fr le font réellement. La fenêtre d'adresse de votre navigateur doit commencer par https://www.betclic.fr/ ou https://m.betclic.fr/ pour que la connexion soit sécurisée (vérifiez la présence du cadenas sur votre écran avant d'écrire). Tout autre libellé d'adresse ne provient pas de Nous.

Toute connexion avec vos identifiants et mot de passe sera réputée réalisée par vous-même. Vous êtes responsable de toute opération de jeu et transaction financière (pari, dépôt, retrait, etc.) effectuée en utilisant ces identifiants. Vous devez prendre toutes les précautions nécessaires à la confidentialité de vos données personnelles.

En cas de perte ou de vol de vos identifiants ou de suspicion d'utilisation par un tiers, veuillez en informer directement le Service Client. Votre compte sera alors immédiatement désactivé et une enquête du support client sera diligentée.

1.3.2 Modifications et paramètres de votre Compte

Modifications/Rectification de vos informations personnelles: Certaines informations ne peuvent pas être modifiées en ligne. Pour tout changement, vous pouvez contacter le Service Client. Si la rectification concerne des informations relatives à l'Etat Civil, vous devrez nous communiquer votre pièce d'identité. Si la rectification concerne les références de votre compte bancaire de paiement, vous devrez nous communiquer un nouveau RIB à votre nom et prénom. Ces documents peuvent être envoyés directement via votre Compte Joueur depuis la section "Mes documents" depuis laquelle vous pourrez suivre le statut de cette demande de rectification. Une fois la vérification des documents terminée, vous recevrez un email de confirmation.

À défaut de communication de nouvelles pièces justificatives, votre compte sera désactivé à l'expiration d'un délai 30 jours et clôturé à l'expiration d'un délai de 60 jours.

Veuillez noter que certaines informations (tel que votre Pseudonyme) ne peut plus être modifié après la création du Compte.

Vous pouvez à tout moment modifier les paramètres de Votre Compte et notamment les souscriptions aux newsletters et aux notifications pour les supports mobiles.

1.3.3 Flux financiers

Afin de pouvoir commencer à effectuer des actions de jeux, vous devrez approvisionner votre Compte. Sauf exceptions mentionnées dans les Règles des Jeux ou dans les conditions spécifiques des Offres Spéciales, les mises placées sur des actions de jeux doivent être effectuées en Euros (EUR/€).

Vous pouvez retrouver le suivi de l'ensemble des transactions dans la section dédiée « Mon Compte/ Mes Opérations ».

Dépôt

Le dépôt minimum sur votre Compte est de dix (10) euros. Vous avez la possibilité de déposer à tout moment, dans la limite du plafond que vous vous êtes fixé, en utilisant votre carte bancaire, ou tout système de paiement disponible sur le Site. Nous pourrons vous demander tout document visant à confirmer l'identité du propriétaire du moyen de paiement, notamment si nous suspectons que la carte bancaire utilisée n'appartient pas au titulaire du Compte.

L'utilisation de tout moyen de paiement appartenant à des mineurs ou à des sociétés est interdite. Nous pourrons refuser tout moyen de paiement ayant fait l'objet d'une répudiation antérieure et/ou de clôturer un Compte lié à des moyens de paiement ayant fait l'objet de répudiations, dans les conditions de l'article 4.3 (Section Votre Compte).

Retraits

Une fois votre Compte Betclic validé, vos fonds peuvent être retirés à tout moment, sauf exception liée aux règles spécifiques de certaines Offres Spéciales. Tout transfert de fonds de votre Compte s'effectuera par virement sur votre Compte Bancaire de Paiement. Aucun transfert de fonds n'est possible via un autre mode de paiement. Les sommes créditées sur votre Compte ne peuvent être transférées sur le Compte d'un autre utilisateur du Site.

Afin de retirer vos fonds depuis votre Compte Joueur vous devrez au préalable rentrer l'IBAN et nous communiquer le Relevé d'Identité Bancaire (RIB) d'un compte bancaire de paiement à votre nom et prénom. Le compte bancaire de paiement doit être un compte courant ouvert auprès d'un prestataire de service de paiement établi dans l'Union Européenne ou dans un Etat partie à l'accord sur l'Espace Economique Européen et ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscale.

Le retrait minimum est de dix (10) euros. Vous pouvez effectuer jusqu'à trois (3) retraits par jour sur un délai de vingt-quatre (24) heures à compter de la première demande de retrait. A compter du quatrième retrait demandé dans un délai de 24h, des frais administratifs d'un montant de cinq (5) euros par retrait seront imputés. Les reversements sur votre Compte bancaire de Paiement opérés après dépassement du seuil de retrait automatique ne sont pas soumis au prélèvement de ces frais administratifs. Ces frais seront automatiquement déduits de la somme transférée du Compte Betclic à votre compte bancaire de paiement. Le montant minimum de dix (10) euros n'est pas applicable en cas de reversement pour clôture du Compte.

Il ne peut être fait usage de votre Compte comme d'un compte bancaire : Dans le cas de dépôts et de retraits sans action de jeu, ou de pari et d'actions de jeu portant sur des proportions infimes des dépôts initiaux, nous pourrons vous demander les justificatifs nécessaires et appliquer des frais bancaires pouvant aller jusqu'à 10% du montant de la transaction et/ou de fermer votre Compte Betclic.

Demande d'informations complémentaires pour valider un retrait

Vous êtes informés que conformément à la Réglementation, Betclic a mis en place des moyens de contrôle afin de lutter contre la fraude, le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme. A ce titre, il peut arriver que les outils de contrôle bloquent automatiquement certains retraits. Nous devrons alors solliciter des informations de votre part afin de permettre les versements sur votre Compte Bancaire de Paiement.

Votre demande de retrait sera annulée et un agent vous contactera directement afin de requérir des documents complémentaires (notamment Pièce d'identité / RIB / Copie de la Carte Bancaire de Paiement /Preuve de dépôt /Carte d'identité du propriétaire du mode de paiement / Justificatif de domicile / toute explication du manque de retournement) ou toute information permettant d'expliquer le fait que les fonds déposés n'aient pas ou peu été misés.

Déclarations

Il est de votre responsabilité de procéder aux déclarations et aux paiements de tous les impôts et taxes applicables à vos gains le cas échéant ou autres montants qui vous auraient été reversées.

Garantie des avoirs exigibles

A partir du 1er janvier 2024, la société FL ENTERTAINMENT N.V. se constitue caution personnelle et solidaire de Betclic Enterprises Limited afin de garantir le reversement de vos éventuels avoirs exigibles, conformément à l'article 15 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. En acceptant les présentes Conditions Générales d'Utilisation, vous reconnaissez et acceptez cette caution à votre bénéfice.

1.3.4 Actions de jeux

Les règles des Jeux sont détaillées dans les Règles des Paris Sportifs, Règles des Paris Hippiques et Règles du Poker.

Les actions de jeu (placer un pari et/ou accéder aux tables de jeux) ne sont valides qu'une fois prises en compte par notre système. Il peut donc y avoir un délai entre l'action de jeu et sa prise en compte. Une fois votre action de jeu validée et prise en compte, vous ne pourrez plus l'annuler.

Betclic peut en revanche procéder à l'annulation d'une action de jeux notamment:

- si elle a été validée dans le cas d'une offre non conforme à la Liste Sport mise à disposition par l'ANJ ;
- et/ou en raison de l'application de conditions particulières liées à l'action de jeu telles que détaillées dans les Règles des Jeux applicables ;
- et/ou en raison de toute erreur grossière dont la preuve est rapportée par Betclic et qui rendrait l'action de jeu invraisemblable ou impossible à exécuter ;
- et/ou en raison d'une décision d'interdiction des paris sur une compétition prise par le / la président(e) de l'ANJ.

Par exemple, lorsque des Paris Pré-Matchs restent disponibles alors que les évènements sur lesquels ils portent ont déjà commencé.

Pour placer une action de jeu, vous devez avoir des fonds suffisants sur votre Compte.

Nous vous informons que nous avons établi des limites spécifiques de mises. Chaque pari dispose en effet d'une mise maximale définie en fonction de la cote, du sport, du type de pari et/ou de l'importance de la compétition, ce qui aura pour conséquence de plafonner le montant des gains possibles. Pour toute information complémentaire, veuillez vous référer aux Règles des Jeux ou aux conditions spécifiques liées à votre action de jeu.

Par ailleurs, nous vous informons que nous pourrons appliquer à l'ensemble des joueurs une mesure prudentielle et ainsi refuser d'enregistrer les paris excédant un certain montant et ce afin de limiter notre exposition financière (conformément à la Délibération de l'ANJ, n°2021-C-01 du 21 octobre 2021).

1.3.5 Services Betclic TV

Betclic propose un service de vidéo en direct sur certains matchs identifiés par le logo suivant :



Pour accéder aux services de Betclic TV sur un match, vous devez vous connecter à votre Compte et :

- soit avoir parié lors des dernières 24 heures,
- soit avoir un solde positif sur votre Compte.

Nous vous recommandons d'utiliser une connexion internet haut-débit pour pleinement profiter du service Betclic TV. Betclic ne saurait être tenue pour responsable des coûts de connexion que pourrait vous facturer votre fournisseur d'accès à internet.

Le service de vidéo en direct de Betclic est accessible avec la grande majorité des systèmes d'exploitation et des navigateurs internet sur ordinateur et sur mobile. Betclic adapte le service de vidéo en direct aux évolutions des systèmes d'exploitation et des navigateurs internet.

En tout état de cause, Betclic ne pourra être tenu pour responsable de toute incapacité technique à accéder au service Betclic TV.

1.3.6 Le Kop

1.3.6.1 Fonctionnalités Le Kop

Dans le cadre de l'utilisation des Sites, nous pourrons mettre à votre disposition l'espace « Le Kop », vous permettant de créer un profil dédié et d'accéder à vos statistiques de jeu. Vous pourrez également consulter certaines informations relatives à d'autres utilisateurs, suivre leurs activités et, le cas échéant, reproduire certaines actions de jeu, dans les conditions prévues sur les Sites.

Ces fonctionnalités reposent sur des informations et contenus que vous rendez accessibles sous votre seule responsabilité, en fonction des paramètres de visibilité de votre profil.

Vous avez la possibilité de rendre votre profil accessible aux autres utilisateurs ou, à l'inverse, de masquer la visibilité de tout ou partie des informations associées à votre profil. Lorsque votre profil est accessible en mode « public », les informations relatives à votre activité peuvent être visibles par d'autres utilisateurs. A l'inverse, lorsque vous choisissez de masquer la visibilité de votre profil, ces informations ne seront pas accessibles aux autres utilisateurs, sans que cela n'affecte votre capacité à consulter les informations rendues accessibles par d'autres utilisateurs. Les paris dont vous avez restreint la visibilité ne pourront plus être rendus accessibles aux autres utilisateurs.

Les fonctionnalités de Le Kop peuvent être soumises à certaines limitations (notamment nombre de profils suivis, montant des mises pouvant être partagées, durée de l'historique des paris partagés).

1.3.6.2 Choix et utilisation de votre Nickname

Dans le cadre des fonctionnalités Le Kop, vous devez choisir un identifiant unique (ci-après le « Nickname ») pour passer votre profil en mode « public », qui ne pourra être modifié qu'une fois tous les six mois, sans possibilité de réutiliser le même Nickname ultérieurement.

Le Nickname devra respecter un certain format précisé sur les Sites. Il vous est recommandé de ne pas utiliser de données vous permettant de vous identifier (nom, prénom, initiales).

Vous êtes seul responsable du choix et de l'utilisation de votre Nickname.

A ce titre, Vous vous engagez à ce que votre Nickname :

- ne soit pas obscène, menaçant, raciste, offensant, diffamatoire ou contraire aux bonnes mœurs ;
- ne porte pas atteinte aux droits de propriété intellectuelle ou aux droits de tiers ;
- ne constitue pas une usurpation d'identité ou ne crée pas de confusion avec une personne physique ou morale, une marque ou un signe distinctif ;
- ne contienne pas de données à caractère personnel relatives à un tiers sans son autorisation préalable écrite ;
- ne soit pas utilisé à des fins de harcèlement, de dénigrement ou de comportement abusif.

Il vous est notamment interdit de choisir un Nickname similaire à celui d'un autre utilisateur ou d'un tiers de manière à créer une confusion ou une usurpation d'identité. A ce titre, il vous est interdit d'imiter ou de suggérer un lien avec une personnalité publique, un influenceur, un tipster, une marque ou tout autre acteur identifiable, de nature à induire les autres utilisateurs en erreur.

Nous pourrons vous demander de modifier ou supprimer tout Nickname apparaissant inapproprié ou non conforme aux présentes et prendre toute mesure appropriée et proportionnée sur votre Compte sans avoir à vous en informer

préalablement si le Nickname apparaît inadéquat, en ce inclus le passage en visibilité restreinte de votre profil Le Kop ou sa suppression.

1.3.6.3 Contenus et activités

Les contenus, statistiques, historiques de paris et plus généralement toute information accessible via ces fonctionnalités sont fournis à titre indicatif.

Le fait de suivre un autre utilisateur et/ou de reproduire tout ou partie de ses actions de jeu ne constituent en aucun cas un conseil, une recommandation personnalisée ou une incitation à parier.

Vous êtes seul responsable de vos décisions de jeu et de l'utilisation que vous faites des informations accessibles sur les Sites et notamment sur l'espace Le Kop, y compris lorsque vous vous inspirez ou reproduisez les actions d'un autre utilisateur.

Nous nous réservons la possibilité de restreindre la visibilité de tout ou partie des informations que vous communiquez sur votre profil.

1.3.6.4 Signalement et modération

Vous êtes informé(e) que toute personne justifiant d'un intérêt légitime peut signaler tout Nickname contraire aux présentes CGU.

Nous mettons également en place des dispositifs de signalement et de modération, pouvant inclure des outils automatisés, afin de détecter et traiter les Nicknames manifestement illicites ou abusifs.

Nous pourrons vous demander de modifier tout Nickname non-conforme et de prendre toute mesure appropriée et proportionnée. Nous pourrons passer votre profil Le Kop en visibilité restreinte, en suspendre l'accès ou procéder à sa suppression.

En fonction du degré de gravité de l'atteinte, nous pourrons également prendre toute mesure appropriée et proportionnée conformément à l'article 3.3.2. (Responsabilité Numérique) sur votre Compte.

1.3.6.5 Responsabilité

Vous êtes seul responsable du Nickname que vous utilisez et des contenus que Vous publiez et/ou partagez sur les Espaces Numériques de Betclic et sur les réseaux sociaux de manière générale ou tout autre média.

1.4 FERMETURE DU COMPTE

1.4.1 Auto-exclusion temporaire

Vous pouvez à tout moment procéder à une auto-exclusion temporaire depuis la rubrique « S'exclure » accessible depuis la section « Mon Compte » de votre Compte Joueur. Cette fonctionnalité vous permet de fermer temporairement votre Compte pour une durée comprise entre vingt-quatre (24) heures et douze (12) mois. Lorsque vous choisissez de procéder à une auto-exclusion temporaire, il Vous sera demandé d'en préciser les raisons dans une liste de choix. Une fois votre auto-exclusion effective, vous ne pourrez plus vous connecter à votre Compte. Plus aucun pari, action de jeu ou dépôt/retrait ne seront acceptés et vous ne recevrez plus de publicité de notre part. Vos paris en cours seront maintenus et vos éventuels gains crédités sur votre Compte Joueur. Dans le cas où vous souhaitez retirer vos fonds avant la réactivation du Compte Joueur, vous devez contacter le Service Client.

Il ne vous sera possible de vous reconnecter qu'une fois la période d'auto-exclusion terminée. Le service client n'est pas autorisé à rouvrir le Compte avant cette date. Si vous demandez la fermeture définitive de votre Compte pendant la période d'auto-exclusion, vous ne pourrez pas ouvrir de nouveau Compte avant l'expiration de la durée d'auto-exclusion prévue.

1.4.2 Fermeture définitive d'un Compte par le joueur

Vous pouvez à tout moment procéder à une fermeture définitive du Compte depuis la rubrique « Mon Profil » de votre Compte Joueur en cliquant en bas de page sur « Clôturer mon compte ».

Une fois votre Compte fermé, plus aucun pari, action de jeu ou dépôt/retrait ne seront acceptés et vous ne recevrez plus de publicité de notre part. Votre éventuel solde positif en argent réel sera versé sur votre Compte Bancaire de Paiement. Vos paris en cours seront maintenus. Dans le cas où des actions de jeux sont toujours en cours au jour de la fermeture du

Compte, vous devrez contacter le Service Client afin de retirer les éventuels gains perçus postérieurement à cette fermeture.

Vous pourrez ouvrir un nouveau Compte Betclic à tout moment, sous réserve de suivre le processus complet d'ouverture de compte détaillé à l'article 1.1.

1.4.3 Fermeture définitive d'un Compte par Betclic

Nous vous informons que votre Compte sera notamment fermé définitivement par Betclic dans les cas suivants :

- si vous ne finalisez pas le processus de création et de validation du compte ;
- au bout de douze (12) mois d'inactivité – c'est-à-dire sans avoir effectué d'action de jeu (placer un pari en argent sur l'univers sport, le turf ou accéder aux tables et placer une mise en argent dans l'univers poker);
- si nous identifions que vous êtes inscrit sur le fichier des interdits de jeux ;
- si, alors que votre Compte définitif est suspendu en raison d'un soupçon de fraude, les justificatifs demandés par Betclic pendant cette suspension afin de procéder aux vérifications nécessaires ne sont pas transmis dans un délai de soixante (60) jours à compter de cette demande, ou ne permettent pas, à l'issue de ce délai, de vérifier les éléments à l'origine de ce soupçon.

Dans les cas visés ci-dessus, nous vous informerons par tout moyen dans un délai de trois (3) jours ouvrés à compter de la fermeture définitive de votre Compte, de cette fermeture et de son motif. Nous procèderons également au transfert dans les meilleurs délais de votre éventuel solde positif en argent réel sur votre Compte Bancaire de Paiement, sous réserve de nos obligations légales et réglementaires.

Veuillez noter qu'en cas de clôture du Compte après douze (12) mois d'inactivité, votre éventuel solde positif vous sera restitué après déduction de frais de gestion d'un montant de quinze (15) euros. Si le solde du Compte à la date de clôture est inférieur ou égal à quinze (15) euros, vous ne pourrez ainsi pas le récupérer.

1.4.4 Solde restant sur les Comptes ayant fait l'objet d'une fermeture définitive par Betclic ou par le joueur

En cas de fermeture définitive d'un Compte provisoire présentant un solde créditeur en argent réel , ce solde sera bloqué et mis en réserve pour une durée de six (6) ans à compter de la date fermeture du Compte. La clôture d'un Compte provisoire dans les conditions précitées bloque son solde pour une durée de six (6) ans. Vous pourrez à tout moment durant ces six (6) ans obtenir le versement de ce solde en fournissant à Betclic les pièces justificatives mentionnées à l'article 1.1, sous réserve que les informations y figurant correspondent en tous points à celles que vous avez déclarées lors de l'ouverture de votre Compte, qu'elles démontrent que vous étiez alors autorisé à jouer, et que votre compte ne fait pas l'objet d'une investigation pour fraude conformément aux dispositions de l'article 1.5.

Trois (3) mois avant la fin de cette période de six (6) ans, Betclic prélèvera des frais de gestion d'un montant forfaitaire de cinq (5) euros sur le solde restant sur le Compte, étant entendu que le solde du compte ne pourra jamais être négatif. Au terme de la période de six (6) ans, le solde restant sera alors reversé à l'Etat conformément à la réglementation.

En cas de fermeture définitive d'un Compte définitif présentant un solde créditeur en argent réel, si nous ne pouvons procéder au reversement de ce solde, notamment parce que nous ne sommes pas en mesure de vérifier les références de votre compte de paiement, ce solde sera bloqué et mis en réserve pour une durée de six (6) ans à compter de la date de fermeture du Compte.

Vous pourrez à tout moment durant ces six (6) ans obtenir le versement de ce solde en argent réel en fournissant à Betclic les pièces justificatives mentionnées à l'article 1.1, sous réserve que les informations y figurant correspondent en tous points à celles que vous avez déclarées lors de l'ouverture de votre Compte, qu'elles démontrent que vous étiez alors autorisé à jouer, et que votre compte ne fait pas l'objet d'une fraude conformément aux dispositions de l'article 1.5.

Trois (3) mois avant la fin de cette période de six ans, Betclic prélèvera des frais de gestion d'un montant forfaitaire de cinq (5) euros sur le solde restant sur le Compte, étant entendu que le solde du compte ne pourra jamais être négatif. Au terme de la période de six (6) ans, le solde restant sera alors reversé à l'Etat conformément à la réglementation.

1.5 LUTTE CONTRE LA FRAUDE

Vous êtes informés que, conformément à la Réglementation, Betclic a mis en place des moyens de contrôle afin de lutter contre la fraude, le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme.

La fraude constitue tout comportement ou acte contrevenant à la loi, à la réglementation et/ou aux conditions générales d'utilisation et règlements de jeux et paris de Betclic, permettant au joueur de bénéficier d'un avantage injustifié.

Sont considérés comme de la fraude et sans que ces hypothèses soient limitatives :

- Le fait de transmettre des documents (pièces d'identité, justificatifs de domicile, relevés d'identité bancaires) falsifiés
- Le fait d'usurper l'identité d'une tierce personne afin d'ouvrir et/ou d'opérer un Compte ;
- Le fait de posséder ou d'opérer simultanément plusieurs comptes actifs. Ceci pourra notamment être démontré par l'utilisation sur les différents comptes concernés d'éléments identiques, tels que :
    - Adresse IP
    - Terminal de connexion (ordinateur, smartphone)
    - Moyen de paiement (carte bancaire, comptes PayPal ou ApplePay par exemple)
    - Compte bancaire de paiement enregistré pour le retrait des gains
    - Adresse postale, adresse électronique, numéro de téléphone
    - Prise de paris identiques de manière simultanée ou quasi-simultanée.
- Les cas de clôture suivie d'une réouverture de compte qui deviendraient répétées de manière excessive et inexpliquée chez un même Joueur ;
- Le fait d'utiliser, pour déposer des fonds sur Betclic, des moyens de paiement obtenus frauduleusement et/ou faisant l'objet de répudiations bancaires ;
- La prise de paris sur des évènements sportifs ou hippiques faisant l'objet de manipulations ;
- Le fait d'exploiter de manière répétée et systématique des incidents techniques, pannes ou maintenance des Sites;
- Le fait d'utiliser des robots informatiques ou le fait de s'adonner à de la collusion en Poker, tel que défini dans le règlement du Poker ;
- Le fait de placer de manière répétée des paris multiples à résultats dépendants, tel que défini dans le règlement des paris sportifs ;
- Le fait de contourner volontairement nos règles et systèmes pour bénéficier de manière indue d'Offres Promotionnelles ou d'Offres Spéciales ;
- Le fait d'être domicilié hors du territoire français et/ou d'avoir mis en place des moyens techniques de contournement (par exemple un VPN) permettant de modifier sa localisation ;
- Le fait de placer des paris réalisés de manière collective, pouvant être caractérisés par un grand nombre de paris pris en commun et/ou de manière récurrente avec d'autres joueurs et/ou dans des intervalles de temps anormalement rapprochés;
- Le fait de placer des paris pris à l'aide de robots ou de logiciels;
- Le fait de s'accorder un avantage déloyal notamment avec l'aide d'un logiciel d'aide au jeu ou d'un robot;
- Toute utilisation du Site à des fins illégales, de blanchiment d'argent ou de terrorisme.

L'existence d'une fraude pourra être caractérisée par les services internes de Betclic spécialisés dans la lutte contre la fraude. En cas de fraude potentielle liée à votre compte, Votre Compte Betclic pourra être suspendu afin que ces services procèdent à une investigation. Dans cette hypothèse, il pourra vous être demandé tout justificatif de nature à prouver votre identité, l'origine et/ou la destination de vos fonds ainsi que votre utilisation conforme du Compte. Durant cette période, aucun Pari, aucune Action de Jeu et aucun dépôt/retrait ne seront acceptés. Les Paris en cours et Offres Spéciales auxquels vous avez participé avant la suspension sont maintenus mais vous ne pourrez retirer les gains.

A l'issue de la période de suspension, ou sans suspension préalable, s'il est établi par nos services internes spécialisés dans la lutte contre la fraude qu'un acte de fraude a été commis, Betclic pourra prendre toute mesure nécessaire et proportionnée pouvant aller de l'annulation d'une action de jeu à la fermeture définitive du Compte et le non-reversement de tout ou partie de votre éventuel solde, qui sera alors mis en réserve pour une durée de 6 (six) ans, avant reversement à l'État.
Betclic pourra alors engager à votre encontre, sans avertissement préalable, toutes poursuites conformément aux dispositions pénales en vigueur. Les paris en cours et Offres Spéciales auxquels vous avez participé avant la fermeture de votre compte seront annulés et Vous ne pourrez pas ouvrir de nouveau Compte avant l'expiration d'une durée de 6 (six) ans à compter de la cloture du compte par Betclic.

1.6 LUTTE ANTI BLANCHIMENT ET FINANCEMENT DU TERRORISME

Vous êtes informés qu'en accord avec les dispositions du code monétaire et financier, ses obligations de lutte contre le blanchiment et le financement du terrorisme, Betclic surveille continuellement sa relation avec les joueurs ainsi que les transactions effectuées. Betclic procède également à un examen approfondi de toute opération particulièrement complexe, d'un montant inhabituellement élevé, ou sans justification économique ou objectif licite.

Betclic peut vous demander des informations supplémentaires concernant notamment l'origine des fonds, la destination des sommes, l'objet de la transaction et l'identité du bénéficiaire. Vous devez vous engager à fournir à Betclic toutes les informations nécessaires pour permettre le respect des obligations réglementaires issues du code monétaire et financier.

Par conséquent, Betclic pourra utiliser toutes les informations disponibles pour se conformer à ses exigences légales. Si nécessaire, Betclic pourra prendre toute mesure appropriée, allant de la suspension temporaire à la clôture de votre compte joueur. En conformité avec les dispositions du code monétaire et financier, Betclic pourra transmettre vos informations aux autorités compétentes si besoin.

Enfin, vous êtes informés que Betclic met en place un contrôle régulier des personnes politiquement exposées ainsi que celles faisant l'objet d'une mesure de gel des avoirs.

---

2 VOS OFFRES SPECIALES

Betclic propose sur ses Sites des offres spéciales parmi lesquelles : Offres promotionnelles, Bonus, Missions, invitations spéciales (ci-après les «**Offres**»). L'objectif de ces Offres est d'inviter à jouer, découvrir notre offre de paris en ligne ou encourager et récompenser les joueurs fidèles et réguliers.

Veuillez-vous référer aux conditions particulières accompagnant chaque Offre pour en connaître les détails.

Betclic peut proposer des Offres de façon sélective à certaines catégories de joueurs. Betclic n'est ni obligée de divulguer les critères de sélection, ni obligée d'élargir l'offre à des joueurs ne faisant pas partie de la sélection initiale.
Nos Offres promotionnelles visent à faire connaître notre Offre de jeux, « recruter » de nouveaux joueurs et/ou à fidéliser nos joueurs et n'ont donc aucun caractère systématique. Elles sont faites différemment selon les périodes, compte tenu des jeux concernés et en tout état de cause des profils des joueurs, et notamment des profils à risque ou susceptibles de développer un comportement excessif ou pathologique conformément à la Réglementation.

Une Offre pourra être modifiée ou suspendue à tout moment. Toutefois, Betclic ne pourra modifier ou suspendre les modalités d'une Offre pour les Joueurs ayant réalisé les conditions permettant d'en bénéficier.

Betclic pourra retirer à tout moment toute Offre et/ou en modifier le classement en cas de fraude telle que définie dans la section Mon Compte > article 1.5.

Betclic pourra alors prendre toute mesure appropriée et proportionnée à Votre encontre telle que définie dans la section Mon Compte > article 1.5.

En acceptant un prix ou un lot, le joueur accepte que Betclic communique, à titre publicitaire, son prénom, ainsi que sa ville de résidence, sans restriction ni réserve, et sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur lot.

2.1 OFFRES PROMOTIONNELLES

Les Offres promotionnelles reçues directement de la part de Betclic sont réservées au destinataire et sont personnelles. Elles ne peuvent être transférées.

Betclic propose des opérations promotionnelles sur ses Sites. En participant à une opération, Vous reconnaissez que vous acceptez les conditions spécifiques de l'opération.

Sauf mention particulière les offres promotionnelles et les Bonus ne sont pas cumulables entre eux.

Dans le cadre de certaines Offres Promotionnelles, des lots ou des prix peuvent être proposés. Nous serons donc amenés à Vous contacter pour vous faire bénéficier de votre lot. Il est donc de votre responsabilité de vous assurer de la mise à jour de vos coordonnées. Si un gagnant est injoignable ou ne confirme pas sa participation à l'événement dans le délai annoncé par les conditions de l'opération, le lot / prix sera attribué à un autre participant.

Aucune compensation monétaire ne sera attribuée à la place du lot / prix.

Dans l'hypothèse où un gagnant désactiverait son Compte avant l'échéance du versement du prix/lot, celui-ci sera réputé renoncer à son prix/lot.

2.2 DEFIS

Betclic peut offrir de façon sélective des défis (missions permettant de remporter des Feebets (ci-après «**Défis**») à certaines catégories de joueurs. Betclic pourra suspendre un Défi à tout moment, sans préavis, raison ou justification.

Les Défis disponibles sont à retrouver dans l'onglet « Défis » de votre Compte Joueur représenté par le logo suivant :


2.2.1 Comment prendre part aux Défis ?

Afin de participer à un Défi, vous devez confirmer votre participation en cliquant sur le bouton « Je participe » qui se trouve sur la section Défi.

Seuls les paris placés après avoir cliqué sur le bouton « Je participe » seront pris en compte et permettront de progresser dans la mission. Les règles spécifiques à chaque Défi sont visibles dans l'espace dédié.

Les conditions suivantes s'appliquent par défaut à l'ensemble des Défis :

Types de paris éligibles :

- Un même pari peut permettre de progresser dans plusieurs Défis ;
- Lorsque le Défi porte sur un sport, une compétition, un match ou un type de pari spécifique, seuls les paris portant uniquement sur l'évènement indiqué sont pris en compte ;
  Exemple : si mon Défi est de placer 3 paris sur Football, seuls les paris (gagnant ou perdant) portant uniquement sur le Football me font progresser.
- Un Pari Combiné ou un Pari Système compte pour un seul pari
  Exemple 1 : si mon Défi est de gagner 3 paris et que je place 1 pari comportant plusieurs sélections, cela compte pour un seul pari.
  Exemple 2 : à l'inverse si mon Défi est de placer 3 paris et que je place 1 pari Combiné comprenant 3 sélections, le Défi ne sera pas validé le Pari Combiné valant pour un Pari)
- Dans le cas où plusieurs paris identiques sont placés sur un même évènement, seul un des paris sera pris en compte *Exemple : si mon Défi est de gagner 3 paris sur un évènement et que je place 3 fois le même pari sur cet évènement, seul 1 pari sera pris en compte*.
- Les paris placés avec des Feebets ne sont pas pris en compte dans les Défis
- Un pari initialement éligible à un Défi peut s'avérer non éligible s'il est complété par la suite par un ou des paris ne respectant pas les conditions du Défi (par le biais de l'option Edit Bet).
  Exemple 1 : Si mon Défi est de gagner 1 pari combiné sur le football et que je place initialement 1 pari combiné comprenant 3 sélections sur le football mais que j'édite mon pari en ajoutant 1 sélection sur le tennis, mon pari ne sera plus éligible au Défi.
  Exemple 2 : Si mon Défi est de gagner 1 pari simple et que je place un pari simple, mais que j'édite ce pari en ajoutant une nouvelle sélection, mon pari devient alors un pari combiné, il n'est donc plus éligible au Défi.
  Les paris placés avec des cotes boostées ne sont pas pris en compte dans les Défis.

Période de jeu du Défi. Les Défis sont proposés sur des périodes de jeu définie. Un compte à rebours vous indique la durée d'éligibilité de chaque Défi. Pour être éligible, un pari doit être placé et terminé pendant la période de jeu du Défi et porter sur des évènements se déroulant pendant cette même période.

Exemple : si le Défi proposé doit être complété sous 3 jours et que vous placez un pari sur un match se déroulant dans 4 jours, le pari ne pourra pas être pris en compte l'évènement se déroulant en dehors de la période de jeu du Défi.

En cas de report d'un évènement au-delà de la période de jeu du Défi, le pari portant sur cet évènement n'est plus éligible et ne permettra pas de compléter la mission.

Résultats des Défis

- Les paris sont comptabilisés par ordre chronologique (si mon défi est de gagner 1 pari, le premier pari gagnant est celui qui compte) ;
- Lorsqu'un Défi est gagné, les récompenses disponibles doivent être récupérées dans un délai de 14 jours dans l'onglet Défis en cliquant sur le défi terminé. A défaut, les récompenses seront perdues.

Pari Annulé. Dans le cas où un pari serait annulé conformément aux Règles des Paris Sportifs (annulation de match, le joueur ne rentre pas sur le terrain ...), le pari ne sera plus pris en compte dès lors qu'il ne répond plus aux conditions du Défi. De même, tout pari annulé grâce à la fonctionnalité Cancel Bet ou ayant fait l'objet d'un Cash Out ne sera pas pris en compte dans la réalisation d'un Défi. Toutefois, dans le cas de Paris Combinés, dans le cas où une sélection est annulée, le pari restera pris en compte si les conditions de réalisation du Défi sont toujours réalisables.

Exemple : si mon Défi est de placer un Pari Combiné de 4 sélections avec une cote minimale de 4. Je parie sur :

Turquie – Italie : Italie vainqueur à 1,47

Pays-Bas – Ukraine : Pays-Bas vainqueur à 1,57

Autriche - Macédoine du Nord: Autriche vainqueur à 1,52

Belgique - Russie: Belgique vainqueur à 1,65

Ma cote totale est de 5,79. Si le match Autriche - Macédoine est annulé, ma cote passe à 3,81 (1,47 x 1,57 x 1 x 1,65). Les conditions de réalisation du Défi ne sont plus atteintes. Mon Défi est perdant sur ce pari.

2.2.2 Catégories spéciales de Défis

Défis dits "Combi Crush" et “Combi Maxi Crush"

Ces Offres s'appliquent seulement à des Paris Combinés. Les conditions de réalisation des Défis détaillées ci-dessus restent applicables. Les Défis Combi Crush et Combi Maxi Crush permettent au Joueur de bénéficier de conditions exceptionnelles de remboursement sur leur Pari Combiné. Après avoir cliqué sur « Je participe », seul le premier Pari Combiné placé sera pris en compte pour votre participation au Défi. Les Paris suivants ne pourront pas être pris en considération et ne seront donc pas éligible à récompense dans le cadre de ce Défi.

Dans le cas d’un Défi Combi Crush, le pari pourra être remboursé dès lors que le nombre de sélections perdantes désigné dans l’intitulé du pari est atteint.

Exemple : mon Défi est de placer un Pari Combiné de 4 sélections avec une cote minimale de 2. ; 5€ sont remboursés en Feebets dès 2 sélections perdantes. Si une sélection est perdante, je perds mon Défi. Si deux sélections ou plus sont perdantes, je reçois mon remboursement de 5€ en Feebets.

Dans le cas d’un Défi Combi Maxi Crush, le pari pourra être remboursé dès lors que mon Pari Combiné est perdant conformément aux Règles des Paris Sportifs.

Exemple : mon Défi est de placer un Pari Combiné de 4 sélections avec une cote minimale de 2. ; 10€ sont remboursés en Feebets si le pari est perdant. Si une sélection est perdante, je reçois mon remboursement de 10€ en Feebets

Offres Master Défi:

Pour compléter ces Master Défi vous devez réaliser plusieurs Défis afin de débloquer une récompense unique (la complétion des Défis individuellement ne permettra pas de débloquer de récompense). Si l’un des Défi n’est pas complété, le Master Défi sera perdant.

2.2.3 CHALLENGE

Betclic pourra proposer des Offres spéciales consistant en un classement des Joueurs participants à certains Challenges éligibles. Le classement sera établi sur la base de l’ensemble des participations éligibles réalisées au cours de la période de participation.

Sauf conditions particulières du Challenge, tout pari annulé grâce à la fonctionnalité Cancel Bet ou ayant fait l’objet d’un Cash Out ne sera pas pris en compte dans la réalisation d’un Challenge. De même, un pari initialement éligible à un Challenge peut s’avérer non éligible s’il est complété par la suite, grâce à l’option Edit Bet, par un ou des paris ne respectant plus les conditions d’éligibilité.

Ce classement sera actualisé en temps réel. Le classement final sera publié sur le Site, dans la section Défis.

La mécanique de jeu et les conditions d’éligibilité associées à chaque classement seront détaillées pour chaque Jeu dans une page dédiée.

En cas d’égalité entre deux ou plusieurs Joueurs, le Joueur dont la somme des mises engagées sur la période de participation au Jeu est la plus élevée, obtiendra l’avantage.

Les Gagnants seront déterminés en fonction du classement final du Challenge

2.3 BONUS

Tout Bonus qui vous est attribué est personnel, non échangeable et non-transférable.

Chaque type de Bonus n'est attribuable qu'une fois par promotion, utilisateur, adresse IP, ordinateur, famille, adresse résidentielle, numéro de téléphone, carte bancaire ou compte bancaire, Compte. . Dans l'hypothèse où plusieurs Comptes ont été alimentés avec une même carte de crédit/ compte de paiement en ligne, les offres de Bonus seront uniquement attribuées au premier Compte à avoir utilisé ledit moyen de paiement.

Exemple : tout détenteur d'un Compte ayant bénéficié à un moment donné de l'offre de bienvenue « 1er Pari Remboursé » ne pourra à l'avenir bénéficier d'aucune autre offre de bienvenue sur son Compte. Ainsi, un Compte ayant bénéficié d'un Bonus de Bienvenue Sport ne pourra bénéficier une seconde fois de cette offre si son compte a été fermé puis réouvert.

En cas d'attribution successive de plusieurs Bonus, chaque Bonus s'inscrit dans une liste chronologique. Aussitôt le premier Bonus épuisé vous commencez automatiquement à utiliser le suivant, dans le respect des conditions de votre offre.

La liste de Vos Bonus précisant les échéances est à retrouver dans la section Bonus de votre Compte.

Dans l'hypothèse où Vous désactiveriez Votre Compte avant l'échéance du versement du Bonus, Vous serez réputé renoncer au versement du Bonus.

Lorsqu'un Compte est crédité d'un Bonus à la suite d'un dépôt, Vous ne pourrez retirer votre Bonus qu'une fois le montant total du dépôt joué. Ainsi si vous retirez votre dépôt avant d'en jouer l'intégralité, Betclic annulera le Bonus sur votre compte Joueur.

Certains Bonus peuvent être soumis à des conditions de jeu (cote, nombre de paris, montant joué) et/ou à des conditions de retraits. Les règles du Bonus préciseront les modalités applicables.

Exemple : Un Bonus de 10€ doit être joué trois fois sur des cotes minimales à 1,5 avant de permettre un retrait des gains : le joueur devra placer trois paris à 10€ pour pouvoir retirer ses gains liés à ce bonus.

Les Bonus ne peuvent être utilisés avec d'autres Offres, sauf mentions contraires dans les conditions particulières. Les Bonus sont parfois alloués à un produit (Turf, pari sportif ...); ceux-ci ne pourront être joués que sur le produit défini.

Les règles spécifiques des Bonus sont à retrouver dans les Règlements des Jeux ou dans les conditions particulières accompagnant chaque Offre.

---

3 RESPONSABILITE

3.1 PROPRIETE INTELLECTUELLE

Vous reconnaissez que les Sites et nos services sont destinés à votre utilisation personnelle à des fins de divertissement. Toute utilisation commerciale des services des Sites est strictement interdite.

Les marques, brevets et autres droits de propriété intellectuelle (incluant notamment les logiciels, données, applications, informations, textes, photographies, musiques, bruits, vidéos, graphiques, logos, symboles, dessin-modèles, Lives vidéos/streaming et autres images) (ci-après le Contenu) sont la propriété de Betclic ou celle de nos concédants. Aucune utilisation n'est autorisée sans consentement écrit et exprès de Betclic.

En conséquence Vous n'êtes pas autorisés à :

- Vendre, céder, concéder, ou conclure tout acte relatif au Contenu ;
- Changer, éditer, modifier, adapter ou reproduire le Contenu de n'importe quelle manière que ce soit ;
- Contourner ou à désactiver tout système de protection de Contenus ou toute technologie de gestion des droits numériques utilisée ;
- Décompiler, désassembler le code ou à réduire de quelque autre façon le Contenu sous une forme exploitable ;
- À supprimer les marques d'identification, droits d'auteur ou autres avis de propriété ;
- À accéder ou à utiliser le Contenu de manière illégale ou non autorisée, ou d'une manière qui indique un lien avec nos produits, services ou marques.

Betclic Vous concède un droit personnel non-exclusif, non transmissible et non-cessible d'utilisation du Contenu par l'intermédiaire de votre Compte, pour votre utilisation personnelle et non-commerciale. Vous reconnaissez être responsable de tous les dommages, coûts et dépenses qui découleraient de l'utilisation non autorisée du Contenu.

Vous vous engagez à nous faire part immédiatement de toute utilisation ou de toute copie non autorisée de tout ou partie du contenu des Sites dont vous seriez informés. Vous acceptez de nous aider dans toute la mesure du possible à vérifier les informations que vous fournissez.

3.2 RESPONSABILITE

Vous avez pris connaissance des présentes conditions générales et des Règles des Jeux et des Paris qui font partie intégrante des CGU.

Il est entendu qu'en créant un Compte sur les Sites, Vous reconnaissez porter un intérêt pour les jeux d'argent et de hasard, comprendre leur fonctionnement et notamment le fonctionnement des cotes et des paris dont les modalités et règles sont définies dans les Règles des Jeux et des Paris.

Vous êtes responsables des informations transmises lors de la création ou de la gestion de Votre Compte Joueur. Betclic ne peut être tenue pour responsable des informations erronées que vous auriez renseignées, de la perte de vos codes et mots de passe.

Vous êtes intégralement responsable de votre utilisation des Sites pour atteindre vos objectifs. Vous engagez votre responsabilité en cas de méconnaissance, d'utilisation non conforme, non-autorisée, frauduleuse ou abusive de votre Compte et des Sites telle que définie dans la section Mon Compte > article 1.5. Vous êtes informés que nous ne tolérerons aucun comportement ou propos insultant, menaçant, injurieux, violent ou contraire aux bonnes mœurs à l'encontre de nos salariés, dirigeants, actionnaires et partenaires.

Betclic pourra porter tout différent devant les autorités compétentes.

Vous êtes responsable du matériel informatique utilisé pour accéder aux Sites (ordinateur, téléphone mobile, tablette ou tout autre équipement), des logiciels et applications qui y sont installés, ainsi que de votre connexion internet. Il vous appartient de prendre toutes les mesures raisonnables, afin d'assurer la sécurité de votre environnement informatique (équipements, logiciels et applications etc.).

Betclic ne saurait être tenue responsable de toute défaillance, compromission ou atteinte à la sécuritéde vos propres outils, notamment en cas d'introduction de virus, logiciel malveillant, logiciel espion, de prise de contrôle à distance ou de toute autre compromission de votre environnement informatique, ni des conséquences pouvant en résulter.

Betclic fournit ses meilleurs efforts afin de proposer sur ses Sites un environnement de jeu de qualité, de confiance, et équitable. Néanmoins, Betclic reste dépendant de ses fournisseurs et partenaires. A ce titre, Betclic ne peut garantir que ses

Sites fonctionneront sans incident technique ou de façon ininterrompue. Betclic s'engage envers ses Joueurs à déployer ses meilleurs efforts afin d'identifier les incidents techniques, pannes ou maintenance sur ses Sites dans les meilleurs délais afin d'y remédier au plus vite. Betclic pourra interrompre la connexion à ses Sites en cas d'incidents, de pannes ou de maintenance sans que sa responsabilité ne puisse être engagée.

Afin de garantir l'équité entre ses Joueurs, en cas d'incident technique, panne ou maintenance indépendants de la volonté de Betclic, les actions de jeux identifiées comme placées pendant la durée de l'incident pourront être annulées par Betclic et les Joueurs seront invités à replacer une Action de Jeu. Les actions de jeux annulées feront l'objet d'un remboursement, la mise étant restituée au Joueur.

3.3 RESPONSABILITE NUMERIQUE ET COMPORTEMENTS DES UTILISATEURS

Dans le cadre de l'utilisation des Espaces Numériques de Betclic (i.e. Sites, pages officielles de Betclic sur les réseaux sociaux), vous vous engagez à adopter un comportement responsable, respectueux, conforme à la législation et réglementation en vigueur ainsi qu'aux valeurs du sport dans votre usage du numérique.

3.3.1 Comportements et propos interdits

Betclic interdit strictement sur ses Espaces Numériques, tout comportement et/ou propos insultant, menaçant, injurieux, violent, discriminatoire, diffamatoire, dénigrant, attentatoire à la dignité humaine, et/ou contraire aux bonnes mœurs, et/ou à la législation et la réglementation en vigueur, à l'encontre de ses collaborateurs (salariés, dirigeants, actionnaires), de ses partenaires, des Utilisateurs des Espaces Numériques, ainsi que des organisations sportives, incluant notamment leurs membres, athlètes, entraîneurs et arbitres.

Betclic interdit également fermement toute forme de cyberharcèlement et s'engage à faire ses meilleurs efforts afin de modérer ses Espaces Numériques pour garantir un environnement bienveillant à l'égard de ses collaborateurs (salariés, dirigeants, actionnaires), de ses partenaires, des Utilisateurs des Espaces Numériques ainsi que des organisations sportives, incluant notamment leurs membres, athlètes, entraîneurs, et arbitres.

Le « cyberharcèlement » est défini comme un ensemble de gestes, paroles, actes écrits ou comportements répétés, exprimés par quelque moyen que ce soit (messages privés, commentaires publics, partages, etc.) ayant pour effet ou pour objet une dégradation des conditions de vie de la victime, une altération de sa santé physique ou mentale, ou une atteinte à sa dignité, sa réputation ou sa sécurité (conformément à l'article 222-33-2-2 du Code pénal).

A titre d'exemples, sont notamment visés :

- Les insultes, menaces, diffamations ou injures ;
- La divulgation d'informations personnelles sans consentement (dit « doxing ») ;
- Les campagnes de dénigrement ou de moquerie collective ;
- Diffusion d'images ou vidéos humiliantes ou dégradantes ;
- Incitation à la haine, à la violence ou à la discrimination fondée sur l'âge, le sexe, l'origine, la religion, l'orientation sexuelle, le handicap ou tout autre motif.

Chaque Utilisateur s'engage à ne pas adopter de tels comportements et/ou tenir de tels propos sur les Espaces Numériques de Betclic.

A défaut, Betclic se réserve le droit de prendre toute mesure appropriée et proportionnée à l'encontre de tout Utilisateur ayant manqué, en tout ou partie, aux engagements susmentionnés sur les Espaces Numériques de Betclic.

3.3.2 Sanctions

En cas de manquement par tout Utilisateur aux engagements susmentionnés au 3.3.1. ci-dessus, Betclic pourra prendre, de manière proportionnée à la gravité, au caractère répété des faits et/ou au risque porté à la sécurité ou à la dignité des personnes visées, toute mesure appropriée, incluant les sanctions suivantes :

- Mesures de modération accessibles sur les Espaces Numériques Betclic (suppression du commentaire litigieux de l'Utilisateur, blocage de son accès aux Espaces Numériques Betclic, signalement à la plateforme de réseau social) ;

Lorsque les propos ou comportements contraires à l'article 3.3.1 ont été publiés sur un Espace Numérique Betclic et que Betclic est raisonnablement en mesure d'établir que leur auteur est également titulaire d'un Compte Joueur, Betclic pourra prendre également les sanctions suivantes :

- Avertissement écrit ;
- Signalement aux autorités compétentes ;
- Suspension temporaire d'un Compte Joueur pour une durée maximale de 12 mois ;

- Fermeture définitive d'un Compte Joueur dans les cas les plus graves ou en cas de réitération de comportements similaires après avertissement ou suspension préalable.

Ces mesures pourront être prises sans préjudice des éventuelles poursuites judiciaires qui pourraient être engagées.

3.3.3 Procédure

Betclic pourra prendre les sanctions prévues à l'article 3.3.2 dans le cadre de ses actions de modération des Espaces Numériques Betclic.

Vous êtes également informé(e) que toute personne physique ou morale justifiant d'un intérêt légitime peut signaler à Betclic tout comportement ou propos contraires au présent article et à la Charte que vous auriez eus ou tenus dans les Espaces Numériques via l'adresse email dédiée suivante : protection.athletes@betclicgroup.com ou support@betclic.fr.

Betclic accusera réception sous sept (7) jours ouvrés et examinera le signalement sous sept (7) jours ouvrés à compter de la date de l'accusé réception.

Lorsque les sanctions prises par Betclic s'appliquent au Compte Joueur, l'Utilisateur auteur des faits reprochés sera informé par email de la décision prise, avec :

- Un exposé des motifs (faits reprochés) ;
- Les mesures prises par Betclic ;
- Le cas échéant, la durée du préavis avant le prononcé de la mesure ;
- Les modalités de recours contre ladite mesure.

Toute contestation non résolue en interne pourra être soumise aux juridictions compétentes.

En cas de suspension/fermeture définitive du Compte Joueur, aucun Pari, aucune Action de Jeu et aucun dépôt/retrait ne seront acceptés. Les Paris en cours et Offres Spéciales auxquels vous avez participé avant la suspension sont maintenus mais vous devrez contacter le Service Client afin de retirer vos éventuels gains.

---

4 VOS DROITS

4.1 TRAITEMENT DE VOS DONNEES PERSONNELLES

Veuillez trouver les informations relatives à vos données personnelles et leur utilisation dans notre Politique Vie Privée et Cookies.

4.2 JEU RESPONSABLE

Le jeu doit rester une activité de divertissement et vous ne devez pas avoir un espoir de gains déraisonnables sur les Sites.

Par ailleurs, si nous venons à suspecter chez vous des difficultés importantes dans la maitrise de votre activité de jeu et/ou que celle-ci a des conséquences négatives importantes sur votre vie personnelle, sociale, et/ou professionnelle, en accord avec notre politique de Jeu Responsable, votre Compte pourra être restreint, clôturé ou suspendu. Nous reverserons alors sur votre Compte Bancaire de Paiement, le solde créditeur (sous réserve que nous soyons en possession des justificatifs exigés réglementairement).

4.3 SERVICE CLIENT

Le service client de Betclic est disponible pour répondre à vos questions et vous apporter l'aide dont vous avez besoin à l'adresse email support@betclic.fr ou par notre service de Live Chat ouvert 7 jours sur 7 de 8h00 à minuit.

Pour fournir un meilleur service et par mesure de sécurité, veuillez noter que l'ensemble de vos échanges avec Betclic sont susceptibles d'être enregistrés.

4.4 MEDIATEUR DES JEUX EN LIGNE

Pour toute réclamation, vous pouvez contacter le service client de Betclic à l'adresse email support@betclic.fr ou par notre service de Live Chat ouvert 7 jours sur 7 de 8h00 à minuit. Nous mettrons en œuvre nos meilleurs efforts pour résoudre rapidement votre difficulté.

Après épuisement des voies de recours interne, et dans le cas où vous ne seriez pas satisfait de la réponse apportée par Betclic à votre réclamation, vous pouvez saisir le Médiateur des jeux en ligne dont vous trouverez les coordonnées ci-dessous :

Médiateur des jeux
Immeuble TRIEO
11 boulevard Galliéni
92130 Issy-les-Moulineaux France

mediation@anj.fr
www.mediateurdesjeux.fr

PLATEFORME D'ENGAGEMENTS POUR LA LUTTE CONTRE LE CYBERHARCELEMENT ET LES CYBERVIOLENCES DANS L'UNIVERS SPORTIF

Le cyberharcèlement visant les athlètes est un phénomène en constante augmentation. De plus en plus de sportives et de sportifs témoignent publiquement des messages de haine, d'insultes ou de menaces qu'ils reçoivent en ligne, parfois au nom de la déception liée à un pari sportif.

Chez Betclic, nous aimons le sport et celles et ceux qui le font vivre. Les athlètes professionnels sont aujourd'hui amenés à avoir une présence numérique importante : pour échanger avec leurs fans, valoriser leurs performances, faire connaître leurs partenaires, partager leurs succès mais aussi leurs doutes et leurs difficultés.

Les réseaux sociaux et les espaces numériques doivent rester des lieux de dialogue respectueux, de soutien et de valorisation, jamais d'agression ou de violence.

Avec l'ensemble de ses partenaires du mouvement sportif – ligues, fédérations et acteurs engagés – Betclic a décidé d'agir contre toutes les formes de cyberharcèlement ou cyberviolences. La violence en ligne touche déjà l'école, la vie publique et la sphère politique ; elle ne doit pas devenir une norme dans le sport. Ce n'est pas le monde que nous souhaitons promouvoir.

**

En qualité de joueur et membre de la communauté Betclic, je m'engage à adopter, en toutes circonstances, un comportement exemplaire, conforme aux règles en vigueur ainsi qu'aux valeurs et standards de conduite définis par Betclic tels que détaillés dans les présents engagements et dans les Conditions Générales d'Utilisation des Sites.

Je m'engage notamment à :

- Ne participer à aucune action de dénigrement, d'insultes, de menaces ou de harcèlement visant des athlètes, des clubs, des officiels, des arbitres ou toute autre personne participant à l'organisation des évènements sportifs.
- Ne jamais tenir ou relayer de propos haineux, violents, discriminatoires ou diffamatoires, notamment sur les réseaux sociaux ou les plateformes numériques envers des athlètes, des clubs, des officiels, des arbitres ou toute autre personne participant à l'organisation des évènements sportifs
- Respecter la dignité, l'intégrité et le travail des sportives et sportifs, indépendamment des résultats ou de mes propres paris.

Les Espaces Numériques de Betclic sont des espaces de communication et d'échange associés à l'activité et à l'image de Betclic, au sein desquels les Utilisateurs doivent adopter un comportement respectueux des personnes et des valeurs du sport. Je reconnais que tout comportement/propos contraire à ces engagements tenus dans les Espaces Numériques de Betclic peut entraîner des mesures appropriées et proportionnées pouvant aller de la suspension temporaire ou, dans les cas les plus graves ou en cas de réitération, jusqu'à la clôture de mon Compte Joueur dans les conditions de l'article 3.3 des CGU (Responsabilité Numérique).

En rejoignant Betclic, je reconnais que le respect, le fair-play sont des valeurs essentielles du sport, en ligne comme dans la vie réelle, pouvant engager ma responsabilité.

REGLEMENT DES PARIS SPORTIFS

Les présentes Règles détaillent le fonctionnement des paris sportifs proposés sur les Sites et font partie intégrante des CGU. A ce titre elles ont valeur contractuelle.

Les règlements des paris sportifs sont susceptibles d'être modifiés, en fonction notamment de l'évolution du cadre législatif et réglementaire français ou des recommandations de l'ANJ.

Vous reconnaissez que la méconnaissance des Conditions Générales / Règles des Jeux / Conditions Spécifiques d'une Offre Spéciale peut entraîner des mesures appropriées et proportionnées allant de l'annulation d'une action de jeu à la suspension et/ou clôture de votre Compte par Betclic dans les conditions des articles 1.4 et 1.5 des Conditions Générales (Section Votre Compte).

---

1 NOTRE OFFRE DE PARIS

1.1 TYPES DE PARIS

Pari avant évènement (ou Pré-match) : Pari placé et accepté avant que l'évènement ne commence. Les paris sont ouverts jusqu'à l'heure indiquée, correspondant en règle générale à l'heure du début de l'événement. Tous les paris d'avant-match placés alors que l'événement a déjà débuté seront annulés.

Pari Live : Pari placé en direct et accepté pendant l'évènement. Les paris Live peuvent être placés à tout moment pendant l'évènement. Les Paris Live sont par définition soumis à de fortes variations de cotes.

Les paris ouverts en direct sont annoncés par le logo suivant :

Pari Compétition : Paris placés sur le début d'une compétition. Ces paris sont ouverts avant le début d'une compétition et pendant toute la durée de la compétition. Le gain sera validé à l'issue de la Compétition.

1.2 FORMULES DE PARIS

1.2.1 Paris Simples

Un Pari Simple est une sélection unique sur laquelle vous souhaitez miser.

Si votre Pari se réalise, vous gagnez la somme que vous avez misée, multipliée par la cote attribuée pour ce résultat par Betclic.
Si votre sélection est perdante, le Pari est perdu.
Si l'évènement est annulé, le montant de votre mise vous sera restitué.

Exemple : Vous souhaitez parier sur le match Paris-Bordeaux avec les cotes suivantes : Paris 2,25 / Nul 3,00 / Bordeaux 3,25
Trois choix possibles : victoire de Paris (choix 1), match nul (choix X) ou victoire de Bordeaux (choix 2).
Vous misez 10 € sur la victoire de Paris (choix 1) dont la cote est fixée à 2,25. Si Paris l'emporte vous gagnez : 10 X 2,25="22,50 €"

1.2.2 Paris Combinés (ou Multiples)

Un Pari Combiné consiste à parier sur une seule formule constituée de 2 à 30 sélections.

Pari double: un pari double est la combinaison de 2 sélections. Les 2 sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

Pari triple: un pari triple est la combinaison de 3 sélections. Les 3 sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

Pari quadruple: un pari quadruple est la combinaison de 4 sélections. Les 4 sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

(...)

Pari Combiné à 30 choix: un pari combiné à 30 choix est la combinaison de 30 sélections. Les 30 sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

Dans les formules de Paris Combinés, les cotes de chaque sélection se multiplient pour obtenir le gain potentiel. La cote maximale autorisée est de 100 000.

Les possibilités de formules de Paris Combinés, et le cumul des cotes, sont indiqués automatiquement dans Votre sélection/ Panier en sélectionnant les évènements sur lesquels vous souhaitez parier.

Si toutes vos sélections sont gagnantes, vous remportez la somme que vous avez misée, multipliée par les cotes de chacun des événements que vous avez choisis.

Si l'une des sélections que vous avez choisies est perdante, le Pari Combiné est perdu.

Si un événement composant le Pari Combiné est annulé il est alors considéré comme gagnant à la cote de 1,00.

Exemple : Vous souhaitez faire un Pari Combiné sur le match de football Bordeaux-Marseille et le Grand Prix de Monaco de F1 avec les cotes suivantes : Paris 1,25 / Nul 3,00 / Bordeaux 6,00 et Vainqueur Fernando Alonso 15,00.

Vous misez 10 € dans un pari combiné sur la victoire de Bordeaux dont la cote est fixée à 6,00 et la victoire d'Alonso au Grand Prix de Monaco dont la cote est fixée à 15,00.

Si vos deux paris se réalisent, vous gagnez votre mise multipliée par les cotes de vos deux paris : 10 X 6,00 X 15,00=900 €

Veuillez noter qu'il n'est pas possible de placer un pari à résultat dépendant dans les Paris Combinés, ce type de paris étant interdit sur notre Site.

Un pari à résultats dépendants est un pari dans lequel le résultat d'un des paris contribue au résultat d'un autre pari.

Par exemple en football, prenons un pari combiné composé des deux paris suivants :
1. « La France gagne sa demi-finale de Coupe du Monde contre la Belgique »
2. « La France gagne la Coupe du Monde »

Ou encore : 1. « Griezmann meilleur buteur de la Coupe du Monde »
2. « La France gagne la Coupe du Monde »

Dans ces cas, le résultat du pari 1 contribue au résultat du pari 2. : il s'agit d'un pari multiple avec résultats dépendants.

A ce titre, vous en acceptez les conséquences à savoir :

- Dans l'éventualité où il serait malgré tout possible de placer des paris multiples avec résultats dépendant Betclic annulera lesdits paris et remboursera la mise.
- Les cas de prises répétées et systématiques de paris multiples avec des résultats dépendants seront considérés comme une fraude au sens des CGU.

1.2.3 Paris Systèmes

Les Paris Système permettent de miser en une seule fois plusieurs formules de Paris incluant les mêmes choix.

1.2.3.1 Types de Paris Systèmes

Il existe deux types de paris système :

1/ Paris système de type x/y : Ces paris système sont le résultat de la formule C_x^y qui équivaut à : y ! / (x ! x (y-x) !) ; où x est le nombre de sélections dans chaque pari combiné et y le nombre de sélections choisies par le joueur.

Exemple pour une formule de type 2/5 :

Parmi les 5 sélections choisies par le parieur, le nombre de paris doubles est de C_2^5*, soit : (5x4x3x2x1) / ((2x1) x (5-2) !) = 10*

2/ Paris Système évolués : Ces formules de pari système consistent à désigner plusieurs combinaisons basées sur 3 à 8 sélections d'évènements qui permettent de placer dans la même prise de jeu un pari combiné avec l'ensemble des sélections y et/ou un pari simple pour chaque sélection y.

Suivant le même principe que les formules de paris combinés, pour les formules de Pari Système, toutes les sélections effectuées dans des compétitions sportives ne peuvent pas systématiquement se combiner entre elles (par exemple des sélections pour des paris concernant un même match de tennis ne peuvent pas se combiner). Les possibilités de formules de Pari Système sont indiquées automatiquement dans Votre sélection / Panier.

1.2.3.2 Offre de Paris Systèmes

Plus vous jouez d'événements dans un Pari Système, plus le nombre de possibilités de paris augmente.

Votre mise, correspondant à la mise totale sur les Paris Système respectifs, est divisée par le nombre de paris.

Dans le pari système 2 sur 4 (= 6 paris), la mise totale de 30 € signifie que vous misez dans ce cas sur 6 paris combinés doubles avec une mise de 5 € pour chaque.

Pour chaque Pari Système, le montant des gains dépend du nombre de paris corrects comme suit :

Nb de sélections	Systèmes de Paris proposés	Nb de paris	Formules et Combinaisons de Formules	Mise base 1€ (sommes engagées)	Conditions de gain
3 Matchs	**Système 2/3**	3 paris	3 paris doubles	3,00 €	Min. 2 formules gagnantes
3 Matchs	**Trixies**	4 paris	3 paris doubles 1 pari triple	4,00 €	Min. 2 formules gagnantes
3 Matchs	**Patent**	7 paris	1 pari Trixies 3 paris simples	7,00 €	Min 1 formule gagnante
4 matchs	**Système 2/4**	6 paris	6 paris doubles	6,00 €	Min. 2 formules gagnantes
4 matchs	**Système 3/4**	4 paris	4 paris triples	4,00 €	Min. 3 formules gagnantes
4 matchs	**Yankee**	11 paris	6 paris doubles 4 paris triples 1 pari quadruple	11,00 €	Min. 2 formules gagnantes
4 matchs	**Lucky 15**	15 paris	1 pari Yankee 4 paris simples	15,00 €	Min 1 formule gagnante
5 matchs	**Système 2/5**	10 paris	10 paris doubles	10,00 €	Min. 2 formules gagnantes
5 matchs	**Système 3/5**	10 paris	10 paris triples	10,00 €	Min. 3 formules gagnantes
5 matchs	**Système 4/5**	5 paris	5 paris quadruples	5,00 €	Min. 4 formules gagnantes
5 matchs	**Canadian**	26 paris	10 paris doubles 10 paris triples 5 paris quadruples 1 pari quintuple	26,00 €	Min. 2 formules gagnantes
5 matchs	**Lucky 31**	31 paris	1 pari Canadian 5 paris simples	31,00 €	Min 1 formule gagnante
6 matchs	**Système 2/6**	15 paris	15 paris doubles	15,00 €	Min. 2 formules gagnantes
6 matchs	**Système 3/6**	20 pars	20 paris triples	20,00 €	Min. 3 formules gagnantes
6 matchs	**Système 4/6**	15 paris	15 paris quadruples	15,00 €	Min. 4 formules gagnantes
6 matchs	**Système 5/6**	6 paris	6 paris quintuples	6,00 €	Min. 5 formules gagnantes

Nb de sélections	Systèmes de Paris proposés	Nb de paris	Formules et Combinaisons de Formules	Mise base 1€ (sommes engagées)	Conditions de gain
6 matchs	**Heinz**	57 paris	15 paris doubles 20 paris triples 15 paris quadruples 6 paris quintuples 1 pari sextuple	57,00 €	Min. 2 formules gagnantes
6 matchs	**Lucky 63**	63 paris	1 pari Heinz 6 paris simples	63,00 €	Min 1 formule gagnante
7 matchs	**Système 2/7**	21 paris	21 paris doubles	21,00 €	Min. 2 formules gagnantes
7 matchs	**Système 3/7**	35 paris	35 paris triples	35,00 €	Min. 3 formules gagnantes
7 matchs	**Système 4/7**	35 paris	35 paris quadruples	35,00 €	Min. 4 formules gagnantes
7 matchs	**Système 5/7**	21 paris	21 paris quintuples	21,00 €	Min. 5 formules gagnantes
7 matchs	**Système 6/7**	7 paris	7 paris sextuples	7,00 €	Min. 6 formules gagnantes
7 matchs	**Super Heinz**	120 paris	21 paris doubles 35 paris triples 35 paris quadruples 21 paris quintuples 7 paris sextuples 1 pari septuple	120,00 €	Min. 2 formules gagnantes
8 matchs	**Système 2/8**	28 paris	28 paris doubles	28,00 €	Min. 2 formules gagnantes
8 matchs	**Système 3/8**	56 paris	56 paris triples	56,00 €	Min. 3 formules gagnantes
8 matchs	**Système 4/8**	70 paris	70 paris quadruples	70,00 €	Min. 4 formules gagnantes
8 matchs	**Système 5/8**	56 paris	56 paris quintuples	56,00 €	Min. 5 formules gagnantes
8 matchs	**Système 6/8**	28 paris	28 paris sextuples	28,00 €	Min. 6 formules gagnantes
8 matchs	**Système 7/8**	8 paris	8 paris septuples	8,00 €	Min. 7 formules gagnantes

Nb de sélections	Systèmes de Paris proposés	Nb de paris	Formules et Combinaisons de Formules	Mise base 1€ (sommes engagées)	Conditions de gain
8 matchs	**Goliath**	247 paris	28 paris doubles 56 paris triples 70 paris quadruples 56 paris quintuples 28 paris sextuples 8 paris septuples 1 pari octuple	247,00 €	Min. 2 formules gagnantes

1.3 PLACER UN PARI

1.3.1 Règles génériques applicables à tous les Paris

Seul un pari dont la cote minimale est de 1,10 peut être effectué. Dans le cadre d'un Pari Combiné, vous pouvez placer un pari de cote inférieure sur un évènement si la combinaison avec les autres paris permet d'atteindre la cote minimale de 1,10.

Les cotes d'un évènement donné peuvent évoluer et être modifiées et/ou les paris pourront être suspendus ou clôturés à tout moment avant le début de l'évènement programmé.

Chaque Pari est considéré comme valable dès que vous le confirmez sur le Site et dès qu'il apparaît dans votre Compte. Une fois le pari confirmé, vous ne pouvez plus l'annuler, ni le modifier. Toutes les cotes sont sujettes à variations et sont fixées au moment où un pari est placé.

Afin de garantir l'équité entre ses Joueurs, en cas d'incident technique, panne ou maintenance indépendants de la volonté de Betclic, les actions de jeux identifiées comme placées pendant la durée de l'incident seront annulées par Betclic et les Joueurs seront invités à replacer une Action de Jeu. Les actions de jeux annulées feront l'objet d'un remboursement, la mise étant restituée au Joueur.

Sur Betclic, le gain maximal autorisé par pari (simple ou multiple) est de deux cent mille euros (200 000€). Si le produit de votre mise par la cote dépasse le montant du gain maximal autorisé, il vous sera impossible de placer votre pari et vous en serez informé. Toutefois, si un problème technique vous permet de placer quand même votre pari et que celui-ci est gagnant, votre gain sera limité au montant du gain maximal autorisé.

Si un pari est placé après la réalisation de l'objet du pari ou en ayant connaissance d'un résultat (quel qu'en soit le moyen, par votre présence lors de l'évènement, l'exploitation du fonctionnement technique des Sites ...), Betclic annulera le/les pari(s) concerné(s) sans préjudice. Les cas de prise de Paris de ce type répétée et systématique seront considérés comme de la fraude au sens des CGU.
BETCLIC POURRA LIMITER LES CONDITIONS DE PRISES DE PARIS ET NOTAMMENT LA COTE MAXIMALE, LE GAIN MAXIMAL, LE NOMBRE DE SELECTIONS POSSIBLES, LE NOMBRE DE PARIS POSSIBLES SUR UN MATCH CONSIDERE EN APPLICATION DE LA GESTION DES RISQUES PRUDENTIELLE QUI INCOMBE AUX OPERATEURS.

1.3.2 Edit Bet *(compléter mon pari)*

Edit Bet est une fonctionnalité permettant au Joueur de modifier un pari déjà placé et validé (tant que le résultat de celui-ci n'est pas connu).

Le Joueur a la possibilité d'activer manuellement cette fonctionnalité en cliquant sur « Compléter mon Pari » sur l'un de ses paris placés et en cours (simple ou multiple), depuis l'historique de ses paris en cours.

Une fois la fonctionnalité activée, le Joueur peut ajouter de nouvelles sélections à son pari (dans la limite de 30 sélections au total). La cote totale sera le produit des anciennes sélections par les nouvelles sélections ajoutées pour compléter le pari.

Les paris en argent réel et en Feebets sont éligibles à la fonctionnalité.

Si le résultat d'un pari est connu et qu'il se termine alors qu'il est en cours d'édition, la fonctionnalité se désactive et la demande d'édition est rejetée.

Edit Bet n'est pas éligible aux Paris Systèmes.

Le Joueur reconnait que certaines sélections ne sont pas éligibles à la fonctionnalité Edit Bet, notamment :

1. lorsqu'elles sont en lien avec des sélections sur des matchs déjà présents ou en cours d'ajout dans le pari (toute sélection supplémentaire devant être complètement indépendante des paris déjà validés), sauf si le résultat de ces précédentes sélections est déjà connu, auquel cas la sélection pourra être éligible ;

2. lorsque la sélection a une cote inférieure à 1.10, sauf si la cote de la sélection devient inférieure à 1.10 durant la validation et que les paramètres d'acceptation automatique des variations de cote du Joueur sont activés (Article 1.3.3 Paris Live).

Exemples :

1/ Je parie sur le match PSG-Marseille, avec une sélection « Résultat du match : PSG » à une cote de 2.00 et valide celui-ci. Je souhaite ensuite compléter mon pari avec un autre pari sur le premier buteur du match « 1er buteur : Lionel Messi » à une cote de 2.50. L'ajout de la sélection étant liée à mon pari initial, elle ne sera pas éligible à Edit Bet.

2/ Je parie sur le match PSG-Marseille, avec une sélection « Résultat du match : PSG » à une cote de 2.00 et valide celui-ci. Je souhaite ensuite compléter mon pari en pariant sur « Vainqueur de la Ligue 1 : PSG » à une cote de 3.00. Cette sélection étant dépendante de l'issue du match de mon pari initial, elle ne sera pas éligible à Edit Bet.

3/ Je parie un combiné sur le match PSG - Ajaccio, avec une sélection « Résultat du match : PSG » à une cote de 1.10, sur le match Manchester-Chelsea, avec une sélection « Résultat du match : Manchester » à une cote de 2.20 et sur le match Bayern-Mayence, avec une sélection « Résultat du match : Bayern » à une cote de 1.20. Je souhaite ensuite compléter mon pari avec un autre pari sur « Vainqueur de la Ligue 1 : PSG » à une cote de 1.50. L'ajout de la sélection étant liée à mon pari initial, elle ne sera pas éligible à Edit Bet, sauf si la rencontre PSG- Ajaccio a déjà eu lieu.

4/ Je parie sur le match Manchester - Chelsea, avec une sélection « Résultat du match : Chelsea » à une cote de 2.20. Je souhaite ensuite compléter mon pari avec la sélection « Résultat du match - PSG » lors du Match PSG - Ajaccio, et avant que le résultat du match Manchester - Chelsea ne soit connu.

Si la cote du PSG est par exemple à 1.09, l'ajout de la sélection sera incompatible et donc non éligible à Edit Bet, sauf exception détaillée ci-dessus ;

Si la cote du PSG est par exemple à 1.10, l'ajout de la sélection sera possible et éligible à Edit Bet. Ma cote totale sera alors de 2,20x1,10 = 2,42, correspondant au produit de la cote pour la victoire de Chelsea contre Manchester et de celle de la victoire du PSG contre Ajaccio.

En cas de fraude suspectée ou avérée, Betclic pourra être amené à suspendre la fonctionnalité Edit Bet, sans toutefois remettre en question aucun des paris déjà placés ou édités par les joueurs.

Edit Bet pourra être cumulé avec des offres spéciales (Bonus, Défis) dans des conditions définies par Betclic. Sauf Offre Spéciale, les sélections ajoutées au pari seront prises en compte au palier déjà validé lors de la prise de pari initiale. Lors de l'ajout d'une sélection via l'Edit Bet, la nouvelle cote sera calculée comme suit : Cote boostee (antérieure à l'Edit Bet) multipliée par la cote de la nouvelle sélection.
*Exemple : Mon pari combiné initial a une cote à 5.00.
Le boost généré porte mon pari sur une cote à 5,20.
Si je modifie mon pari via la fonction Edit Bet en ajoutant une cote à 2.00; alors ma nouvelle cote calculée sera de 5,20 x 2 =10,40. *

Edit Bet et Cash Out: Un pari édité sera éligible au Cashout à la condition que l'ensemble des sélections du Pari (sélections initiales et sélections ajoutées) soient éligibles au Cashout.

1.3.3 Paris Live

Les Paris Live sont soumis à fortes variations de cotes. Entre le moment où vous placez votre pari et le moment où le pari est validé, la cote peut ainsi avoir changé.

- Lorsque la cote diminue : la nouvelle cote vous sera proposée avec la possibilité de l'accepter.
- Lorsque la cote augmente : dès lors que la variation est comprise entre 0,1% et 20%, votre cote sera validée automatiquement. Au-delà de 20%, la nouvelle cote vous sera proposée avec la possibilité de l'accepter.

Afin de permettre un placement plus rapide de vos paris Live, nous vous proposons d'accepter les variations de cote de manière automatique en activant (ou désactivant) cette option dans votre Compte Joueur.

Il est rappelé aux Joueurs que les Paris Live sont soumis à une forte variation, liée aux évènements du match ou de la compétition en cours. Ils sont le reflet des probabilités d'un évènement à un instant précis. Tout évènement venant impacter (à la hausse ou à la baisse) la cote d'un pari d'ores et déjà placé par le Joueur et validé, ne viendra pas modifier ladite cote obtenue initialement par le joueur.

Ainsi, il est précisé que toute décision arbitrale (tel qu'application de la VAR, faute …) ne saurait avoir de conséquence sur le pari tel que placé et validé par le Joueur, quand bien même le Joueur aurait placé son pari juste avant une décision arbitrale ou événement impactant les cotes.

Exemple :Lors d'un match PSG vs Real Madrid, alors que le score est de 0-0, l'arbitre siffle un pénalty pour le PSG. La cote du PSG vainqueur du match tombe à 1.5.

Je parie sur la victoire du PSG avec une cote à 1.5. L'arbitre consulte la « VAR » et après examen vidéo, le pénalty est annulé. Le match reprend normalement avec un score de 0-0. et la cote initiale du PSG de 2.8 est de nouveau proposée. Mon pari « Victoire du PSG » déjà validé, avec une cote de 1, 5 est maintenu et ne peut être annulé.

1.3.4 Cancel Bet *(annuler mon pari)*

Cancel Bet est une fonctionnalité permettant au Joueur d'annuler un pari placé et validé (tant que le résultat de celui-ci n'est pas connu) dans un délai de deux (2) minutes suivant cette validation. Le Joueur a la possibilité d'activer manuellement cette fonctionnalité en cliquant sur « Annuler ce Pari » sur l'un de ses paris placés et en cours (simple, multiple ou système), depuis l'historique de ses paris en cours.

La fonctionnalité Cancel Bet est disponible dans la limite de cinq (5) annulations sur un délai de vingt-quatre (24) heures à compter de la première demande d'annulation.

Les paris en argent réel et en Feebets sont éligibles à la fonctionnalité.

- Les paris placés en argent réel seront recrédités dans le Compte Joueur intégralement en argent réel
- Les paris placés en Feebets seront recrédités dans le Compte Joueur intégralement en Feebets.

Les Paris Live ne sont pas éligibles à la fonctionnalité en raison de leur forte fluctuation. En cas de Pari Combiné ou de Pari Système comprenant des Live, la fonctionnalité ne sera donc pas accessible.

En cas de fraude suspectée ou avérée, Betclic pourra être amené à suspendre la fonctionnalité Cancel Bet, sans toutefois remettre en question aucun des paris déjà placés par les joueurs et encore en cours dans leur historique.

Exemples :

Vous souhaitez faire un Pari Combiné en incluant :

- *Un pari Live sur le prochain buteur dans le match de football Bordeaux-Marseille et*
- *Un pari Pré-match sur le vainqueur du Grand Prix de Monaco de F1.*
  Le pari Combiné comprenant un pari Live, il ne pourra pas être annulé.
  La fonctionnalité Cancel Bet ne sera pas accessible dans les cas suivants :

1. lorsque le délai de deux (2) minutes après placement du pari est dépassé ;
   Exemples : Vous souhaitez faire un Pari Combiné en incluant :
   - *Un pari Pre-match sur le prochain buteur dans le match de football Bordeaux-Marseille et*
   - *Un pari Pré-match sur le vainqueur du Grand Prix de Monaco de F1. Ce pari pourra être annulé dans un délai de deux (2) minutes après avoir été placé.*
2. lorsque le pari est un pari pré-match qui n'est plus disponible sur le Site ou lorsque l'évènement a commencé;
3. lorsque le Joueur a déjà annulé un pari portant sur le même match ou, en cas de pari dit "pari compétition" lorsque le Joueur a déjà annulé un pari portant sur ladite compétition (quel que soit le type de pari – simple, système, combiné-).

Exemple 1 : Vous souhaitez faire deux paris sur un même match :

- Pari n°1 : Paris gagne le match contre Monaco
- Pari n°2 : Paris mène à la mi-temps et gagne le match contre Monaco.
  Un seul de ces deux paris pourra être annulé.

Exemple 2 : Vous souhaitez faire deux paris dit « pari compétition » sur une même compétition :

- Pari n°1 : Paris gagne la ligue 1
- Pari n°2 : Mbappé meilleur buteur de la ligue 1 Un seul de ces deux paris pourra être annulé.

Exemple 3 : Vous souhaitez faire un pari dit « pari compétition » et un pari sur un match de cette même compétition :

- Pari n°1 : Paris gagne le match contre Monaco
- Paris gagne la ligue 1 Les deux paris pourront être annulés.

Cancel Bet et Edit-bet : Si le Joueur souhaite annuler un pari déjà édité, le délai de 2 minutes commencera à courir à partir de l'heure de placement du pari initial et non à partir de l'heure d'édition.

1.3.5 Assurance sur les Paris Combinés

Betclic peut offrir la possibilité aux joueurs d'assurer des Paris Combinés (hors Paris Systèmes). Cette option doit être activée par le Joueur dans l'espace Votre Sélection / Panier une fois ses Sélections faites.
L'activation de l'assurance par le joueur entraîne une réévaluation de la cote du pari. La nouvelle cote est indiquée automatiquement dans Votre sélection/ Panier à l'activation de la fonctionnalité.
L'assurance du pari permet au joueur de voir sa mise remboursée dans le cas où une sélection de son Pari Combiné est perdante.
Les joueurs peuvent déterminer manuellement le niveau d'assurance de leur pari, c'est à dire qu'ils peuvent déterminer les gains potentiels à récupérer en cas d'une seule erreur dans leur pari combiné. Plus un joueur souhaite récupérer de gains, plus la cote recalculée du pari assuré diminuera.

Ainsi lors d'un Pari Combiné assuré :

- Si toutes les sélections sont gagnantes, vous remportez la somme que vous avez misée, multipliée par la cote recalculée ;
- Si une seule sélection est perdante, votre gain potentiel sera déterminé par le montant de l'assurance que vous avez souhaité appliquer ;
- Si deux sélections ou plus sont perdantes, votre Pari Combiné est perdu.

Si un événement composant le Pari Combiné est annulé, la sélection sera annulée au sein de votre Pari Combiné et l'ensemble de la cote assurée de votre Pari Combiné sera alors recalculée automatiquement sous réserve des limites ci-dessous:

- Le pari reste valide s'il reste un minimum de deux sélections avec une cote supérieure à 1.00 (le cas échéant l'ensemble du pari sera annulé et votre mise sera remboursée) ;
- Si la cote recalculée de votre pari assuré est inférieure à une cote de 1.00, alors l'ensemble du pari combiné sera annulé et votre mise sera remboursée.
- Si après annulation, le gain potentiel en cas d'une erreur est supérieur au gain de votre pari combiné sans erreur , alors l'ensemble du pari combiné sera annulé et votre mise sera remboursée.

Exemple 1 : Je souhaite miser 10€ sur un combiné composé de 2 sélections : Monaco gagne : Cote à 2,5 Cherki marque : Cote à 4. Ma cote initiale est de 10. Je décide d'activer l'assurance et de récupérer 5€ en cas d'une seule erreur.. Ma cote assurée est de 7,47. La sélection Cherki est finalement annulée. Le pari est donc annulé et remboursé car vous ne conservez qu'une seule sélection active dans votre pari combiné (quelque soit la cote).

Exemple 2 : Je souhaite miser 10€ sur un combiné composé de 3 sélections : Paris gagne : Cote à 1,1 ; Real Madrid gagne : Cote à 1,1 et Cherki marque : Cote à 4. Ma cote initiale est de 4,84. Je décide d'activer l'assurance et de récupérer 7€ en cas d'1 seule erreur. Ma cote assurée est de 2,23. La sélection Cherki est finalement annulée. Ma cote assurée recalculée me permettant de récupérer 7€ en cas d'1 seule erreur est de 0,94. Le pari est donc annulé et remboursé.

Exemple 3 : Je souhaite miser 10€ sur un combiné composé de 4 sélections : Lyon gagne : Cote à 1,7 ; Marseille gagne : Cote à 2 ; Lens gagne : Cote à 2 et Dembélé marque : Cote à 3. Ma cote initiale est de 20,4. Je décide d'activer l'assurance et de récupérer 20€ en cas d'1 seule erreur. Ma cote assurée est de 9,52. La sélection Marseille est finalement annulée. Ma cote assurée recalculée me permettant de récupérer 20€ en cas d'1 seule erreur est de 1,66. Mes gains potentiels avec une erreur (20€) sont donc supérieurs à mes gains potentiels sans erreur (1,66 x 10€ = 16,60€). Le pari est donc annulé et remboursé.

L'assurance pourra être proposée sur les paris placés en argent réel. La fonctionnalité Assurance d'un Pari Combiné ne pourra pas être cumulée avec les fonctionnalités Edit Bet et Cash Out.

1.4 RESULTATS

1.4.1 Annonce des résultats

Le premier résultat annoncé à l'issue de l'événement par l'organisateur (fin de course, de match, de combat, de compétition, cérémonie de remise de récompenses) sera considéré comme le résultat officiel, indépendamment de toutes les disqualifications et pénalités ultérieures possibles.

Les sites officiels de l'événement ou de l'association organisatrice seront utilisés pour valider le résultat des paris.

Toute modification ultérieure du score ou du résultat, même par une source officielle, ne sera pas prise en compte pour le résultat du pari, sauf dans le cas d'une modification du score suite à l'utilisation du *«challenge»* par un joueur ou une équipe de double de tennis (voir règles spécifiques ci-dessous).

Vous reconnaissez que les paris multiples avec résultats dépendants sont interdits et ne pourront être placés, tel que détaillé en article 1.2.2 du présent Règlement des Paris Sportifs (Paris Combinés).

Vous reconnaissez et acceptez que notre Offre de Pari est soumise aux informations communiquées par nos partenaires et fournisseurs. Dans le cas d'un mauvais résultat validé par erreur, Betclic procèdera à la rectification ultérieure des paris. Dans le cas d'un pari finalement gagné, vos gains vous seront crédités. Dans le cas d'un pari finalement perdu, vous reconnaissez que les montants versés par erreur sur votre compte constituent un indu au sens de la loi et autorisez d'ores et déjà Betclic à procéder au prélèvement des sommes disponibles sur votre compte.

1.4.2 Règles d'égalité

Dans le cas où plusieurs compétiteurs et/ou équipes obtiennent exactement le même résultat, votre gain sera calculé en multipliant votre mise par une cote révisée, déterminée selon la formule suivante :

((Cote initiale – 1) / nombre de participants à égalité) + 1

*Exemple pour un pari simple Vous avez parié 10€ sur Mbappé meilleur buteur de la ligue 1 avec une cote de 2 Au final, Mbappé et Neymar finissent meilleurs buteurs de la ligue 1 à égalité. Votre cote révisée sera calculée comme suit : ((2 - 1) / 2) + 1 =**1,5** Et votre gain sera donc de 1,5 x 10€ =**15€***

Cas d'un pari multiple ou pari système

Cette règle s'applique sur chaque sélection concernée par l'égalité. La cote générale de votre pari multiple ou système sera révisée pour actualiser la cote de la sélection donnant lieu à l'égalité.

Exemple : Vous placez une mise de 10€ sur un pari combiné double composé des sélections suivantes :

1. *Lille vainqueur de la Ligue 1 avec une cote à 2,50*
2. *Mbappé meilleur buteur de la Ligue 1 avec une cote à 2*

*Soit une cote totale pour ce pari combiné double de 2,5 x 2 =**5***
Au final, Mbappé et Neymar finissent meilleurs buteurs de la ligue 1 à égalité.

Votre cote révisée sera calculée comme suit :
Cote de la sélection sur Lille vainqueur de la Ligue 1 : 2,5
*Cote révisée de la sélection sur Mbappé meilleur buteur de la Ligue 1 : ((2 - 1) / 2) + 1 =**1,5***
2,5 x 1,5 = 3,75
*Votre gain sera donc de 3,75 x 10€ =**37,5 €***

Cas particulier d'égalité : paris « place payée »

En cas d'égalité lors d'un pari sur le classement d'une équipe ou d'un compétiteur où il reste des places à attribuer, sauf indication contraire dans les règles spécifiques des paris, la cote révisée sera calculée en fonction du nombre de places restantes à attribuer, soit :

[(Cote initiale – 1) x (Nombre de places à payer restantes / nombre de participants à égalité)] + 1

Exemple : Vous misez 10€ sur Salah dans le top 5 des meilleurs buteurs avec une cote à 2,60. Il y a donc 5 places à attribuer dans ce top 5. A l'issue de la compétition, le classement est le suivant :

1. *Neymar*
2. *Payet*
3. *Mbappé*
4. *ex-aequo :*

- *Salah*

- *Mateta*
- *Ronaldo*

Salah est ex-aequo avec Mateta et Ronaldo et il reste 2 places payantes à attribuer dans le classement.
Votre cote révisée sera de [(2,60-1) x (2/3)] + 1 = 2,066.
Votre gain sera de 20,66€ (2,066 x 10€).

1.4.3 Écarts de points buts / sets / runs ...

Ce pari consiste à déterminer le nombre de buts/sets/points/runs d'écart dans un match.

Voici un exemple avec le football :
Équipe 1 gagne de 2 buts ou + : l'équipe 1 inscrira au moins 2 buts de plus que l'équipe 2
Équipe 1 gagne de 1 but exactement : l'équipe 1 inscrira exactement 1 but de plus que l'équipe 2
Équipe 1 ne perd pas ou perd de 1 but : l'équipe 1 gagne, match nul ou l'équipe 2 gagne d'un but de plus que l'équipe 1.

Cas particulier d'égalité : Face à face et paris à 3 choix

Sauf indication contraire dans les règles spécifiques de chaque sport, si un ou plusieurs participants ne débutent pas l'événement, tous les paris seront annulés et remboursés. Au moins un participant doit finir l'événement sans quoi le pari sera annulé et remboursé. Si tous les participants sont disqualifiés ou exclus, tous les paris sont annulés. Si deux participants lors d'un face à face obtiennent le même résultat et que la cote du nul n'est pas proposée, tous les paris seront annulés et remboursés. Dans le cas d'un événement avec 3 compétiteurs ou plus, quand 2 participants ou plus obtiennent le même résultat, les règles d'égalité s'appliquent.

Pour les Paris plus/moins. Si le nombre total de buts, points, etc... est strictement égal au chiffre/nombre donné et qu'aucune cote pour ce chiffre/nombre n'est proposée, tous les paris seront annulés et remboursés.

1.4.4 Vainqueur compétition

Sauf indication contraire dans les règles spécifiques de chaque sport, tous les Paris sur les vainqueurs de la compétition sont considérés comme engagés. Ils seront donc déclarés perdants si la sélection rattachée au Pari ne prend pas part à la compétition, quelle qu'en soit la raison (forfait, non-qualification, blessure...).

Pour certains sports, les paris pourront être annulés si la sélection ne débute pas l'événement.

En cas de règle spécifique, celle-ci sera spécifiée pour le sport concerné.

1.5 ANNULATION & REPORT D'EVENEMENT

Tout événement annulé, reporté ou abandonné doit reprendre, sauf indication contraire, dans les 48 heures suivant le coup d'envoi originel de l'événement pour que les Paris restent valides.

Dans le cas contraire, sauf indication spécifique, les Paris seront annulés, à l'exception des Paris dont l'issue est déjà connue et qui ont été validés. Si un événement ne va pas au terme de sa durée réglementaire, les Paris sont annulés, sauf ceux dont l'issue est déjà connue. En cas de règle différente, celle-ci sera spécifiée pour le sport et le chapitre concernés. Si un évènement est annulé, le montant de votre mise vous sera restitué.

Sauf indication contraire dans le cadre des règles spécifiques des paris, si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

1.6 CHANGEMENTS DE NOM D'EQUIPE

Les changements de nom d'équipe, notamment en raison d'un changement de sponsor, ne sont pas pris en compte. Ils n'affecteront pas la validité des paris.

---

2 OFFRES SPECIALES LIEES AUX PARIS SPORTIFS

2.1 FEEBETS

Le Feebet est représenté sur les Sites par le logo suivant :

Le Feebet est attribuable si Vous détenez un compte sur les Sites. L'attribution de Feebets sera soumise aux conditions des Offres proposées par Betclic.

Le Feebet est versé par Betclic sur Votre compte joueur dans les conditions de l'Offre à laquelle Vous avez participé. Le solde correspondant à vos éventuels Feebets apparaîtra dans une section différente du solde en argent réel.

Le Feebet ne peut pas être retiré et n'est disponible que dans le cadre de Paris Sportifs. Seuls les gains nets issus de paris gagnants placés avec des Feebets seront convertis en argent réel et seront retirables.

Dans le cas d'une inactivité de plus de 6 mois, d'une fermeture définitive ou temporaire du Compte, le solde Feebet sera supprimé de la balance du Compte Joueur.

En plaçant un pari en Feebet, Vous ne pouvez gagner que le gain net de Votre pari, c'est-à-dire la différence entre le montant du gain et la somme misée en Feebet. En cas de pari gagnant, le gain net est alors versé sur Votre Compte et pourra faire l'objet d'un retrait. *Exemple : Un joueur parie 5€ en Feebets sur un match nul entre Paris et Marseille coté à 3.00. Si le pari est gagnant, le joueur sera crédité de 10€ de gains nets sur son compte principal (5€ x 3 = 15€. - 5€ de Feebet = 10 €).*

Vous pouvez placer un pari en utilisant tout ou partie de Votre solde Feebet. Toutefois, il n'est pas possible de placer un pari en utilisant une partie ou la totalité du solde Feebet en cumulant avec une partie ou la totalité du solde en argent réel.

Le Feebet n'est pas compatible avec les fonctionnalités cash-out, Multiboost et n'est pas cumulable avec d'autres Offres sauf disposition contraire dans les conditions de l'Offre.

2.2 MULTIBOOST

Le Multiboost est une Offre Spéciale permettant d'augmenter sa cote dans le cadre de Paris Combinés. Le Multiboost s'applique automatiquement sur les sélections. Les détails de l'Offre en cours et les augmentations de cotes proposées sur le Site sont accessibles en temps réel sur la page dédiée.
La liste des compétitions, sports, paris éligibles ainsi que les modalités d'éligibilité (cotes minimales, type de paris, catégories de joueurs ...) sont fixés par Betclic.

Chaque sélection individuelle éligible doit avoir une cote supérieure ou égale à 1,20.

Le gain se calcule comme suit :

1/ Calcul du coefficient d'augmentation de la cote totale :
Coefficient d'augmentation de la cote totale = (((Produit des cotes des sélections éligibles - 1) * Pourcentage d'augmentation (boost)) + Cote du pari combiné initial) / Cote du pari combiné initial

2/ Calcul du coefficient d'augmentation par sélection éligible :
Coefficient d'augmentation par sélections éligibles = (Racine énième (n= nombre de sélections éligibles) du coefficient d'augmentation de la cote totale)

3/ Calcul des cotes augmentées des sélections éligibles :
Cote augmentée des sélections éligibles = Coefficient d'augmentation par sélection * cote individuelle initiale de chaque sélection éligible.

4/ Calcul de la cote augmentée totale Cote augmentée finale= Cote augmentées des sélections éligibles * Cote des sélections non éligibles

Les calculs sont arrondis à la deuxième décimale.

*Exemple :
Je réalise un combiné de 7 sélections dont 5 sont éligibles à l'augmentation :

Sélection 1 : Cote à 1,36 (éligible) Sélection 2 : Cote à 1,07 (non éligible) Sélection 3 : Cote à 1,6 (éligible) Sélection 4 : Cote à 1,22 (non éligible) Sélection 5 : Cote à 1,3 (éligible) Sélection 6 : Cote à 1,45 (éligible) Sélection 7 : Cote à 2,04 (éligible)

La cote du pari combiné initiale est de 10,92.
La cote des sélections éligibles est de 8,37
Le pourcentage d'augmentation pour 5 sélections est de 5%

Le coefficient d'augmentation de la cote totale est donc égale à : (((8,37-1)*1,05) + 10 ,92) / 10,92

Le coefficient d'augmentation des sélections éligibles est donc égale à la racine 5ième de (((8,37-1)*1,05) + 10 ,92) / 10,92

Les cotes éligibles augmentées sont donc égales à leurs valeurs initiales multipliées par la racine 5ième de (((8,37-1)*1,05) + 10 ,92) / 10,92 . Ces cotes éligibles augmentées sont arrondies à deux décimales. Voici donc les nouvelles côtes appliquées aux sélections éligibles :

Sélection 1 : Cote à 1,36 à 1,37 (éligible) Sélection 2 : Cote à 1,07 (non éligible) Sélection 3 : Cote à 1,6 à 1,61(éligible) Sélection 4 : Cote à 1,22 (non éligible) Sélection 5 : Cote à 1,3 à 1,31 (éligible) Sélection 6 : Cote à 1,45 à 1,46 (éligible) Sélection 7 : Cote à 2,04 à 2,05 (éligible)

La cote augmentée totale est donc égale à la multiplication des cotes éligibles augmentées et des cotes non éligibles, arrondie à deux décimales, soit :

1,37*1,07*1,61*1,22*1,31*1,46*2,05 = 11,29*

Votre pari sera crédité dans votre Compte Joueur dès lors que l'ensemble des sélections de votre pari combiné sont gagnantes. Le montant maximum pouvant être attribué dans le cadre de l'Offre Multiboost est de 50 000 €.

Si l'une de Vos sélections est annulée et/ou reportée, la cote de la sélection sera validée à la cote de 1.00. L'augmentation des autres cotes éligibles ne sera pas affectée.

Multiboost & XTRAWIN : Dans le cas où le calcul de l'XTRAWIN (Extras Gains) est fait en concordance avec le calcul d'un MultiBoost, la formule de l'XTRAWIN utilise la cote initiale, et non la cote boostée du Multiboost. Un coefficient de boost est ensuite appliqué à la cote finale obtenue par l'XTRAWIN.

Exemple : Je fais un multiple de plusieurs paris dans lequel j'inclue le pari "Résultat du match - Extra gains à chaque but d'écart", sur le PSG à 1.4.
Grâce au Multiboost, la cote est augmentée à 1.45. Le PSG remporte le match avec 6 buts d'écart.
La cote de la sélection sera au final calculée ainsi :

1. Application du Calcul XTRAWIN sur la cote initiale : 1 + (1,40 − 1) × 6 = 3,40
2. Calcul du coefficient de boost : 1,45 ÷ 1,40 = 1,0357
3. Application du coefficient au montant d'XtraWin : 3,40 × 1,0357 = 3,52
   Le montant final de l'XtraWin dans le multiple sera donc de 3,52.

2.3 CASH OUT

Le Cash Out est une Offre Spéciale permettant au Joueur de revendre certains de ses Paris en récupérant tout ou partie de la mise et/ou en générant une potentielle plus-value. Les conditions d'éligibilité à l'offre, son montant et ses modalités (paris simples, paris combinés, sports, compétitions, paris pré-match, paris live…) sont définis par Betclic pour chaque offre de Cash Out.

Le montant du Cash Out proposé est défini par Betclic et sera indiqué sur le bouton Cash Out dans le Pari.

Les compétitions, sports et paris éligibles au Cash Out sont indiqués par le logo suivant :


Vous pouvez retrouver tous vos Paris éligibles au Cash Out précisant le montant dans l'onglet « Mes Paris ».

Betclic pourra modifier les conditions d'éligibilité, suspendre ou arrêter une Offre de Cash Out sans information préalable sans toutefois remettre en question aucune des Offres déjà acceptées par les joueurs et créditées sur leur Compte.

Exemple : Si un Cash Out est disponible avant la rencontre et que celle-ci n'est pas disponible dans le cadre de notre offre Live, alors la fonctionnalité ne sera plus accessible pour cette rencontre dès que celle-ci débute.

Si la demande de Cash Out est validée, le Pari sera immédiatement considéré comme terminé sous réserve que la transaction de Cash Out n'ait pas été acceptée à la suite d'un incident, d'une panne ou d'une maintenance des Sites de Betclic.

Vous reconnaissez que les Paris Live sont soumis à de fortes variations dans des délais très courts. A ce titre, Betclic ne peut pas garantir la disponibilité permanente d'une offre de Cash Out sur le Site. Entre le moment où vous activez une demande de Cash Out et le moment où l'offre est validée, les modalités d'éligibilité et le montant de l'offre ont pu changer. Le Cash Out pourra alors être refusé. Vous pourrez activer une nouvelle demande de Cash Out sous réserve qu'une offre soit toujours disponible.

2.4 MY COMBI

MyCombi est une offre spéciale permettant au Joueur de construire son pari personnalisé sur un match en combinant jusqu'à 10 sélections. Le Joueur a la possibilité d'activer manuellement l'offre directement depuis la page du match concerné. A la différence d'un Pari Combiné, la cote est calculée automatiquement par un algorithme ; elle n'est pas obtenue en multipliant les cotes entre elles. A ce titre, le Joueur reconnait être le seul responsable de la validation de l'offre qui lui est faite.

Les conditions d'éligibilité à l'offre et ses modalités (sports, compétitions, paris pré-match, paris live, mises, cotes maximales...) sont définies par Betclic pour chaque offre MyCombi. Betclic pourra modifier les conditions d'éligibilité, suspendre ou arrêter une Offre MyCombi sans toutefois remettre en question aucune des Offres déjà acceptées par les joueurs et créditées sur leur Compte.

L'offre MyCombi pourra être cumulée avec d'autres offres (Bonus, Défis, Feebets) dans des conditions définies par Betclic.

Le Joueur reconnait que certaines sélections ne seront pas éligibles à l'offre MyCombi notamment lorsqu'elles sont incompatibles avec des sélections déjà placées dans le panier.

Exemple : Je souhaite placer le pari MyCombi suivant: Vainqueur du Match (Manchester City) But pour les 2 équipes (Oui) Score Exact (2-0) Les deux dernières sélections étant incompatibles, l'une des sélections ne pourra pas être validée.

Si l'ensemble des sélections sont gagnantes, votre pari MyCombi est gagné et le gain sera calculé en fonction de votre cote personnalisée.

Si l'une des sélections que vous avez choisies est perdante, votre pari MyCombi est perdu.

Si l'une des sélections composant le pari MyCombi est annulée quelqu'en soit la raison, l'ensemble du Pari MyCombi sera annulé quel que soit le résultat des autres sélections.

MyCombi & autres Paris : Le Pari MyCombi est considéré comme un seul et même pari (pari simple). Il est donc possible de réaliser un pari Combiné entre une offre MyCombi et d'autres sélections, voire de réaliser un pari combiné entre plusieurs offres MyCombi.

Les règles applicables seront celles des Paris Combinés. Si l'une des sélections composant le pari MyCombi est annulée, l'ensemble du Pari MyCombi sera annulé ; il est alors considéré comme gagnant à la cote de 1,00 pour le pari combiné dans lequel il s'inscrit.

Exemple : Je mise 10€ sur un pari combiné à 3 sélections :
Match A avec une cote à 2 gagnante
Match B avec une cote à 1.5 gagnante
Match C (MyCombi) avec une cote à 4.
Mon gain espéré est de 10€ x (2 x 1,5 x 4) = 120€

L'une des sélections du Match C est annulée, l'ensemble du pari Mycombi est annulé. La cote finale sera calculée comme suit :
Match A avec une cote à 2 gagnante
Match B avec une cote à 1.5 gagnante
Match C (MyCombi) validé avec une cote à 1.
Mon gain sur le pari sera de 10€ x (2 x 1,5 x 1) = 30€

Le Pari MyCombi n'est pas éligible aux Paris Systèmes.

MyCombi & Cash Out : L'Offre de Cash Out n'est pas disponible avec les offres MyCombi. L'activation du Cash Out n'est donc accessible ni dans le cadre d'un pari MyCombi, ni dans le cadre d'un Pari Combiné incluant une sélection MyCombi.

2.5 LES BONUS SPORT

2.5.1 Le Bonus de Bienvenue Sport

Le Bonus de Bienvenue Sport est une Offre de bienvenue « 1er Pari » placé sur l'Univers Sport.

Le Bonus de Bienvenue Sport est attribuable dès lors que les conditions cumulatives suivantes sont déclenchées :

- Le joueur ouvre son premier compte via l'univers Sport du Site ;
- Le joueur effectue un dépôt sur son Compte ;
- Le joueur place son premier Pari en cash ;
- Le Pari est perdant.

Si l'une des conditions n'est pas remplie, le joueur n'est pas éligible au Bonus de Bienvenue Sport.

Le Bonus de Bienvenue Sport n'est pas activable : sur les paris placés en Feebets, les Paris Systèmes, les Paris ayant fait l'objet d'un Cash Out et les Paris annulés (en ce cas, le bonus de bienvenue sera reporté sur le prochain pari placé en cash).

Le montant de la mise du pari sera automatiquement recrédité en Feebets sur le Compte du Joueur dans la limite de cent (100) euros (hors offre spéciale). Le crédit se fera automatiquement dès le résultat du Pari connu.

Seuls les gains nets issus de paris gagnants placés avec des Feebets seront convertis en argent réel et seront retirables.

2.5.2 Le Bonus Parrainage

L'offre de Parrainage est applicable au Joueur ayant préalablement créé un Compte (ci-après le «**Parrain**») et qui parraine l'inscription et l'ouverture de Compte d'une personne qui n'a jamais ouvert de Compte (ci-après le «**Filleul**»). Le Bonus Parrainage permet au Parrain et au Filleul d'obtenir 10€ en Feebets (hors offre spéciale) une fois les modalités requises atteintes.

Le PARRAIN

Le Parrain doit avoir validé son compte définitif selon les modalités détaillées dans les CGU (validation de son justificatif d'identité et de son adresse) et fait un premier dépôt pour pouvoir parrainer un Filleul.

Le Parrain n'est pas autorisé à parrainer un membre de sa famille ou une personne habitant à la même adresse, utilisant le même numéro de téléphone ou partageant la même adresse IP, le même ordinateur, la même carte de crédit et/ou le même compte de paiement en ligne. Un Parrain peut parrainer un maximum de cinq (5) Filleuls par année civile. Une fois cette limite atteinte, il ne pourra plus bénéficier du Bonus Parrainage pour les parrainages supplémentaires effectués au cours de la même année. En revanche, les Filleuls parrainés au-delà de cette limite demeurent éligibles au Bonus Parrainage. Dans l'hypothèse où Betclic suspecterait raisonnablement qu'un Parrain a pratiqué le spamming, effectué de larges campagnes d'emails de recrutement ou tout autre type de recrutement abusif de nouveaux Filleuls, il ne sera pas attribué de Bonus Parrainage au Parrain. Le Compte du Parrain sera suspendu pendant les investigations et pourra être clôturé en cas d'abus avéré.

Pour que le Parrain puisse recevoir son Bonus, le Filleul doit :

- S´inscrire sur le Site en renseignant le code de parrainage ;
- Remplir les procédures nécessaires à la validation de son Compte définitif selon les modalités détaillées dans les CGU (validation de son justificatif d'identité et de son adresse) ;
- Effectuer un premier dépôt d'un minimum de dix (10) euros ;
- Relever son Défi Bienvenue dans la section Défis en activant la mission.

Une fois ces conditions remplies, le Parrain obtient 10 € de Feebets. Seuls les gains nets issus de paris gagnants placés avec des Feebets seront convertis en argent réel et seront retirables.

Le FILLEUL

L'étape d'enregistrement de votre Compte, est l'unique moment où vous avez la possibilité de renseigner les références d'un éventuel Parrain. Si vous avez oublié de les renseigner pendant cette étape, il nous sera impossible d'effectuer une modification post-inscription et, ni votre Parrain, ni Vous, ne serez éligible au Bonus Parrainage.

A la création de son Compte le FILLEUL est éligible au Bonus de Bienvenue Sport, et obtiendra en complément 10€ en Feebets, s'il remplit les conditions suivantes :

- S´inscrire sur le Site depuis l'univers Sport en fournissant le code de parrainage ;
- Relever son Défi Bienvenue dans la section Défis en activant la mission et :
    - Remplir les procédures nécessaires à la validation de son Compte définitif selon les modalités détaillées dans les CGU (validation de son justificatif d'identité et de son adresse) ;

- Effectuer un premier dépôt d'un minimum de dix (10) euros.

Le Filleul dispose de 60 jours à partir de son inscription pour satisfaire aux conditions requises. Le crédit se fera automatiquement dès ces conditions remplies.

Seuls les gains nets issus de paris gagnants placés avec des Feebets seront convertis en argent réel et seront retirables.

2.6 LE BOOST INDIVIDUEL

Les Boost Individuels sont des bonus qui peuvent Vous être attribués par Betclic. Ils permettent d'augmenter les gains potentiels de vos paris en majorant les cotes des sélections éligibles, dans les conditions spécifiques prévues par les Offres concernées.

Le Boost Individuel est représenté sur les Sites par le logo suivant :

Le Boost Individuel est attribuable si Vous détenez un Compte sur les Sites. L'attribution d'un Boost Individuel sera soumise aux conditions des Offres proposées par Betclic.

Le Boost Individuel est versé par Betclic sur Votre compte joueur dans les conditions de l'Offre à laquelle Vous avez participé. Les Boost Individuels disponibles apparaîtront dans une section spécifique distincte du solde en argent réel ou du solde en Feebets. Le Boost Individuel ne constitue pas une valeur monétaire, ne peut faire l'objet d'aucun retrait et n'est utilisable que dans le cadre des Paris Sportifs.
Il existe deux catégories de Boost Individuel: le Boost Individuel Pourcentage et le Boost Individuel Multiplicateur.

2.6.1 Le Boost Individuel Pourcentage

Chaque Boost Individuel Pourcentage attribué disposera de sa propre valeur (par exemple, 10 %, 20 % ou 50 %). Chaque Boost Individuel Pourcentage devra être utilisé avant la date d'expiration mentionnée sur la page balance dédiée au Boost Individuel.

Le Boost Individuel Pourcentage permet d'augmenter les cotes des sélections éligibles et, par conséquent, les gains nets potentiels en cas de pari gagnant. L'augmentation porte sur la partie de la cote supérieure à 1. En raison des mécanismes d'ajustement des cotes et d'arrondis, le pourcentage effectif appliqué peut être supérieur, sans pouvoir être inférieur au pourcentage annoncé. Le Boost Individuel Pourcentage s'applique exclusivement aux gains nets en cas de pari gagnant. La mise maximale par pari utilisant un Boost Individuel Pourcentageest limitée à cinquante (50) euros.

Le Boost Individuel pourra être utilisé seulement sur les paris et/ou sélections éligibles. Il existe plusieurs types de Boost Individuels, incluant notamment :

- les Boost Individuels généraux applicables à toute sélection éligible ;
- les Boost Individuels spécifiques à un sport, et aux paris en direct.. Les Paris Systèmes ne sont pas éligibles au Boost Individuel.

2.6.2 Le Boost Individuel Multiplicateur

Chaque Boost Individuel Multiplicateur attribué disposera de sa propre valeur (par exemple, x2 x3 ou x5). Chaque Boost Individuel Multiplicateur devra être utilisé avant la date d'expiration mentionnée sur la page balance dédiée au Boost Individuel.

Le Boost Individuel Multiplicateur permet de multiplier la cote des paris éligibles et, par conséquent, les gains potentiels en cas de pari gagnant. Pour un pari combiné, le multiplicateur est appliqué une seule fois à la cote totale du pari ; son effet est réparti entre les cotes des sélections éligibles. Les cotes des sélections non éligibles ne sont pas modifiées. En raison des mécanismes d'ajustement des cotes et d'arrondis, le multiplicateur effectif appliqué peut être supérieur, sans pouvoir être inférieur au multiplicateur annoncé. Le Boost Individuel Multiplicateur s'applique exclusivement aux gains en cas de pari gagnant. La mise maximale par pari utilisant un Boost Individuel Multiplicateur est limitée à dix (10) euros.

2.6.3 Les règles générales des Boost Individuels

Le Boost Individuel pourra être utilisé seulement sur les paris et/ou sélections éligibles. Il existe plusieurs types de Boost Individuels, incluant notamment : • les Boost Individuels généraux applicables à toute sélection éligible ; • les Boost Individuels spécifiques à un sport ; • les Boost Iindividuels spécifiques à un type de pari (paris en direct, pari "MyCombi", etc).

Un même Boost Individuel peut être soumis à plusieurs de ces règles d'éligibilité. Les conditions applicables sont précisées lors de son attribution et dans la section dédiée.

Les Paris Systèmes ne sont pas éligibles au Boost Individuel.

Le Boost Individuel doit être sélectionné par le joueur avant la validation du pari ; il n'est pas appliqué automatiquement. Avant la validation, le joueur peut consulter la cote majorée et les gains potentiels du pari. Un seul Boost Individuel peut être utilisé par pari.

En cas de perte de pari, le Boost Individuel sera perdu. En cas d'annulation des sélections Boostées et/ou d'activation de la fonctionnalité Cancel Bet par un joueur, le Boost Individuel sera recrédité sur le Compte. En cas de pari combiné, si après annulation d'une ou plusieurs sélections, au moins une sélection demeure Boostée, le Boost Individuel ne sera pas recrédité et les sélections annulées seront validées à la cote de 1.00. En cas d'inactivité du compte pendant une période supérieure à six (6) mois, ou en cas de fermeture temporaire ou définitive du Compte, tout solde de Boost Individuel sera définitivement supprimé. Le Boost Individuel n'est pas cumulable avec les Feebets et les cotes boostées.

---

3 RESPONSABILITE

Classements et statistiques. Toutes les informations (statistiques, scores ou classement) sur les événements proposés sur le Site, sont fournies à titre indicatif et émanent de nos fournisseurs. Nous vous invitons à consulter une source d'information officielle pour être certain de l'exactitude des informations avant de placer votre Pari.

Évolution des scores pendant un Live. Vous êtes informés que la fourniture et l'actualisation des scores, notamment dans le cadre des paris Live, dépendent de la transmission des données par nos fournisseurs et partenaires. A ce titre, il peut exister un délai entre la réalisation de l'évènement et l'actualisation des données sur le Site. Ce décalage peut également varier selon le fournisseur d'accès, le matériel ou la connexion internet utilisée par le joueur. Ainsi, nous vous invitons à confirmer les scores auprès d'une source d'information officielle pour être certain de l'exactitude des informations avant de placer votre Pari.

4 REGLES SPECIFIQUES PAR SPORT

ATHLETISME

1. REGLES GENERALES

Les médailles par équipe ne comptent que pour une seule et unique médaille. Si la compétition change de lieu ou si elle est annulée, les paris seront annulés.

Les paris restent valables même si l'événement est retardé de plus de 48 heures, sauf s'il est définitivement annulé.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le premier athlète de la première épreuve s'élance (c'est-à-dire même si L'athlète/L'équipe de votre pari ne participe pas à cette première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

Si un évènement est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition/Vainqueur de la course	Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe qui remportera l'épreuve/la course mentionnée dans l'intitulé du pari.
Face à Face	Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari. Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée.
Podium	Vous devez parier sur le fait que les athlètes / équipes / pays désignés dans l'intitulé du pari finiront sur le podium. Les athlètes / équipes devront être sur le podium pour gagner votre pari, le cas échéant, le pari sera perdant. En cas d'égalité, les règles détaillées dans la section « Résultats » sont applicables.
Record	Vous devez déterminer si un record du monde va être battu au cours de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.
Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or	Vous devez déterminer si l'athlète/l'équipe/ le pays mentionné dans le pari obtiendra plus ou moins de médailles dans la discipline indiquée que dans l'intitulé du pari. Le pari pourra être proposé sur le nombre de médailles (or / argent / bronze) ou le nombre de médailles d'or.
Performance de l'athlète/du pays	Vous devez parier sur le fait que l'athlète/l'équipe nationale batte le record. Si le temps de l'athlète/l'équipe nationale est inférieur ou égal au temps du record, le pari est considéré comme gagnant. Si la distance/hauteur effectuée par l'athlète/l'équipe nationale est supérieure ou égale à celle effectuée lors du record, le pari est considéré comme gagnant. *Exemple : Si Pascal Martinot-Lagarde court le 110 m haies en 12,79 secondes ou moins (record du monde), le pari est considéré comme gagnant*

AVIRON

1. REGLES GENERALES

Dans le cas d'un changement de lieu, les paris resteront valides.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. L'athlète/L'équipe correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

Le temps officiel servira à déterminer le vainqueur. Le podium sera considéré comme le résultat final sans tenir compte de tous les changements pouvant intervenir ultérieurement. Dans le cas où la cérémonie du podium n'a pas lieu, les résultats des paris sont validés en fonction de l'ordre d'arrivée à la fin de la course.

---

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition	Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/le pays vainqueur de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.
Face à Face	Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari. Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée.
Podium	Vous devez parier sur le fait que les athlètes / équipes désignés dans l'intitulé du pari finiront sur le podium. Les athlètes / équipes devront être sur le podium pour gagner votre pari, le cas échéant, le pari sera perdant. En cas d'égalité, les règles détaillées dans la section « Résultats » sont applicables.

BADMINTON

1. REGLES GENERALES

Toutes les règles s'appliquent aussi bien aux paris d'avant-match qu'aux paris en direct. En cas de changement de lieu, tous les paris resteront valides.

Le cas échéant, les paris sont réglés conformément aux résultats officiels de la fédération.

Un match est considéré comme débuté dès lors que le premier point a été joué. Dans le cas où un match ne débute pas, tous les paris seront annulés. Un match doit être entièrement joué pour que le pari soit validé. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

En ce qui concerne les paris compétitions, si un joueur ou une équipe se retire du tournoi avant que le premier point n'ait été joué, tous les paris sur ce joueur ou cette équipe seront annulés. De même, si un joueur ou une équipe ne participe pas au tournoi, les paris seront nuls.

Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur le joueur ou l'équipe qui gagnera le match.**
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le vainqueur de la compétition.** Si un joueur se retire du tournoi avant que le premier point n'ait été joué, tous les paris sur ce joueur seront annulés.

BASEBALL / SOFTBALL

1. REGLES GENERALES

Résultats

Sauf indication contraire les paris incluent les manches supplémentaires.

En cas de double confrontation, c'est-à-dire, lorsque les mêmes équipes jouent à la suite deux matchs différents, Betclic ne pourra être tenu pour responsable en cas d'erreur de pari placé sur le mauvais match. Il est de votre responsabilité de vérifier la date et l'heure du coup d'envoi de chaque match. En cas d'erreur, les Paris ne pourront pas être annulés.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation - Report

Si un match est reporté, les paris resteront valides à condition que le match soit joué dans les 48 heures suivant la date initialement prévue (date locale).

Si un match commence à l'heure prévue mais est suspendu pour une raison quelconque (par exemple, en raison de mauvaises conditions météorologiques) et reprend dans les 48 heures suivant le coup d'envoi initial, ou s'il est définitivement arrêté prématurément suite à une décision arbitrale, tous les paris resteront valides. Ils seront réglés selon les résultats officiels communiqués par la fédération concernée, même si le format du nombre de manches est modifié.

Si un match est annulé sans avoir commencé, ou s'il commence à l'heure prévue mais est suspendu et ne reprend finalement pas ou reprend après plus de 48 heures suivant le coup d'envoi initial, les paris seront annulés, sauf pour ceux dont l'issue est déjà déterminée.

Lieu du match

Si le lieu du match change, les paris restent valides à condition que l'équipe jouant à l'origine à domicile soit toujours considérée comme l'équipe jouant à domicile et également que le match ne soit pas déplacé sur le terrain de l'adversaire. Dans tous les autres cas, les paris seront annulés.

Paris Compétition

Sauf indication contraire, en cas de changement de format pour une saison, les paris seront réglés sur le classement officiel comme indiqué par la fédération.

Sauf mention contraire, les paris sur le vainqueur de la compétition incluent les play-offs.

Les paris sur chaque division sont validés suivant les résultats officiels à la fin de la saison régulière.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur match	**Vous devez parier sur le vainqueur du match.** Les résultats possibles sont : - Equipe A gagne - Equipe B gagne *Exemple : si je parie que l'Equipe A gagne et que celle-ci gagne à l'issue des manches supplémentaires, le pari est gagnant.*
Résultat du match	**Vous devez parier sur le résultat du match.** Les manches supplémentaires ne sont pas inclues Les résultats possibles sont : - Equipe A gagne - Equipe B gagne - Match nul
Total Runs	**Vous devez parier sur le nombre total de runs.** Le pari peut être proposé pour une équipe OU sur le match OU sur une manche.

	Lorsque le pari est proposé sur la manche, celle-ci doit être complétée sauf si le résultat est inconditionnellement déterminé pour que le pari soit valide *Exemple avec 5,5 runs :* *Moins de 5,5 runs : 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 runs seront inscrits durant le match* *Plus de 5,5 runs : 6 runs ou plus seront inscrits durant le match* *Exemple : Je parie qu'il y aura « + de 5,5 runs » dans le match New York Yankees vs Los Angeles Angels ; si le match se termine avec 5 runs au total le pari est perdant*
Écart de Runs	**Vous devez parier sur l'écart de runs entre les 2 équipes à l'issue du match.** *Exemple : Si je parie que « l'équipe 1 gagne de 2 runs ou + » , l'équipe 1 doit inscrire au moins 3 runs de + que l'équipe 2 pour que le pari soit gagnant.* *Exemple 2 : Si je parie que « l'équipe 2 ne perd pas ou perd de 1 run » , l'équipe doit gagner le match ou ne pas perdre avec 2 runs d'écart ou +*
Résultat Xème Manche	**Vous devez parier sur le résultat de la manche mentionnée dans le pari.** Les résultats possibles sont : - Equipe A gagne - Equipe B gagne - Match nul
Marge du Vainqueur	**Vous devez parier sur la marge de runs de l'équipe gagnante.** *Exemple :* *Si dans le match Chicago White Sox vs Minnesota Twins, je parie « Chicago White Sox gagnant avec 2 runs exactement » et que les Chicago White Sox gagnent le match en ayant marqué 3 runs de plus que les Minnesota Twins, le pari est perdant.*
Extra Innings / Manches Supplémentaires	**Vous devez parier sur le fait que le match ira ou non jusqu'aux manches supplémentaires (extra innings) pour décider du vainqueur.** Les paris seront annulés si le match est abandonné. *Exemple : si je parie « Oui » , le pari est gagnant si des manches supplémentaires sont requises pour départager les 2 équipes et que le match n'est pas abandonné.*
Nombre total de Home runs	**Vous devez parier sur le nombre total de Home runs inscrits par les deux équipes pendant la période de jeu spécifiée, ou sur le nombre de Home runs d'une équipe durant la période de jeu spécifiée (selon l'intitulé du pari).** Si le pari porte sur une manche, celle-ci doit être complétée pour valider le pari, sauf si le résultat est inconditionnellement déterminé pour que le pari soit valide. Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Joueur qui inscrit un Home Run	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il inscrira au moins un Home run au cours du match.** Si le joueur de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si le joueur entre à n'importe quel moment du match, le pari est validé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Un pari double / triple chance pourra vous être proposé, vous permettant de désigner deux joueurs ou plus comme inscrivant un Home run durant le match. Si au moins un des deux/ trois joueurs de la sélection participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun des joueurs sélectionnés ne participe au match, alors le pari sera remboursé. Il suffit que l'un des joueurs inscrive un Home run pour que le pari soit gagnant.
Joueur qui inscrit un Run	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il inscrira au moins un Run au cours du match.** Si le joueur de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si le joueur entre à n'importe quel moment du match, le pari est validé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Un pari double / triple chance pourra vous être proposé, vous permettant de désigner deux joueurs ou plus comme inscrivant un Run durant le match. Si au moins un des deux/ trois joueurs de la sélection participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun

	des joueurs sélectionnés ne participe au match, alors le pari sera remboursé. Il suffit que l'un des joueurs inscrive un Run pour que le pari soit gagnant.
Nombre total de Runs inscrits par un joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de Runs inscrits par un joueur durant le match.** Si le joueur de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si le joueur entre à n'importe quel moment du match, le pari est validé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
DUO/TRIO joueurs faisant X Home runs	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) inscrivent cumulativement au moins X Home runs dans le match.** Si au moins l'un des 2/3 joueurs sélectionnés prend part au match, le pari sera maintenu (gagnant ou perdant). Si aucun des 2/3 joueurs ne prend part au match, le pari sera remboursé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
DUO/TRIO joueurs faisant X Runs	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) inscrivent cumulativement au moins X Runs dans le match.** Si au moins l'un des 2/3 joueurs sélectionnés prend part au match, le pari sera maintenu (gagnant ou perdant). Si aucun des 2/3 joueurs ne prend part au match, le pari sera remboursé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte.

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le vainqueur de la compétition.** Les play offs sont inclus.
Vainqueur de conférence	**Vous devez parier sur l'équipe vainqueur de la conférence.** Les play offs sont inclus.
Vainqueur de division	**Vous devez parier sur l'équipe vainqueur de la division.** Les play offs ne sont pas inclus.

BASKETBALL

1. REGLES GENERALES

Résultats

Sauf indication contraire les résultats incluent les prolongations.

Les paris sur le nombre total de points (plus/moins) sont annulés si le score final du match est égal au montant proposé et qu'aucune cote n'est proposée pour ce résultat.

Les paris sur les quart-temps et les prolongations (« Résultat », « Première équipe à marquer [x] points », et « Dernière équipe à marquer par quart-temps ») sont validés en fonction des résultats de chaque quart-temps et non pas en cumulant les scores de tous les quart-temps. Il en va de même pour les paris sur la deuxième mi-temps, qui ne prennent en compte que le score de cette période, indépendamment du score de la première mi-temps.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation - Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris sur les joueurs

Si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref.

En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé.

Paris Compétition

Les paris portant sur les compétitions incluent les play-offs sauf indication contraire.

Les résultats sur les paris à long terme sur les championnats, les phases de qualification, les joueurs et les classements finaux des compétitions, ou le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés.

Dans le cas de formules de match Aller/Retour (scores cumulés pris en compte lors du match Retour) : Les types de paris incluant les prolongations, s'arrêteront au temps règlementaire en cas de prolongations dues à l'égalité des scores cumulés.

Paris Mi-temps / Quart-temps

Les différents paris peuvent être proposés plus spécifiquement sur les quart-temps et les mi-temps. Les paris sur les derniers quart-temps et les derniers mi-temps d'un match n'incluent pas les Prolongations.

Tous les quarts-temps et mi-temps doivent être joués entièrement. A défaut les paris seront annulés, à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** Il s'agit du résultat à la fin du match, incluant les prolongations éventuelles *2 possibilités vous sont offertes :* *- Equipe 1 : victoire de la 1ère équipe* *- Equipe 2 : victoire de la 2ème équipe*
Ecart entre les équipes	**Vous devez parier sur l'écart de points entre les 2 équipes à l'issue du match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. *Exemple : Je parie Houston Rockets gagne de 4 points ou + contre les Los Angeles Lakers. Houston Rockets gagne le match 112-110. Mon pari est perdu car Houston Rockets gagne le match avec moins de 4 points de différence.* *Exemple 2 : Je parie que l'ASVEL bat le FC Barcelone ne perd pas ou perd de 1 point. Le match se termine sur une défaite de l'ASVEL 78 à 79, le pari est gagnant.* Si l'ASVEL gagne le match, le pari est gagnant

Nombre total de points	**Vous devez parier sur le nombre de points inscrits dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Exemple :*le pari "+ de 234,5" sera considéré gagnant si le match se termine sur un score de 120-115 (120 + 115 = 235)*
Résultat du match	**Vous devez parier sur le résultat du match (match nul inclus).** Les prolongations ne sont pas prises en compte. *Vous avez 3 possibilités :* *- choix Eq.1 : victoire de la 1ère équipe* *- choix Nul : match nul* *- choix Eq.2 : victoire de la 2ème équipe*
L'équipe mène de 18 points ou gagne	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match ou qui mènera de 18 points ou plus à tout moment durant la rencontre.** Votre pari sera considéré comme gagnant si à tout moment du match votre équipe mène de 18 points ou plus quelle que soit l'issue finale, ou si votre équipe remporte la rencontre à l'issue du match. Par exemple, si vous pariez sur les Miami Heats contre les Chicago Bulls, votre pari est gagnant dès que les Miami Heats mène de 18 points ou plus, ou si Miami Heats remporte la rencontre à la fin du match.
Équipe X – Nombre total de points	**Vous devez parier sur le nombre de points inscrits par l'équipe indiquée.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. *Exemple : Le pari « les Spurs inscrivent + de 119,5" est gagnant si les Spurs inscrivent 122 points, même s'ils perdent*
Prolongations	**Vous devez parier sur le fait qu'il y aura des prolongations à la fin du match.** *2 possibilités vous sont offertes : Oui ou Non*
Mi-temps / Fin match	**Vous devez parier sur le résultat d´un match à la fin de la première mi-temps, ET le résultat de ce même match à l'issue du temps règlementaire.** Les prolongations ne sont pas prises en compte. *Exemple 1 : Dans le match Suns vs Clippers, le pari "Suns / Clippers" est gagnant si les Suns mènent 50-42 à la mi-temps et que les Clippers renversent le match et gagnent 105-110 à la fin du temps réglementaire.* *Exemple 2 : Dans le match Hawks vs Bucks, le pari « Bucks / Bucks » est perdant si les Bucks perdent 55-48 à la mi-temps, quand bien même ils gagnent le match 115-123 à la fin du temps réglementaire*
Nombre total de points (intervalle)	**Vous devez parier sur le nombre total de points marqués pendant le match. Le résultat concerne le temps règlementaire. Les prolongations ne sont pas prises en compte.** *Exemple : je parie la sélection « 191-200 »* *Si le match Celtics vs Cavaliers se termine à 100-95, le pari est gagnant, car 100+95 = 195, ce dernier étant compris entre 191 et 200.*
Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de points en faveur de l'équipe gagnante du match.** Les prolongations sont prises en compte dans le résultat. *Exemple : si à l'occasion du match Real Madrid - ASVEL, je parie sur "1-5". Pour que le pari soit gagné, il faut que le Real Madrid OU l'ASVEL gagne avec une avance de 1, 2, 3, 4 ou 5 points. Si le Real Madrid gagne le match 85-70 : le pari est perdu car la différence de points est de 15.*
Course à X points	**Vous devez parier sur l'équipe qui passera la barre des X points en premier dans le match.** *Exemple : si je parie que les Lakers seront la première équipe à 30 points, je gagne si les Lakers atteignent les 30 points avant l'équipe adverse. Le résultat final n'ayant aucune incidence.*

Equipe marquant le prochain panier	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le prochain panier du match**

3. PARIS JOUEURS

Le joueur inscrit X points ou plus (match ou période indiquée)	**Vous devez parier sur le nombre de points inscrits par le joueur indiqué dans le match ou dans la période indiquée.** Pour les paris sur le match, les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. *Exemple : Je parie que Kawhi Leonard inscrit 20 points ou plus. Kawhi Leonard ne rentre pas sur le terrain et ne joue donc pas. Le pari est annulé.*
Nombre total de passes du joueur (match ou période indiquée)	**Vous devez parier sur le nombre total de passes effectuées par le joueur dans le match ou dans la période indiquée.** Pour les paris sur le match, les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Nombre total de rebonds du joueur (match ou période indiquée)	**Vous devez parier sur le nombre total de rebonds effectués par le joueur dans le match ou dans la période indiquée.** Pour les paris sur le match, les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Nombre total d' interceptions	**Vous devez parier sur le nombre total d'interceptions effectuées par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Nombre total de contres du joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de contres effectués par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Nombre total de paniers à 3 points du joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de paniers à trois points marqués par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Nombre total de points du joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de points marqués par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.
Performance du joueur « Points + Rebonds + Passes »	**Vous devez parier sur le nombre total de « points + rebonds + passes » inscrit par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. *Exemple 1: je parie que Donovan Mitchell fait une performance "Points+Rebonds+Passes" de "plus de 32,5". Si Donovan Mitchell marque 23 points, prend 6 rebonds et fait 7 passes décisives, le pari est gagnant (23+6+7 = 36 > 32.5)* *Exemple 2 : je parie que Anthony Davis fait une performance « Points+Rebonds+Passes » de « plus de 35,5 » . Si Anthony Davis marque 10 points, prends 5 rebonds et fait 3 passes, et que le coach décide de le mettre sur le banc en cours de match, le pari est perdu (10+5+3=18 < 35,5)*

Pari combo rebonds + passes / points + passes / rebonds + points	**Vous devez parier sur le nombre total de « rebonds + passes » OU « points + passes » OU « rebonds + points » inscrit par le joueur dans le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. *Exemple: je parie que Trae Young fera « + de 25,5 » points + passes. Si dans le match Trae Young marque 20 points et effectue 15 passes, le pari est gagnant (20+15 = 35 > 25.5)*
Le Duo inscrit X points ou plus	**Les joueurs cités marqueront-ils un total de X points ou plus dans le match?** Les deux joueurs doivent jouer pour que le pari soit valide. Si 1 des 2 joueurs ne joue pas, le pari sera remboursé, même si le joueur qui joue marque 40 points ou plus à lui seul. Les prolongations éventuelles sont prises en compte. *Exemple 1 : Si je parie que le duo Harden et Durant marque plus de 40 points, et que lors du match Durant marque 26 points, et Harden 15 points, le pari est gagnant (26+15 = 41)* *Exemple 2 : Je parie que le duo Doncic et Porzingis marque plus de 40 points. Si Porzingis n'entre à aucun moment sur le terrain, le pari est annulé, quand bien même Doncic aurait marqué 46 points*
Double chance - Le joueur inscrit X points ou +	**L'un des 2 joueurs mentionnés inscrira-t-il X pts ou + ?** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si au moins 1 des 2 joueurs joue, le pari reste valide. Si les 2 joueurs ne jouent pas, les paris seront remboursés.*Exemple : Je parie que Julius Randle ou Derrick Rose marque plus de 20,5 points. Si durant le match Derrick Rose n'entre pas sur le terrain, et que Julius Randle marque 19 points, le pari est perdant.*
Chaque joueur inscrit X points ou +	**Les deux joueurs indiqués marqueront-ils X points ou + chacun ?** Les deux joueurs doivent rentrer sur le terrain pour que le pari soit valide. Si 1 des 2 joueurs ne joue pas, le pari sera remboursé, même si le joueur qui joue atteint le nombre points indiqués dans le pari ou plus. Les prolongations éventuelles sont prises en compte. *Exemple : Je parie que Luka Doncic et Devin Booker marquent chacun 20 points ou +. Luka Doncic joue et marque 25 points, mais Devin Booker n'est pas titulaire et ne rentre pas sur le terrain. Le pari est annulé.*
Face à face - Nombre total de points/passes/rebonds/contres /interceptions	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus de points/effectuera le plus grand nombre de passes décisives/ de rebonds/de contres/d'interceptions (selon l'intitulé du pari) dans le match parmi les deux joueurs nommés dans le pari.** Les deux joueurs doivent rentrer sur le terrain pour que le pari soit valide. En cas d'égalité, le pari est annulé. Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Meilleur marqueur/ rebondeur/ passeur/ contreur/ intercepteur/ tireur à 3 points du match ou de son équipe selon l'intitulé du pari	**Vous devez parier sur le joueur inscrivant le plus de points/ effectuant le plus grand nombre de rebonds/ de passes décisives/ de contres/ d'interceptions/ tirs à 3 points marqués dans le match ou de son équipe selon l'intitulé du pari.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Dans le cas où 2 joueurs ou plus marquent le même nombre de points/ de rebonds/ de passes décisives/ de contres/ d'interception/ de tirs à 3 points marqués, les règles d'égalité s'appliquent. *Exemple : Je parie 10€ que LeBron James finit meilleur marqueur du match sur une cote à 1.85. Il finit à 35 points, meilleur marqueur à égalité avec Antony Davis qui marque 35 points également dans le*

	*match. La règle d'égalité stipule que la cote appliquée est : ((1.85 - 1) /2) + 1 = 1.425. Ayant parié 10€, je recevrai donc au total 1.425 * 10 = 14.25€.*
Premier marqueur/ rebondeur/ passeur décisif	Vous devez parier sur le joueur marquant le premier panier / prenant le premier rebond / effectuant la première passe décisive du match.
Nombre total de paniers à 3 points inscrits	**Vous devez parier sur le nombre total de paniers à 3 points inscrits soit par l'équipe soit au cours du match (en fonction de l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Joueur Double Double – Joueur fait 10 ou + dans deux catégories statistiques	**Vous devez parier qu'un joueur réalisera 10 unités ou plus dans au moins deux des cinq catégories statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, contres et interceptions.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Joueur Triple Double – Joueur fait 10 ou + dans trois catégories statistiques	**Vous devez parier qu'un joueur réalisera 10 unités ou plus dans au moins trois des cinq catégories statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, contres et interceptions.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.

4. PARIS COMPETITIONS

Vainqueur compétition	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition.** **Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé**, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner une unique équipe vainqueur, vous pourrez en désigner deux à trois en fonction du contenu du pari proposé. Dans un tel cas, si une des équipes choisies remporte la compétition, le pari est gagnant. Si aucune des équipes ne remporte la compétition, le pari est perdant.
Placé 1-X Général	**Vous devez parier sur le classement général de l'équipe en fonction des positions proposées dans l'intitulé du pari.** *Exemple : je parie que la France finira 1-4 dans la compétition. Le pari est gagnant si la France atteint les demi-finales.*
Vainqueur de conférence	**Vous devez parier sur l'équipe qui va gagner la conférence** Ce pari inclut les play-offs.
Vainqueur de division	**Vous devez parier sur le vainqueur de la division.** Les playoffs ne sont pas pris en compte. *Exemple : Je parie que les Boston Celtics remportent la Division Atlantic. Le pari est gagnant si l'équipe termine premier de la division.*
Vainqueur saison régulière	**Vous devez parier sur l'équipe qui terminera en tête du championnat à l'issue de la saison régulière.** Les playoffs ne sont pas pris en compte.
Nombre de victoires en saison régulière	**Vous devez parier sur le nombre de victoires de l'équipe en saison régulière.** *Exemple : je parie que les Lakers obtiendront + de 50,5 victoires en saison régulière. Si les Lakers finissent la saison à 40 victoires et 42 défaites, le pari est perdant (40 < 50,5)*
Qualifié pour les playoffs	**Vous devez parier sur l'équipe qui se qualifiera pour les play-offs.** Le résultat est basé sur le classement officiel annoncé par la fédération - même dans le cas d'une saison raccourcie, ou de changement d'emplacement.

Qualifié pour la Leaders Cup	**Vous devez parier sur la qualification d'une équipe du Championnat français pour la Leaders Cup.** Les résultats seront basés sur le classement officiel obtenu de la fédération officielle - même dans le cas d'une saison raccourcie, ou de changement d'emplacement.
Les finalistes	**Vous devez parier sur les 2 équipes qui parviendront en finale de la compétition** *Exemples de choix :* *- Équipe 1 / Équipe 2 : l'équipe 1 et l'équipe 2 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *- Équipe 1 / Équipe 3 : l'équipe 1 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *- Équipe 2 / Équipe 3 : l'équipe 2 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition*
Vainqueur de la série	**Vous devez parier sur l'équipe qui gagnera la série.** Les séries doivent être terminées en totalité ou les paris seront annulés.
Score exact de la série	**Vous devez parier sur le score exact de la série.** Les séries doivent être terminées en totalité ou les paris seront annulés. Si le format du tournoi est modifié conduisant à des modifications du format de la série les paris seront annulés. *Exemple : Je parie que les Lakers remportent la série 4 à 2. Si les Lakers remportent la série 4-0, le pari est perdu*
Equipe médaillée	**Vous devez parier sur le fait qu'une équipe sera médaillée (or, argent, bronze) à l'issue d'un tournoi.** Ce pari sera proposé seulement dans le cadre de tournois internationaux, championnats européens/mondiaux ou jeux olympiques. Ce pari inclut les play-offs.
Face à Face	**Vous devez parier sur l'équipe ou le pays qui ira le plus loin dans le tournoi (en fonction de l'intitulé du pari).** Deux équipes au choix vous seront proposées pour ce pari.
Vainqueur sans le favori	**Vous devez parier sur l'équipe qui sera la mieux classée à la fin du championnat sans tenir compte du favori.**
Meilleur marqueur / passeur / rebondeur de son équipe	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus de points dans la catégorie désignée (marqueur, passeur, rebondeur) pour son équipe.** Le joueur doit avoir du temps sur le terrain ou les paris seront annulés. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.

Meilleur marqueur / passeur / rebondeur de la compétition (en moyenne)	**Vous devez parier sur le joueur qui, en MOYENNE par match, inscrira le plus de points / effectuera le plus grand nombre de passes décisives/ de rebonds de la compétition.** La moyenne des points / passes décisives / rebonds sera calculée en divisant le nombre total de points marqués / passes décisives / rebonds, au cours de la saison régulière, par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait marqué / réalisé un(e) rebond /passe décisive ou non pendant le match. Si le joueur n'entre jamais sur le terrain au cours de la compétition les paris sont annulés. S'il entre sur le terrain, mais ne marque aucun point / ne réalise aucun(e)s passes décisives/rebond sur toute la compétition le pari est perdant. Le Joueur doit également participer à minimum 3 matchs distincts pour que le pari soit valide, dans le cas contraire les paris seront annulés. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.
Meilleur marqueur de la saison régulière (en moyenne)	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera en MOYENNE par match le plus grand nombre de points dans la saison régulière. (Sauf précision spécifique mentionné dans l'intitulé du pari, celui-ci ne concerne que la 1ére division française de Betclic Elite).** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière. La moyenne des points sera calculée en divisant le nombre total de points marqué, au cours de la saison régulière, par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait marqué ou non pendant le match. Si le joueur n'entre jamais sur le terrain au cours de la compétition les paris sont annulés. S'il entre sur le terrain, mais ne marque aucun point sur toute la compétition le pari est perdant. Le joueur doit jouer au moins 50% des matchs de son équipe durant la saison pour que le pari soit valide. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer. *Exemple : Si je parie que le joueur X termine meilleur marqueur de la compétition et que la compétition se joue en 34 journées, il faut que le joueur X ait participé à 17 matchs ou plus pour que le pari soit valide. S'il joue 21 matchs et qu'il finit sur une moyenne de 15,5 points alors que le joueur Y finit sur une moyenne de 15,8 points, le pari est perdu.*
Meilleur passeur / rebondeur / contreur / intercepteur de la saison régulière (en moyenne)	**Vous devez parier sur le joueur qui effectuera en MOYENNE par match le plus grand nombre de passes décisives/rebonds/contres/interceptions (en fonction de l'intitulé du pari) au cours de la saison régulière.(Sauf précision spécifique mentionné dans l'intitulé du pari, celui-ci ne concerne que la 1ére division française de Betclic Elite).** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière. La moyenne des passes décisives / rebonds / contres / interceptions sera calculée en divisant le nombre total de rebonds/ passes décisives/ contres/ interceptions réalisés, au cours de la saison régulière, par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait effectué un(e) rebond /passe décisive/ contre/ interception ou non pendant le match. Si le joueur n'entre jamais sur le terrain au cours de la compétition les paris sont annulés. S'il entre sur le terrain, mais n'effectue aucun(e) rebond/ passe décisive/ contre/ interception sur toute la compétition le pari est perdant. Le joueur doit jouer au moins 50% des matchs de son équipe durant la saison pour que le pari soit valide. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.
Meilleur marqueur /passeur / rebondeur de la saison régulière de NBA (en moyenne)	**Vous devez parier sur le joueur qui en MOYENNE par match, inscrira le plus de points / effectuera le plus grand nombre de passes décisives/ de rebonds de la compétition (en fonction de l'intitulé du pari) au cours de la saison régulière de NBA.** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière de NBA. La moyenne des points / des rebonds/ passes décisives sera calculée en divisant

	le nombre total de points / rebonds/ passes décisives, au cours de la saison régulière par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait marqué / effectué un(e) rebond /passe décisive ou non pendant le match. Si le joueur n'entre jamais sur le terrain au cours de la compétition les paris sont annulés. S'il entre sur le terrain, mais ne marque aucun point / n'effectue aucun(e) rebond / passe décisive sur toute la compétition le pari est perdant. Le joueur doit jouer au moins 70 % des matchs de la saison pour que le pari soit valide. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.
Nombre total de points/rebonds/passes décisives du joueur au cours de la saison régulière de NBA (en moyenne / match)	**Vous devez parier sur la MOYENNE du nombre total de points/rebonds/passes décisives inscrits ou effectués par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari au cours de la saison régulière de NBA, par match.** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière de NBA. La moyenne des points / des rebonds/ passes décisives sera calculée en divisant le nombre total de points / rebonds/ passes décisives, au cours de la saison régulière par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait marqué / effectué un(e) rebond /passe décisive ou non pendant le match. Si le joueur n'entre jamais sur le terrain au cours de la compétition les paris sont annulés. S'il entre sur le terrain, mais ne marque aucun point / n'effectue aucun(e) rebond / passe décisive sur toute la compétition le pari est perdant. Le joueur doit jouer au moins 70 % des matchs de la saison pour que le pari soit valide. *Exemple : Je parie que Wembanyama inscrira en moyenne + de 8.5 rebonds par match.* *Si à la fin de la saison régulière de NBA il a inscrit 9 rebonds par match en moyenne et a participé à 75 matchs sur 82, le pari est gagnant.*
Meilleur marqueur de la compétition (total cumulé)	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus grand nombre de points dans la saison régulière, au TOTAL.** Les points inscrits durant les prolongations sont pris en compte. Si deux joueurs ou plus comptabilisent le même nombre de points, les règles d'égalité s'appliquent. Le pari est valable dès que le joueur mentionné dans l'intitulé du pari, participe à une rencontre de la compétition.
Meilleur passeur/rebondeur /contreur/intercepteur de la compétition (total cumulé)	**Vous devez parier sur le joueur qui effectuera au TOTAL, le plus grand nombre de passes décisives/rebonds/contres/interceptions (en fonction de l'intitulé du pari) au cours de la compétition.** Les passes décisives/rebonds/contres/interceptions effectués durant les prolongations sont pris en compte. Si deux joueurs ou plus comptabilisent le même nombre de passes décisives/rebonds/contres/interceptions, les règles d'égalité s'appliquent. Le pari est valable dès que le joueur mentionné dans l'intitulé du pari, participe à une rencontre de la compétition.
Meilleure attaque de la saison régulière	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le plus de points durant la saison régulière.** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.
Meilleure défense de la saison régulière	**Vous devez parier sur l'équipe qui concèdera le moins de points durant la saison régulière** Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière. Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.

Meilleure équipe de la Région X	**Pariez sur l'équipe qui ira le plus loin dans la compétition.** Les règles d'égalité peuvent s'appliquer. *Exemple : je parie que la « Meilleure Equipe Européenne » lors des Jeux Olympiques sera la France. Si la France termine dans une meilleure position que toutes les autres équipes européennes, le pari est gagné. Si la France termine 3ème alors que l'Espagne termine 2ème, le pari est perdu.*

BEACH SOCCER

Par défaut, les paris sont proposés sur le temps réglementaire du match soit les 36 minutes du temps réglementaire (3X12 min), incluant les arrêts de jeu. Sauf indication contraire, le temps réglementaire ne prend pas en compte les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

Annulation-report: Si un match est commencé mais est arrêté définitivement avant que les 36 minutes aient été disputées en intégralité, tous les paris sont annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue, comme par exemple pour les paris concernant le premier buteur ou le premier but.Cependant, si le match est interrompu avant sa conclusion, mais reprend dans les 48 heures suivant son coup d'envoi originel, les paris seront maintenus.Dans le cas où le match reprend dès le début, tous les paris sur le match originel seront annulés.

Résultat du match:
Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match. Il s'agit du résultat à la fin du temps règlementaire (36 minutes).Les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas.Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 issues possibles du match.

Nombre total de buts:
Vous devez parier sur le nombre total de buts qui seront inscrits pendant la période de jeu spécifiée OU le nombre total de buts inscrits par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).Sauf mention contraire, les paris prennent en compte seulement le temps règlementaire : dans ce cas les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas.Si les paris mentionnent les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte.Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Qualification:
Vous devez parier sur l'équipe qui sortira victorieuse de la confrontation, et qui se qualifiera pour le prochain tour de la compétition ou gagnera cette compétition dans le cas d'une finale. Cette victoire peut être obtenue soit à l'issue d'un match unique, soit après des matchs aller et retour. Les éventuels prolongations et séance de tirs au but sont pris en compte.

BOXE

1. REGLES GENERALES

Période de jeu

La durée d'un round et le nombre de rounds d'un match sont déterminés par l'organisateur pour chaque évènement.

En cas de changement de format du match (nombre de rounds, durée, match pour la ceinture, ...) quelle qu'en soit la raison, l'ensemble des paris seront annulés. Vous pourrez placer de nouveaux paris sur le nouveau match. En cas de changement de lieu, tous les paris restent valides.

La fin de match sera déterminée conformément aux règles officielles. La cloche donnera le signal du début et de la fin de chaque round. Si l'un des concurrents ne reprend pas le combat à l'appel de la cloche, son adversaire sera considéré comme vainqueur lors du round précédent.

La décision de l'arbitre fera foi :

- KO, KO Technique ou Disqualification : l'arbitre, le médecin, ou l'entraineur décident d'arrêter le combat pour cause de KO, KO Technique, Disqualification, ou abandon en raison d'une blessure.
- Décision : les 3 juges assignés au combat désignent le vainqueur et la fin du match porte sur la base des points du tableau de bord (que la décision unanime ou partagée)
- Nul est lorsque les juges considèrent qu'aucun combattant n'a remporté le combat

Résultats

Le résultat se rapporte au verdict du ring, indépendamment de toute modification ultérieure par un organisme ou à une commission sauf dans le cas où celui-ci est dû à la correction ultérieure d'une erreur lors de l'annonce officielle du résultat sur le ring. Si le verdict de points est donné avant que le nombre total de rounds prévus ait été achevé, le résultat se basera sur le round dans lequel le combat a été arrêté. En cas de décision technique (décision des juges pris en cours de combat), les paris seront débouclés normalement suivant le résultat officiel proclamé.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Un pari double chance pourra vous être proposé.

Annulation - Report

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés.

Si un combattant ne parvient pas à faire le poids et que le statut du combat change les paris seront annulés.

Si le combat prend fin sur un non-lieu (« No Contest ») tous les paris seront annulés à l'exception des paris dont le résultat était déjà connu avant l'arrêt du match.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du combat	**Vous devez parier sur le vainqueur du match.** Si le combat se termine sur un nul, le pari sera annulé.
Type de victoire - Combattant X	**Vous devez parier sur le combattant qui remportera le combat et la façon dont il gagnera.** Plusieurs possibilités vous seront proposées : - Le combattant X remporte le combat par KO (KO) - Le combattant X remporte le combat par KO Technique (TKO) - Le combattant X remporte le combat suite à la Décision du jury (Décision/Décision technique). En cas de disqualification en boxe, le pari sera annulé. En cas de No contest, le pari est annulé.
Type de victoire	**Vous devez parier sur l'issue du combat.** Plusieurs possibilités vous seront proposées : - Remporté par KO (KO) - Remporté par KO Technique (TKO) - Remporté à la suite de la Décision du jury (Décision/Décision technique) Certains choix permettent de combiner plusieurs possibilités. En cas de disqualification en boxe, le pari sera annulé. En cas de No Contest, le pari est annulé.
Issue du combat	**Vous devez parier sur le round au cours duquel l'issue du combat aura lieu que le combat soit remporté par KO ou décision du jury ou que le combat résulte en un nul. En cas de disqualification en boxe, le pari sera annulé.**
Issue du combat - Combattant X	**Vous devez parier sur le round au cours duquel le combattant mentionné dans l'intitulé du pari s'imposera dans le combat ou gagnera la décision.**
Nombre de rounds	**Vous devez déterminer en combien de rounds le combat se terminera.** Si un combattant se retire pendant la période entre les rounds, le combat est considéré comme terminé au round précédent. Si vous avez la possibilité de parier sur des demi-rounds, ce temps sera considéré comme la moitié du temps réglementaire dudit round.

	Exemple : Je parie sur le fait que le combat se déroulera en 2.5 rounds ou plus. La durée d'un round est de 5 minutes. *- Si le combat s'arrête pendant le temps de pause avant la reprise du round 3, mon pari sera perdant.* *- Si le combat s'arrête pendant le temps de pause après la reprise du round 3, mon pari sera gagnant.* *- Si le combat s'arrête au bout de 2 minutes dans le round 3, mon pari sera perdant.* *- Si le combat s'arrête au bout de 2 minutes 40 secondes dans le round 3, mon pari sera gagnant.*
Combat à son terme (Oui/Non)	**Vous devez parier sur le fait que le nombre de rounds prédéterminés soit atteint ou non.**

CYCLISME

1. REGLES GENERALES

Résultats

Le franchissement de la ligne de départ définit le départ de l'étape ou de la compétition. Toutes les informations concernant les horaires de début de la course ne sont données sur nos supports de jeu qu'à titre informatif. Betclic ne peut en aucun cas être tenu responsable pour toute erreur relative au contenu ou aux horaires de début de course. Le joueur est responsable de la validation de ces informations avant de placer ses paris.

Tous les paris sont réglés sur le premier résultat officiel promulgué après la course/compétition, indépendamment de toute disqualification ou modification ultérieure des résultats. Tous les paris sont réglés sur le classement officiel par la fédération quel que soit le changement de format, de durée ou de type de parcours.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Des paris Double/Triple chance peuvent être proposés. Dans un tel cas, L'ensemble des coureurs / sélections doivent avoir franchi la ligne de départ de l'évènement/Course/étape pour que le pari soit valide.

Annulation - Report

Si une course d'une seule étape/d'un jour n'est pas commencée ou retardée et n'est pas reprise dans les 48 heures, les paris seront nuls.

Aucun pari ne sera annulé suite à un changement d'horaire, un retard, quelle qu'en soit la raison (décalage dans le planning, conditions climatiques...).

Sauf indication contraire, si les concurrents ne prennent pas le départ d'une étape/d'une course ou / d'une compétition, les paris portant sur ladite étape/ course/ compétition seront annulés. Autrement dit les participants doivent passer la ligne de départ de l'évènement en question pour que les paris portant sur l'évènement demeurent valables, sinon les paris seront annulés.

Exemple : J'ai parié sur Julian Alaphilippe Vainqueur du tour de France. J'ai également fait un pari Alaphilippe vainqueur de l'étape 11. S'il abandonne lors de l'étape 10 mon pari sur Alaphilippe vainqueur du Tour de France sera perdant. Mon pari sur Alaphilippe vainqueur de l'étape 11 sera annulé.

Exemple 2 : J'ai parié Pogacar vainqueur du Tour de France. S'il renonce à participer au Tour avant le lancement de la compétition, alors mon pari sera annulé.

Si un concurrent (coureur ou équipe) abandonne et/ou est exclu pour quelque raison que ce soit au cours d'un évènement/course/étape alors les paris seront considérés comme perdants.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur d'étape / de la course	**Vous devez désigner le coureur et/l'équipe qui remportera l'étape et/ou la course** Plusieurs possibilités : - coureur 1 remporte l'étape

	- coureur 2 remporte l'étape - coureur 3 remporte l'étape (...)
Podium étape	**Vous devez déterminer si le coureur désigné par le pari, terminera parmi les 3 premiers du classement de l'étape.** Plusieurs possibilités : -coureur 1 franchira la ligne d'arrivée parmi les trois premiers -coureur 2 franchira la ligne d'arrivée parmi les trois premiers -coureur 3 franchira la ligne d'arrivée parmi les trois premiers (...)
Vainqueur (payé partiellement si 2ème ou 3ème)	**Vous devez parier sur l'athlète/équipe qui termine Vainqueur de la course ou termine sur le podium, avec un paiement différent selon les cas.** Si l'athlète/l'équipe gagne la course, le pari est payé intégralement à la cote prise. Si l'athlète/l'équipe termine 2ème ou 3ème, un paiement partiel sera attribué selon la formule suivante : En cas de 2ème place : 50% × (cote - 1) + 1). En cas de 3ème place : 33% x (cote - 1) + 1). Exemple : Je parie 10€ sur Paul Seixas dans le pari "Vainqueur (payé partiellement si 2ème ou 3ème)" avec une cote à 5,00. S'il gagne la course, je suis payé normalement, soit une cote de 5,00. Mon gain espéré est alors de 10€ x 5.00 soit 50€. S'il termine 2ème, je suis payé partiellement : je reçois 50% x (5,00 – 1) + 1), soit une cote à 3,00. Mon gain espéré est alors de 10€ x 3,00 soit 30€. S'il termine 3ème, je suis payé partiellement : je reçois 33% x (5,00 – 1) + 1), soit une cote à 2,32. Mon gain espéré est alors de 10€ x 2,32 soit 2,32€. Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à la course, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute la course mais ne la termine pas, les paris restent valides.
Placé 1-10 étape	**Vous devez déterminer si le coureur désigné par le pari, terminera parmi les 10 premiers du classement de l'étape.** Vous avez plusieurs possibilités : -le coureur 1 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement de l' étape -le coureur 2 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement de l' étape -le coureur 3 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement de l'étape (...)
Face à face coureur	**Vous devez parier sur le coureur qui obtiendra la position finale la plus élevée sur l'intégralité de la course/évènement.** Les deux concurrents doivent commencer l'étape/l'événement ou les paris seront nuls. Si les deux coureurs ne terminent pas la course/l'étape, le coureur abandonnant en dernier sera déclaré vainqueur. *Exemple : Dans le pari Etape 12 Tour de France – Pogacar vs Pinot, je parie sur Pinot. Si Pogacar termine 13ème de l'étape et que Pinot abandonne en cours d'étape, le pari est perdant.* Si les deux coureurs terminent en dehors du top 10 du classement de la course, le pari est annulé. Si au moins un des coureurs se classe parmi les 10 premiers, le pari est valide.
Face à face équipe	**Vous devez parier sur l'équipe qui obtiendra la position finale la plus élevée sur l'intégralité de la course/évènement.** Les deux équipes doivent être représentées au début de l'étape/de l'événement ou les paris seront nuls.
2 coureurs dans le top 3	**Vous devez parier sur les deux coureurs qui termineront parmi les 10 premiers du classement de la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** Pour que le pari soit gagnant, les deux coureurs doivent terminer parmi les trois premiers du classement de la course. Dans le cas contraire, le pari sera perdant. Les deux coureurs doivent commencer la course, si l'un ou les deux ne prennent pas le départ les paris seront annulés.

Le coureur gagne au moins une étape	**Vous devez parier sur le fait que le coureur désigné dans l'intitulé du pari, remporte au moins une étape sur l'ensemble de l'épreuve.** Le coureur mentionné dans le pari doit avoir franchi la ligne de départ de l'épreuve sinon les paris seront annulés. Les contre la montre par équipe ne sont pas pris en compte.
Vainqueur Sprint intermédiaire	**Vous devez parier sur le cycliste qui gagnera le prochain sprint intermédiaire.**
Vainqueur Général	**Vous devez parier sur le coureur qui terminera premier au classement général.**
Vainqueur Général - XX vs les Autres	**Vous devez parier sur le coureur qui terminera premier au classement général en fonction de l'intitulé du pari.** Le coureur mentionné dans le pari doit avoir franchi la ligne de départ de l'évènement sinon les paris seront annulés. Plusieurs possibilités : - Coureur X (l'un des favoris) terminera premier au classement général - L'un des autres coureurs du peloton terminera premier au classement général
Podium General	**Vous devez déterminer si le coureur désigné par le pari, terminera parmi les 3 premiers au classement général.** Vous avez plusieurs possibilités : -le coureur 1 terminera entre la 1ère et la 3ème place au classement général -le coureur 2 terminera entre la 1ère et la 3ème place au classement général -le coureur 3 terminera entre la 1ère et la 3ème place au classement général (...)
Placé 1-10 General	**Vous devez déterminer si le coureur désigné par le pari, terminera parmi les 10 premiers du classement général.** Vous avez plusieurs possibilités : -le coureur 1 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement général -le coureur 2 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement général -le coureur 3 terminera entre la 1ère et la 10ème place au classement général (...)
2 coureurs dans le top 10	**Vous devez parier sur les deux coureurs qui termineront parmi les 10 premiers du classement de la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** Pour que le pari soit gagnant, les deux coureurs doivent terminer parmi les 10 premiers du classement de la course. Dans le cas contraire, le pari sera perdant. Les deux coureurs doivent commencer la course, si l'un ou les deux ne prennent pas le départ les paris seront annulés.
Classements points de la compétition	**Vous devez parier sur le coureur qui remportera le classement à points.** Tous les paris sont réglés au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification ou modification ultérieure des résultats.
Classement grimpeur de la compétition	**Vous devez parier sur le coureur qui remportera le classement du meilleur grimpeur** Tous les paris sont réglés au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification ou modification ultérieure des résultats.
Classement meilleur jeune de la compétition	**Vous devez parier sur le coureur qui remportera le classement du meilleur jeune.** Tous les paris sont réglés au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification ou modification ultérieure des résultats.
Equipe vainqueur	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le classement par équipe** Tous les paris sont réglés au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification ou modification ultérieure des résultats.

Nationalité du coureur vainqueur	**Vous devez parier sur la nationalité du coureur vainqueur de la course/l'étape/l'évènement mentionné dans l'intitulé du pari.**
Un coureur de la nationalité indiquée dans le pari gagne au moins une étape	**Vous devez parier sur le fait qu'un coureur de la nationalité indiquée dans le pari remporte au moins une étape sur l'ensemble de l'épreuve.** Les contre la montre par équipe ne sont pas pris en compte

ESCRIME

1. REGLES GENERALES

Tous les résultats seront promulgués en fonction du résultat déclaré par l'instance d'organisation officielle. Si une compétition est commencée mais n'est pas terminée, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

En cas de changement de lieu, tous les paris restent valides.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le premier athlète de la première épreuve s'élance (c'est-à-dire même si L'athlète/L'équipe de votre pari ne participe pas à cette première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur la victoire finale d'un ou une escrimeur(euse) ou d'une équipe durant la compétition.**
Podium	**Vous devez parier sur le fait que les athlètes / équipes / pays désignés dans l'intitulé du pari pour finiront sur le podium.** Les athlètes / équipes devront être sur le podium pour gagner votre pari, le cas échéant, le pari sera perdant. En cas d'égalité, les règles détaillées dans la section « Offre de Paris > Résultats » sont applicables.
Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or	**Vous devez déterminer si le pays mentionné dans le pari obtiendra plus ou moins de médailles au cours des jeux olympiques dans la discipline indiquée que précisé dans l'intitulé du pari.** Le pari pourra être proposé sur le nombre de médailles (or / argent / bronze) ou le nombre de médailles d'or.

FOOTBALL

1. REGLES GENERALES

Périodes de Jeu:

Les paris peuvent être proposés :

- sur le match,
- sur la première mi-temps,
- sur la seconde mi-temps,
- sur les prolongations,
- ou sur des intervalles définis.

L'intitulé du Pari définit la période de jeu. Par défaut en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match.

Les règles de validité du pari s'appliqueront sur la période indiquée dans l'intitulé du pari. Ainsi par exemple, les paris sur la 2ème mi-temps ne prennent en compte que les évènements ayant lieu lors de celle-ci.

Exemple 1 : Je parie que Ronaldo marque dans la 2ème mi-temps lors du match France-Portugal. Si Ronaldo marque lors que la première mi-temps mais pas dans la 2ème mi-temps, le pari est perdu.

Exemple 2 : Dans un match Borussia Dortmund vs Bayern, je parie que le Borussia Dortmund gagne la 2ème mi-temps. Si le Borussia Dortmund ne marque aucun but en deuxième mi-temps alors que le Bayern marque un but, mon pari est perdant, même si Dortmund gagne le match avec un score de 2 à 1.

Lorsqu'il est fait référence au temps réglementaire, il sera entendu :

- 45 minutes pour une mi-temps plus le temps additionnel accordé par l'arbitre à l'issue de la mi-temps
- 90 minutes pour match, plus le temps additionnel accordé par l'arbitre à l'issue du match,

Sauf indication contraire, le temps réglementaire ne prend pas en compte les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

Ces règles sont également applicables dans le cas de rencontres dont la durée peut être différente des 90 minutes habituelles. Ainsi, pour un match prévu pour une durée de 80 minutes, sauf mention contraire, tous les paris d'avant-match et en direct s'appliqueront au temps réglementaire (40 minutes ou 80 minutes) comprenant le temps additionnel, mais excluant les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

Pour toute période de jeu définie entre deux instants temporels spécifiques, les actions de jeu qui se produisent dès le début de la rencontre jusqu'à l'instant précis défini moins une seconde sont considérées comme appartenant à cet intervalle et ainsi de suite, jusqu'à la fin du temps réglementaire. Par exemple, toutes les actions de jeu qui se produisent entre les périodes de temps X:00 (début de la rencontre) et X:59 (X minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérées comme appartenant aux X premières minutes du match et ainsi de suite pour les périodes suivantes.

Les paris sur des intervalles définis restent valables sauf indication contraire, si le match est interrompu après que la période spécifiée a été totalement jouée. Les intervalles de fins de mi-temps incluent le temps additionnel de la mi-temps. Les prolongations et séances de tirs au but ne sont pas prises en compte dans les intervalles.

Intervalles 5 minutes

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 (début de la rencontre) et 04:59 (quatre minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérées comme appartenant aux 5 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

Intervalle 1-5 fait référence à la période entre les intervalles 00:00 et 04:59,

Intervalle 6-10 fait référence à la période entre les intervalles 5:00 et 9:59,

(...) et ainsi de suite pour les intervalles suivants.

Les intervalles 41-45 et 86-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps.

Exemple : Si je parie que le premier but sera marqué dans l'intervalle « 6-10 minutes » et que le premier but du match a lieu à 9:50 précisément, le pari est gagnant.

Intervalles 10 minutes

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 (début de la rencontre) et 09:59 (neuf minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérés comme appartenant aux 10 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

Intervalle 1-10 fait référence à la période entre les intervalles 00:00 et 09:59,

Intervalle 11-20 fait référence à la période entre les intervalles 10:00 et 19:59,

(...) et ainsi de suite pour les intervalles suivants.

Les intervalles 41-50 et 81-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps.

Exemple : Si je parie que le premier but sera marqué dans l'intervalle « 1-10 minutes » et que le premier but du match a lieu à 10:08 précisément, le pari est perdant.

Intervalles 15 minutes

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 et 14:59 (quatorze minutes et cinquante-neuf secondes)sont considérées comme appartenant aux 15 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

Intervalle 1-15 fait référence à la période 00:00 –14:59,

Intervalle 15-30 fait référence à la période15:00–29:59,

(...) et ainsi de suite pour les intervalles suivants.

Les intervalles 30- 45 et 75-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps

Exemple : Si je parie dans un match arrêté à la 35ème minute, les paris entre 00:00 –14:59/ 15:00 –29:59 seront valides ; les paris pris à compter de la 30:00 sont annulés.

Intervalles 20 minutes

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 et 19:59 (dix-neuf minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérées comme appartenant aux 20 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

Intervalle 1-20 fait référence à la période 00:00 –19:59,

Intervalle 21-40 fait référence à la période 20:00–39:59,

(...) et ainsi de suite pour les intervalles suivants.

Les intervalles 41- 60 et 71-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps

Exemple : Si je parie dans un match arrêté à la 45ème minute, les paris entre 00:00 –19:59/ 20:00 –39:59 seront valides ; les paris pris à compter de la 40:00 sont annulés.

***Intervalles "Pause Fraîcheur" ***

A la discrétion de l'arbitre, les pauses fraîcheur, d'une durée de 3 minutes, ont lieu autour de la 22ème minute en 1ère mi-temps et autour de la 67ème minute en 2ème mi-temps bien que le moment exact puisse varier d'un match à l'autre.

Les intervalles seront les suivants:

Intervalle 1 - Pause fraîcheur 1 fait référence à la période entre les intervalles 00:00 (début de la rencontre) et la pause fraîcheur de la 1ère mi-temps.

Intervalle Pause fraîcheur 1 - MT fait référence à la période entre la pause fraîcheur de la 1ère mi-temps et la mi-temps, incluant le temps additionnel.

Intervalle MT-Pause fraîcheur 2 fait référence à la période entre la mi-temps et la pause fraîcheur de la 2ème mi-temps.

Intervalle Pause fraîcheur 2 - Fin du match fait référence à la période entre la pause fraîcheur de la 2ème mi-temps et la fin du match, incluant le temps additionnel.

Résultats

S'agissant de l'annonce des Résultats, le site officiel de la compétition fera foi (*Ex : uefa.com, lfp.fr*).

Dans le cas des matchs amicaux uniquement, les résultats seront promulgués dès le coup de sifflet final, que la rencontre soit allée ou non au terme des 90 minutes réglementaires.

Betclic pourra proposer des paris dit «**Combo**». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation – Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas débuté dans un délai de 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match a commencé, mais n'est pas terminé dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue, tous les paris seront annulés, à l'exception des paris dont l'issue est déjà connue et irréversible à ce stade, qui seront maintenus. Cela inclut les paris pour lesquels la condition de réalisation est réalisée et irréversible indépendamment de l'issue finale du match.

Si un match est reporté ou interrompu, mais qu'un résultat officiel est communiqué par l'organisateur de la compétition dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue, tous les paris relatifs à ce match seront maintenus. Ces paris seront considérés comme gagnants ou perdants en fonction du résultat officiel publié.

Si les détails des équipes affichés dans le calendrier officiel auquel le match est rattaché diffèrent de ceux affichés sur le Site (ex : -21 ans, hommes / femmes…), tous les paris seront remboursés. Dans tous les autres cas, les paris restent valables, même si la mention induite par défaut « à 11 » n'est pas spécifiée dans le nom des équipes.Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris compétition:

Les résultats sur les paris à long terme sur les championnats, les phases de qualification, les joueurs et les classements finaux des compétitions, ou le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés. Ces résultats prendront en compte, entre autres, les règles d'égalité en cas d'ex-æquo, et il ne sera procédé ensuite à aucune modification due à d'éventuels matchs complémentaires ou modification de résultats réalisée par les organismes respectifs.

Certains paris proposés dans le cadre de phases finales de grandes compétitions, telles que la Coupe du Monde ou l'Euro peuvent, par exception aux règles des paris et sauf indication contraire, répondre aux règles ci-après :

- Les buts et plus généralement toutes les actions de jeu se déroulant pendant les prolongations sont pris en compte.
- Les buts inscrits dans le cadre d'une séance de tirs au but ne sont pas pris en compte.

Dans le cadre des paris compétition, nous pourrons également vous proposer de parier sur les TROPHEES COMBINES, c'est-à-dire les trophées que remportera une équipe durant la saison. Les tournois amicaux, les supercoupes (ex: Trophée des Champions) et Coupe du Monde des Clubs FIFA ne sont pas inclus.

Le classement final de groupes / divisions détermine le classement à utiliser pour les paris liés à des positions, toute décision ultérieure d'institutions organisatrices de la compétition n'étant pas prise en compte. Les paris sur des participants n'ayant pas joué l'intégralité de ses matchs seront comptabilisés.

En ce qui concerne les championnats sud-américains, pour lesquels le vainqueur du championnat est déterminé par un match de play-offs en cas d'égalité, le vainqueur de la compétition sera le vainqueur des play-offs.

Paris sur les joueurs/ buteurs :

Sauf indication contraire, si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref.

En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Tout pari placé à la mi-temps sur un joueur remplacé avant le début de la seconde période sera valable et ne sera pas remboursé.

Les paris portant sur les prolongations placés pendant l'intervalle entre la fin du match règlementaire et les prolongations ainsi que les paris placés pendant la mi temps de la prolongation seront valables et ne seront pas remboursés.

Paris spéciaux sur période définie d'une compétition:

Ces paris concernent tous les matchs d'une compétition donnée pour une période spécifiée. Par exemple, « Ligue 1 (31/08-01/09) » comprend la totalité des matchs de Ligue 1 joués entre le 31/08 et le 01-09 (inclus).

En cas de matchs interrompus ou reportés à plus de 48H, les paris seront annulés, à l'exception de ceux dont l'issue est déjà réalisée.

Paris sur les passes décisives / passeurs décisifs :

Concernant les passes décisives, si les résultats annoncés à l'issue d'une compétition indiquent deux passes décisives pour un seul but, seule la dernière passe décisive ayant conduit directement au but est prise en compte.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Résultat du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match. Il s'agit du résultat à la fin du temps règlementaire**(90 minutes plus temps additionnel). Les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas. Vous avez 3 possibilités : - L'équipe 1 gagne - Match nul - L'équipe 2 gagne *Si par exemple lors d'un Match Real Madrid – Liverpool en demi-finale de Ligue des Champions, le temps réglementaire se termine sur 1-1, le pari « Real Madrid » est perdu, même si l'équipe remporte le match durant les prolongations* **Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 issues possibles du match.** Vous aurez alors trois possibilités de pari double chance : Équipe 1 ou Nul : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul Équipe 1 ou Équipe 2 : Le match se termine par la victoire de l'une des 2 équipes Nul ou Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul
Résultat du match - Extra gains à chaque but d'écart	**Vous devez parier sur une équipe si vous pensez qu'elle remportera le match pendant le temps réglementaire.** Le paiement sera fonction de l'écart de buts final en faveur de l'équipe sélectionnée pendant la rencontre, temps réglementaire uniquement, les prolongations et la séance de tirs au but ne sont pas prises en compte. Si l'équipe sélectionnée ne gagne pas le match ou fait match nul : le pari est perdant. Si l'équipe sélectionnée gagne avec 1 but d'écart : le pari est gagnant avec la cote sélectionnée. Si l'équipe sélectionnée gagne avec 2 buts d'écart : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 2 * (cote - 1) + 1. Si l'équipe sélectionnée gagne avec 3 buts d'écart : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 3 * (cote - 1) + 1. Si l'équipe sélectionnée gagne avec 4 buts d'écart : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 4 * (cote - 1) + 1. Si l'équipe sélectionnée gagne avec X buts d'écart ou + : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : X * (cote - 1) + 1. Exemple : Je parie 10€ sur le Paris Saint-Germain contre le Real Madrid dans le pari "Résultat du Match – Extra gains par but d'écart" avec une cote de 2,00. Si le Paris Saint-Germain ne gagne pas le match ou fait match nul, le pari est perdant. Si le Paris Saint-Germain gagne avec 1 but d'écart, je suis payé normalement, ma cote est de 2,00. Je remporte donc 10 * 2 = 20€. Si le Paris Saint-Germain gagne avec 2 buts d'écart (3-1 par exemple), je suis payé plus,

	ma cote est de 2 * (2,00 - 1) + 1 = 3,00. Je remporte donc 10 * 3,00 = 30€. Si le Paris Saint-Germain gagne avec 3 buts d'écart (5-2 par exemple), je suis payé plus, ma cote est de 3 * (2,00 - 1) + 1 = 4,00. Je remporte donc 10 * 4,00 = 40€. Si le Paris Saint-Germain gagne avec 4 buts d'écart (4-0 par exemple), je suis payé plus, ma cote est de 4 * (2,00 - 1) + 1 = 5,00. Je remporte donc 10 * 5,00 = 50€. Si le Paris Saint-Germain gagne avec X buts d'écart ou +, je suis payé plus, ma cote est de X * (2,00 - 1) + 1 = Y. Je remporte donc 10 * Y = Z€. Seuls le résultat final du temps réglementaire, incluant les 90 minutes et le temps additionnel, est pris en compte. Les prolongations éventuelles et la séance de tirs au but ne sont pas prises en compte. Les buts inscrits contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire et ne reprend pas dans un délai de 48 heures, le pari est annulé. Si le match est annulé ou définitivement arrêté, le pari est annulé.
L'équipe possède 2 buts d'avance ou gagne (temps réglementaire)	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match ou qui mènera de 2 buts à tout moment pendant le match.** Vous remportez votre pari si votre équipe est gagnante à la fin du temps réglementaire ou dès que votre équipe mène par deux buts d'écart à tout moment du match et quelle que soit l'issue finale. Seuls les événements survenus durant le temps réglementaire sont pris en compte ; les prolongations et les séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte. *Par exemple, si vous pariez sur Barcelone contre le Real Madrid, votre pari est gagnant dès que Barcelone mène par deux buts d'écart, ou si Barcelone remporte la rencontre à la fin du temps réglementaire.*
Nombre total de buts	**Vous devez parier sur le nombre total de buts qui seront inscrits pendant la période de jeu spécifiée OU le nombre total de buts inscrits par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les buts marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris durant les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemple avec 2,5 buts :* *Moins de 2,5 buts : 0, 1 ou 2 buts seront inscrits durant le match* *Plus de 2,5 buts : 3 buts ou plus seront inscrits durant le match*
But ou presque but	**Vous devez parier sur le fait qu'il y aura un but ou au moins le nombre de tirs cadrés indiqué dans le pari. Selon le match et la période du pari le nombre de tirs cadrés nécessaire à la validation du pari peut varier.** Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les buts marqués et tirs cadrés dans le temps règlementaire, hors prolongations éventuelles et séances de tirs au but, sont pris en compte. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Exemple avec "But ou presque but dans la période 00:00 - Pause fraîcheur 1" 1 but inscrit ou au moins 3 tirs cadrés: 1 but inscrit ou au moins 3 tirs cadrés seront effectués durant la période indiquée.
But pour les 2 équipes	**Vous devez déterminer si les deux équipes marqueront durant la période indiquée .** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : - Oui : les 2 équipes doivent marquer au moins 1 but chacune pendant la période indiquée - Non : l'une des deux équipes, (ou les deux), ne marquera(ont) pas durant la période indiquée.
Résultat du match (remboursé si match nul)	**Vous devez parier sur le résultat du match. En cas de match nul le pari est remboursé.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but Les buts marqués en prolongations ou lors de la séance de tirs aux buts ne sont pas inclus. Vous avez 2 possibilités :

	- Victoire de l'équipe 1 - Victoire de l'équipe 2
Résultat (remboursé si l'équipe à domicile gagne)	**Vous devez parier un résultat du match nul ou sur une victoire de l'équipe à l'extérieur.Si l'équipe à domicile gagne à la fin du temps réglementaire, le pari est remboursé.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but Vous avez 2 possibilités: - Nul: le match se finit sur un match nul - Equipe 2: l'équipe à l'extérieur gagne le match
Résultat (remboursé si l'équipe à l'extérieur gagne)	**Vous devez parier un résultat du match nul ou une victoire de l'équipe à domicile.Si l'équipe à l'extérieur gagne à la fin du temps réglementaire, le pari est remboursé.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. 2 possibilités : - Nul: le match se finit sur un match nul - Equipe 1: l'équipe à domicile gagne le match
Plus de buts sur la période	**Vous devez parier sur le résultat dans l'intervalle indiqué de période de jeu (en fonction de l'intitulé du pari).** Vous avez 3 possibilités : L'équipe 1 / Nul (égalité) / L'équipe 2.
Résultat OU nombre total de buts (plus / moins)	**Vous devez parier sur le résultat du match OU sur le nombre de buts inscrits dans le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Au moins une condition doit être gagnante pour valider le pari. Exemple avec 2,5 buts - Équipe 1 gagne ou + de 2,5 buts dans le match : l'équipe à domicile gagne le match OU 3 buts sont inscrits dans le match. - Nul ou + de 2,5 buts dans le match : match nul OU 3 buts sont inscrits dans le match. - Équipe 2 gagne ou + de 2,5 buts dans le match : l'équipe à l'extérieur gagne le match OU 3 buts sont inscrits dans le match. - Si vous pariez sur le "non" il faut que les "2 sélections soient fausses" pour que votre pari soit gagnant.
Résultat OU les 2 équipes marquent	**Vous devez parier sur le résultat du match OU déterminer si les 2 équipes marqueront pendant le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Au moins une condition doit être gagnante pour valider le pari. Vous avez 4 possibilités : - Équipe 1 gagne OU les 2 équipes marquent dans le match. - Nul OU les 2 équipes marquent dans le match. - Équipe 2 gagne OU les 2 équipes marquent dans le match. - Si vous pariez sur le "non" il faut que les "2 sélections soient fausses" pour que votre pari soit gagnant.

Résultat OU au moins une cage inviolée dans le match	**Vous devez parier sur le résultat du match OU sur le fait que l'une des deux équipes garde sa cage inviolée.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Au moins une condition doit être gagnante pour valider le pari. Vous avez 4 possibilités - Équipe 1 gagne OU au moins une cage inviolée dans le match - Nul OU au moins une cage inviolée dans le match - Équipe 2 gagne OU au moins une cage inviolée dans le match - Si vous pariez sur le "oui", au moins une condition doit avoir lieu pour que votre pari soit gagnant. - Si vous pariez sur le "non", il faut que les 2 sélections n'aient pas lieu pour que votre pari soit gagnant.
Mi-temps / Fin de match	**Vous devez parier sur les résultats à la mi-temps ET à la fin du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Vous avez 9 possibilités. Il s'agit de désigner à la fois l'équipe menant la première mi-temps et la partie vainqueur du match. *Exemples :* *Équipe 1 / Équipe 1 : l'équipe à domicile mène à la mi-temps et gagne le match* *Équipe 2 / Nul : l'équipe visiteuse mène à la mi-temps et le match se termine par un nul* *Équipe 2 / Équipe 2 : l'équipe visiteuse mène à la mi-temps et gagne le match*
Score exact	**Vous devez parier sur le score exact de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les paris seront remboursés si le match est interrompu avant la mi-temps visée dans le pari. Pour les paris portant sur la seconde mi-temps, les buts inscrits en première mi-temps ne sont pas comptabilisés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemples : 0-0 : le match se termine sur le score de 0-0* *1-0 : le match se termine sur le score de 1-0* *0-1 : le match se termine sur le score de 0-1* **Un pari multichoix pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un score unique, vous pourrez en désigner plusieurs en fonction du contenu du pari proposé.** *Exemple:* *Vous pariez sur un score de 1 - 0, 2 - 0 ou 2 – 1; Le pari est gagnant si le score exact est de 1 - 0, 2 - 0 ou 2 - 1. Vous perdez le pari si l'équipe à l'extérieur gagne 1-2.*
Écart de buts	**Vous devez parier sur l'écart de buts entre les 2 équipes à au cours de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemples :* *- Équipe 1 gagne de 2 buts ou + : l'équipe 1 inscrira au moins 2 buts de plus que l'équipe 2. Par exemple, le pari est gagnant si l'équipe 1 gagne 2-0. Il est perdu si l'équipe 1 gagne 3-2.* *- Équipe 1 gagne de 1 but exactement : l'équipe 1 inscrira exactement 1 but de plus que l'équipe 2* *- Équipe 1 ne perd pas ou perd de 1 but exactement : l'équipe 1 gagne, fait match nul ou perd d'1 but d'écart contre l'équipe 2*
Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de buts en faveur de l'équipe gagnante du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemple:* *Équipe 1 par 1 but : La 1ère équipe gagne le match avec un seul but d'écart (1-0, 2-1 etc.)*

	Nul : Les équipes font match nul (0-0, 1-1, 2-2 etc.) *Équipe 2 par 2 buts : La 2ème équipe gagne le match avec deux buts d'écart (0-2, 1-3 etc.)*
Première équipe à marquer	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le premier but.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but Vous avez 3 possibilités : - Équipe 1 : l'équipe 1 marquera le premier but du match - Aucun but : aucune des 2 équipes ne marquera de buts - Équipe 2 : l'équipe 2 marquera le premier but du match
Dernière équipe à marquer	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le dernier but du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés. Vous avez 3 possibilités : - Équipe 1 : l'équipe 1 marquera le dernier but du match - Pas de but : aucune des 2 équipes ne marquera de buts - Équipe 2 : l'équipe 2 marquera le dernier but du match
Équipes à marquer	**Vous devez parier sur le nombre d'équipes qui marqueront dans la rencontre.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : - les deux équipes marquent au moins un but dans le match - une équipe marque au moins un but, et l'autre ne marque pas - le match s'achève sur un score nul et vierge
Equipe encaissant le dernier but	**Vous devez parier sur l'équipe qui encaissera le dernier but du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : Équipe 1 : l'équipe 1 encaissera le dernier but du match Pas de but : aucune des 2 équipes n'encaissera de buts Équipe 2 : l'équipe 2 encaissera le dernier but du match
Nombre total de buts (nombre exact ou par intervalles)	**Vous devez parier sur le nombre exact total de buts cumulés marqués par les 2 équipes pendant la période de jeu spécifiée OU sur le nombre exact de buts marqués par une équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but Ce pari peut également vous être proposé par intervalles de points. *Exemple : Je parie sur 2 - 5 buts: il faut qu'il y ait entre 2, 3, 4 ou 5 buts marqués dans le match pour que le pari soit valide.*
Nombre total de tirs ou de tirs cadrés	**Vous devez parier sur le nombre total de tirs / tirs cadrés effectués pendant le match ou la période de jeu spécifiée (selon l'intitulé du pari).** Le temps de jeu régulier de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre et prolongations (à l'exclusion des tirs au but) s'applique. *Exemple avec 6,5 tirs :* *Moins de 6,5 tirs : 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 tirs seront effectués pendant le match* *Plus de 6,5 tirs : 7 tirs ou plus seront effectués pendant le match.*

Nombre de tirs ou de tirs cadrés par l'équipe	**Vous devez parier sur le nombre de tirs / tirs cadrés qui seront effectués collectivement par l'équipe mentionnée pendant le match ou la période de jeu spécifiée (selon l'intitulé du pari).** Le temps de jeu régulier de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre et prolongations (à l'exclusion des tirs au but) s'applique. *Exemple avec 4,5 tirs cadrés :* *Moins de 4,5 tirs cadrés : 0, 1, 2, 3, 4 tirs cadrés seront effectués pendant le match* *Plus de 4,5 tirs cadrés : 5 tirs cadrés ou plus seront effectués pendant le match*
Équipe avec le plus de tirs cadrés / tirs (selon l'intitulé du pari)	**Vous devez parier sur l'équipe qui réalisera le plus de tirs cadrés pendant le match ou la période de jeu spécifiée (selon l'intitulé du pari).** Le temps de jeu régulier de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre et prolongations (à l'exclusion des tirs au but) s'applique. Il y a 3 possibilités : - L'équipe 1 gagne - Nul - L'équipe 2 gagne
Plus/Moins de X but dans les 2 mi-temps	**Vous devez parier sur le fait que plus ou moins de X buts soient marqués en première mi-temps et en deuxième mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.
Quelle équipe marquera au moins un but ?	**Vous devez parier sur le nombre d'équipes qui marqueront pendant le match, quelque soient le nombre de buts.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : - Les deux équipes marquent : chaque équipe marque au moins un but pendant le match - Une seule équipe marque : une équipe marque mais pas l'autre - Aucune équipe ne marque : le match finit sur un match nul sans but
Mi-temps avec le plus de buts	**Vous devez parier sur la mi-temps pendant laquelle seront inscrits le plus grand nombre de buts OU sur la mi-temps avec le plus de buts par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : - 1ère mi-temps : un plus grand nombre de buts seront inscrit en 1ère mi-temps qu'en 2ème mi-temps - Nul : le même nombre de buts seront inscrits en 1ère mi-temps et en 2ème mi-temps - 2ème mi-temps : un plus grand nombre de buts seront inscrits en 2ème mi-temps qu'en 1ère mi-temps *Exemple : je parie que la mi-temps avec le + de buts pour l'équipe 2 sera la 2ème mi-temps. Si l'équipe 2 marque 2 buts lors de la première mi-temps, il faut qu'elle marque 3 buts ou plus en 2ème mi-temps pour que le pari soit gagnant.*
Mi-temps du 1er but	**Vous devez parier sur la mi-temps pendant laquelle sera inscrit le premier but OU sur la mi-temps du 1er but par équipe (selon l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : - 1ère mi-temps : Le premier but sera inscrit en 1ère mi-temps - 2ème mi-temps : Le premier but sera inscrit en 2eme mi-temps
1ère/ 2ème mi-temps – Résultat	**Vous devez parier sur le résultat à la mi-temps du match (première ou deuxième mi-temps en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire

	de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemple sur un pari 1èremi-temps, vous avez 3 possibilités :* *Équipe 1 : la 1ère équipe mène à la mi-temps* *Nul : les équipes sont à égalité à la mi-temps* *Équipe 2 : la 2ème équipe mène à la mi-temps* En cas de pari sur la 2ème mi-temps, Les buts inscrits en 1ère mi-temps ne sont pas comptabilisés. *Exemple, l'équipe 1 mène 2-0 à la mi-temps. Je parie durant la mi-temps que l'équipe 2 gagne la 2ème mi-temps. Mon pari est gagnant si lors de la 2ème mi-temps, l'équipe 2 marque 1 but et n'en encaisse aucun (score 2ème mi-temps : 0-1, résultat final 2-1)* **Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 issues possibles de la mi-temps du match.** Vous aurez alors trois possibilités de pari double chance : Équipe 1 ou Nul : La 1ère mi-temps se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul Équipe 1 ou Équipe 2 : La 1ère mi-temps se termine par la victoire de l'une des 2 équipes Nul ou Équipe 2 : La 1ère mi-temps se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul
Prolongations - Résultat	**Vous devez parier sur le résultat à l'issue des prolongations.** Il s'agit du résultat pendant les prolongations uniquement (plus temps additionnel des prolongations), hors séance de tirs au but éventuelle. Ainsi, les paris sur la victoire de l'une des 2 équipes seront considérés perdants si le match va aux tirs au but, dans la mesure où le choix « Nul » est proposé pour ce pari. Vous avez 3 possibilités : L'équipe 1 gagne les prolongations / Match nul (le match se conclut sur des tirs au but) / L'équipe 2 gagne les prolongations
Score exact - Mi-temps & Fin du match	**Vous devez parier sur une combinaison double : score à la mi-temps et à la fin du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. *Exemples de choix:* *0-0 / 1:0: le score à la mi-temps est de 0-0 et l'équipe à domicile gagne 1-0 à la fin du match.* *1-0 / 1-2: l'équipe à domicile gagne la première mi-temps 1-0, et l'équipe à l'extérieur gagne 2-1 à la fin du match* *1-1 / 4+ : le score est de 1-1 à la mi-temps, et à la fin du match il y a un total de 4 buts ou + dans le match*
Cage inviolée pour l'équipe	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe à domicile OU l'équipe jouant à l'extérieur (selon l'intitulé du pari) n'encaissera pas de but.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.*Exemples :* *Oui : l'équipe à domicile/extérieur n'encaissera pas de but* *Non : l'équipe à domicile/extérieur encaissera au moins un but*
L'équipe à domicile/extérieur gagne sans prendre de but	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe à domicile OU l'équipe jouant à l'extérieur (selon l'intitulé du pari) remportera la rencontre sans encaisser le moindre but.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : Oui : l'équipe 1 remportera la rencontre sans encaisser le moindre but Non : l'équipe 1 ne remportera pas la rencontre ou encaissera au moins un but *Exemple : je parie que l'équipe à domicile gagne sans prendre de but. Si l'équipe gagne 2-0 le pari est gagnant. Si le match finit sur 0-0 le pari est perdant.*

Vainqueur d'une Mi-Temps	**Vous devez parier sur le fait qu'une équipe inscrira plus de buts que son adversaire dans l'une des 2 mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. En cas de match nul dans les 2 mi-temps, le pari sera considéré perdant. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : l'équipe 1 inscrira plus de buts que l'équipe 2 dans au moins l'une des 2 mi-temps Équipe 2 : l'équipe 2 inscrira plus de buts que l'équipe 1 dans au moins l'une des 2 mi-temps
Vainqueur des 2 mi-temps	**Vous devez parier sur le fait qu'une équipe marquera plus de buts que l'autre en 1ère ET 2ème mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : la 1ère équipe marquera plus de buts que la 2ème équipe en 1ère et en 2ème mi-temps Équipe 2 : la 2ème équipe marquera plus de buts que la 1ère équipe en 1ère et en 2ème mi-temps
Marquer dans les 2 mi-temps	**Vous devez parier sur une équipe qui marquera en 1ère ET 2ème mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : l'équipe 1 marquera à la fois en 1ère et en 2ème mi-temps Équipe 2 : l'équipe 2 marquera à la fois en 1ère et en 2ème mi-temps
Y aura-t-il un but dans les 2 mi-temps ?	**Vous devez parier sur le fait qu'il y aura ou non des buts inscrits dans les 2 mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : Oui : au moins un but sera inscrit dans chaque mi-temps Non: aucun but ne sera inscrit dans au moins une des 2 mi-temps
L'équipe mène à la mi-temps mais ne gagne pas	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : la 1ère équipe se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps Équipe 2 : la 2ème équipe se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps
L'équipe gagne au moins une mi-temps	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe sélectionnée remporte au moins une mi-temps.** **Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.**
L'équipe marque en premier mais ne gagne pas	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe sélectionnée ait marqué le premier but mais ne gagne pas le match.** **Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.**
But sur penalty	**Vous devez parier sur le fait qu'un penalty soit marqué au cours de la période indiquée dans l'intitulé du pari. .** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.

	- Le penalty doit être marqué directement pour qu'il soit gagnant - Si le penalty est tiré mais n'est pas marqué dès le premier tir, le pari est perdant.
Les deux équipes marquent un penalty	**Vous devez déterminer si au moins un penalty sera marqué par chaque équipe durant la période indiquée.** Seuls les penaltys inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts marqués contre son camp ne sont pas pris en compte. - Le penalty doit être marqué directement pour qu'il soit gagnant - Si le penalty est tiré mais n'est pas marqué dès le premier tir, le pari est perdant - Si l'une des deux équipes ne marque pas de penalty, le pari est perdant
Minute du premier/dernier but	**Vous devez parier sur la minute où sera marqué le premier ou le dernier but de la rencontre OU sur la minute où sera marqué le premier ou le dernier but par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Seule la minute indiquée par le diffuseur fera foi, et dans le cas où le match ne serait pas diffusé, le site Internet de la compétition fera foi. La minute du but prise en compte est celle à laquelle le but a été inscrit et non celle à laquelle le but a été attribué. En cas d'interruption définitive du match avant que le 1er but ne soit inscrit, tous les paris portant sur des périodes non arrivées à terme seront annulés. Si l'interruption définitive intervient après que le 1er but a été marqué, tous les paris sont comptabilisés. En cas de pari portant sur le dernier but marqué, les paris seront remboursés si les 2 mi-temps ne sont pas complétement jouées. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but *Exemples : 1-10 minutes : Le premier but sera marqué entre le début du match et la 10e minute de jeu (00:00 – 09:59)* *Pas de but : Le match se termine sur un score nul et vierge.*
But marqué de la tête au cours du match	**Vous devez parier sur l'éventualité d'un but de la tête au cours du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Vous avez 2 possibilités : Oui : un but de la tête sera inscrit au cours du match Non : aucun but de la tête ne sera inscrit au cours du match
But marqué sur coup-franc direct au cours du match	**Vous devez parier sur l'éventualité d'un but sur coup-franc direct au cours du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le coup franc est indirect le but ne sera pas pris en compte et le pari perdant. Vous avez 2 possibilités : Oui : un but sur coup-franc direct sera inscrit au cours du match Non : aucun but sur coup-franc direct ne sera inscrit au cours du match
Nombre total de buts inscrits depuis l'intérieur de la surface de réparation	Nombre total de buts inscrits depuis l'intérieur de la surface de réparation **pendant le match ou la période de jeu spécifiée, au total ou par équipe (selon l'intitulé du pari).** Le temps de jeu régulier de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre et prolongations (à l'exclusion des tirs au but) s'applique.
Nombre total de buts inscrits depuis l'extérieur de la surface de réparation	Nombre total de buts inscrits depuis l'extérieur de la surface de réparation **pendant le match ou la période de jeu spécifiée, au total ou par équipe (selon l'intitulé du pari).** Le temps de jeu régulier de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre et prolongations (à l'exclusion des tirs au but) s'applique.
Qualification	**Vous devez parier sur l'équipe qui sortira victorieuse de la confrontation, et qui se qualifiera pour le prochain tour de la compétition ou gagnera cette compétition dans le cas d'une finale.** **Cette victoire peut être obtenue soit à l'issue d'un match unique, soit après des matchs aller et retour. Les éventuels prolongations et séance de tirs au but sont pris**

	en compte. Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : l'équipe à domicile se qualifiera Équipe 2 : l'équipe extérieur se qualifiera
Type de qualification	**Vous devez parier sur la façon dont l'une des 2 équipes se qualifiera.** Cette victoire peut être obtenue soit à l'issue d'un match unique, soit après des matchs aller et retour. Les éventuels prolongations et séance de tirs au but sont pris en compte. Vous avez 4 possibilités : Équipe 1 en prolongations : l'équipe à domicile se qualifiera à l'issue des prolongations Équipe 1 aux penalty : l'équipe à domicile se qualifiera à l'issue de la séance de tirs au but Équipe 2 en prolongations : l'équipe visiteuse se qualifiera à l'issue des prolongations Équipe 2 aux penalty : l'équipe visiteuse se qualifiera à l'issue de la séance de tirs au but
Première équipe à effectuer un tir	**Vous devez parier sur l'équipe qui effectuera un tir en premier.** Tous les tirs effectués pendant le temps règlementaire et les prolongations sont pris en compte. Les tirs au but ne sont pas pris en compte pour ce pari. Vous avez 3 options: * Equipe 1: L'équipe 1 tirera en premier. * Aucun tir: Aucune équipe ne tirera au but. * Equipe 2: L'équipe 2 tirera en premier.
Première équipe à effectuer un tir cadré	**Vous devez parier sur l'équipe qui effectuera un tir cadré en premier.** Tous les tirs cadrés effectués pendant le temps règlementaire et les prolongations sont pris en compte. Les tirs au but ne sont pas pris en compte pour ce pari. Vous avez 3 options: * Equipe 1: L'équipe 1 fera un tir cadré en premier. * Aucun tir: Aucune équipe ne fera un tir cadré. * Equipe 2: L'équipe 2 fera un tir cadré en premier.

3. PARIS JOUEURS / BUTEURS

Buteur	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins 1 but, 2 buts ou plus pendant le match (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. *Exemple 1:* *Joueur A : le joueur A marquera pendant le match* *Joueur B : le joueur B marquera pendant le match* *Exemple 2 :* *Joueur A : le joueur A marquera 2 buts ou plus* *Joueur B : le joueur B marquera 2 buts ou plus* *Joueur C : le joueur C marquera 2 buts ou plus*
Buteur ou son remplaçant	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins 1 but, 2 buts ou plus, ou sur la possibilité que son éventuel remplaçant marque pendant la période de jeu spécifiée dans l'intitulé du pari.** Seuls les buts inscrits pendant le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur sélectionné ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le joueur sélectionné est remplacé durant la période de jeu couverte par le pari (incluant le temps additionnel), le remplaçant prend automatiquement sa place dans le pari, sans modification de la cote. Si le joueur sélectionné marque durant la période de jeu définie, votre pari est gagnant. Si le joueur sélectionné est remplacé, et que son remplaçant marque durant la période de jeu définie, le pari est gagnant.

	Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, durant la période de jeu définie, le pari est perdant et la mise initiale est perdue. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, et que le remplaçant et lui-même remplacé, le pari est perdant, que le nouveau remplaçant marque ou non, durant la période de jeu définie. *Exemple. : Je parie sur Mbappé buteur. Il ne marque pas et est remplacé par Vinicius Junior. Vinicius ne marque pas et se blesse, il est ainsi remplacé par Arda Güler. Le pari est perdant, même si Arda Güler marque un but.* La détermination du joueur remplaçant se fera exclusivement sur la base des informations officielles du match et ne prendra en compte aucune autre source d'information.
Buteur + son remplaçant	**Vous devez parier sur le nombre de buts inscrits par le joueur ainsi que son remplaçant.** Seuls les buts inscrits pendant le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur sélectionné ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le joueur sélectionné est remplacé durant la période de jeu couverte par le pari (incluant le temps additionnel), le remplaçant prend automatiquement sa place dans le pari, sans modification de la cote. Si le joueur sélectionné et son remplaçant marquent le nombre de buts choisi durant la période de jeu définie, votre pari est gagnant. Si le joueur sélectionné est remplacé, et que son remplaçant marque le nombre de buts choisi durant la période de jeu définie, le pari est gagnant. Si le joueur sélectionné et son remplaçant marquent au total le nombre de but choisi, le pari est gagnant. Exemple : *Je parie sur « Mbappé et son remplaçant marquent 2 buts ou plus ». Si Mbappé marque 1 but et est ensuite remplacé par Vinicius Junior, qui inscrit également un but par la suite, le pari est gagnant*. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, durant la période de jeu définie, le pari est perdant et la mise initiale est perdue. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, et que le remplaçant est lui-même remplacé, le pari est perdant, que le nouveau remplaçant marque ou non, durant la période de jeu définie. A noter que si le joueur sur lequel le pari a été placé s'avère être remplaçant et entre sur le terrain, les buts du joueur qu'il remplace ne comptent pas. La détermination du joueur remplaçant se fera exclusivement sur la base des informations officielles du match et ne prendra en compte aucune autre source d'information.
Buteur - Extra gains à chaque but du joueur	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins 1 but pendant le match.** Le paiement sera fonction du nombre de buts que votre joueur inscrira pendant la rencontre (temps réglementaire uniquement, les prolongations ne sont pas prises en compte). Si le joueur n'inscrit pas de but : le pari est perdant. Si le joueur inscrit 1 but : le pari est gagnant avec la cote sélectionnée. Si le joueur inscrit 2 buts : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 2 * (cote -1) + 1. Si le joueur inscrit 3 buts : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 3 * (cote -1) + 1. Si le joueur inscrit 4 buts : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 4 * (cote -1) + 1. Si le joueur inscrit X buts ou + : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : X * (cote -1) + 1. Exemple : Je parie 10€ sur Ousmane Dembélé dans le pari "Buteur - Extra gains à chaque but du joueur" avec une cote de 2,00. S'il n'inscrit pas de but, le pari est perdant. S'il inscrit 1 but, je suis payé normalement, ma cote est de 2,00. Je remporte donc 10 * 2 = 20€. S'il inscrit 2 buts, je suis payé plus, ma cote est de 2 * (2,00 - 1) + 1 = 3,00. Je remporte donc 10 * 3,00 = 30€ S'il inscrit 3 buts, je suis payé plus, ma cote est de 3 * (2,00 - 1) + 1 = 4,00. Je remporte donc 10 * 4,00 = 40€ S'il inscrit 4 buts, je suis payé plus, ma cote est de 4 * (2,00 - 1) + 1 = 5. Je remporte donc 10 * 5 = 50€ S'il inscrit X buts ou +, je suis payé plus, ma cote est de X * (2,00 - 1) + 1 = Y. Je remporte donc 10 * Y = Z€ Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Les buts inscrits par le remplaçant du joueur ne sont pas pris en compte.
Passeur décisif - Extra gains à	Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il effectuera au moins 1 passe décisive pendant le match. Le paiement sera fonction du nombre de passes décisives que votre joueur effectuera

chaque passe décisive du joueur	pendant la rencontre (temps réglementaire uniquement, les prolongations ne sont pas prises en compte). Si le joueur ne fait pas de passe décisive : le pari est perdant. Si le joueur fait une passe décisive : le pari est gagnant avec la cote sélectionnée. Si le joueur fait 2 passes décisives : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 2 * (cote -1) + 1. Si le joueur fait 3 passes décisives : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 3 * (cote -1) + 1. Si le joueur fait 4 passes décisives : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 4 * (cote -1) + 1. Si le joueur fait X passes décisives ou + : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : X * (cote -1) + 1. Exemple : Je parie 10€ sur Mickael Olise dans le pari "Passeur décisif - Extra gains à chaque passe décisive du joueur" avec une cote de 2,00. S'il ne fait pas de passe décisive, le pari est perdant. S'il fait une passe décisive, je suis payé normalement, ma cote est de 2,00. Je remporte donc 10 * 2 = 20€ S'il fait 2 passes décisives, je suis payé plus, ma cote est de 2 * (2,00 - 1) + 1 = 3,00. Je remporte donc 10 * 3,00 = 30€ S'il fait 3 passes décisives, je suis payé plus, ma cote est de 3 * (2,00 - 1) + 1 = 4,00. Je remporte donc 10 * 4,00 = 40€ S'il fait 4 passes décisives, je suis payé plus, ma cote est de 4 * (2,00 - 1) + 1 = 5. Je remporte donc 10 * 5 = 50€ S'il fait X passes décisives ou +, je suis payé plus, ma cote est de X * (2,00 - 1) + 1 = Y. Je remporte donc 10 * Y = Z€. Seules les passes décisives réalisées dans le temps réglementaire de la période de jeu sont prises en compte, hors prolongations éventuelles. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les passes décisives réalisées par le remplaçant du joueur ne sont pas prises en compte.
Décisif (buteur ou passeur) - Extra gains à chaque action décisive du joueur	Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins 1 but ou effectuera une passe décisive pendant le match. Le paiement sera fonction du nombre d'actions décisives que votre joueur effectuera pendant la rencontre (temps réglementaire uniquement, les prolongations ne sont pas prises en compte). Si le joueur n'est pas décisif : le pari est perdant. Si le joueur est décisif 1 fois : le pari est gagnant avec la cote sélectionnée. Si le joueur est décisif 2 fois : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 2 * (cote -1) + 1. Si le joueur est décisif 3 fois : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 3 * (cote -1) + 1. Si le joueur est décisif 4 fois : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : 4 * (cote -1) + 1. Si le joueur est décisif X fois ou + : le pari est gagnant mais la cote augmente de la façon suivante : X * (cote -1) + 1. Exemple : Je parie 10€ sur Désiré Doué dans le pari "Décisif (buteur ou passeur) - Extra gains à chaque action décisive du joueur" avec une cote de 2,00. S'il n'est pas décisif, le pari est perdant. S'il est décisif 1 fois, je suis payé normalement, ma cote est de 2,00. Je remporte donc 10 * 2 = 20€ S'il est décisif 2 fois, je suis payé plus, ma cote est de 2 * (2,00 - 1) + 1 = 3,00. Je remporte donc 10 * 3,00 = 30€ S'il est décisif 3 fois, je suis payé plus, ma cote est de 3 * (2,00 - 1) + 1 = 4,00. Je remporte donc 10 * 4,00 = 40€ S'il est décisif 4 fois, je suis payé plus, ma cote est de 4 * (2,00 - 1) + 1 = 5. Je remporte donc 10 * 5 = 50€ S'il est décisif X fois ou +, je suis payé plus, ma cote est de X * (2,00 - 1) + 1 = Y. Je remporte donc 10 * Y = Z€. Seules les actions décisives effectuées dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Les actions décisives effectuées par le remplaçant du joueur ne sont pas pris en compte.
But du joueur sur la période indiquée	**Vous devez déterminer si l'un des joueurs mentionnés dans le pari marque au moins un but pendant la période indiquée dans l'intitulé du pari.** Si un joueur ne participe pas à la période indiquée le pari sera annulé. Au contraire si le joueur participe à un quelconque moment de la période indiquée le pari est valide. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.
But du joueur sur la période indiquée	**Vous devez déterminer si l'un des joueurs mentionnés dans le pari marque au moins un but pendant la période indiquée dans l'intitulé du pari.** Si un joueur ne participe pas à la période indiquée le pari sera annulé. Au contraire si le joueur participe à un quelconque moment de la période indiquée le pari est valide. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.

Passe décisive du joueur sur la période indiquée	**Vous devez déterminer si l'un des joueurs mentionnés dans le pari effectue au moins une passe décisive pendant la période indiquée dans l'intitulé du pari.** En l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match. Si un joueur ne participe pas à la période indiquée le pari sera annulé. Au contraire si le joueur participe à un quelconque moment de la période indiquée le pari est valide. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.
Les 2 joueurs marquent dans les 2 mi-temps	**Vous devez déterminer si les deux joueurs mentionnés dans le pari marqueront au moins un but en première mi-temps et un but en deuxième mi-temps.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.
Premier buteur / Premier buteur de l'équipe	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le premier but du match Ou désigner le joueur de l'équipe qui marquera le premier but pour son équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les paris placés seront remboursés si le joueur ne participe pas à la rencontre ou si un but a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu à l'exclusion des buts contre leur camp. Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le premier but ait été inscrit seront considérés comme perdants. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le premier but du match est un but inscrit contre son camp, les paris sont alors portés sur le but / buteur suivant. Tout sera mis en œuvre pour offrir l'opportunité de parier sur tous les joueurs. Néanmoins, si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés venait à marquer un but, il serait considéré comme le 1er buteur effectif. *Exemple :* *Joueur A : le joueur A marquera le premier but du match* *Joueur B : le joueur B marquera le premier but du match* *Aucun buteur : aucun but ne sera inscrit pendant le match* Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles. **Le pari premier buteur pourra être proposé pendant les prolongations.** **Vous devez alors parier sur le joueur qui inscrira le premier but des prolongations.** Les séances de tirs au but éventuelles ne sont pas pris en compte. Les paris restent valables dans l'hypothèse où le match est définitivement interrompu lors des prolongations après que le résultat du pari ait été saisi. Dans le cas contraire, tous les paris sont remboursés. Les paris placés sur les joueurs qui n'ont pas pris part aux prolongations sont remboursés, de même que ceux concernant les joueurs rentrant en cours de prolongations après que le 1er but ait été inscrit. Ainsi, seuls les joueurs évoluant sur le terrain au moment du 1er but sont considérés comme des choix valides.
Dernier buteur	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le dernier but du match Ou désigner le joueur de l'équipe qui marquera le dernier but du match (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur nommé dans le pari ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le dernier but d'un match est inscrit contre son camp, les paris seront reportés sur le but / buteur précédent. Tout sera mis en œuvre pour offrir l'opportunité de parier sur tous les joueurs. Néanmoins, si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés venait à marquer un but, il serait considéré comme le dernier buteur effectif. Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le dernier but ait été inscrit seront considérés comme perdants. *Exemple :* *Joueur A : le joueur A marquera le dernier but du match* *Joueur B : le joueur B marquera le dernier but du match* *Aucun buteur : aucun but ne sera inscrit pendant le match*

Double Chance Buteur	**Un pari double chance pourra vous être proposé sur le pari Buteur c'est-à-dire que vous pourrez désigner 2 joueurs comme buteurs pendant le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but Il suffit que l'un des joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des deux joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les deux joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés. *Exemple : Si vous pariez sur Double Chance Buteur Neymar/Mbappé pour le match Paris SG contre Lille, il suffit que l'un des deux joueurs marque pour que le pari soit gagnant. Si Neymar est déclaré forfait avant le match, le pari est maintenu : si Mbappé marque, le pari est gagnant, mais s'il ne marque pas, le pari est perdant. Si Mbappé ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.*
Triple Chance Buteur	**Un pari triple chance pourra vous être proposé sur le pari Buteur c'est-à-dire que vous pourrez désigner 3 joueurs comme buteurs pendant le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Il suffit que l'un des joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des trois joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les trois joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés. *Exemple : Si vous pariez sur Triple Chance Buteur Neymar/Mbappé/Icardi pour le match Paris SG contre Lille, il suffit que l'un des trois joueurs marque pour que le pari soit gagnant.* *Neymar et Mbappé sont déclarés forfait avant le match, le pari est maintenu.* *Si Icardi marque, le pari est gagnant; mais s'il joue et ne marque pas, le pari est perdant.* *Si Icardi ne rentre pas sur le terrain le pari est annulé.*
Premier OU dernier buteur	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le premier OU le dernier but du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le joueur nommé dans le pari ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.*Exemples de choix :* *Joueur A : le joueur A marquera le premier OU le dernier but* *Joueur B : le joueur B marquera le premier OU le dernier but* *Joueur C : le joueur C marquera le premier OU dernier but* *Pas de buteur : aucun but ne sera marqué pendant le match...*
Pari Combo « Joueur buteur » et « Résultat du match ».	**Vous devez parier sur le fait que le joueur mentionné dans l'intitulé du pari marque un ou plusieurs but(s) pendant le temps réglementaire ET que le match se termine sur le résultat choisi (Equipe 1 – Nul – Equipe 2).** Les règles applicables au pari individuel sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection. Si un joueur rentre en cours de jeu avant la fin du temps réglementaire, le pari est valide. Si le joueur ne participe pas au match avant la fin du temps réglementaire alors le pari sera remboursé. *Exemples de pariscombo proposés:* *Joueur buteur et son équipe gagne* *Joueur buteur et son équipe fait match nul* *Joueur buteur et l'équipe adverse gagne* *Joueur 1er buteur et son équipe gagne* *Joueur 1er buteur et son équipe fait match nul* *Joueur 1er buteur et l'équipe adverse gagne* *Buteur et l'équipe adverse marque* *Buteur et l'équipe adverse ne marque pas* *Buteur et Plus de 2,5 buts dans le match* *Buteur et Moins de 2,5 buts dans le match*
Pari Combo « Joueur buteur » et « Score Exact »	**Vous devez parier sur le fait que le joueur mentionné dans l'intitulé du pari marque un ou plusieurs but(s) pendant le temps réglementaire ET sur le score exact de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari).** Les règles applicables au pari individuel sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est

	perdu dans les conditions de ladite sélection. Si un joueur rentre en cours de jeu avant la fin du temps réglementaire, le pari est valide. Si le joueur ne participe pas au match avant la fin du temps réglementaire alors le pari sera remboursé. Si le joueur rentre sur le terrain alors que le score exact ne peut plus être mathématiquement réalisé, le pari est perdant. *Exemple :* *Je parie sur Neymar buteur et Paris gagne 1-0 contre Rennes.* *Neymar commence le match sur le banc.* *Lors de la première mi-temps, Mbappé marque 1 but.* *Si Neymar rentre sur le terrain dans la 2ème mi-temps, le pari sera validé comme perdant puisqu'il est impossible que Neymar marque tout en respectant la prédiction du score exact de 1-0 pour Paris.*
Buteur au moins 2 fois	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur inscrira au moins 2 buts dans le match** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Vous avez 2 possibilités : Oui : un joueur inscrira au moins 2 buts dans le match Non : aucun joueur n'inscrira au moins 2 buts dans le match Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Buteur au moins 4 fois	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur inscrira au moins 4 buts dans le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Vous avez 2 possibilités : Oui : un joueur inscrira au moins 4 buts dans le match Non : aucun joueur n'inscrira au moins 4 buts dans le match Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Hat-trick marqué	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur inscrira au moins 3 buts dans le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Vous avez 2 possibilités : Oui : un joueur inscrira au moins 3 buts dans le match Non : aucun joueur n'inscrira au moins 3 buts dans le match
Tous les joueurs marquent	**Vous devez parier sur tous les joueurs marquant au moins un but durant la période indiquée dans le pari.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si un des joueurs de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si les joueurs rentrent à n'importe quel moment du match (temps règlementaire, temps additionnel et prolongations inclus) le pari est validé.
Le duo/trio de joueurs marque X buts ou plus	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) marque cumulativement au moins X buts dans le match/les matchs indiqué(s).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Si au moins un des deux/trois joueurs participe au(x) match(es) indiqué(s), le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun des deux/trois joueurs ne participe au(x) match(es), les paris seront remboursés. *Exemple* *Je parie que Le Trio Dembelé, Griezmann, Mbappé marque 2 buts ou plus.* *- Si dans le(s) match(es), Griezmann marque 2 buts, Mbappé marque 1 but et Dembélé reste sur le banc, le pari est gagnant* *- Si dans le(s) match(es), Griezmann, titulaire, marque 1 but, Mbappé, n'entre que pour 10 minutes de jeu*

	et ne marque pas, et Dembelé reste sur le banc tout le(s) match(es), le pari est perdant. *- Si Griezmann et Mbappé ne rentrent pas sur le terrain, mais que Dembelé participe au(x) match(es) et marque un doublé, le pari est gagnant.* *- Si dans le(s) match(es), Griezmann marque 1 but, Mbappé marque 1 but et Dembelé marque 1 but, le pari est gagnant.* *- Si aucun des joueurs ne rentre sur le terrain, le pari est annulé.*
Le duo/trio de joueurs effectue X passes décisives ou plus	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) effectue cumulativement au moins X passes décisives dans le match.** Seules les passes décisives effectuées dans le temps réglementaire de la période de jeu sont prises en compte, hors prolongations éventuelles. Si au moins un des deux/trois joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun des deux/trois joueurs ne participe au match, les paris seront remboursés. *Exemple* *Je parie que Le Trio Dembelé, Griezmann, Mbappé effectue 2 passes décisives ou plus.* *- Si dans le match, Griezmann effectue 2 passes décisives, Mbappé effectue 1 passe décisive et Dembélé reste sur le banc, le pari est gagnant.* *- Si dans le match, Griezmann, titulaire, effectue 1 passe décisive, Mbappé, n'entre que pour 10 minutes de jeu et n'effectue pas de passe décisive, et Dembelé reste sur le banc tout le match, le pari est perdant.* *- Si Griezmann et Mbappé ne rentrent pas sur le terrain, mais que Dembelé participe au match et effectue deux passes décisives, le pari est gagnant.* *- Si dans le match, Griezmann effectue 1 passe décisive, Mbappé effectue 1 passe décisive et Dembelé effectue 1 passe décisive, le pari est gagnant.* *- Si aucun des joueurs ne rentre sur le terrain, le pari est annulé.*
Le duo/trio est décisif (but ou passe décisive) X fois ou plus	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) sera cumulativement décisif en marquant ou en réalisant une passe décisive au moins X fois durant le match.** Seuls les passes décisives effectuées et les buts inscrits pendant le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Si au moins un des deux/trois joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun des deux/ trois joueurs ne participe au match, les paris seront remboursés. *Exemple* *Je parie que le Trio Giroud, Griezmann, Mbappé soit décisif trois fois ou plus.* *- Si dans le match, Mbappé marque 1 but, Griezmann marque 1 but, et Giroud effectue une passe décisive (pour quel but que ce soit), le pari est gagnant.* *- Si dans le match, Mbappé marque 1 but, Griezmann fait 1 passe décisive et Giroud ne prend pas part au match, le pari est perdant.* *- Si dans le match, Mbappé fait 3 passes décisives et que Griezmann et Giroud n'ont aucun but ni effectué de passe décisive, le pari est gagnant.* *- Si dans le match, Griezmann marque 2 buts, Mbappé fait une passe décisive et Giroud reste sur le banc, le pari est gagnant.* *- Si aucun des joueurs ne rentre sur le terrain, le pari est annulé.*
Qui marquera le plus ? (Joueur vs Équipe) / Le joueur marquera-t-il plus que l'équipe adverse ?	**Vous devez parier sur le meilleur buteur entre le joueur nommé ou l'équipe nommée dans le pari, ou pariez sur un match nul.** Les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. Les buts contre son camp sont comptabilisés pour l'équipe adverse. *Exemple dans un pari Messi contre Real Madrid, il y a 3 possibilités :* *Messi: Messi met plus de buts que tous les autres joueurs du Real Madrid* *Nul: Messi met le même nombre de buts que tous les autres joueurs de Real Madrid.* *Real Madrid: les joueurs du Real Madrid mettent plus de buts que Messi*
Duel de buteurs	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus de buts durant le match, au choix parmi deux joueurs (selon l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les joueurs doivent prendre part au match pour que le pari soit valide.

	Exemple dans un duel "Messi vs Ronaldo" ; Trois possibilités : *Messi (v. Ronaldo) : Messi marquera plus que Ronaldo* *Nul (Messi v. Ronaldo) : Les deux joueurs marquent autant de but(s)* *Ronaldo (v. Messi) : Ronaldo marquera plus que Messi*
Qui marquera le plus ? (Joueur vs ses coéquipiers)	**Vous devez parier sur le meilleur buteur entre le joueur nommé ou l'équipe nommée dans le pari.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. *Exemple dans un pari Messi contre Barcelone:* *Il y a 3 possibilités :* *Messi: Messi met plus de buts que tous les autres joueurs de Barcelone* *Nul: Messi met le même nombre de buts que tous les autres joueurs de Barcelone.* *Barcelone: les joueurs de Barcelone (hors Messi) mettent plus de buts que Messi*
Un remplaçant marque un but	**Vous devez parier sur le fait qu'un remplaçant inscrira un but durant le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Vous avez 2 possibilités : Oui : un remplaçant inscrira un but dans le match Non : aucun remplaçant n'inscrira un but dans le match
Joueur marque sur coup franc direct	**Vous devez déterminer si le joueur cité dans l'intitulé du pari marquera sur coup franc direct.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé.
Joueur marque de la tête	**Vous devez déterminer si le joueur cité dans l'intitulé du pari marquera de la tête.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.
Joueur marque sur penalty	**Vous devez déterminer si le joueur cité dans l'intitulé du pari marquera sur penalty.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.
Joueur marque depuis l'extérieur de la surface	**Vous devez déterminer si le joueur cité dans l'intitulé du pari marquera depuis l'extérieur de la surface** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.
Joueur marque depuis l'intérieur de la surface	**Vous devez déterminer si le joueur cité dans l'intitulé du pari marquera depuis l'intérieur de la surface** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur doit prendre part au match pour que le pari soit valide. A défaut, le pari sera annulé. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.
Au moins 2 joueurs marquent dans le trio	**Vous devez parier sur le fait qu'au moins deux des trois joueurs mentionnés dans le pari marquent durant le temps réglementaire.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Au moins deux joueurs sur les trois joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari, doivent participer au match pour que le pari soit valide.

Au moins 2 joueurs marquent dans le quatuor	**Vous devez parier sur le fait qu'au moins deux des quatre joueurs mentionnés dans le pari marquent durant le temps réglementaire.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Au moins deux joueurs sur les quatre joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari, doivent participer au match pour que le pari soit valide.
Au moins 3 joueurs marquent dans le quatuor	**Vous devez parier sur le fait qu'au moins trois joueurs sur les quatre joueurs mentionnés dans le pari marquent durant le temps réglementaire.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Au moins trois joueurs sur les quatre joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari, doivent participer au match pour que le pari soit valide.
Passeur décisif	**Vous devez parier sur le nombre de passes décisives effectuées par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari pendant le match.** Si le joueur mentionné dans l'intitulé du pari ne participe pas au match, tous les paris seront annulés. Un joueur est considéré comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment pendant le temps de jeu réglementaire de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre, hors prolongations éventuelles et séances de tirs au but sont exclus. Les paris seront réglés en fonction des résultats annoncés sur le site officiel de la Compétition à l'issue de l'événement. Aucun changement ultérieur du score ou du résultat, y compris les disqualifications ou les pénalités, ne sera pris en considération, même s'il est annoncé par une source officielle. Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.
Double ou Triple Chance Passeur décisif	**Vous devez parier sur le nombre de passes décisives effectuées par les joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari pendant le match.** Si au moins l'un des joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari participe à la rencontre, alors les paris seront maintenus.Un joueur est considéré comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment pendant le temps de jeu réglementaire de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre, hors prolongations éventuelles et séances de tirs au but sont exclus. Les paris seront réglés en fonction des résultats annoncés sur le site officiel de la Compétition à l'issue de l'événement. Aucun changement ultérieur du score ou du résultat, y compris les disqualifications ou les pénalités, ne sera pris en considération, même s'il est annoncé par une source officielle. Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.
Double chance - Buteur ou passeur décisif	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur soit décisif dans le match, c'est-à-dire qu'il marquera au moins un but ou qu'il fera au moins une passe décisive.** Si le joueur ne participe pas au match, tous les paris seront annulés. Un joueur est considéré comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment pendant le temps de jeu réglementaire de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre, hors prolongations éventuelles et séances de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Les buts et passes décisives durant les prolongations ne sont pas non plus pris en compte. Les paris seront réglés en fonction des résultats annoncés sur le site officiel de la Compétition à l'issue de l'événement. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.

Un joueur buteur et un joueur passeur décisif	**Vous devez parier sur le fait que respectivement le premier joueur mentionné dans l'intitulé du pari, marque un but et que le deuxième joueur effectue une passe décisive qu'importe soit la passe décisive.** Seuls les buts inscrits et les passes décisives effectuées dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Les deux joueurs mentionnés dans l'intitulé du pari, doivent participer au match pour que le pari soit valide. *Exemple d'un pari gagnant avec Giroud et Mbappé :* *Giroud / Mbappé: Giroud marque un but pendant le match et Mbappé délivre une passe décisif pendant ce même match* *Mbappé / Giroud: Mbappé marque un but et Giroud délivre une passe décisive* Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.
Joueur décisif (buteur ou passeur décisif) + son remplaçant	**Vous devez parier sur le nombre de buts ou passes décisives inscrits par le joueur ainsi que son remplaçant.** Seuls les buts/passes décisives inscrits pendant le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur sélectionné ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés et ne génèrent pas de passes décisives. Si le joueur sélectionné est remplacé durant la période de jeu couverte par le pari (incluant le temps additionnel), le remplaçant prend automatiquement sa place dans le pari, sans modification de la cote. Si le joueur sélectionné et son remplaçant marquent le nombre de buts et/ou inscrit le nombre de passes décisives choisi durant la période de jeu définie, votre pari est gagnant. Si le joueur sélectionné est remplacé, et que son remplaçant marque le nombre de buts choisi et/ou effectue le nombre de passes décisives choisi durant la période de jeu définie, le pari est gagnant. Si le joueur sélectionné et son remplaçant marquent au total le nombre de but choisi et/ou effectue le nombre de passes décisives choisi, le pari est gagnant. Exemple : *Je parie sur « Mbappé et son remplaçant sont décisifs 3 fois ou plus ». Si Mbappé marque 1 but et est ensuite remplacé par Vinicius Junior, qui, suite à son entrée, inscrit également un but et effectue une passe décisive, le pari est gagnant (Mbappé et son remplaçant, Vinicius Junior, ayant cumulé 3 actions décisives)*. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, durant la période de jeu définie, le pari est perdant et la mise initiale est perdue. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne marquent, et que le remplaçant et lui-même remplacé, le pari est perdant, que le nouveau remplaçant marque ou non, durant la période de jeu définie. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé. La détermination du joueur remplaçant se fera exclusivement sur la base des informations officielles du match et ne prendra en compte aucune autre source d'information.
Passeur décisif ou son remplaçant	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il effectuera au moins une passe décisive ou plus selon l'intitulé du pari, ou sur la possibilité que son éventuel remplaçant effectue au moins une passe décisive ou plus selon l'intitulé du pari, pendant la période de jeu spécifiée dans l'intitulé du pari.** Seuls les buts inscrits pendant le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si un joueur ne participe pas au match, tous les paris seront annulés. Un joueur est considéré comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment, pendant le temps de jeu réglementaire de 90 minutes, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur sélectionné est remplacé durant la période de jeu couverte par le pari (incluant le temps additionnel), le remplaçant prend automatiquement sa place dans le pari, sans modification de la cote. Si le joueur sélectionné effectue une passe décisive durant la période de jeu définie, votre pari est gagnant. Si le joueur sélectionné est remplacé, et que son remplaçant effectue une passe décisive durant la

	période de jeu définie, le pari est gagnant. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne font de passe décisive, durant la période de jeu définie, le pari est perdant et la mise initiale est perdue. Si, ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne font de passe décisive, et que le remplaçant est lui-même remplacé, le pari est perdant, que le nouveau remplaçant fasse une passe décisive ou non, durant la période de jeu définie. Exemple : Je parie sur le fait que Dembélé effectue une passe décisive. Il ne marque pas et est remplacé par Doué. Doué ne fait pas de passe décisive et se blesse, il est ainsi remplacé par Ramos. Le pari est perdant, même si Ramos effectue une passe décisive. La détermination du joueur remplaçant se fera exclusivement sur la base des informations officielles du match et ne prendra en compte aucune autre source d'information. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé.
Passeur décisif + son remplaçant	**Vous devez parier sur le nombre de passes décisives inscrites par le joueur ainsi que son remplaçant.** Seules les passes décisives effectuées pendant le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur sélectionné ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne génèrent pas de passes décisives. Si le joueur sélectionné est remplacé durant la période de jeu couverte par le pari (incluant le temps additionnel), le remplaçant prend automatiquement sa place dans le pari, sans modification de la cote. Si le joueur sélectionné et son remplaçant effectuent le nombre de passes décisives choisies durant la période de jeu définie, votre pari est gagnant. Si le joueur sélectionné est remplacé, et que son remplaçant effectue le nombre de passes décisives choisies durant la période de jeu définie, le pari est gagnant. Si le joueur sélectionné et son remplaçant effectuent au total le nombre de passes décisives choisies, le pari est gagnant. Exemple : *Je parie sur « Mbappé et son remplaçant effectuent 2 passes décisives ou plus ». Si Mbappé effectue une passe décisive et est ensuite remplacé par Vinicius Junior, qui effectue également une passe décisive par la suite, le pari est gagnant*. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne font de passes décisives durant la période de jeu définie, le pari est perdant et la mise initiale est perdue. Si ni le joueur sélectionné ni son remplaçant ne font de passes décisives, et que le remplaçant et lui-même remplacé, le pari est perdant, que le nouveau remplaçant fasse une passe décisive ou non, durant la période de jeu définie. Si une ligue (comme la MLS) compte deux passeurs décisifs pour un but, seul le dernier passeur sera comptabilisé. La détermination du joueur remplaçant se fera exclusivement sur la base des informations officielles du match et ne prendra en compte aucune autre source d'information.

4. PARIS LIVE

Minute du prochain but	**Vous devez parier sur la minute où sera marqué le prochain but OU sur la minute où l'équipe à domicilie / extérieur marquera son prochain but (en fonction de l'intitulé du pari).** Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Les tirs au but ne sont pas comptabilisés.Vous avez 10 possibilités : 1-10 minutes: le prochain but sera marqué entre la 1ère et la 10ème minute de jeu 41-50 minutes: le prochain but sera marqué entre la 41ème et la 50ème minute de jeu (incluant donc les buts marqué dans le temps additionnel) 51-60 minutes: le prochain but sera marqué entre la 51ème et la 60ème minute de jeu 81-90 minutes: le prochain but sera marqué entre la 81ème et la 90ème minute de jeu (incluant donc les buts marqués dans le temps additionnel à la fin du temps réglementaires Pas de but: aucun but ne sera marqué dans le match

Prochain buteur	Vous devez parier en direct sur le joueur qui inscrira le prochain but dans le temps réglementaire (hors prolongations et séance de tirs au but éventuelles). Si le but contre son camp fait partie des choix proposés, seul ce choix sera gagnant en cas de prochain but contre son camp (le nom du joueur ayant marqué contre son camp est un choix perdant). S'il n'y a pas "Aucun buteur" proposé dans les choix du prochain buteur, votre pari sera remboursé s'il n'y a pas de but après la prise de ce pari.Tout pari placé à la mi-temps sur un joueur remplacé avant le début de la seconde période sera valable et ne sera pas remboursé
Prochain buteur - Equipe à domicile/extérieur	**Vous pouvez également parier sur le joueur qui marquera le prochain but de l'équipe à domicile/à l'extérieur.** Vous avez dans ce cas plusieurs possibilités : Joueur A: le joueur A sera le prochain buteur de l'équipe à domicile/à l'extérieur Joueur B: le joueur B sera le prochain buteur de l'équipe à domicile/à l'extérieur Joueur C: le joueur C sera le prochain buteur de l'équipe à domicile/à l'extérieur
Prochain but (temps rég. Ou prolongations)	**Pariez sur l'équipe qui marquera le prochain but au cours de la période de jeu spécifiée dans le pari.** Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les buts marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris durant les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte. Quelle que soit la période de jeu Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : Équipe 1 marquera le prochain but du match Aucune des 2 équipes ne marquera de buts Équipe 2 marquera le premier but du match
Nombre de buts à la XXème minute	**Vous devez parier sur le nombre de buts inscrits au cours de l'intervalle définie dans l'intitulé du pari.** Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.*Vous avez deux possibilités (exemple avec 2.5 buts et intervalle 10 minutes): Moins de 2.5 buts: 0, 1 ou 2 buts seront inscrits dans les 10 premières minutes* *Plus de 2.5 buts: 3 buts ou plus seront inscrits dans les 10 premières minutes du match* *Ce pari compte pour les buts inscrits entre 0:00 et 09:59 min.*
Résultat du match après XX minutes	**Vous devez parier sur le résultat du match après XX minutes de jeu.** Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.*Vous avez 3 possibilités (exemple avec 10 minutes):* *Équipe 1: l'équipe à domicile marque après 10 minutes de jeu* *Nul: les deux équipes marquent un nombre exact de buts après 10 minutes de jeu* *Équipe 2: l'équipe visiteuse marque après 10 minutes de jeu*
Comment le premier/ prochain but sera-t-il marqué ?	**Vous devez parier sur la façon dont le premier/prochain but sera inscrit pendant la période de jeu spécifiée.** Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les buts marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris durant les prolongations, les séances de tir au but ne seront pas prises en compte. Les buts marqués par un joueur contre son camp ne sont pas comptabilisésVous avez 5 possibilités : Tir : comprend tous les cas qui ne figurent pas dans les autres possibilités Tête : le buteur a touché pour la dernière fois le ballon de la tête Coup-franc : le but est inscrit directement sur coup-franc Pénalty : le but est inscrit directement sur pénalty Pas de but : Il n'y a plus de but inscrit dans le match *Exemple : Je parie en live sur le fait que le 2ème but du match PSG-Marseille soit marqué sur un Pénalty.*

	Le 2ème but est un but contre son camp. Comme celui-ci ne compte pas, mon pari est maintenu. *Le 3ème but est un pénalty : mon pari est gagnant.* *S'il n'y a pas de 3ème but ou que le 3ème but est un Coup Franc, le pari est perdant*.
But marqué par	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe sélectionnée marque ou non pendant la période de jeu spécifiée.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
Tirs au But : Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de buts en faveur de l'équipe gagnante des tirs au but.** *Exemples :* *Je parie sur l'équipe 1 remporte les tirs au but par 1 but d'écart (4-3, 5-4 etc).* *Je parie sur l'équipe 2 gagne les tirs au but par 2 buts d'écarts (1-3, 2-4, etc).*
Tirs au but : Score exact	*Vous devez parier sur le score exact de la séance de tirs au but.* *Exemples :* 1-0: L'équipe à domicile gagnera les penalties 1-0 0-1: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 0-1 2-0: L'équipe à domicile gagnera les penalties 2-0 0-2: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 0-2 3-0: L'équipe à domicile gagnera les penalties 3-0 0-3: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 0-3 2-1: L'équipe à domicile gagnera les penalties 2-1 1-2: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 1-2 3-1: L'équipe à domicile gagnera les penalties 3-1 1-3: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 1-3 3-2: L'équipe à domicile gagnera les penalties 3-2 2-3: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 2-3 4-1: L'équipe à domicile gagnera les penalties 4-1 1-4: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 1-4 4-2: L'équipe à domicile gagnera les penalties 4-2 2-4: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 2-4 4-3: L'équipe à domicile gagnera les penalties 4-3 3-4: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 3-4 5-3: L'équipe à domicile gagnera les penalties 5-3 3-5: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 3-5 5-4: L'équipe à domicile gagnera les penalties 5-4 4-5: L'équipe à l'extérieur gagnera les penalties 4-5 Autres : Le score de la séance de penalties sera une sélection autre que celles mentionnées ci-dessus
Tirs au but : Nombre de but	**Vous devez parier sur le nombre de but qui sera inscrit pendant la séance de tirs au but** *Exemple avec 6,5 buts :* *Moins de 6,5 buts : 6 buts ou moins seront inscrits durant les tirs au but* *Plus de 6,5 buts : 7 buts ou plus seront inscrits durant les tirs au but*
Tirs au but : Nombre de buts de l'équipe à domicile/extérieur	**Vous devez parier sur le nombre de but qui sera inscrit pendant la séance de tirs au but soit par l'équipe à domicile soit par l'équipe extérieur, selon l'intitulé du pari.** *Exemple avec 3.5 buts, vous avez 2 possibilités :* *Moins de 3.5 buts : je parie sur le fait que 3 buts ou moins seront marqués par l'équipe à domicile pendant la séance de tirs au but.* *Plus de 3,5 buts : je parie sur le fait qu'au moins 4 buts seront marqués par l'équipe à domicile pendant la séance de tirs au but.*

Tirs au but : X -ème penalty marqué par l'équipe à domicile/extérieur	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera, lors de la séance de tirs au but, le pénalty indiqué dans l'intitulé du pari.** *Exemples :* *Je parie que l'équipe 1 marquera le 1er pénalty.* *Je parie que l'équipe 2 marquera le 4ème pénalty.*

5. PARIS COMPETITION

Quelle équipe remportera la compétition ?	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition** *Exemples:* *Équipe 1 : l'équipe 1 remporte la compétition* *Équipe 2 : l'équipe 2 remporte la compétition* Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Vainqueur sans favori	**Vous devez parier sur l'équipe qui sera la mieux classée à la fin du championnat sans tenir compte du favori.** Le site officiel de la compétition fera foi.
Meilleur Buteur Championnat/Compétition	**Vous devez parier sur le joueur qui inscrira le plus de buts que ce soit au cours du championnat ou de la compétition.** Le joueur ayant pris part à au moins un match du championnat ou de la compétition est considéré comme participant à ce championnat/cette compétition. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat/la compétition en question. Les buts inscrits en prolongation sont pris en compte, les buts inscrits lors de la séance de tirs au but ainsi que les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts. Le pari prend strictement en compte le nombre de buts marqués par le/les joueurs pendant le championnat / la compétition. Cependant, si l'organisateur du championnat / de la compétition met en place des règles complémentaires, en cas d'égalité, pour l'attribution du trophée à un seul joueur, celles-ci sont prises en compte. Il existe plusieurs choix possibles : Joueur 1 : le joueur 1 inscrira le plus de buts que ce soit au cours du championnat ou de la compétition Joueur 2 : le joueur 2 inscrira le plus de buts que ce soit au cours du championnat ou de la compétition. Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Meilleur buteur de l'Equipe	**Vous devez parier sur le joueur qui inscrira le plus de buts pour son équipe, que ce soit au cours du Championnat ou de la Compétition.** Un joueur ayant pris part à au moins un match du championnat / de la compétition est considéré comme participant à ce championnat/ cette compétition. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari. Tous les matchs sont pris en compte. Les buts inscrits en prolongation sont pris en compte, les buts inscrits lors de la séance de tirs au but ainsi que les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts. Il existe plusieurs choix possibles : Joueur 1: le joueur 1 inscrira le plus de buts pour son équipe durant la compétition Joueur 2: le joueur 2 inscrira le plus de buts pour son équipe durant la compétition ... Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.

Meilleur passeur de la Compétition	**Vous devez parier sur le joueur qui effectuera le plus de passes décisives au cours de la compétition.** Le joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à celle-ci. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute de la compétition en question. Les passes décisives effectuées lors des prolongations sont prises en compte. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs effectuent le même nombre de passes décisives. Si l'organisateur de la compétition met en place des règles complémentaires pour l'attribution du trophée à un seul joueur, celles-ci ne seront pas prises en compte. Le pari prend strictement en compte le nombre de passes décisives réalisées par le/les joueurs pendant la compétition. Il existe plusieurs choix possibles : Joueur 1 : le joueur 1 effectuera le plus de passes décisives au cours de la compétition Joueur 2: le joueur 2 effectuera le plus de passes décisives au cours de la compétition Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Meilleur passeur de l'Equipe X	**Vous devez parier sur le joueur qui effectuera le plus de passes décisives pour son équipe au cours de la compétition.** Un joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à celle-ci. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari. Tous les matchs sont pris en compte. Les passes décisives effectuées lors des prolongations sont prises en compte. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs réalisent le même nombre de passes décisives. Il existe plusieurs choix possibles : Joueur 1 : le joueur 1 effectuera le plus de passes décisives pour son équipe durant la compétition Joueur 2: le joueur 2 effectuera le plus de passes décisives pour son équipe durant la compétition Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Face-à-face championnat	**Vous devez parier sur l'équipe qui finira au meilleur rang.** Le classement final validé par le site officiel fera foi. *Exemple :* *- dans le Face à Face il m'est proposé Lyon et Lille et je parie sur Lille. A la fin de la saison, si Lille finit 3ème et Lyon 2ème, mon pari est perdant.*
Face à face buteurs	**Vous devez parier sur le joueur qui selon vous marquera le plus de buts durant la compétition.** Les buts marqués dans d'autres compétitions ne comptent pas. Les buts marqués lors des prolongations seront pris en compte. Lors d'une séance de tirs aux buts, les penaltys ne seront pas pris en compte. Les buts marqués contre son camp ne sont pas pris en compte. *Exemples* *dans le Face à Face il m'est proposé Mbappé et Thauvin et et je parie sur Thauvin. A la fin de la saison, si Thauvin termine meilleur buteur de la saison avec 17 buts et Mbappé finit 2ème avec 16 buts, le pari est gagnant.* *Exemple 2* *dans le Face à Face il m'est proposé Neymar et Depay et et je parie sur Neymar. A la fin de la saison, si Depay termine 2ème meileur buteur de la saison avec 17 buts et Neymar finit 4ème avec 12 buts, le pari est perdant.*
Duo gagnant	**Vous devez désigner les 2 équipes qui finiront aux 2 premières positions, dans le bon ordre.** *Exemples de choix :* *Équipe 1 / Équipe 2 : l'équipe 1 termine en tête du groupe et l'équipe 2 termine 2ème* *Équipe 1 / Équipe 3 : l'équipe 1 termine en tête du groupe et l'équipe 3 termine 2ème* *Équipe 2 / Équipe 3 : l'équipe 2 termine en tête du groupe et l'équipe 3 termine 2ème*

Duo placé	**Vous devez désigner les équipes qui finiront aux deux premières positions, dans n'importe quel ordre** *Exemples de choix :* *Équipe 1 / Équipe 2 : l'équipe 1 et l'équipe 2 terminent aux 2 premières places du groupe quel que soit l'ordre* *Équipe 1 / Équipe 3 : l'équipe 1 et l'équipe 3 terminent aux 2 premières places du groupe quel que soit l'ordre* *Équipe 2 / Équipe 3 : l'équipe 2 et l'équipe 3 terminent aux 2 premières places du groupe quel que soit l'ordre*
Les Finalistes	**Vous devez désigner les 2 équipes qui parviendront en finale de la compétition.** Le fait que les 2 équipes se rencontrent avant la finale n'invalide pas le pari qui est alors perdant. *Exemples de choix :* *Équipe 1 / Équipe 2 : l'équipe 1 et l'équipe 2 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *Équipe 1 / Équipe 3 : l'équipe 1 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *Équipe 2 / Équipe 3 : l'équipe 2 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition*
Placé 1-X (placé 1-X)	**Vous devez parier sur l'équipe qui terminera entre la 1ère et la Xème place de la compétition ou du championnat** *Par exemple, si je parie que Bordeaux finira dans le top 6 de la Ligue 1 (placé 1-6), et que Bordeaux termine la saison à la 5ème place, le pari est gagné*
Meilleure équipe de la région X	**Vous devez parier sur la meilleure équipe africaine/européenne/sud-américaine/d'Asie-Océanie, selon l'intitulé du pari.** Les règles d'égalité s'appliquent.
Continent vainqueur	**Vous devez parier sur le continent dont sera issue l'équipe vainqueur de la compétition.**
Première victoire	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition pour la première fois.**
Meilleure défense	**Vous devez parier sur l'équipe qui concèdera le moins de buts durant la compétition.** Le temps règlementaire et les prolongations sont pris en compte. Les séances de tirs au but ne sont pas comptabilisées. Les règles d'égalité s'appliquent.
Meilleure attaque	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le plus de buts durant la compétition** Le temps règlementaire et les prolongations sont pris en compte. Les séances de tirs au but ne sont pas comptabilisées. Les règles d'égalité s'appliquent. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
Atteint les Quarts de Finale / Demi-Finale / Finale	**Vous devez désigner les équipes qui parviendront en quart de finale OU en demi-finale OU en finale de la compétition (en fonction de l'intitulé du pari).** *Exemple:* *Je parie que la France atteint la Demi-finale de l'Euro 2020. Le pari est perdant si la France est éliminée lors des quarts de finale. Si la France arrive en demi-finale et parvient à aller plus, loin par exemple en gagnant l'Euro 2020, le pari est gagnant.* *Si la France est perdante en demi-finale, le pari sera également gagnant.*
Montée / Relégation / Qualification	**Vous devez parier sur la performance de l'équipe désignée une fois que tous les matchs de la compétition concernée ont été joués.**

	Les relégations administratives ordonnées par la fédération ne sont pas considérées dans le cadre des paris sur la rélégation d'une équipe.
Vainqueur Groupe	**Vous devez parier sur l'équipe qui sortira vainqueur du groupe.** *Exemples de choix :* *Équipe 1: l'équipe 1 termine en tête du groupe* *Équipe 3 : l'équipe 3 termine en tête du groupe*
Qualification - Groupe	**Vous devez parier sur l'équipe qui se qualifiera pour le prochain tour de la compétition** *Exemples de choix :* *Équipe 1 : L'équipe 1 se qualifie pour le prochain tour de la compétition* *Équipe 2 : L'équipe 2 se qualifie pour le prochain tour de la compétition*
Premier Vainqueur	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe qui remportera la compétition sera couronnée pour la première fois.** 2 choix possibles : Oui : l'équipe remporte la compétition pour la première fois Non : l'équipe qui remporte la compétition l'a déjà remportée précédemment
+/- de buts de l'équipe	**Vous devez parier sur le nombre total de buts inscrits par l'équipe désignée dans l'intitulé du pari pendant la compétition.** *Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire (90 minutes plus temps additionnel) et prolongations sont pris en compte. Les buts inscrits lors des séances de tirs au but ne sont pas pris en compte. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.*
Total de Buts du Joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de buts inscrits par un joueur dans la compétition / le championnat et/ou la période spécifiée dans l'intitulé du pari.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire (90 minutes plus temps additionnel) et prolongations sont pris en compte. Les buts inscrits lors des séances de tirs au but ne sont pas pris en compte. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte. Un joueur ayant pris part à au moins un match du championnat/de la compétition est considérée comme participant à ce championnat/cette compétition. Concernant les championnats : les paris en cours seront donc maintenus même en cas de transfert dans un autre championnat. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat en question.
Total de passes décisives du Joueur	**Vous devez parier sur le nombre total de passes décisives effectuées par un joueur dans la compétition.** Seules les passes réalisées durant le temps réglementaire (90 minutes plus temps additionnel) et les prolongations sont prises en compte. Un joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à celle-ci. Concernant les championnats : les paris en cours seront donc maintenus même en cas de transfert dans un autre championnat. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat en question.
Groupe Vainqueur	**Vous devez parier sur le groupe duquel le vainqueur de la compétition sera issu.** Plusieurs possibilités : Groupe A : le vainqueur de la compétition sera issu du Groupe A Groupe B : le vainqueur de la compétition sera issu du Groupe B
Top 3 Meilleur Buteur	**Vous devez parier sur un joueur qui finira top 3 au classement du meilleur buteur de la compétition.** Le joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à ce championnat/cette compétition. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat/la compétition en

	question. Les buts inscrits en prolongation sont pris en compte. Les buts inscrits lors de la séance de tirs au but ainsi que les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts. Le pari prend strictement en compte le nombre de buts marqués par le/les joueurs pendant la compétition. Cependant, si l'organisateur de la compétition met en place des règles complémentaires, en cas d'égalité, pour déterminer le classement des buteurs, celles-ci sont prises en compte.
Top 3 Meilleur Passeur	**Vous devez parier sur un joueur qui finira top 3 au classement du meilleur passeur de la compétition.** Le joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à ce championnat/cette compétition. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat/la compétition en question. Les passes décisives effectuées en prolongation sont pris en compte, mais les buts contre leur camp ne peuvent être attribués une passe décisive. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de passes décisives. Le pari prend strictement en compte le nombre de passes décisives effectués par le/les joueurs pendant la compétition. Cependant, si l'organisateur de la compétition met en place des règles complémentaires, en cas d'égalité, pour déterminer le classement des passeurs décisifs, celles-ci sont prises en compte.
Joueur le plus décisif	**Vous devez parier sur un joueur qui finira le plus décisif (buts + passes décisives) de la compétition.** Le joueur ayant pris part à au moins un match de la compétition est considéré comme participant à ce championnat/cette compétition. En revanche, les paris sont annulés si le joueur n'a pas joué une seule minute dans le championnat/la compétition en question. Les buts et passes décisives effectués en prolongation sont pris en compte, mais les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. Les règles d'égalité s'appliquent si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts + passes décisives. Le pari prend strictement en compte le nombre de buts + passes décisives effectués par le/les joueurs pendant la compétition. Cependant, si l'organisateur de la compétition met en place des règles complémentaires, en cas d'égalité, pour déterminer le classement des joueurs décisifs, celles-ci sont prises en compte.

6. PARIS SPECIAUX SUR UNE PERIODE DEFINIE DE COMPETITION

Résultat de la journée (Total buts)	**Vous devez parier sur les équipes qui inscriront au cumul le plus de buts (équipes à domicile ou extérieures**) au cours de la journée de compétition visée dans l'intitulé du pari. Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez plusieurs possibilités de pari : - Equipes à domicile inscrit le plus de buts sur la journée - Match nul - Equipes à l'extérieur inscrit le plus de buts sur la journée *Exemple:* *Lors de la 38ème journée de Ligue 1, je parie "Equipes à Domicile". Pour que le pari soit gagnant, il faut que le nombre de buts cumulés des équipes à domicile, lors de la 38ème journée de Ligue 1, soit supérieur au nombre de buts cumulés inscrits par les équipes à l'extérieur.* *Si les résultats sont les suivants :* *Saint-Etienne-Dijon : 0-1* *Lyon-Nice : 2-3* *Reims-Bordeaux : 1-2* *Angers-Lille : 1-2* *Rennes-Nîmes : 2-0* *Lens-Monaco : 0-0*

	Nantes-Montpellier : 1-2 *Metz-Marseille : 1-1* *Brest-Paris SG : 0-2* *Strasbourg-Lorient : 1-1* *Alors le pari est perdu, car les équipes à domicile ont inscrit 9 buts, tandis que les équipes à l'extérieur ont marqué 14 buts.*
Nombre total de buts / Nombre exact / Total de buts de la journée	**Vous devez parier sur le nombre total de buts inscrits pendant la journée.** Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
Nombre total de buts de l'équipe à domicile / visiteuse	**Vous devez parier sur le nombre total de buts inscrits pour la compétition et la période spécifiées par les équipes à domicile / visiteuses.** Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
1ère équipe à marquer	**Vous devez parier sur l'équipe qui inscrira le premier but parmi les matchs sélectionnés, en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre.** Seule l'horloge officielle de la rencontre fait foi. Les règles d'égalité s'appliquent. Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
Meilleure attaque	**Vous devez parier sur l'équipe qui inscrira le plus grand nombre de buts parmi les matchs sélectionnés.** En cas d'égalité, le vainqueur sera l'équipe ayant inscrit le but le plus tôt dans le match en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre. S'il y a égalité après application de cette règle, les règles d'égalité s'appliquent. Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.
Premier buteur de la journée	**Vous devez parier sur le joueur qui inscrira le premier but de la journée, en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre.** Seule l'horloge officielle de la rencontre fait foi. Les règles d'égalité s'appliquent. Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. *Exemple : je parie que Memphis Depay sera le premier buteur de la journée 24 de la Ligue 1.Si lors du match Lyon-Bordeaux ayant lieu à 19H, Memphis Depay marque à la 15ème minute du match, et que Neymar marque à la 7ème minute du match PSG-Marseille ayant lieu le lendemain à 21H, le pari est perdant.*
Dernier buteur de la journée	**Vous devez parier sur le joueur qui inscrira le dernier but de la journée, en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre.** Seule l'horloge officielle de la rencontre fait foi. Les règles d'égalité s'appliquent. Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.
Joueur qui inscrit le but qualificatif	**Vous devez parier sur le joueur qui inscrira le but qualificatif de la rencontre.** Le but considéré comme qualificatif est le dernier but inscrit qui modifiera le statut d'une équipe en la faisant passer de la position de non qualifiée à qualifiée. En cas d'égalité entre les deux équipes à l'issue des deux matchs, tout but qualificatif inscrit pendant les prolongations sera pris en compte. Si les deux équipes sont encore à égalité à la fin des prolongations et qu'une séance de tirs au but est nécessaire, tous les paris seront annulés et remboursés. Par exemple :

	En considérant une rencontre dont le résultat du match aller est le suivant : Équipe A 0 - 2 Équipe B (victoire 2 - 0 de l'équipe B à l'extérieur). Le but qualificatif est défini ci-dessous selon les différents résultats obtenus lors du match retour :1) Équipe A gagne 0 - 1 à l'extérieur Score cumulé = 1 - 2 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 2ème but de l'équipe B2) Équipe A gagne 0 - 2 (0 - 3 après prolongations) à l'extérieur Score cumulé = 3 - 2 pour l'équipe A qui est qualifiée But qualificatif = 3ème but de l'équipe A3) Équipe A gagne 1 - 2 à l'extérieur Score cumulé = 2 - 3 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 3ème but de l'équipe B4) Équipe A gagne 1 - 3 à l'extérieur Score cumulé = 3 - 3 L'équipe A est qualifiée (règle des buts à l'extérieur). But qualificatif = 3ème but de l'équipe A5) Équipe A gagne 1 - 4 à l'extérieur Score cumulé = 4 - 3 pour l'équipe A qui est qualifiée But qualificatif = 3ème but de l'équipe A6) Équipe B gagne 1 - 0 à domicile Score cumulé = 0 - 3 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 1er but de l'équipe B7) Équipe B gagne 2 - 1 à domicile Score cumulé = 1 - 4 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 2ème but de l'équipe B8) Match nul 0 - 0 Score cumulé = 0 - 2 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 1er but de l'équipe B9) Match nul 1 - 1 Score cumulé= 1 - 3 pour l'équipe B qui est qualifiée But qualificatif = 2ème but de l'équipe B Ce pari s'applique au temps réglementaire, temps additionnel inclus, ainsi qu'aux éventuelles prolongations, mais ne prend pas en compte la séance de tirs au but éventuelle. Les paris pris sur un joueur qui ne participe à aucun des deux matchs seront annulés et remboursés. Si le but qualificatif est un but contre son camp, tous les paris seront annulés et remboursés. Il sera fait le nécessaire afin d'essayer de proposer tous les joueurs dans la liste de choix possibles. Cependant, tout autre joueur peut être ajouté ultérieurement et sera alors considéré comme vainqueur s'il est l'auteur du but qualificatif de la rencontre. Les joueurs remplacés ou exclus (en cas de carton rouge) avant l'inscription du but qualificatif seront considérés comme des choix perdants.

FOOTBALL AMERICAIN

1. REGLES GENERALES

Les matchs doivent être joués en intégralité pour que les paris restent valides.

Tous les paris incluent les prolongations, à l'exception des paris « Mi-temps / Fin de match », des paris « Joueurs / Touchdown » dans le cadre des compétitions de la National Collegiate Athletic Association (NCAA) et de manière générale sauf indication contraire.

Annulation - Report

Si un match débute mais ne va pas au terme de sa durée réglementaire, les Paris sont annulés, sauf ceux dont l'issue est déjà connue.

Si un match est retardé ou reporté à un autre jour, les paris resteront valides, à condition que le match ait lieu dans la même « semaine NFL » (NFL Weekly schedule), c'est-à-dire avant le premier match de la « semaine NFL » (NFL Weekly schedule) suivante.

Les paris seront réglés conformément aux résultats officiels communiqués par la Fédération concernée. Ceux-ci feront foi, même dans le cas d'une saison écourtée ou de changements de calendrier.

Lieu du match

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Paris Compétition

Tous les paris incluent les play-offs sauf indication contraire.

En cas de changement de format d'une saison, et sauf indication contraire, les paris seront réglés conformément aux résultats officiels communiqués par la Fédération concernée.

De même, les paris division sont validés en fonction des résultats officiels à la fin de la saison régulière.

Paris sur les quart-temps

Les paris sur les quart-temps et les prolongations (« Résultat », « Nombre de points », « Vainqueur » et « Ecart de points ») sont validés en fonction des résultats de chaque quart-temps et non pas en cumulant les scores de tous les quart-temps. Si le résultat du quart-temps est un match nul et que ce choix n'est pas proposé au parieur dans le cadre du pari « Vainqueur du quart-temps », tous les paris seront annulés.

Paris joueurs en match individuel

Sauf indication contraire, si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref.

Le marqueur d'un Touchdown est le joueur qui réceptionne une passe dans la zone des buts ou entre dans la zone rouge avec le ballon. Le passeur d'un touchdown n'est pas considéré comme le marqueur d'un touchdown.

Paris « Combos »

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels. Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** Les prolongations éventuelles sont incluses.

Nombre total des points	**Vous devez parier sur le nombre total de points inscrits pendant le match OU le nombre total de points inscrits par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles sont incluses. *Si par exemple, je parie que + de 60.5 points seront inscrits dans le match entre Las Vegas Raiders vs Kansas City Chiefs. Si le match se termine sur un 25-40, le pari est gagnant (25+40 > 60.5)"*
Résultat du match	**Vous devez parier sur le résultat de la période de jeu spécifié (selon l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles ne sont pas prises en compte. Vous aurez alors trois possibilités : *Équipe 1 : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile* *Nul : Le match se termine par un nul* *Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse*
L'équipe possède 17 points d'avance ou gagne	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match ou qui mènera de 17 points ou plus à tout moment durant la rencontre.** Votre pari sera considéré comme gagnant si à tout moment du match votre équipe mène de 17 points ou plus quelle que soit l'issue finale, ou si votre équipe remporte la rencontre à l'issue du match. Par exemple, si vous pariez sur les Rams contre les Jets, votre pari est gagnant dès que les Rams mènent de 17 points ou plus, ou si les Rams remportent la rencontre à la fin du match.
Ecart de points	**Vous devez parier sur l'écart de points entre les 2 équipes à l'issue du match (prolongations incluses) ou de la période de jeu spécifié (selon l'intitulé du pari).** Si le résultat final correspond à l'écart proposé dans le pari, tous les paris seront annulés et remboursés. *Exemple : Je parie que les Minnesota Vikings « gagnent de 9 points ou + » contre les Pittsburgh Steelers. Si à l'issu du match les Minnesota Vikings gagnent le match 20 à 11, le pari est gagnant. S'ils gagnent le match 20 à 12, le pari est perdant*
Mi-temps/ Fin du Match	**Vous devez parier sur les résultats atteints à la mi-temps et à la fin du match.** Les prolongations éventuelles ne sont pas incluses.
Marge du Vainqueur	**Vous devez parier sur quelle sera la marge de points de l'équipe gagnante.** Les prolongations éventuelles sont incluses.
Première équipe à X points	**Vous devez parier sur la première équipe à atteindre X points (selon l'intitulé du pari) lors du match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Prochains points marqués (pari live)	**Vous devez parier sur quelle méthode sera utilisé pour marquer le prochain point (Touchdown, Field Goal/ Autre / Aucun).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Méthode du premier point marqué	**Vous devez parier sur quelle méthode sera utilisée pour marquer le premier point (Touchdown, Field Goal/ Autre).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Prochaine équipe à marquer (pari live)	**Vous devez parier sur quelle équipe sera la prochaine à marquer.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Résultat nul temps réglementaire	**Vous devez parier sur un score nul à la fin du temps réglementaire avec donc une prolongation à la clé pour départager les deux équipes.**

Total Touchdowns (Nombre total /par période ou par équipe)	**Vous devez parier sur le nombre de touchdown cumulé, marqué par les 2 équipes pendant la période de jeu spécifiée OU sur le nombre de touchdown marqué par une équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Total field goals (Nombre total /par période ou par équipe)	**Vous devez parier sur le nombre de field goal cumulé, marqué par les 2 équipes pendant la période de jeu spécifiée OU sur le nombre de field goal marqué par une équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte.
Quart temps le plus prolifique	**Vous devez parier sur le quart temps pendant lequel seront inscrits le plus grand nombre de points** . Les prolongations éventuelles ne sont pas prises en compte.

3. PARIS JOUEURS / TOUCHDOWN

Marqueur de Touchdown	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins un touchdown durant le match (prolongations incluses, sauf dans le cadre de la NCAA où les prolongations ne sont pas incluses) ou à l'issue de la période de jeu spécifiée. (En fonction de l'intitulé du pari).** Si le joueur de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si le joueur rentre à n'importe quel moment du match le pari est validé. **Un pari double / triple chance pourra vous être proposé sur le pari marqueur de Touchdown, c'est-à-dire que vous pourrez désigner 2 joueurs comme marqueur de Touchdown pendant le match.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte, sauf dans le cadre de la NCAA où les prolongations ne sont pas incluses. Il suffit que l'un des joueurs marque un touchdown pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des deux joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les deux joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés.
Joueur marquant 2/3 Touchdowns ou +	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins, 2, 3 touchdowns ou plus pendant le match (en fonction de l'intitulé du pari).** Les prolongations éventuelles sont prises en compte, sauf dans le cadre de la NCAA où les prolongations ne sont pas incluses.
Premier marqueur de Touchdown	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le premier touchdown.** Les prolongations éventuelles sont prises en compte, sauf dans le cadre de la NCAA où les prolongations ne sont pas incluses .
Tous les joueurs marquent un Touchdown	**Vous devez parier sur tous les joueurs marquant au moins un touchdown** . Les prolongations éventuelles sont prises en compte, sauf dans le cadre de la NCAA où les prolongations ne sont pas incluses. Si un des joueurs de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si les joueurs rentrent à n'importe quel moment du match le pari est validé.

4. PARIS COMPETITION

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition.** Les Play-offs sont inclus.
Vainqueur de la conférence	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la conférence.** Les Play-offs sont inclus
Vainqueur de la division	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la division.** Seule la saison régulière est prise en compte.

Qualifié pour les plays-offs	**Vous devez désigner les équipes qui parviendront à se qualifier pour les plays-offs.**
Meilleure attaque	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le plus de points durant la compétition.** Seule la saison régulière est prise en compte.
Meilleure défense	**Vous devez parier sur l'équipe qui concèdera le moins de points durant la compétition.** Seule la saison régulière est prise en compte.

FOOTBALL AUSTRALIEN

1. REGLES GENERALES

Périodes

L'intitulé du Pari définit la période de jeu. Par défaut en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match soit 80 (quatre-vingts) minutes, soit quatre quarts-temps de 20 minutes chacun. Sauf indication contraire, les paris sur le football australien incluent les prolongations éventuelles.

Résultats

Les résultats seront obtenus de la fédération officielle (AFL).

Annulation - Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site)

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** Il s'agit du résultat à la fin du match incluant les prolongations éventuelles. 2 possibilités vous sont offertes : - Equipe 1 : victoire de la 1ère équipe - Equipe 2 : victoire de la 2ème équipe
Résultat du match	**Vous devez parier sur le résultat du match. (Match nul inclus)** Il s'agit du résultat à la fin du temps règlementaire. Les prolongations éventuelles ne comptent pas. 3 possibilités vous sont offertes : - L'équipe 1 gagne - Match nul (égalité) - L'équipe 2 gagne

FORMULE 1

1. REGLES GENERALES

Résultats

Le signal de départ du tour de formation marque le début d'une course.

Tous les résultats seront promulgués en fonction du résultat communiqué par la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA).

Les paris sont réglés selon le classement officiel promulgué au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats.

Si une course est interrompue et qu'un nouveau départ a lieu, les paris restent valides, même si le classement des pilotes lors de ce nouveau départ diffère du classement du premier départ.

Les Paris pourront être proposés sur des épreuves distinctes du Grand Prix :

- Les qualifications
- Le sprint
- La course

Le terme équipe sera utilisé sans distinction de sens avec les termes constructeurs et écuries

Annulation – Report

Si un événement n'a pas lieu à la date programmée, les paris restent valides sauf si celui-ci est définitivement annulé. Si l'évènement est suspendu ou reporté, les paris seront maintenus pendant une semaine.

Dans le cas d'une saison écourtée ou de changements de calendrier, le classement final officiel de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) fera foi.

Paris sur les pilotes

Un changement de pilotes pendant la trêve estivale n'aura pas d'impact sur les paris déjà placés.

Un pilote qui participe à minima soit aux essais, aux qualifications, aux sprints, ou à la course, sera considéré comme prenant part à l'épreuve. S'il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris seront annulés et remboursés.

Paris Compétition

Les paris compétition sont valides dès lors que le pilote prend part à une épreuve de la compétition.

Les paris compétition sont réglés selon le classement officiel promulgué au moment de la présentation du dernier podium de la saison, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats. Ce classement est déterminé par le nombre de points accumulés au cours de la saison.

Règles d'égalité

Dans le cas où plusieurs pilotes et/ou équipes obtiennent exactement le même résultat, les règles d'égalité s'appliquent. (Voir le détail de calculs des règles d'égalité dans la section générale « Offre de Paris »).

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Un pari double / triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes/constructeurs comme vainqueur de l'épreuve.	

Vainqueur sans le favori	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari sans tenir compte du favori.** Si un pari est placé sur un pilote / constructeur qui ne prend pas part à la course, les paris seront remboursés. Si un pilote / constructeur débute la course mais ne la termine pas, les paris restent valides.	
Podium /Placé 1-X/	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui terminera soit sur le podium de l'épreuve, soit dans les X premières places du classement de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Un pari double/triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes / constructeurs comme terminant dans les X premières places du classement de la course. *Exemple : Je parie sur Verstappen dans un pari « Podium » ainsi que dans un pari « Placé 1-6 » . Verstappen termine la course 4ème. Mon pari Verstappen sur « le Podium » est perdant, mais mon pari Verstsappen « Placé 1-6 » est gagnant.*	
2 pilotes dans le top X / Les 2 pilotes finiront-ils dans le top X ?	**Vous devez parier sur deux pilotes / constructeurs qui termineront dans les X premières places du classement de la course mentionnée dans l'intitulé du pari.**	
Résultat double	**Vous devez parier sur le fait qu'un pilote remportera les qualifications ou le sprint (lorsque cette épreuve a lieu) et la course.**	
Hat-Trick / Triplé	**Vous devez parier : Soit sur le fait qu'un pilote / constructeur remportera les qualifications ou le sprint (lorsque cette épreuve a lieu), la course, et effectuera le tour de circuit le plus rapide (pari Oui / non) ; Soit sur le pilote / équipe qui remportera les qualifications ou le sprint (lorsque cette épreuve a lieu), la course, et effectuera le tour de circuit le plus rapide.** *Exemples :* *Exemple 1: Je parie sur Leclerc dans un pari « Hat-Trick » lors d'un évènement qui comprend des qualifications et une course. Si Leclerc remporte les qualifications, la course et effectue le tour de circuit le plus rapide en course, le pari est gagnant* *Exemple 2: Je parie sur Hamilton dans un pari « Hat-Trick » lors d'un évènement qui comprend des qualifications, un sprint et une course. Si Hamilton remporte le sprint, la course et effectue le tour de circuit le plus rapide en course, le pari est gagnant, peu importe qu'il ait remporté ou non les qualifications.* *Exemple 3: Je parie sur Sainz dans un pari « Hat-Trick » lors d'un évènement qui comprend des qualifications, un sprint et une course. Si Sainz gagne les qualifications, se classe en 3ième position du Sprint, remporte la course et effectue le tour de circuit le plus rapide en course, le pari est perdant car Sainz n'a pas remporté le sprint.*	
Meilleur Tour	Vous devez parier sur le pilote qui sera officiellement déclaré comme ayant fait le tour de circuit le plus rapide durant la course. *Plusieurs possibilités :* *Pilote 1 réalisera le temps le plus rapide au tour* *Pilote 2 réalisera le temps le plus rapide au tour* *Pilote 3 réalisera le temps le plus rapide au tour*	
Meilleur tour - Face à Face	**Vous devez parier sur le pilote qui parmi les deux pilotes proposés, effectuera, lors de la course, le tour de circuit le plus rapide.**	
Face à Face – Course Pilote (qualifications/course)	**Vous devez parier sur le pilote qui parmi les deux proposés, aura le meilleur classement à l'issue des qualifications ou de la course.** Les deux pilotes doivent prendre part aux qualifications ou à la course pour que le pari soit valide. *Vous avez 2 possibilités :* *Pilote 1 : le 1er pilote termine les qualifications ou la course avec un meilleur*	

	classement que le 2ème pilote *Pilote 2 : le 2ème pilote termine les qualifications ou la course avec un meilleur classement que le 1er pilote.* *Concernant les qualifications exclusivement, si au moins l'un des deux pilotes ou constructeurs termine dans le top 15 du classement des qualifications, le pari est valide. Si les deux terminent hors du top 15, les paris seront remboursés*	
Un pilote français finira-t-il dans le Top X ?	**Vous devez parier sur le fait qu'un pilote ayant la nationalité française termine dans les X premières places du classement de la course.** Si aucun pilote français ne termine la course en étant classés dans le top X, les paris seront considérés comme perdants.	
Paris compétition		
Vainqueur Pilote	**Vous devez parier sur le pilote qui remportera le Championnat d'une saison donnée**	
Vainqueur Constructeurs	**Vous devez parier sur le constructeur qui remportera le Championnat d'une saison donnée**	
Victoires du Pilote dans la saison	**Vous devez parier sur le fait que le pilote remportera plus ou moins de courses durant la saison que le nombre proposé**	
Face à Face – Saison (Pilote/Constructeur)	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui parmi les deux proposés, aura le meilleur classement à l'issue de la saison.** Le pilote/ constructeur doit avoir participé à au moins 90% des épreuves de la saison pour que le pari soit valide. Si les deux pilotes / constructeurs finissent en dehors du top 10 du classement de la saison, le pari est annulé. Si au moins un des pilotes/ constructeurs finit dans le top 10, le pari est valide. *Vous avez 2 possibilités :* *Pilote /Constructeur 1 : le 1er pilote/constructeur termine la saison avec un meilleur classement que le 2ème pilote/constructeur* *Pilote/Constructeur 2 : le 2ème pilote termine la saison avec un meilleur classement que le 1er pilote/constructeur*	
Vainqueur de la série	**Vous devez parier sur le pilote qui remportera l'ensemble des courses de la série mentionnée**	
Equipe réalisant l'arrêt au stand le plus rapide	**Vous devez parier sur le constructeur réalisant l'arrêt au stand le plus rapide.**	
Marge de victoire du pilote vainqueur	**Vous devez parier sur la marge de victoire du pilote vainqueur.**	

FUTSAL

1. REGLES GENERALES

Par défaut en l'absence d'indication contraire, les paris sont proposés sur le temps réglementaire du match soit 40 minutes (2x20 mn), incluant les arrêts de jeu. Ni les éventuelles prolongations, ni les séances de tirs au but, ne sont inclus dans le temps réglementaire sauf indication contraire, notamment dans le cas de paris sur la qualification d'une équipe pour le tour suivant d'une compétition. Les paris d'avant-match seront acceptés jusqu'à l'heure indiquée sur le Site.
Résultats S'agissant de l'annonce des Résultats, le site officiel de la compétition fera foi. S'il existe une divergence entre un résultat saisi par Betclic et l'image ou la vidéo fournie par un diffuseur officiel, Betclic se référera alors au site officiel de la compétition afin de déterminer le résultat à prendre définitivement en compte dans la mesure du possible. En cas

d'absence de ce type d'information, Betclic basera la saisie de ses résultats sur ses propres données sportives collectées. La décision finale d'annuler des paris reste à la discrétion de Betclic. Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels. Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation – Report Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables. Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match. Si les détails des équipes affichés dans le calendrier officiel auquel le match est rattaché diffèrent de ceux affichés sur le Site (ex : -21 ans, hommes / femmes…), tous les paris seront remboursés. Dans tous les autres cas, les paris restent valables, même si la mention induite par défaut « à 11 » n'est pas spécifiée dans le nom des équipes.

Lieu du match Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile. Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés. Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris compétition Les résultats sur les paris à long terme sur les championnats, les phases de qualification, les joueurs et les classements finaux des compétitions, ou le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés. Ces résultats prendront en compte, entre autres, les règles d'égalité en cas d'ex-æquo, et il ne sera procédé ensuite à aucune modification due à d'éventuels matchs complémentaires ou modification de résultats réalisée par les organismes respectifs.

Paris sur les joueurs / buteurs Sauf indication contraire, si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref. En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Tout pari placé à la mi-temps sur un joueur remplacé avant le début de la seconde période sera valable et ne sera pas remboursé. Les paris portant sur les prolongations placés pendant l'intervalle entre la fin du match règlementaire et les prolongations ainsi que les paris placés pendant la mi temps de la prolongation seront valables et ne seront pas remboursés.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Résultat du Match	**QualificationVous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** **Il s'agit du résultat à la fin du temps règlementaire** Les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas. Vous avez 3 possibilités : L'équipe 1 gagne / Match nul (égalité) / L'équipe 2 gagne. Si par exemple lors d'un Match Real Madrid – Liverpool en demi-finale de Ligue des Champions, le temps réglementaire se termine sur 1-1, le pari « Real Madrid » est perdu, même si l'équipe remporte le match durant les prolongations. Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 issues possibles du match. Vous aurez alors trois possibilités de pari double chance : Équipe 1 ou Nul : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul; Équipe 1 ou Équipe 2 : Le match se termine par la victoire de l'une des 2 équipes; Nul ou Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul.
Qualification	**Vous devez parier sur l'équipe qui sortira victorieuse de la confrontation, et qui se qualifiera pour le prochain tour de la compétition ou gagnera cette compétition dans le cas d'une finale .** Cette victoire peut être obtenue soit à l'issue d'un match unique, soit après des matchs aller et retour. Les éventuels prolongations et séance de tirs au but sont pris en compte. Vous avez 2 possibilités : Équipe 1 : l'équipe à domicile se qualifiera Équipe 2 : l'équipe extérieur se qualifiera

Mi-temps / Fin de match	**Vous devez parier sur les résultats à la mi-temps ET à la fin du match. Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.** Vous avez 9 possibilités. Il s'agit de désigner à la fois l'équipe menant la première mi-temps et la partie vainqueur du match. Exemples : Équipe 1 / Équipe 1 : l'équipe à domicile mène à la mi-temps et gagne le match; Équipe 2 / Nul : l'équipe visiteuse mène à la mi-temps et le match se termine par un nul; Équipe 2 / Équipe 2 : l'équipe visiteuse mène à la mi-temps et gagne le match.
Prochaine équipe à marquer	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le prochain but du temps réglementaire.** Seuls les buts marqués dans le temps réglementaire sont pris en compte. 3 possibilités vous sont offertes : Équipe 1 : la 1ère équipe marquera le prochain but; Aucun : Aucune des 2 équipes ne marquera de but; Équipe 2 : la 2ème équipe marquera le prochain but
Nombre total de buts	**Vous devez parier sur le nombre total de buts qui seront inscrits pendant la période de jeu spécifiée OU le nombre total de buts inscrits par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les buts marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris durant les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Exemple avec 2,5 buts : Moins de 2,5 buts : 0, 1 ou 2 buts seront inscrits durant le match Plus de 2,5 buts : 3 buts ou plus seront inscrits durant le match
But pour les 2 équipes	**Vous devez déterminer si les deux équipes marqueront durant la période indiquée. Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.** Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 2 possibilités : Oui : les 2 équipes doivent marquer au moins 1 but chacune pendant la période indiquée; Non : l'une des deux équipes, (ou les deux), ne marquera(ont) pas durant la période indiquée.
Score exact	**Vous devez parier sur le score exact de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari) .** **Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.** Les paris seront remboursés si le match est interrompu avant la mi-temps visée dans le pari. Pour les paris portant sur la seconde mi-temps, les buts inscrits en première mi-temps ne sont pas comptabilisés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Exemples : 0-0 : le match se termine sur le score de 0-0 1-0 : le match se termine sur le score de 1-0 0-1 : le match se termine sur le score de 0-. **Un pari multichoix pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un score unique, vous pourrez en désigner plusieurs en fonction du contenu du pari proposé.** Exemple : Vous pariez sur un score de 1 - 0, 2 - 0 ou 2 – 1 ; Le pari est gagnant si le score exact est de 1 - 0, 2 - 0 ou 2 - 1. Vous perdez le pari si l'équipe à l'extérieur gagne 1-2.
Écart de buts	**Vous devez parier sur l'écart de buts entre les 2 équipes à au cours de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari) .** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Exemples : Équipe 1 gagne de 2 buts ou + : l'équipe 1 inscrira au moins 2 buts de plus que l'équipe 2. Par

	exemple, le pari est gagnant si l'équipe 1 gagne 2-0. Il est perdu si l'équipe 1 gagne 3-2. Équipe 1 gagne de 1 but exactement : l'équipe 1 inscrira exactement 1 but de plus que l'équipe 2. Équipe 1 ne perd pas ou perd de 1 but exactement : l'équipe 1 gagne, fait match nul ou perd d'1 but d'écart contre l'équipe 2
Buteur	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera au moins 1 but, 2 buts ou plus pendant le match (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Si le joueur ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Exemple 1: Joueur A : le joueur A marquera pendant le match Joueur B : le joueur B marquera pendant le match. Exemple 2 : Joueur A : le joueur A marquera 2 buts ou plus; Joueur B : le joueur B marquera 2 buts ou plus; Joueur C : le joueur C marquera 2 buts ou plus
Double Chance Buteur	**Un pari double chance pourra vous être proposé sur le pari Buteur c'est-à-dire que vous pourrez désigner 2 joueurs comme buteurs pendant le match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Il suffit que l'un des joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des deux joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les deux joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés. Exemple : Si vous pariez sur Double Chance Buteur Neymar/Mbappé pour le match Paris SG contre Lille, il suffit que l'un des deux joueurs marque pour que le pari soit gagnant. Si Neymar est déclaré forfait avant le match, le pari est maintenu : si Mbappé marque, le pari est gagnant, mais s'il ne marque pas, le pari est perdant. Si Mbappé ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.

PARIS COMPETITION

Quelle équipe remportera la compétition ?	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition.** Exemples : Équipe 1 : l'équipe 1 remporte la compétition. Équipe 2 : l'équipe 2 remporte la compétition. Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.

GOLF

1. REGLES GENERALES

Le vainqueur du tournoi sera le joueur terminant à la meilleure place du classement final. En cas d'égalité, les règles d'égalité s'appliquent. Toutefois, en cas d'égalité entre les joueurs en tête du classement, les play-offs détermineront le vainqueur du tournoi.

Concernant les tournois affectés par les conditions météorologiques ou si le nombre de tours prévus est réduit pour une quelconque raison, les paris sur la compétition seront validés suivant le résultat officiel, quel que soit le nombre de tours joués. Si le tournoi est définitivement interrompu, les paris placés après la fin du dernier round joué seront annulés.

Un pari est valide dès le premier coup. Dans le cas où un joueur abandonne après avoir joué le premier coup, les paris sur la compétition, sur un groupe, ou sur 18 trous seront considérés perdants.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Paris sur 18 trous	**Le vainqueur sera le joueur ayant le score le plus bas à l'issue des 18 trous.** Dans le cas d'une réorganisation des paris « Meilleur des 2 » ou « Meilleur des 3 », les paris seront validés en fonction des paires/groupes originaux. Dans le cas de plusieurs non-participants, les paris « Meilleur des 2 » et « Meilleur des 3 » seront annulés. Concernant le pari « Meilleur des 2 », une cote sera proposée sur le match nul. Les règles d'égalité sont appliquées pour les paris « Meilleur des 3 ». Si un joueur est disqualifié, son adversaire sera déclaré vainqueur sauf si le tour suivant a déjà débuté, auquel cas les paris seront validés en fonction du score original. Si tous les joueurs sont disqualifiés, les paris sont annulés sauf si le tour suivant a déjà débuté, auquel cas les paris seront validés en fonction du score original.
Compétitions jouées en « Match play »	Si un match a commencé mais n'est pas terminé, quelle que soit la raison, les paris seront validés suivant les résultats officiels.
Paris sur l'ensemble de la compétition	Les paris sur un joueur sont pris en compte que celui-ci ait participé à la compétition ou non. Si moins de 36 trous sont joués pendant la compétition (arrêt avant la fin du 2ème tour), tous les paris seront annulés. Les règles d'égalité sont appliquées. Tout joueur disqualifié sera considéré comme finissant dernier.
Meilleur des 2 / Meilleur des 3	Ces paris se réfèrent aux tours originaux à la création du pari et seront validés en fonction du joueur atteignant la meilleure place à la fin d'un tour donné.
Meilleur des 3	Dans le cas où 2 joueurs ou plus réalisent le même score, les règles d'égalité sont appliquées.
Vainqueur	Vous devez parier sur le vainqueur de la compétition
Place 1-X	Vous devez parier sur le fait que le joueur termine dans le classement indiqué par l'intitulé du pari

HANDBALL

1. REGLES GENERALES

Périodes de Jeu

Les paris peuvent être proposés :

- sur le match,
- sur la première mi-temps,
- sur la deuxième mi-temps,
- sur les prolongations,

L'intitulé du Pari définit la période de jeu. Par défaut en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match et ne prend pas en compte les éventuelles prolongations et séance de tirs au but

Les règles de validité du pari s'appliqueront sur la période considérée de jeu. Ainsi par exemple, les paris sur la 1ère mi-temps ne prennent en compte que les évènements ayant lieu lors de celle-ci.

Les paris proposés sur des prolongations excluent les tirs au but.

Résultats

S'agissant de l'annonce des Résultats, le site officiel de la compétition fera foi.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Pour les matchs se jouant en aller-retour (avec prise en compte du score cumulé), les paris incluant la prolongation s'arrêteront à la fin du temps réglementaire au cas où la prolongation serait due à une égalité de score cumulé

Annulation – Report

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Les paris seront annulés quand le résultat sportif laissera le résultat d'un type de pari correspondant indéterminé (*exemple : un pari sera annulé sur le type de pari « 1ère équipe à marquer dans le jeu »s'il n'y a pas de buts inscrits dans le match).*

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris compétition :

Les résultats sur les paris à long terme sur les championnats, les phases de qualification, les joueurs et les classements finaux des compétitions, ou le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés. Ces résultats prendront en compte, entre autres, les règles d'égalité en cas d'ex-æquo, et il ne sera procédé ensuite à aucune modification due à d'éventuels matchs complémentaires ou modification de résultats réalisée par les organismes respectifs. En cas de modification du format de la compétition, Le

classement final officiel de la fédération fera foi (par exemple, dans le cas d'une saison écourtée ou lorsque le format de compétition original est modifié)

Le classement final de groupes / divisions détermine le classement à utiliser pour les paris liés à des positions, toute décision ultérieure d'institutions organisatrices de la compétition n'étant pas prise en compte. Les paris sur des participants n'ayant pas joué l'intégralité de ses matchs seront comptabilisés.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match, incluant les prolongations et les séances de tirs aux buts.** Vous avez 2 possibilités : L'équipe 1 gagne / L'équipe 2 gagne.
Résultat du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match. Il s'agit du résultat à la fin du temps règlementaire.** Les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas. Vous avez 3 possibilités : L'équipe 1 gagne / Match nul (égalité) / L'équipe 2 gagne. Un pari double chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 issues possibles du match. Vous aurez alors trois possibilités de pari double chance : Équipe 1 ou Nul : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul Équipe 1 ou Équipe 2 : Le match se termine par la victoire de l'une des 2 équipes Nul ou Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul
Ecart entre les équipes	**Vous devez parier sur l'écart de buts entre les 2 équipes au cours de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari)** . Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemples :* *- Équipe 1 gagne de 2 buts ou + : l'équipe 1 inscrira au moins 2 buts de plus que l'équipe 2. Par exemple, le pari est gagnant si l'équipe 1 gagne 2-0. Il est perdu si l'équipe 1 gagne 3-2.* *- Équipe 1 gagne de 1 but exactement : l'équipe 1 inscrira exactement 1 but de plus que l'équipe 2* *- Équipe 1 ne perd pas ou perd de 1 but exactement : l'équipe 1 gagne, fait match nul ou perd d'1 but d'écart contre l'équipe 2* *Par Exemple, je parie que la « France gagne par 3 buts ou + »dans son match contre le Danemark* *Si la France gagne le match 32 à 30, le pari est perdant.*
Résultat du match (remboursé si match nul)	**Vous devez parier sur le résultat du match. En cas de match nul le pari est remboursé.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but Les buts marqués en prolongations ou lors de la séance de tirs aux buts ne sont pas inclus. Vous avez 2 possibilités : Victoire de l'équipe 1 Victoire de l'équipe 2
Nombre total de buts	**Vous devez parier sur le nombre total de buts qui seront inscrits pendant la période de jeu spécifiée OU le nombre total de buts inscrits par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Pour les paris sur le temps règlementaire, seuls les buts marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris sur les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. *Exemple avec 40,5 buts :* *Moins de 40,5 buts : 40 buts ou moins seront inscrits durant le match* *Plus de 40,5 buts : 41 buts ou plus seront inscrits durant le match*
Nombre de buts marqués par le	**Vous devez parier sur le nombre de buts qui seront inscrits par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari.**

joueur	Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Le joueur mentionné dans l'intitulé du pari doit prendre part au match pour que le pari soit validé. Si le joueur ne prend pas part au match, tous les paris seront annulés. Un joueur est considéré comme participant au match s'il entre sur le terrain pendant la période de jeu réglementaire. Les buts marqués par un joueur contre son camp ne sont pas comptabilisés.
Mi-temps la plus prolifique	**Vous devez parier sur la mi-temps pendant laquelle seront inscrits le plus grand nombre de buts OU sur la mi-temps avec le plus de buts par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Vous avez 3 possibilités : 1ère mi-temps : un plus grand nombre de buts seront inscrits en 1ère mi-temps qu'en 2ème mi-temps Nul : le même nombre de buts seront inscrits en 1ère mi-temps et en 2ème mi-temps 2ème mi-temps : un plus grand nombre de buts seront inscrits en 2ème mi-temps qu'en 1ère mi-temps *Exemple : je parie que la mi-temps avec le + de buts pour l'équipe 2 sera la 2ème mi-temps. Si l'équipe 2 marque 25 buts lors de la première mi-temps, il faut qu'elle marque 26 buts ou plus en 2ème mi-temps pour que le pari soit gagnant.*

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur compétition	Quelle équipe remportera la compétition ? Comprend les play-offs inclus dans les cas où ils ont été joués
Placé 1-X	Pariez sur le fait que l'équipe termine dans le classement indiqué par l'intitulé du pari.
Meilleur buteur du tournoi	Pariez sur un joueur qui marquera le plus de buts pendant le tournoi. Si 2 joueurs ou plus terminent avec le même nombre de buts, les règles d'égalité seront appliquées. Si le joueur ne joue aucune partie du tournoi, à aucun moment, les paris seront annulés.

HOCKEY SUR GAZON

1. REGLES GENERALES

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Sauf indication contraire, les prolongations et tirs au buts ne comptent pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	Tous les paris seront validés conformément au résultat officiel du match incluant les prolongations et tirs au but.
Résultat du match	**Pariez sur le résultat du match** . Les prolongations et tirs au buts ne comptent pas. Vous avez 3 possibilités: - Eq.1 victoire de la 1ère équipe - Nul les équipes font match nul - Eq.2 victoire de la 1ère équipe Un pari double chance pourra être proposé. Vous avez 3 possibilités : - Équipe 1 ou Nul : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul - Équipe 1 ou Équipe 2 : Le match se termine par la victoire de l'une des 2 équipes - Nul ou Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul
Total buts	**Pariez sur un joueur qui marquera le plus de buts pendant le tournoi ou Vous devez parier sur le nombre de buts inscrits pendant le match.**
Vainqueur compétition	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition.**

HOCKEY SUR GLACE

1. REGLES GENERALES

Périodes

L'intitulé du Pari définit la période de jeu. Par défaut en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match soit 60 (soixante) minutes.

Les prolongations et les séances de tirs au but ne sont pas prises en compte dans la validation des résultats, sauf indication contraire. Les différents paris peuvent être proposés plus spécifiquement sur une période (1ère, 2ème ou 3ème période). Les paris sur la 3ème période n'incluent pas les Prolongations.

Une rencontre est considérée comme jouée (et non pas interrompue ou abandonnée) dès lors que le temps de jeu officiel restant est inférieur ou égal à 5 minutes.

Résultats

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation - Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match est commencé mais n'est pas terminé et qu'il reste plus de 5 minutes à jouer, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris sur les joueurs

Sauf, indication contraire, si le joueur participe à la rencontre, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref.

En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé.

Les paris sur les joueurs sont valables sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés.

Paris Compétition

Les paris portant sur les compétitions incluent les play-offs sauf indication contraire.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Résultat du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** Seul le temps réglementaire compte (60 minutes). Les prolongations et les séances de tirs aux buts ne comptent pas.

	3 possibilités vous sont offertes : - L'équipe 1 gagne -Match Nul : le match se termine sur un match nul durant le temps réglementaire - L'équipe 2 gagne *Exemple : lors d'un Match Boston Bruins – Montréal Canadiens, le temps réglementaire se termine sur 2-2, le pari « Boston Bruins » est perdu, même si l'équipe remporte le match durant les prolongations*
L'équipe possède 3 buts d'avance ou gagne le match (temps règlementaire)	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match ou qui mènera de 3 buts à tout moment pendant le match.** Vous remportez votre pari si votre équipe est gagnante à la fin du temps réglementaire ou dès que votre équipe mène par trois buts d'écart à tout moment du match et quelle que soit l'issue finale. Seuls les événements survenus durant le temps réglementaire sont pris en compte ; les prolongations et les séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte. Par exemple, si vous pariez sur les Bruins contre les Islanders, votre pari est gagnant dès que les Bruins mène par trois buts d'écart, ou si les Bruins remporte la rencontre à la fin du temps réglementaire.
Vainqueur du match	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match.** Il s'agit du résultat à la fin du match, incluant les prolongations éventuelles et tirs au but. *2 possibilités vous sont offertes :* *- Equipe 1 : victoire de la 1ère équipe* *- Equipe 2 : victoire de la 2ème équipe*
Double Chance	**Vous devez parier sur 2 des 3 issues possibles du match.** Seul le temps réglementaire compte (60 minutes). *3 possibilités vous sont offertes :* *- Equipe 1 ou Nul : Le match se termine par une victoire de l'équipe à domicile ou par un match nul* *- Equipe 1 ou Equipe 2 : Le match se termine par la victoire de l'une des 2 équipes* *- Nul ou Équipe 2 : Le match se termine par une victoire de l'équipe visiteuse ou par un match nul*
Résultat du match (remboursé si match nul)	**Vous devez pariez sur l'équipe qui gagnera le match**. Si le match se termine en nul, votre pari sera remboursé. Seul le temps réglementaire compte (60 minutes). *2 possibilités vous sont offertes :* *- Equipe 1: l'équipe à domicile gagne le match* *- Equipe 2: l'équipe extérieure gagne le match*
Ecart entre les équipes	**Vous devez parier sur l'écart de buts entre les 2 équipes à l'issue du match ou de la période de jeu mentionnée dans l'intitulé du pari**. Si le résultat final correspond à l'écart proposé dans le pari (ex : Équipe 1 par 2 buts exactement), tous les paris seront annulés et remboursés. Seuls les buts marqués dans le temps réglementaire sont pris en compte. Les prolongations éventuelles ne sont pas prises en compte, même pour les matchs de championnat américain. *Exemples*: *- Équipe 1 gagne de 2 buts ou + : l'équipe 1 inscrira au moins 2 buts de plus que l'équipe 2. Par exemple, le pari est gagnant si l'équipe 1 gagne 2-0. Il est perdu si l'équipe 1 gagne 3-2.* *- Équipe 1 gagne de 1 but exactement : l'équipe 1 inscrira exactement 1 but de plus que l'équipe 2* *- Équipe 1 ne perd pas ou perd de 1 but exactement : l'équipe 1 gagne, fait match nul ou perd d'1 but d'écart contre l'équipe 2*
Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de buts en faveur de l'équipe gagnante du match.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but.

	Exemples : *- Équipe 1 par 1 but : La 1ère équipe gagne le match avec un seul but d'écart (2-1, 3-2 etc.)* *- Nul : Les équipes font match nul (2-2, 3-3 etc.)* *- Équipe 2 par 2 buts : La 2ème équipe gagne le match avec deux buts d'écart (0-2, 1-3 etc.)*
Score exact	**Vous devez parier sur le score exact du match (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. *Exemples :* *- 2-2 : le match se termine sur le score de 2-2* *- 2-3 : le match se termine sur le score de 2-3* *- 3-2 : le match se termine sur le score de 3-2*
Nombre total de buts (+/- ou intervalles)	**Vous devez parier sur le nombre total de buts cumulés qui seront inscrits par les 2 équipes pendant le match pendant la période de jeu spécifiée OU le nombre total de buts marqués par équipe (en fonction de l'intitulé du pari).** Selon l'intitulé du pari, le pari sera valable soit uniquement sur le temps réglementaire, soit inclura les prolongations et les tirs au but (En cas de tirs au but, la séance de tirs au but compte pour un but supplémentaire). *Exemple : le pari + de 4,5 : sera considéré gagnant si le match se termine sur un score de 4-1 (4 +1 =5)* Ce pari peut également vous être proposé par intervalles de buts. *Exemple : Je parie sur 2 - 5 buts : il faut qu'il y ait 2, 3, 4 ou 5 buts marqués dans le match pour que le pari soit valide.*
But pour les 2 équipes	**Vous devez déterminer si les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant le match ou pendant la période de jeu mentionnée dans l'intitulé du pari.** Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. *2 possibilités vous sont offertes :* *- Oui : les 2 équipes doivent marquer au moins 1 but chacune pendant le match* *- Non : l'une des deux équipes, (ou les deux), ne marquera(ont) pas de but durant le match* Le même type de pari peut être proposé avec au moins 2/3/4/5 (...) buts en fonction de l'intitulé du pari.
Première équipe à 2/3/4 buts	**Vous devez parier sur quelle équipe sera la première à marquer 2/3/4 buts (en fonction de l'intitulé du pari) dans le temps réglementaire du match.** *Exemple :* *Dans le match Mulhouse contre Chamonix, je parie que Chamonix est la 1ère équipe à atteindre 4 buts. Si Mulhouse marque 4 buts en premier, le pari est perdu quand bien même Chamonix remporte le match avec 6 buts marqués.*
But dans chaque période	**Vous devez déterminer si un but sera marqué à chaque période.**
Prolongations	**Vous devez parier sur le fait qu'il y aura des prolongations à la fin du match.** *2 possibilités vous sont offertes :* *- Oui* *- Non*

3. PARIS JOUEURS / BUTEURS

Buteur	**Vous devez parier sur un joueur si vous pensez qu'il marquera un but pendant le match.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. *Exemples :* *- Joueur A : le joueur A marquera un but pendant le match* *- Joueur B : le joueur B marquera un but pendant le match*

Double Chance Buteur	**Un pari double chance pourra vous être proposé sur le pari Buteur c'est-à-dire que vous pourrez désigner 2 joueurs comme buteurs pendant le match.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Il suffit que l'un des joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des deux joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les deux joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés. *Exemple :* *- Si vous pariez sur Double Chance Buteur Crosby / Carter pour le match entre les Pittsburgh Penguins contre les Carolina Hurricanes, il suffit que l'un des deux joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant.* *- Si Crosby est déclaré forfait avant le match, et que Carter participe au match, le pari est maintenu : ainsi si Carter marque un but, le pari est gagnant, mais s'il ne marque pas de but, le pari est perdant. Cependant, si Carter ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé.*
Triple Chance Buteur	**Un pari triple chance pourra vous être proposé sur le pari Buteur c'est-à-dire que vous pourrez désigner 3 joueurs comme buteurs pendant le match.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Il suffit que l'un des joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant. Si au moins un des trois joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si les trois joueurs ne participent pas au match, alors les paris seront remboursés. *Exemple :* *- Si vous pariez sur Triple Chance Buteur Crosby/Carter/Blueger pour le match Pittsburgh Penguins contre Carolina Hurricanes, il suffit que l'un des trois joueurs marque un but pour que le pari soit gagnant.* *- Si Crosby et Carter sont déclarés forfait avant le match, et que Blueger participe au match, le pari est maintenu: Ainsi si Blueger marque un but, le pari est gagnant ; mais s'il joue et ne marque pas de but, le pari est perdant. Cependant, si Blueger ne rentre pas sur le terrain le pari est annulé.*
Les deux joueurs marquent/ tous les joueurs marquent	**Vous devez parier sur le fait que les deux joueurs marquent chacun au moins un but dans le match.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si un des deux joueurs ne prend pas part au match, le pari est annulé. Si les deux joueurs ne participent pas au match, les paris seront également remboursés. Le pari est maintenu si les deux joueurs prennent part au match. *Exemple :* *Je parie que Tavares et Kerfoot marquent un but.* *Si aucun joueur ou si un des joueurs ne prend pas part au match, le pari est annulé. Si les deux prennent part au match le pari est maintenu.*
Buteur au moins 2 fois / 3 fois	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur inscrira au moins 2 buts dans le match / 3 buts selon l'intitulé du pari.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. *2 possibilités vous sont offertes :* *- Oui : un joueur inscrira au moins 2 buts dans le match* *- Non : aucun joueur n'inscrira au moins 2 buts dans le match* Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles.
Le duo/trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) marque X buts ou plus	**Vous devez parier sur le fait que le duo ou trio de joueurs (selon l'intitulé du pari) marque cumulativement au moins X buts dans le match.** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si au moins un des deux/trois joueurs participe au match, le pari est valide (gagnant ou perdant). Si aucun des deux/trois joueurs ne participent au match, les paris seront remboursés. *Exemple*

	Je parie que le duo Tavares et Kerfoot marque 2 buts ou plus. *- Si dans le match, Tavares marque 2 buts et Kerfoot reste sur le banc, le pari est gagnant.* *- Si dans le match, Kerfoot, titulaire, marque 1 but et Tavares n'entre que pour 10 minutes de jeu et ne marque pas, le pari est perdant.* *- Si dans le match, Kerfoot marque 1 but, Tavares marque 1 but, le pari est gagnant.* *- Si aucun des joueurs ne rentre sur le terrain, le pari est annulé.*
Premier buteur / Premier buteur de l'équipe	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le premier but du match Ou désigner le joueur de l'équipe qui marquera le premier but pour son équipe (selon l'intitulé du pari).** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Les paris placés seront remboursés si le joueur ne participe pas à la rencontre ou si un but a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu à l'exclusion des buts contre leur camp. Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le premier but ait été inscrit seront considérés comme perdants. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le premier but du match est un but inscrit contre son camp, les paris sont alors portés sur le but / buteur suivant. Si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés venait à marquer le premier but, il serait néanmoins considéré comme le premier buteur effectif. *Exemple* *Joueur A : le joueur A marquera le premier but du match* *Joueur B : le joueur B marquera le premier but du match* *Aucun buteur : aucun but ne sera inscrit pendant le match* Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur plusieurs issues possibles. Le pari premier buteur pourra également être proposé pendant les prolongations. Vous devez alors parier sur le joueur qui inscrira le premier but des prolongations. Les séances de tirs au but éventuelles ne sont pas prises en compte. Les paris placés sur les joueurs qui n'ont pas pris part aux prolongations sont remboursés, de même que ceux concernant les joueurs rentrant en cours de prolongations après que le premier but ait été inscrit. Ainsi, seuls les joueurs évoluant sur le terrain au moment du premier but sont considérés comme des choix valides.
Dernier Buteur	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le dernier but du match Ou désigner le joueur de l'équipe qui marquera le dernier but du match (en fonction de l'intitulé du pari).** Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le joueur nommé dans le pari ne rentre pas sur le terrain, le pari est annulé. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si le dernier but d'un match est inscrit contre son camp, les paris seront reportés sur le but / buteur précédent. Si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés venait à marquer le dernier but, il serait néanmoins considéré comme le dernier buteur effectif. Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le dernier but ait été inscrit seront considérés comme perdants. *Exemple* *Joueur A : le joueur A marquera le dernier but du match* *Joueur B : le joueur B marquera le dernier but du match* *Aucun buteur : aucun but ne sera inscrit pendant le match*
Nombre de passes décisives du joueur	**Vous devez parier sur le nombre de passes décisives effectuées par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari.** Si le joueur ne participe pas au match, le pari sera annulé et remboursé. Un joueur est considéré comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment durant le temps de jeu réglementaire, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre. Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés.
Nombre de points (passe décisive ou	**Vous devez parier sur le nombre de points (but ou passe décisive) marqués par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari.** Si le joueur ne participe pas au match, le pari sera annulé et remboursé. Un joueur est considéré

but) inscrits par le joueur	comme ayant participé au match s'il entre sur le terrain de jeu à tout moment durant le temps de jeu réglementaire, y compris tout temps supplémentaire accordé par l'arbitre. Les paris seront valides sur le temps réglementaire ainsi que sur les prolongations. Cependant, les buts marqués par un joueur lors des tirs au but ne sont pas comptabilisés.

4. PARIS LIVE

Prochaine équipe à marquer	Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le prochain but du temps réglementaire. Seuls les buts marqués dans le temps réglementaire sont pris en compte. *3 possibilités vous sont offertes :* *- Équipe 1 : la 1ère équipe marquera le prochain but* *- Aucun : Aucune des 2 équipes ne marquera de but* *- Équipe 2 : la 2ème équipe marquera le prochain but*

5. PARIS COMPETITION

Vainqueur Compétition	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la Compétition.** *Exemples :* *- Équipe 1 : l'équipe 1 remporte la compétition* *- Équipe 2 : l'équipe 2 remporte la compétition* *Si je parie sur l'équipe 1 et qu'elle perd en finale, le pari est perdu.*
Vainqueur Conférence	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la Conférence.**
Vainqueur Division	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la Division.**
Vainqueur Groupe	**Vous devez parier sur l'équipe qui terminera en 1ère position du classement de son groupe.**

MMA - UFC

1. REGLES GENERALES

Période de jeu

La durée d'un round et le nombre de rounds d'un match sont déterminés par l'organisateur pour chaque évènement.

En cas de changement de format du match (nombre de rounds, durée, match pour la ceinture, ...) quelle qu'en soit la raison, l'ensemble des paris seront annulés. Vous pourrez placer de nouveaux paris sur le nouveau match.

La fin de match sera déterminée conformément aux règles officielles. La décision de l'arbitre fera foi :

- KO, KO Technique ou Disqualification : l'arbitre, le médecin, ou l'entraineur décident d'arrêter le combat pour cause de KO, KO Technique, Disqualification, ou abandon en raison d'une blessure.

- Soumission : l'arbitre décide d'arrêter le combat en raison d'un tap-out, d'une soumission technique ou d'une soumission verbale.

- Décision : les 3 juges assignés au combat désignent le vainqueur et la fin du match porte sur la base des points du tableau de bord (que la décision soit unanime ou partagée)

- Nul : les juges considèrent qu'aucun combattant n'a remporté le combat

Résultats

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation - Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.

Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés.

Si un combattant ne parvient pas à faire le poids et que le combat est annulé, les paris seront annulés.

Si le combat prend fin sur un non-lieu (« No Contest ») tous les paris seront annulés à l'exception des paris dont le résultat était déjà connu avant l'arrêt du match.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du combat	**Vous devez parier sur le vainqueur du combat.** Si le combat se termine sur un nul, le pari sera annulé.
Type de Victoire-Combattant X	**Vous devez parier sur le combattant qui remportera le combat et la façon dont il gagnera.** Plusieurs possibilités vous seront proposées : - Le combattant X remporte le combat par KO (KO) - Le combattant X remporte le combat par KO Technique (TKO) - Le combattant X remporte le combat suite à une Disqualification (DQ) - Le combattant X remporte le combat suite à la Soumission de l'adversaire (Soumission) - Le combattant X remporte le combat suite à la Décision du jury (Décision/Décision technique). En cas de No contest, le pari est annulé. En cas de match Nul, le pari est perdu.

Type de victoire	**Vous devez parier sur la façon dont le combat sera gagné.** Plusieurs possibilités vous seront proposées : - Remporté par KO - Remporté par KO Technique (TKO) - Remporté par Disqualification (DQ) - Remporté par Soumission de l'adversaire (Soumission) - Remporté à la suite de la Décision du jury (Décision/Décision technique) Certains choix permettent de combiner plusieurs possibilités En cas de No Contest, le pari est annulé. En cas de match Nul, le pari est perdu.
Issue du combat	**Vous devez parier sur le round au cours duquel l'issue du combat aura lieu que le combat soit remporté par KO, soumission, disqualification ou décision du jury ou que le combat résulte en un nul.**
Issue du combat-Combattant X	**Vous devez parier sur le round au cours duquel le combattant mentionné dans l'intitulé du pari s'imposera dans le combat ou gagnera la décision.**
Nombre de rounds	**Vous devez déterminer en combien de rounds le combat se terminera.** Si un combattant se retire pendant la période entre les rounds, le combat est considéré comme terminé au round précédent. Si vous avez la possibilité de parier sur des demi-rounds, ce temps sera considéré comme la moitié du temps réglementaire dudit round. *Exemple : Je parie sur le fait que le combat se déroulera en 2.5 rounds ou plus. La durée d'un round est de 5 minutes.* *- Si le combat s'arrête pendant le temps de pause avant la reprise du round 3, mon pari sera perdant.* *- Si le combat s'arrête pendant le temps de pause après la reprise du round 3, mon pari sera gagnant.* *- Si le combat s'arrête au bout de 2 minutes dans le round 3, mon pari sera perdant.* *- Si le combat s'arrête au bout de 2 minutes 40 secondes dans le round 3, mon pari sera gagnant.*
Combat à son terme (oui/non)	**Vous devez parier sur le fait que le nombre de round prédéterminé soit atteint ou non.**

NATATION

1. REGLES GENERALES

Le résultat annoncé sur le podium sera considéré comme le résultat officiel, indépendamment de toutes les disqualifications et pénalités ultérieures possibles. Dans le cas où la cérémonie n'a pas lieu, les résultats des paris sont validés en fonction de l'ordre d'arrivée à la fin de la course. Les médailles par équipe ne comptent que pour une seule et unique médaille.

En cas de changement de lieu, tous les paris seront maintenus.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. L'athlète/L'équipe correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition/Vainqueur de la course	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe qui remportera l'épreuve/la course mentionnée dans l'intitulé du pari.**
Se qualifie pour le tour suivant	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe qui se qualifie pour le tour suivant.**
Face à Face	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari.** Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée. *Exemple, si sur « Duncan Scott vs Danas Rapsys » je parie sur Duncan Scott et que celui-ci termine 2ème alors que Danas Rapsys termine 5ème, le pari est gagné.*
Podium	**Vous devez parier sur le fait que les athlètes / équipes / pays désignés dans l'intitulé du pari pour finiront sur le podium.** Les athlètes / équipes devront être sur le podium pour gagner votre pari, le cas échéant, le pari sera perdant Les règles d'égalité peuvent s'appliquer.
Record	**Vous devez déterminer si un record du monde va être battu au cours de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.**
Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or	**Vous devez déterminer si l'athlète/l'équipe/ le pays mentionné dans le pari obtiendra plus ou moins de médailles dans la discipline indiquée que précisé dans l'intitulé du pari.** Le pari pourra être proposé sur le nombre de médailles (or / argent / bronze) ou le nombre de médailles d'or.
Performance de l'athlète/du pays	**Vous devez parier sur le fait que l'athlète/l'équipe nationale batte le record.** Si le temps de l'athlète/de l'équipe nationale est inférieur ou égal au temps du record, le pari est considéré comme gagnant. Si le temps effectué par l'athlète/l'équipe nationale est supérieur ou égal à celui effectué lors du record, le pari est considéré comme gagnant. *Exemple : Si Léon Marchand nage le 100m dos en 51,60 secondes ou moins (record du monde), le pari est considéré comme gagnant.*

PADEL

1. REGLES GENERALES

Résultats
Un match de padel est considéré comme ayant commencé après le premier service. Dans l'hypothèse où un match est interrompu avant son terme suite à un abandon ou une disqualification, tous les paris sur le match seront annulés (sauf indication contraire dans les règles spécifiques liées aux paris dont la condition est assurément connue).

Toutes les informations concernant les horaires de début de rencontre ne sont données sur nos supports de jeu qu'à titre informatif. Betclic ne peut en aucun cas être tenu responsable pour toute erreur relative au contenu ou aux horaires de début de rencontre. Le joueur est responsable de la validation de ces informations avant de placer ses paris.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Paris dont la condition est assurément connue
Sauf indication contraire, tous les résultats de paris seront validés dès que ceux-ci sont assurément connus, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Annulation - Report
Par exception aux règles ANNULATION ET REPORT D'EVENEMENT, tout événement annulé, reporté ou abandonné doit reprendre, sauf indication contraire, dans les 96 heures suivant le coup d'envoi originel de l'événement pour que les paris restent valides.

Les paris sont maintenus et les résultats saisis en fonction des résultats officiels selon les règles appliquées spécifiquement à chaque type de pari. Si un point, un jeu, un set ou un tie-break ayant servi de support à des paris n'est pas joué, tous les paris seront annulés et remboursés.

Aucun pari ne sera annulé suite à un changement d'horaire, un retard, quelle qu'en soit la raison (décalage dans le planning, conditions climatiques...), un changement de terrain, un changement de surface...

Si le format d'un match est modifié avant le début de la rencontre (par exemple, un match au meilleur des 5 sets se joue finalement au meilleur des 3 sets), seuls les paris sur le vainqueur du match seront maintenus, tous les autres paris proposés sur l'issue du match, d'un set, d'un jeu ou d'un point seront annulés et remboursés.

Pénalités
Le premier point de pénalité infligé à chacun des joueurs sera considéré comme tout autre point gagné dans le jeu ; tous les résultats des paris rattachés seront donc saisis de façon tout à fait normale.

Erreur de joueur au service
Dans l'intitulé des paris, si Betclic indique à tort le serveur comme étant le relanceur et vice versa, tous les paris enregistrés sur le point / jeu en cours et les points / jeux à venir seront annulés et remboursés. Les informations indiquées dans le tableau des scores des matchs en direct restent régies par l'article OFFRE DE PARI > RESULTATS > ANNONCE DES RESULTATS.

Paris sur compétition
Tous les paris enregistrés sur une paire ne débutant pas la compétition seront annulés et remboursés. Dans le cas d'un pari double ou triple chance, le pari est annulé si une seule des paires sélectionnées ne prend pas part à la compétition. Une paire qui a joué son premier point (hors échauffement) est considéré avoir débuté la compétition. La paire se qualifiant pour le tour suivant (ou remportant la victoire finale) sera considérée vainqueur. Si plus d'une paire est considérée vainqueur, les règles d'égalité s'appliqueront.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez désigner la paire qui gagnera le match (parmi les deux paires du match).** En cas d'abandon/disqualification, le pari est annulé. *Exemple : Si j'ai parié Coello/Tapia vainqueur contre Galán/Chingotto, et qu'une paire abandonne en cours de match, le pari est annulé*

Vainqueur du set	**Vous devez désigner la paire qui gagnera le set nommé dans l'intitulé du pari.** Si le set spécifié ne parvient pas à son terme en raison d'abandon/disqualification, le pari est annulé. *Exemple : J'ai parié Coello/Tapia gagnant du 2ème set contre Galán/Chingotto. Le match est en cours et il y a 7-6 / 5-0. L'une des deux paires abandonne à ce moment, dans les deux cas, le pari est annulé car le set n'est pas arrivé à son terme.*
Score final (sets)	**Vous devez parier sur le score du match (c'est-à-dire le nombre de sets remportés par les deux paries)**
Nombre total de sets	**Vous devez parier sur le nombre total de Sets réalisés au cours du match.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'une des paires ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. Exemple : a) Je parie sur un match en 2 sets. S'il y a un 3ème set, même si celui-ci ne parvient pas à son terme suite à un abandon, mon pari est perdu. b) Dans un match en 2 sets gagnants, je parie sur un match en 3 sets et il y a abandon au cours du 3ème set, le pari est gagné. c) Je parie sur un match en 5 sets mais il se termine en 3 sets. Le pari est perdu.
Nombre de sets	**Vous devez parier que le nombre de Sets joués au cours du match sera inférieur ou supérieur au nombre proposé dans le pari.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'une des paires ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. Exemples: Je parie sur le nombre de sets inscrits au cours du match. Deux résultats possibles (exemple avec 2,5 Sets) : - 2,5 Sets : 2 Sets ou moins seront inscrits dans le match. + 2,5 Sets : 3 Sets ou plus seront inscrits dans le match. J'ai parié sur + 2,5 sets dans le match. Il s'agit d'un match en 2 sets gagnants. a) s'il y a un abandon lors du 3ème set alors qu'il y avait 1 set partout. Le pari est gagnant. b) s'il y a un abandon au cours du 1er ou 2ème set, le pari est annulé.
Quelle paire gagnera au moins un set dans le match ?	**Vous devez parier sur la paire qui gagnera au moins un set.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'une des paires ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. Exemple : Vous pariez Galán/Chingotto gagne 1 set dans le match. Il y a un abandon au cours du 2e set. Si la paire Galán/Chingotto a gagné le premier set, le pari est gagnant.
Les deux paires gagnent un set	**Les deux paires gagneront-elles un set dans le match ?** Vous avez 2 possibilités : Oui. Cela indique que vous pariez sur le fait que les 2 paires gagnent chacun un set. Non. Cela indique que vous pariez sur le fait qu'une des deux 2 paires ne gagne aucun set.

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur compétition	V**ous devez désigner la paire qui gagnera la compétition (parmi toutes les paires de la compétition)**. Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner une unique paire, vous pourrez désigner deux à trois paires en fonction du contenu du pari proposé. Si la/les pair(es) n'arrive(nt) pas en finale et ne remporte(nt) pas la compétition, le pari est perdant. Si la/les pair(es) visé(es) dans le pari abandonne(nt) en cours du tournoi, le pari est perdant. Si la/les paire(s) ne participe(nt) pas à la compétition le pari est annulé. Dans le cas d'un pari double ou triple chance, le pari est annulé dans la situation où l'une des paire parmi les paires sélectionnées ne participe pas à la compétition visée.

RINK HOCKEY

1. REGLES GENERALES

Si le lieu du match change, les paris restent valides à condition que l'équipe jouant à l'origine à domicile soit toujours considérée comme l'équipe jouant à domicile et également que le match ne soit pas déplacé sur le terrain de l'adversaire. Dans tous les autres cas, les paris seront annulés.

Tous les paris portent sur le temps réglementaire, sauf indication contraire.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier sur le vainqueur du match.**

RUGBY

1. REGLES GENERALES

Ces règles comprennent le Rugby à VII, le Rugby à XIII et le Rugby à XV.

En cas de spécificité liée au format du match, elle sera précisée dans le détail du Pari.

Périodes de Jeu

Les paris peuvent être proposés :

- sur le match,
- sur la première mi-temps,
- sur la seconde mi-temps,
- sur les prolongations,
- ou sur des intervalles définis.

L'intitulé du Pari définit la période de jeu. Par défaut en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match et ne prend donc pas en compte les éventuelles prolongations aux périodes "Golden points / Points en Or" et les séances de tirs au but.

Les règles de validité du pari s'appliqueront sur la période considérée de jeu. Ainsi par exemple, les paris sur la 2 ème mi-temps ne prennent en compte que les évènements ayant lieu lors de celle-ci.

Exemple: Je parie que Thomas marque un essai dans la 2ème mi-temps lors du match France-Australie. Si Thomas marque un essai lors de la première mi-temps mais pas dans la 2ème mi-temps, le pari est perdu.

Lorsqu'il est fait référence au temps réglementaire, il sera entendu :

- 40 minutes pour une mi-temps ainsi que le temps supplémentaire éventuellement joué
- 80 minutes pour un match ainsi que le temps supplémentaire éventuellement joué (hors prolongations)

EXCEPTION : Sauf mention contraire, tous les paris sur les matchs de Rugby à VII s'appliquent aux 14 minutes de temps réglementaire (7 minutes par mi-temps) et 20 minutes pour les finales (10 minutes par mi-temps), sans prendre en compte les éventuelles prolongations et séance de tirs au but.

Sauf mention contraire, les essais de pénalité sont pris en compte.

Intervalles 10 minutes :

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 (début de la rencontre) et 09:59 (neuf minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérés comme appartenant aux 10 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

Intervalle 1-10 fait référence à la période entre les intervalles 00:00 et 09:59,

Intervalle 11-20 fait référence à la période entre les intervalles 10:00 et 19:59,

(...) et ainsi de suite pour les intervalles suivants.

Exemple : Si je parie que le premier essai sera marqué dans l'intervalle « 00:00 – 09:59 minutes » et que le premier essai du match a lieu à 10:08 précisément, le pari est perdant.

Résultats

S'agissant de l'annonce des Résultats, le site officiel de la compétition fera foi.

Dans le cas des matchs amicaux uniquement, les résultats seront promulgués dès le coup de sifflet final, que la rencontre soit allée ou non au terme du temps réglementaire.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Annulation – Report

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Si les détails des équipes affichés dans le calendrier officiel auquel le match est rattaché diffèrent de ceux affichés sur le Site, tous les paris seront remboursés.

Lieu du match

Si un match se déroule sur un terrain neutre ou si aucune équipe n'est considérée comme évoluant à domicile, l'équipe proposée en premier sur le site sera désignée comme à domicile.

Si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; néanmoins, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le Site).

Paris compétition

Les résultats sur les paris à long terme sur les championnats, les phases de qualification, les joueurs et les classements finaux des compétitions, ou le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés. Ces résultats prendront en compte, entre autres, les règles d'égalité en cas d'ex-æquo, et il ne sera procédé ensuite à aucune modification due à d'éventuels matchs complémentaires ou modification de résultats réalisée par les organismes respectifs.

En cas de modification du format de la compétition, le classement final officiel de la fédération fera foi (par exemple, dans le cas d'une saison écourtée ou lorsque le format de compétition original est modifié).

Sauf mention contraire, les paris sur la compétition incluent les play-offs et seront donc validés à l'issue des play-offs, et non à la fin de la saison régulière.

Paris sur les joueurs

Sauf indication contraire, si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref. En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Tout pari placé à la mi-temps sur un joueur remplacé avant le début de la seconde période sera valable et ne sera pas remboursé.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Résultat	**Vous devez parier sur le résultat à l'issue du match ou de la période de jeu spécifiée dans l'intitulé du Pari.** Il s'agit du résultat à la fin du temps réglementaire hors prolongations éventuelles. Vous avez 3 possibilités : - choix Eq.1 : victoire de la 1ère équipe - choix Nul : les équipes font match nul - choix Eq.2 : victoire de la 2ème équipe Un pari double chance pourra vous être proposé. Vous aurez alors 3 choix possibles : Équipe1 ou Nul : l'équipe à domicile gagne ou il y a match nul. Équipe 2 ou Nul : l'équipe visiteuse gagne ou il y a match nul. Équipe 1 ou 2 : l'équipe à domicile ou l'équipe visiteuse gagne.

Résultat du match (remboursé si match nul)	**Vous devez parier sur le résultat à l'issue du match ou de la période de jeu spécifiée dans l'intitulé du pari** . En cas d'égalité, le pari sera remboursé. Il s'agit du résultat à la fin du temps réglementaire hors prolongations éventuelles 2 possibilités : choix Eq.1 : victoire de la 1ère équipe choix Eq.2 : victoire de la 2ème équipe
L'équipe possède 15 points d'avance ou gagne (temps règlementaire)	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera le match ou qui mènera de 15 points à tout moment pendant le match.** Vous remportez votre pari si votre équipe est gagnante à la fin du temps réglementaire ou dès que votre équipe mène par 15 points d'écart à tout moment du match et quelle que soit l'issue finale. Seuls les événements survenus durant le temps réglementaire sont pris en compte ; les prolongations et les séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte. Par exemple, si vous pariez sur l'Union Bordeaux Bègles contre le Stade Toulousain, votre pari est gagnant dès que l'Union Bordeaux Bègles mène de 15 points ou plus, ou si l'Union Bordeaux Bègles remporte la rencontre à la fin du match.
Nombre total de point	**Vous devez parier sur le nombre total de points combinés marqués par les deux équipes durant la période de jeu et/ou par l'équipe visée dans l'intitulé du pari** . Il s'agit du résultat à la fin du temps réglementaire hors prolongations éventuelles. *Exemple : je parie que lors du match Stade Toulousain – Union Bordeaux-Bègles il y aura « – de 25.5 points » . Si le match se termine par une victoire du Stade Toulousain 20 à 7, le pari est perdu 27 > 25.5)*
Ecart de points/ Vainqueur avec Handicap	**Vous devez parier sur l'écart de points entre les 2 équipes au cours de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les points inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés. *Exemple : Sur le match Stade Français - Stade Rochelais, je parie que le Stade Rochelais gagne de 11 points ou plus. Si à l'issue du match, le Stade Rochelais remporte le match 24-14, le pari est perdu.*
Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de points en faveur de l'équipe gagnante de la période de jeu désignée dans le pari.** *Exemple de sélections :* *Equipe 1 _ 1-5 : La 1ère équipe gagne le match avec une marge de 1 à 5 points ;* *Nul: le match se termine par un nul ;* *Equipe 2 _ 6-10 : la deuxième équipe gagne le match avec une marge de 6 à 10 points*
Mi-temps / Fin match	**Vous devez parier sur le résultat à la mi-temps et à la fin du match.** Il s'agit du résultat à la fin du temps réglementaire hors prolongations éventuelles. 9 possibilités : choix Eq.1/Nul : la 1ère équipe mène à la mi-temps et le match se termine par un nul choix Eq.1/Eq.2 : la 1ère équipe mène à la mi-temps et la 2ème équipe gagne le match choix Eq.2/Eq,2 : la 2ème équipe mène à la mi-temps et gagne le match...
Mi-temps la plus prolifique	**Vous devez parier sur la mi-temps pendant laquelle seront inscrits le plus grand nombre de points.** Vous avez le choix entre la 1ère mi-temps / la 2ème mi-temps / match nul (même nombre de points dans les 2 mi-temps).

1er essai	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera le premier essai.** Il s'agit du résultat à la fin du temps réglementaire hors prolongations éventuelles. Vous avez 3 possibilités : équipe 1 marquera le premier essai du match équipe 2 marquera le premier essai du match Aucun essai sera marqué pendant le match
Qualification/Vainqueur final	**Vous devez parier sur l'équipe qui se qualifiera pour le prochain tour ou qui remportera la compétition (sur un pari portant sur la finale).** La qualification peut se jouer sur une rencontre, ou par le biais de matchs aller-retour. Toute disqualification ultérieure ou non-participation à l'étape suivante n'aura aucune incidence sur le règlement.
Gagner sans concéder un point	**Vous devez parier sur le fait qu'une équipe gagnera sans concéder un point.**
1er essai transformé	**Vous devez Parier sur le fait que le 1er essai du match sera transformé.** Les tentatives de pénalité ne comptent pas. Les paris sont annulés si aucun essai n'a été marqué. Si la pénalité doit être re-tirée, c'est le dernier coup de pied qui sera pris en compte comme résultat officiel.
L'équipe gagne les 2 MT	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari gagne les deux mi-temps.** L'équipe doit clairement gagner les deux mi-temps individuelles du match. En cas de nul sur une mi-temps, le pari est perdant.
Course à X points	**Vous devez parier sur l'équipe qui atteindra en premier le nombre de points mentionnés dans l'intitulé du pari.** Vous avez 3 possibilités : L'équipe 1 atteindra X points en premier L'équipe 2 atteindra X points en premier Aucune des 2 équipes n'atteint X points *Exemple 1 : Si sur un pari « Première équipe à 10 points » , l'équipe A mène 10 points à 3 contre l'équipe B, le pari est gagnant, quand bien même le match ensuite se termine sur une victoire 10-30 pour l'équipe B.* *Exemple 2 : Si sur un pari "Première équipe à 20 points", je parie sur l'équipe A, et que le match se termine sur un 18-3 pour l'équipe A, mon pari est perdant. Si j'avais parié "Aucune équipe" mon pari aurait été gagnant.*
Un drop sera-t-il inscrit lors de la rencontre ?	**Vous devez parier sur le fait qu'un drop sera inscrit lors du match.** Seul le temps réglementaire est pris en compte hors prolongations éventuelles. En cas d'interruption définitive de la rencontre avant la fin du temps réglementaire, tous les paris seront remboursés si aucun drop n'a été inscrit durant le temps de jeu. EXCEPTION : Pour le Rugby à 7, les transformations ne comptent pas comme des drops marqués.
L'équipe à domicile/à l'extérieur obtient le bonus offensif	**Vous devez parier sur l'équipe qui obtiendra obtient le bonus offensif à l'issue du match conformément aux règles de la compétition.** Le système de notation officiel de la fédération fera foi.
L'équipe à domicile/à l'extérieur obtient le bonus défensif	**Vous devez parier sur l'équipe qui obtiendra obtient le bonus défensif à l'issue du match conformément aux règles de la compétition.** Le système de notation officiel de la fédération fera foi.
Prochaine équipe à marquer	**Vous devez parier sur la prochaine équipe qui marquera un point.** Ces paris en temps normal incluent l'option « pas de score ». Les prolongations ne sont pas prises en compte.

Prochaine équipe à marquer un essai	**Vous devez parier sur la prochaine équipe qui marquera un essai**. Les paris en temps normal incluent l'option « pas d'essai ». Les prolongations ne sont pas prises en compte.
Total de points de l'équipe mentionnée	**Vous devez parier sur le nombre de points marqués qui seront inscrits pendant la période de jeu spécifiée par la / les équipe(s) mentionnée(s) dans l'intitulé du Pari** Le pari peut être proposé sur plusieurs période de jeu. Pour les paris durant le temps règlementaire, seuls les points marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. Pour les paris durant les prolongations, les tirs au but ne sont pas pris en compte.
L'équipe X atteint X points	**Vous devez déterminer si l'équipe mentionnée attendra le nombre de points visé dans l'intitulé du pari.** Seuls les points marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte.
Les 2 équipes atteignent X points	**Vous devez déterminer si les deux équipes attendront le nombre de points visé dans l'intitulé du pari.** Seuls les points marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but, sont pris en compte. *Exemple : Si je parie que les deux équipes atteindront 10 points et que le match se termine 25 à 11, le pari est gagnant.*
L'une des deux équipes marque X essais ou plus	**Vous devez parier sur le fait que l'une ou l'autre des équipes mentionnées marquera le nombre d'essais visé dans l'intitulé du pari ou plus.** Seuls les essais marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles sont pris en compte.
Les deux équipes marquent X essais ou plus chacune	**Vous devez parier sur le fait que chacune des équipes mentionnées marquera le nombre d'essais visé dans l'intitulé du pari ou plus.** Seuls les essais marqués dans le temps réglementaire, hors prolongations éventuelles sont pris en compte.

3. PARIS SUR LES ESSAIS / PENALITES / TRANSFORMATIONS

Nombre total d'essais	**Vous devez parier sur le nombre total d'essais marqués au cours de la période de jeu mentionnée dans l'intitulé du pari.** Seuls les points inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles. Les essais de pénalité sont pris en compte. **Le pari pourra être proposé sur les essais marqués par l'une des équipes.**
Qui marquera le plus d'essais?	**Vous devez déterminer quelle équipe marquera le plus d'essais durant la période de jeu spécifiée dans l'intitulé du pari.** Seuls les points inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles. Les essais de pénalité sont pris en compte. Vous avez 3 possibilités : Equipe 1 / Match Nul / Equipe 2 Le pari peut également vous être proposé sans le choix de l'égalité. Il sera alors mentionné qu'en cas de nul le pari est remboursé. **Un pari double chance pourra vous être proposé.** *Exemple : Si je parie sur l'équipe A, et que l'équipe A marque 3 essais et que l'équipe B marque 2 essais, le pari est gagnant, quand bien même l'équipe A perd au final le match 20 à 25.*
Ecart d'essai	**Vous devez parier sur l'écart d'essais entre les 2 équipes au cours de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari).** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles.

	Exemple : Je parie « l'équipe A gagne par 1 essai ou + » . Si lors du match, l'équipe A et l'équipe B marquent le même nombre d'essai, le pari est perdant, quand bien même l'équipe A gagne le match.
Total pénalités marquées	**Vous devez parier sur le nombre de pénalités qui seront marqués pendant la période de jeu spécifiée.** Seuls les points inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations et tirs au buts.
Nombre total de transformations	**Vous devez parier sur le nombre total de transformations réalisées au cours de la période de jeu mentionnée.** Seules les transformations réalisées dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles. Les essais de pénalité sont pris en compte.
Course à X essais	**Vous devez parier sur la première équipe qui inscrira X essais (selon l'intitulé du pari) dans le match.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles. Les essais de pénalité sont pris en compte.

4. PARIS SUR LES MARQUEURS

Marqueur d'essai	**Vous devez parier sur le fait qu'un joueur marquera un essai au cours du match ou de la période de jeu indiquée dans l'intitulée du pari.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne comptent pas. Les paris placés sur un joueur seront annulés si ce joueur ne participe pas à la rencontre. *Exemple : je parie que Vincent Rattez est marqueur d'essai dans le match Montpellier contre Stade Rochelais. Si Vincent Rattez participe au début match, ne marque pas d'essai, se blesse au bout de 10 minutes et est sorti par l'entraîneur, le pari est perdant.* Un pari double chance pourra vous être proposé. Le pari est considéré comme gagnant si 1 des 2 noms de la sélection marque un essai. Si l'un des deux joueurs ne prend pas part au match mais que l'autre y participe effectivement, le pari est maintenu. *Exemple : Je parie « Gabin Villère/Gervais Cordin » en double chance marqueur d'essai. Si Gabin Villère ne prend aucunement part au match mais que Gervais Cordin rentre sur le terrain, le pari est valide. Ainsi si Gervais Cordin marque un essai, le pari est gagnant. S'il n'en marque pas, le pari est perdant. Si Gervais Cordin ne rentre pas sur le terrain, le pari sera annulé.*
1er marqueur d'essai	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le premier essai du match ou de la période de jeu indiquée.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne comptent pas, auquel cas les paris sont reportés à l'essai valide suivant. Les paris placés seront annulés si le joueur ne participe pas à la rencontre ou si un essai a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu. Si le premier essai du match s'avère être un essai de pénalité, les paris sont alors portés sur l'essai suivant. Vous avez plusieurs possibilités : Joueur 1 / Joueur 2 / Aucun essai Tout sera mis en œuvre pour offrir l'opportunité de parier sur tous les joueurs. Malgré cela, si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés venait à marquer le premier essai, il sera tout de même considéré comme le premier marqueur effectif et tous les autres paris placés sur les joueurs seront perdants. Un pari double chance pourra vous être proposé. Le pari est considéré comme gagnant si 1 des 2 noms de la sélection marque un essai. Si l'un des deux joueurs ne prend pas part au match mais que l'autre y participe effectivement, et entre sur le terrain avant qu'un premier essai soit inscrit, le pari est maintenu.

Tous les joueurs marquent un essai	**Vous devez parier sur le fait que tous les joueurs spécifiés dans l'intitulé du pari marqueront un essai.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne comptent pas, auquel cas les paris sont reportés à l'essai valide suivant. Les paris placés seront annulés si un des joueurs de la sélection ne participe pas à la rencontre.
Poste du joueur inscrivant le 1er essai	**Vous devez déterminer si le premier essai du match sera inscrit par un arrière ou un avant.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne sont pas pris en compte et, dans ce cas précis, c'est l'essai suivant qui sera pris en compte pour valider le résultat de pari. S'il n'y a pas d'essai marqué le pari est perdant.
Dernier marqueur d'essai	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le dernier essai du match ou de la période de jeu indiquée dans l'intitulé du pari.** Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne sont pas pris en compte et, dans ce cas précis, c'est l'essai précédent qui sera pris en compte pour valider le résultat de pari. Un pari double chance pourra vous être proposé. Le pari est considéré comme gagnant si 1 des 2 noms de la sélection marque le dernier essai. Si l'un des deux joueurs ne prend pas part au match mais que l'autre y participe effectivement, le pari est maintenu.
Le duo/trio (selon intitulé du paris) marque + de X essais (selon intitulé du paris)	Vous devez parier sur le duo/trio de joueurs qui inscrira plus de X essais (selon l'intitulé du pari) durant le temps réglementaire. Seuls les essais inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations. Les essais de pénalité ne sont pas pris en compte. Si au moins l'un des 2/3 joueurs sélectionnés prend part au match, le pari sera maintenu. Si aucun des 2/3 joueurs ne prend part au match, le pari sera remboursé. *Si je parie « Teddy Thomas / Damian Penaud » dans le pari « le duo marque + de 1.5 essais » , le pari est gagnant dans par exemple les cas suivants:* *- Thomas marque 2 essais et Penaud 0 essai* *- Thomas marque 1 essai et Penaud 1 essai* *- Thomas marque 0 essai et Penaud 4 essais*

5. PARIS COMPETITION

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera la compétition.** Un pari double chance pourra vous être proposé.
Placé 1-x	**Vous devez parier sur l'équipe qui terminera entre la première et la Xème place de la compétition selon l'intitulé du pari.** Les play offs seront inclus, s'ils sont joués.
Vainqueur de la saison régulière	**Vous devez sur l'équipe qui terminera en tête du championnat à l'issue de la saison régulière.** Les playoffs ne sont pas pris en compte.
Vainqueur Grand Chelem	**Vous devez parier sur l'équipe que vous pensez voir remporter le tournoi en gagnant tous les matchs.** Vous pouvez sélectionner « Aucun » si vous pensez qu'aucune équipe ne va gagner tous les matchs du tournoi
Vainqueur Groupe	**Vous devez parier sur l'équipe qui sortira vainqueur du groupe** Tous les matchs de groupe doivent être joués.

	Exemples de choix : *Équipe 1: l'équipe 1 termine en tête du groupe* *Équipe 3 : l'équipe 3 termine en tête du groupe*
Vainqueur groupe sans favori	**Vous devez parier sur l'équipe qui sera la mieux classée à la fin du premier tour sans tenir compte du favori.** Tous les matchs de groupe doivent être joués.
Face-à-face championnat	**Vous devez parier sur l'équipe qui finira au meilleur rang.** Le classement final validé par le site officiel fera foi. En cas de de nul, les paris seront annulés.
Continent Vainqueur / Hémisphère Vainqueur / Groupe vainqueur	**Vous devez parier sur le Continent / Hémisphère / Groupe (en fonction de l'intitulé du pari) duquel le vainqueur de la compétition sera issu.**
Les finalistes	**Vous devez désigner les 2 équipes qui parviendront en finale de la compétition.** Le fait que les 2 équipes se rencontrent avant la finale n'invalide pas le pari qui est alors perdant. *Exemples de choix :* *Équipe 1 / Équipe 2 : l'équipe 1 et l'équipe 2 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *Équipe 1 / Équipe 3 : l'équipe 1 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition* *Équipe 2 / Équipe 3 : l'équipe 2 et l'équipe 3 parviennent toutes les deux en finale de la compétition*
Termine dernier	**Vous devez parier sur l'équipe qui finira en dernière position à la fin de la compétition.**
Perdant Finale	**Vous devez parier sur l'équipe qui atteindra la finale et la perdra**
Gagne tous ses matchs / Vainqueur de tous ses matchs de groupe	**Vous devez parier sur l'équipe qui remportera tous ses matchs ou matchs de groupe (selon l'intitulé du pari) dans le tournoi.**
Phase d'élimination	**Vous devez parier sur la phase du tournoi que l'équipe sélectionnée aura atteinte.** Vous avez 5 ou 6 possibilités (selon les compétitions, la qualification peut être directe pour les 1/4 de finale à l'issue de la phase de groupe) : •Premier tour : l'équipe ne sortira pas de son groupe •8e Finale : l'équipe sera éliminée en 8e de finale •Quart de finale : l'équipe sera éliminée en quart de finale •Demi-finale : l'équipe sera éliminée en demi-finale •Perdant finale : l'équipe atteindra la finale et la perdra •Vainqueur : l'équipe remportera la compétition
Equipe avec le plus grand nombre de points	**Vous devez parier sur l'équipe qui marque le plus de points durant la compétition. Les règles d'égalité s'appliquent.**
Equipe marquant le plus d'essais	**Vous devez parier sur l'équipe qui marque le plus d'essais durant la compétition. Les règles d'égalité s'appliquent.**
Nombre total de points / d'essais / de pénalité	**Vous devez parier sur le nombre de points OU d'essais OU de pénalités (selon l'intitulé du pari) inscrits durant la journée de compétition indiquée.**

Face à Face Marqueur d'essais	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus d'essais dans le match** Le pari s'applique au temps réglementaire (80 minutes), prolongations non incluses. Les deux joueurs doivent commencer le match pour que les paris soient valables.
Meilleur marqueur d'essai (de la compétition toute équipe confondu / par équipe)	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus d'essais durant la compétition** . Les essais marqués durant les prolongations sont pris en compte. Dans le cas où aucun essai n'est inscrit durant le tournoi, tous les paris seront perdants. Les règles d'égalité sont appliquées. Un pari double chance pourra vous être proposé. Le pari est considéré comme gagnant si 1 des 2 noms de la sélection est meilleur marqueur.
Match de marqueurs d'essais (tournoi)	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus d'essais dans le tournoi** . Les deux joueurs doivent avoir participé à au moins une rencontre du tournoi (quel que soient leurs temps de jeu sur le terrain) pour que le pari soit valide.

SNOOKER & BILLARD

1. REGLES GENERALES

Les paris restent valides, même si l'événement est reporté de plus de 48 heures, sauf si le match est définitivement annulé.

En cas de changement de lieu, tous les paris restent valides.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur et placé de l'épreuve	Le joueur doit prendre part au tournoi pour que les paris restent valables. Les paris impliquant des joueurs ne participant pas au tournoi seront annulés.
Résultat du match	Un match débute lors de la casse de la première manche par l 'un des joueurs. Si le match ne débute pas, tous les paris seront annulés. Si un match est interrompu définitivement avant son terme, les paris seront annulés.
Vainqueur de la 1ère manche	**Vous devez parier sur le joueur qui remportera la 1ère manche.** Si une manche est définitivement interrompue avant son terme, les paris seront annulés. Dans le cas d'une manche rejouée, tous les paris seront maintenus, mais seront réglés en fonction du résultat ou des points marqués lors de la manche complète après la remise en jeu uniquement.
Total de Points – Manche X	**Vous devez parier sur le nombre de points réalisé lors de la manche mentionnée dans le pari.** Le total de points correspond au total combiné des points accumulés par les deux joueurs participants à la manche mentionnée dans le pari. Dans le cas d'une manche rejouée, tous les paris seront maintenus, mais seront réglés en fonction des résultats ou des points marqués lors de la manche complète après la remise en jeu uniquement.
Manche X, course aux 30 points	**Vous devez parier sur le premier joueur à marquer 30 points au cours de la manche mentionnée dans le pari.** La manche doit être complétée ou les paris seront annulés, à moins qu'un joueur ait déjà atteint l'objectif de 30 points. Dans le cas d'une manche rejouée, seuls les paris dont l'issue est encore incertaine seront maintenus. Ils seront réglés en fonction des résultats ou des points marqués lors de la manche complète après la remise en jeu.

SPORTS D'HIVER

1. REGLES GENERALES

Les règles des Sports d'Hiver s'appliquent aux sports suivants :

- Biathlon
- Bobsleigh
- Combiné nordique
- Curling
- Luge
- Patinage de vitesse
- Patinage de vitesse sur piste de course
- Skeleton
- Ski alpin
- Ski de fond
- Ski freestyle
- Snowboard
- Saut à Ski
- Ski-Alpinisme

Les règles du hockey sur glace peuvent être consultées dans la section correspondante.

Paris sur la compétition

Les paris restent valables si et seulement si l'athlète/l'équipe/le pays est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. (L'athlète/l'équipe/le pays correspondant aux paris, ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Pour le saut à ski, l'athlète doit participer au moins au premier tour.

Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

Les paris sont validés sur la base des résultats officiels de la FIS (Fédération Internationale de Ski), l'IBU (International Biathlon Union), le ISU (International Skating Union), le CIO (Comité International Olympique) et les fédérations de tutelle.

Pour chaque évènement, le résultat au moment de la remise des médailles sera considéré comme le résultat officiel, indépendamment de toutes les disqualifications et pénalités ultérieures possibles. Dans le cas où la cérémonie du podium n'a pas lieu, les résultats des paris sont validés en fonction de l'ordre d'arrivée officiel communiqué par l'organisme officiel à l'issue de la compétition.

Dans le cas où une compétition se déroule sur une distance différente ou si le lieu de la compétition est modifié, les paris restent valides dès lors que les résultats sont officiellement reconnus.

Lorsqu'une session de qualification a lieu avant le déroulement d'une épreuve, les paris placés avant le début de la qualification restent valides si l'athlète / l'équipe prends part à la qualification.

Report d'événements

Lorsqu'un événement est reporté, les paris restent valides jusqu'à la fin de celui-ci, jusqu'à son annulation officielle ou lorsque 7 jours se sont écoulés. Toutefois, dans le cadre des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques, les paris seront maintenus jusqu'à ce que l'événement se déroule, même s'il est reprogrammé après 7 jours. Les paris seront annulés uniquement si l'événement est officiellement et définitivement annulé.

Règles sur les tournois

Pour les paris portant sur un événement d'un tournoi sportif (ex. Championnats du Monde ou Jeux Olympiques), lorsque l'événement est décalé à une date ultérieure prévue dans le cadre du tournoi, tous les paris restent valides.

Si l'événement ne peut commencer dans le temps imparti au tournoi, les paris seront annulés.

Règles d'égalité

Dans le cas où plusieurs compétiteurs et/ou équipes obtiennent exactement le même résultat, les règles d'égalité s'appliquent. (Voir le détail de calculs des règles d'égalité dans la section générale « Offre de Paris »).

Paris sur les matchs de Curling

Tous les matchs seront validés suivant le résultat officiel (en points) à la fin du match, prolongations comprises. Le match doit être terminé pour que les paris restent valides.

Paris sur les manches (Score exact)

Les paris se réfèrent au score exact en nombre de manches. Dans le cadre de paris sur le score d'une manche, en cas de manche nulle et vierge, tous les paris seront annulés si aucune sélection correspondante n'est proposée (0-0).

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur / Vainqueur de la Course / Gagnant	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides. SPECIFICITE COMBINE NORDIQUE : le participant doit prendre part aux deux disciplines de l'événement (saut à ski et ski de fond) et obtenir un résultat à au moins une des épreuves pour que les paris soient valides. Un pari double / triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2 ou 3 issues possibles : vous pourrez désigner deux ou trois athlètes / équipes comme vainqueur de l'épreuve mentionné. Si au moins un des deux participants prend part à l'évènement, les paris restent valides. Si aucun des deux participants ne prend part à la course, les paris seront remboursés. *Exemple : Sur l'épreuve de Biathlon 10km Spring Hommes aux Jeux Olympiques, je parie sur un double chance Vainqueur « Johannes Thingnes Bø / Quentin Fillon Maillet» . Si Johannes Thingnes Bø ne peut prendre la ligne de départ après une blessure à l'entraînement, le pari reste valable. Il sera donc perdant si Quentin Fillon Maillet ne s'impose pas lors de l'épreuve, ou gagnant s'il s'impose.*
Top X / Placé 1-X / Podium	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui terminera dans les X premières places du classementde l'épreuve selon l'intitulé du pari.** Si un pari est placé sur un(e) athlète /équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète /équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides.
Vainqueur (payé partiellement si 2ème ou 3ème)	**Vous devez parier sur l'athlète/équipe qui termine Vainqueur de la course ou termine sur le podium, avec un paiement différent selon les cas.** Si l'athlète/l'équipe gagne la course, le pari est payé intégralement à la cote prise. Si l'athlète/l'équipe termine 2ème ou 3ème, un paiement partiel sera attribué selon la formule suivante : En cas de 2ème place : 50% × (cote - 1) + 1). En cas de 3ème place : 33% x (cote - 1) + 1). *Exemple : Je parie 10€ sur Éric Perrot dans le pari avec une cote à 5,00. S'il gagne la course, je suis payé normalement, soit une cote de 5,00. Mon gain espéré est alors de 10€ x 5.00 soit 50€. S'il termine 2ème, je suis payé partiellement : je reçois 50% x (5,00 – 1) + 1), soit une cote à 3,00. Mon gain espéré est alors de 10€ x 3,00 soit 30€. S'il termine 3ème, je suis payé partiellement : je reçois 33% x (5,00 – 1) + 1), soit une cote à 2,32. Mon gain espéré est alors de 10€ x 2,32 soit 2,32€.* *Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à la course, les paris seront*

	remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute la course mais ne la termine pas, les paris restent valides.
Vainqueur sans le favori	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari sans tenir compte du favori.** Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides.
Marge du vainqueur	**Vous devez parier sur l'écart de temps entre l'athlète / équipe qui remportera l'épreuve et le second au classement.** *Par exemple, si je parie "Entre 0 et 0.19 secondes" lors d'une course de Slalom, et que la différence entre le gagnant et le 2ème de la course est de 0.18 secondes, mon pari est gagnant.*
Leader après la 1ère manche / Vainqueur de la manche	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui sera lepremier du classement à la suite de la première manche de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Chaque manche doit respectivement être complétée en intégralité pour que les paris restent valides. Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute la compétition mais ne la termine pas, les paris seront perdants.
Top 3 après la première manche	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui terminera dans les 3 premières places du classement à la suite de la première manche de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Si un pari est placé sur un(e) athlète /équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète/équipe débute la compétition mais ne la termine pas, les paris seront perdants.
Nationalité du vainqueur	**Vous devez parier sur la nationalité de l'athlète / équipe qui remportera l'épreuve** Si un pari est placé sur un(e) athlète /équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète/équipe débute la compétition mais ne la termine pas, les paris seront perdants.
Duo gagnant	**Vous devez parier sur les 2 athlètes / équipes qui termineront respectivement en 1ère et 2ième position du classement de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Si un pari est placé sur un(e) athlète /équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète /équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides. *Exemple : Athlète 1 / Athlète 2 (Athlète 1 gagne / Athlète 2 est deuxième)*
Duo placé	**Vous devez parier sur les 2 athlètes / équipes qui termineront aux deux premières positions du classement de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari, quel que soit l'ordre.** Si un pari est placé sur un(e) athlète / équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète / équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides. *Exemple : Je parie sur "Athlète 6 / Athlète 13". Si l'athlète 13 remporte l'épreuve et l'athlète 6 termine deuxième, le pari est gagné.*

3\. PARIS SPECIFIQUES A CERTAINS SPORTS

Face à face course/épreuve **(Ski alpin, de fond & freestyle, Biathlon, Combiné nordique, Snowboard, Saut à Ski)**	**Vous devez parier sur l'athlète / l'équipe qui terminera devant le / les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari.** Les paris ne seront valides que si au moins un des deux concurrents finit dans le top 30. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et remboursés.

Face à face manche **(Ski alpin, de fond & freestyle, Biathlon, Combiné nordique, Snowboard, Saut à Ski)**	**Vous devez parier sur l'athlète / l'équipe qui terminera devant le / les autres participant(s)à la suite de la première manche de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Les paris ne seront valides que si au moins un des deux concurrents finit dans le top 30. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et remboursés
Face à face course **(Bobsleigh, Luge, Skeleton, Patinage de Vitesse, Patinage de vitesse sur piste de course)**	**Vous devez parier sur l'athlète / l'équipe qui terminera devant le / les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari.** Les paris ne seront valides que si au moins un des deux concurrents finit dans le top 10. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et remboursés.
Face à face manche **(Bobsleigh, Luge, Skeleton, Patinage de Vitesse, Patinage de vitesse sur piste de course)**	**Vous devez parier sur l'athlète / l'équipe qui terminera devant le / les autres participant(s) à la suite de la première manche de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Les paris ne seront valides que si au moins un des deux concurrents finit dans le top 10. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et remboursés.
Nombre de tirs réussis **(Biathlon)**	**Vous devez parier sur le nombre de tirs réussis par un participant durant l'épreuve ou une série de tir donnée selon l'intitulé du pari..** Si un pari est placé sur un(e) athlète qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront annulés.

Paris spécifiques liés au Curling

Vainqueur du Match	Vous devez parier sur le vainqueur du match. Les résultats possibles sont : Equipe A gagne; Equipe B gagne.
Vainqueur de la Manche	Vous devez parier sur le vainqueur de la manche mentionnée dans le pari. Les résultats possibles sont : Equipe A gagne; Equipe B gagne.
Vainqueur de la Manche décisive	Vous devez parier sur le vainqueur de la manche décisive. Les résultats possibles sont : Equipe A gagne; Equipe B gagne.
Ecart de points	Vous devez parier sur l'écart de points entre les 2 équipes à l'issue du match.
Nombre total de points	Vous devez parier sur le nombre de points inscrits dans le match.
Nombre total de points de l'équipe X	Vous devez parier sur le nombre de points inscrits par l'équipe indiquée.

4. PARIS COMPETITION

Vainqueur	**Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui remportera la compétition.** L'athlète / équipe doit au moins prendre part à une épreuve de la compétition pour que les paris soient valides. Dans le cas contraire, les paris seront remboursés.

Nationalité du vainqueur	**Nationalité du vainqueur** **Vous devez parier sur la nationalité de l'athlète / équipe qui remportera la Compétition**
Podium / Placé 1-X	**Podium / Placé 1-X** **Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui terminera dans les X premières places du classement de la compétition mentionnée dans l'intitulé du pari.** L'athlète / équipe doit au moins prendre part à une épreuve de la compétition pour que les paris soient valides. Dans le cas contraire, les paris seront remboursés.
Le plus de médaille / Le plus de médaille d'or	**Le plus de médaille / Le plus de médaille d'or** **Vous devez parier sur l'équipe / le pays qui obtiendra le plus de médaille (or / argent / bronze) et / ou de médaille d'or selon l'intitulé du pari.** L'équipe ou au moins un athlète de l'équipe doit prendre part à au moins un évènement de la Compétition pour que les paris restent valides. Dans le cas contraire, les paris seront remboursés. Une médaille d'or par équipe compte comme une seule médaille d'or.
Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or	Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or **Vous devez déterminer si l'athlète / l'équipe / le pays mentionné dans le pari obtiendra plus ou moins de médailles au cours de la Compétition que précisé dans l'intitulé du pari.** Le pari pourra être proposé sur le nombre de médailles (or / argent / bronze) ou le nombre de médailles d'or
Demi-finale X	Demi-finale X **Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui remportera la demi-finale indiquée**
Quart de finale X	Quart de finale X **Vous devez parier sur l'athlète / équipe qui remportera le quart de final indiqué**
Record du monde battu	Record du monde battu **Vous devez parier sur le fait qu'un athlète / équipe / pays batte un record du monde au cours de la compétition.**

SPORTS MECANIQUES

1. REGLES GENERALES

Les règles ci-dessous s'appliquent aux disciplines suivantes : Moto GP, Course d'endurance, World Superbikes, NASCAR, Rallye, Indy Car, Speedway et Formule 2.

Résultat

Tous les résultats seront promulgués en fonction du résultat communiqué par la fédération concernée.

Sauf indication contraire, tous les paris sont réglés selon le classement officiel promulgué au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats.

Si une course est interrompue et qu'un nouveau départ a lieu, les paris restent valides, même si le classement des pilotes lors de ce nouveau départ diffère du classement du premier départ.

Annulation/ Report

Si un événement n'a pas lieu à la date programmée, les paris restent valides sauf si celui-ci est définitivement annulé. Si l'évènement est suspendu ou reporté, les paris seront maintenus pendant une semaine.

Dans le cas d'une saison écourté ou de changements de calendrier, le classement final officiel de la Fédération concernée fera foi

Paris sur les pilotes

Un changement de pilotes pendant une trêve n'aura pas d'impact sur les paris déjà placés.

Paris Compétition

Les paris sont valides dès lors que le pilote prend part à une épreuve de la compétition.

Les paris compétition sont réglés selon le classement officiel promulgué au moment de la présentation du dernier podium de la saison, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats. Ce classement est déterminé par le nombre de points accumulés au cours de la saison.

Règles d'égalité

Dans le cas où plusieurs pilotes et/ou équipes obtiennent exactement le même résultat, les règles d'égalité s'appliquent. (Voir le détail de calculs des règles d'égalité dans la section générale).

---

2. MOTO

Un pilote qui participe à minima soit aux essais, aux qualifications ou à la course sera considéré comme prenant part à l'épreuve.

S'il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris seront annulés et remboursés.

2.1. PARIS PRINCIPAUX

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Concernant les paris sur les séances de qualifications, seuls les paris sur les pilotes participants à la dernière séance de qualification (Q2) seront maintenus **Un pari double / triple chance pourra vous être proposé** , c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes/constructeur comme vainqueur de la course.
Vainqueur sans le favori	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari sans tenir compte du favori.** Si un pari est placé sur un pilote / constructeur qui ne prend pas part à la course, les paris

	seront remboursés. Si un pilote / constructeur débute la course mais ne la termine pas, les paris restent valides.
Podium / Top X	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui terminera dans les X premières places du classement de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.** Un pari double/triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes / constructeurs comme terminant dans les X premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.
Face à Face – Course (Pilote/Constructeur)	**Vous devez parier sur le pilote /constructeur qui parmi les deux proposés, aura le meilleur classement à l'issue de la course.** Les deux pilotes / constructeurs doivent prendre part à la course pour que le pari soit valide. Si au moins l'un des deux pilotes/constructeurs termine dans le top 15 du classement de la course, le pari est valide. Si les deux pilotes / constructeurs terminent dans le top 15, mais que l'un d'entre eux abandonne, celui ayant le meilleur classement sera déclaré vainqueur face à l'autre pilote/ constructeur. En revanche, si les deux pilotes / constructeurs abandonnent, les paris seront annulés. *Vous avez 2 possibilités :* *Pilote /Constructeur 1 : le 1er pilote/constructeur termine la course avec un meilleur classement que le 2ème pilote/constructeur* *Pilote/Constructeur 2 : le 2ème pilote termine la course avec un meilleur classement que le 1er pilote/constructeur*

2.2 PARIS COMPETITION

Vainqueur Pilote	**Vous devez parier sur le pilote qui remportera le championnat d'une saison donnée**
Vainqueur Constructeurs	**Vous devez parier sur le constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée**

3. SUPERBIKE

Un pilote qui participe à la session de Superpole sera considéré comme ayant participé à la fois aux Course 1 et Course 2.

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé.
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée**

4. NASCAR / INDY CAR

Un pilote qui participe à minima soit aux essais, aux qualifications ou à la course sera considéré comme prenant part à l'épreuve. S'il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris seront annulés et remboursés.

4.1 PARIS PRINCIPAUX

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** **Un pari double / triple chance pourra vous être proposé** , c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes/constructeurs comme vainqueur de la course.

Podium / Placé 1-X	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui terminera dans les X premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.** **Un pari double/triple chance pourra vous être proposé** , c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes / constructeurs comme terminant dans les X premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.

4.2 PARIS COMPETITION

Vainqueur Pilote	**Vous devez parier sur le pilote qui remportera le championnat d'une saison donnée**
Vainqueur Constructeurs	**Vous devez parier sur le constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée**

5. RALLYE

Les paris sur les pilotes n'ayant pas débuté la première étape seront annulés. Les paris concernant les pilotes ayant abandonné après le début de première étape seront considérés perdants.

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** **Un pari double / triple chance pourra vous être proposé**, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes/constructeur comme vainqueur de la course.
Podium	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui terminera dans les trois premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.** Un pari double/triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes / constructeurs comme terminant dans les 3 premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée**

6. ENDURANCE

Les paris sur les pilotes n'ayant pas débuté la première étape / course seront annulés. Les paris concernant les pilotes ayant abandonné après le début de première étape / course seront considérés perdants.

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera la course mentionnée dans l'intitulé du pari.** Si la course est interrompue et qu'un nouveau départ a lieu, les paris restent valides qu'importe si le classement des pilotes est différent. **Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé.**
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée.**

7. SPEEDWAY

Vainqueur du championnat	**Vous devez parier sur le pilote qui gagnera le championnat.**

Placé 1-3	**Vous devez déterminer si le pilote désigné dans le pari se placera parmi les 3 meilleurs du championnat.**

8. FORMULE 2

8.1 PARIS PRINCIPAUX

Vainqueur	**Vous devez parier sur le pilote/ constructeur qui remportera la course mentionnée dans l'intitulé du pari**. **Un pari double / triple chance pourra vous être proposé**, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes/constructeurs comme vainqueur de la course.
Podium / Placé 1-X	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui terminera dans les X premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.** **Un pari double/triple chance pourra vous être proposé**, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un résultat unique, vous pourrez parier sur 2/3 issues possibles : vous pourrez désigner deux/trois pilotes / constructeurs comme terminant dans les X premières places du classement de la course selon l'intitulé du pari.
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le pilote / constructeur qui remportera le championnat d'une saison donnée.**

SQUASH

1. REGLES GENERALES

Annulation – Report Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Un match est considéré comme débuté après que le premier point ait été joué. Toutes les règles s'appliquent aussi bien aux paris d'avant-match qu'aux paris en direct. En cas de changement de lieu, tous les paris resteront valides.

Paris sur compétition Si un joueur ne participe pas au tournoi, les paris seront nuls. Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez désigner le concurrent qui gagnera le match (parmi les deux joueurs du match).** En cas d'abandon/disqualification, le pari est annulé.
Vainqueur du jeu	**Vous devez désigner le concurrent qui gagnera le jeu nommé dans l'intitulé du pari.** Si le jeu spécifié ne parvient pas à son terme en raison d'abandon / disqualification, le pari est annulé.
Score Final	Vous devez parier sur le score du match.
Nombre total de Jeux	Vous devez parier sur le nombre total de jeux inscrits par les joueurs.
Nombre Total de Points	Vous devez parier sur le nombre total de points inscrits par les joueurs.
Ecart de Jeux	**Vous devez parier sur l'écart de jeux entre les joueurs à l'issue du match.** * Exemple avec deux jeux: Vous avez deux possibilités: *Joueur 1 par + de 2 jeux: le joueur 1 inscrira au moins 3 jeux de plus que le joueur 2.* Joueur 1 par - de 3 jeux: le joueur 1 inscrira au plus 2 jeux de plus que le joueur 2.*
Ecart de points	Vous devez parier sur l'écart du nombre total de points entre les joueurs à l'issue du match.
Score final (Jeux)	Vous devez parier sur le score du match (c'est à dire le nombre de Jeux remportés par les deux joueurs).
Ecart de points dans le jeu X	Vous devez parier sur l'écart de points dans le jeu mentionné entre les joueurs.
Points supplémentaires Oui/Non	Vous devez parier sur le fait qu'un jeu soit décidé par des points supplémentaires.
Jeu X - Nombre Total de Points	Vous devez parier sur le nombre total de points marqués par les deux joueurs dans le jeu X.
Jeu X - Course à Y Points	Vous devez parier sur le joueur qui atteindra en premier le nombre de points indiqués dans l'intitulé du pari dans le Jeu X.

Jeu X - Score Exact (Points)	Vous devez parier sur le score du Jeu (c'est à dire le nombre total de points remportés par les deux joueurs).

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur de la compétition	Vous devez parier sur le joueur qui gagnera la compétition.

TENNIS

1. REGLES GENERALES

Résultats

Un match de tennis est considéré comme ayant commencé après le premier service. Dans l'hypothèse où un match est interrompu avant son terme suite à un abandon ou une disqualification, tous les paris sur le match seront annulés (sauf indication contraire dans les règles spécifiques liées aux paris dont la condition est assurément connue).

Toutes les informations concernant les horaires de début de rencontre ne sont données sur nos supports de jeu qu'à titre informatif. Betclic ne peut en aucun cas être tenu responsable pour toute erreur relative au contenu ou aux horaires de début de rencontre. Le joueur est responsable de la validation de ces informations avant de placer ses paris.

Betclic pourra proposer des paris dit « Combo ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Paris dont la condition est assurément connue

Sauf indication contraire, tous les résultats de paris seront validés dès que ceux-ci sont assurément connus, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Par exemple, si Federer mène 4 jeux à 3 contre Murray dans le premier set et que Murray abandonne alors sur blessure, les résultats des paris seront gérés de la manière suivante :
• « Plus / moins 6,5 jeux dans le 1er set » : « Plus 6,5 » sera considéré gagnant et « Moins 6,5 » perdant
• « Plus / moins 7,5 jeux dans le 1er set» : « Plus 7,5 » sera considéré gagnant et « Moins 7,5 » perdant
• « Plus / moins 8,5 jeux dans le 1er set» : « Plus 8,5 » sera considéré gagnant et « Moins 8,5 » perdant
• « Plus / moins 9,5 jeux dans le 1er set» : Le pari sera annulé et remboursé

Annulation - Report

Par exception aux règles ANNULATION ET REPORT D'EVENEMENT, tout événement annulé, reporté ou abandonné doit reprendre, sauf indication contraire, dans les 96 heures suivant le coup d'envoi originel de l'événement pour que les Paris restent valides.

Les paris sont maintenus et les résultats saisis en fonction des résultats officiels selon les règles appliquées spécifiquement à chaque type de pari. Si un point, un jeu, un set ou un tie-break ayant servi de support à des paris n'est pas joué, tous les paris seront annulés et remboursés.

Aucun pari ne sera annulé suite à un changement d'horaire, un retard, quelle qu'en soit la raison (décalage dans le planning, conditions climatiques...), un changement de terrain, un changement de surface...

Si le format d'un match est modifié avant le début de la rencontre (par exemple, un match au meilleur des 5 sets se joue finalement au meilleur des 3 sets), seuls les paris sur le vainqueur du match seront maintenus, tous les autres paris proposés sur l'issue du match, d'un set, d'un jeu ou d'un point seront annulés et remboursés.

Tie -break

Le tie-break est considéré comme un jeu, alors que les « super tie-breaks » et « tie-breaks des champions » sont à la fois considérés comme un jeu et comme un set. Les points marqués lors de ces tie-breaks sont comptabilisés en tant que points et non en tant que jeux.

Ainsi, si un « super tie-break » ou un « tie-break des champions » est joué et que des paris ont été proposés spécifiquement sur son résultat (par exemple, le vainqueur du jeu), par erreur, tous les paris concernés seront annulés et remboursés.

En revanche, pour les paris portant de manière générale sur les jeux ou les sets d'un match (comme le nombre total de jeux / de sets), un « super tie-break » ou un « tie-break des champions » sera compté comme un jeu ou un set selon l'intitulé du pari, et tous les paris resteront valides.

Enfin, un « super tie-break » ou un « tie-break des champions » ne sera pas pris en compte dans les paris proposés spécifiquement sur un tie-break.

Pénalités

Le premier point de pénalité infligé à chacun des joueurs sera considéré comme tout autre point gagné dans le jeu ; tous les résultats des paris rattachés seront donc saisis de façon tout à fait normale. Toute pénalité supplémentaire infligée à chaque joueur sera considérée comme nulle et générera l'annulation et le remboursement de tous les paris rattachés, que ce soit au niveau du jeu, du set ou du match.

Erreur de joueur au service

Dans l'intitulé des paris, si Betclic indique à tort le serveur comme étant le relanceur et vice versa, tous les paris enregistrés sur le point / jeu en cours et les points / jeux à venir seront annulés et remboursés. Les informations indiquées dans le tableau des scores des matchs en direct restent régies par l'article OFFRE DE PARI > RESULTATS > ANNONCE DES RESULTATS.

Paris sur compétition

Tous les paris enregistrés sur un joueur ne débutant pas la compétition seront annulés et remboursés. Dans le cas d'un pari double ou triple chance, le pari est annulé si un seul des joueurs sélectionnés ne prend pas part à la compétition. Un joueur ou une équipe qui a joué son premier point (hors échauffement) est considéré avoir débuté la compétition. Le joueur ou l'équipe se qualifiant pour le tour suivant (ou remportant la victoire finale) sera considéré vainqueur. Si plus d'un joueur ou équipe est considéré vainqueur, les règles d'égalité s'appliqueront.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez désigner le concurrent ou le double qui gagnera le match (parmi les deux joueurs du match).** En cas d'abandon/disqualification, le pari est annulé. *Exemple : Si j'ai parié Nadal vainqueur contre Djokovic, et que Djokovic se blesse et abandonne en cours de match, le pari est annulé. Cela vaut également si Nadal se blesse et abandonne.*
Vainqueur du set	**Vous devez désigner le concurrent qui gagnera le set nommé dans l'intitulé du pari.** Si le set spécifié ne parvient pas à son terme en raison d'abandon/disqualification, le pari est annulé. *Exemple : J'ai parié Nadal gagnant du 2ème set contre Djokovic. Le match est en cours et il y a 7-6 / 5-0. L'un des deux joueurs abandonne à ce moment, dans les deux cas, le pari est annulé car le set n'est pas arrivé à son terme.*
Score final (sets)	**Vous devez parier sur le score du match (c'est-à-dire le nombre de sets remportés par les deux joueurs)** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemple : Je parie sur Djokovic réalise 3 sets contre 2 / Ou Nadal gagne 3 sets contre 0 ou 3 sets contre 1 (dans un pari multichoix)*
Score exact du set	**Vous devez parier sur le score exact du set, c'est-à-dire le nombre exact de jeux remportés par chacun des joueurs.** Si le set spécifié ne parvient pas à son terme en raison d'abandon/disqualification, le pari est annulé. *Exemple : Je parie que Djokovic gagne le troisième set 7 jeux à 5 / Ou je parie que Nadal gagne le premier set 6-0, 6-1 ou 6-2 (dans un pari multichoix).*

Le joueur X gagne chaque set 6-0, 6-1 ou 6-2 // Le joueur X gagne chaque set 6-3 ou 6-4 etc. (plusieurs propositions)	**Vous devez parier sur le score exact proposé réalisé par le joueur lors de chaque set.** Si le match ne parvient pas à son terme en raison d'abandon/disqualification, le pari est annulé.
Ecart de sets	**Vous devez parier sur l'écart du nombre total de sets entre les joueurs à la fin du match.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemples :* *a) J'ai parié Simona Halep gagne par au moins 2 sets d'écart + dans un match en 2 sets gagnants contre Osaka.* *Si Halep gagne 2-0, le pari est gagnant car il y a 2 sets d'écart.* *Si Halep gagne 2-1 ou perd 2-0 ou 2-1, il n'y a pas 2 sets d'écart en faveur d'Halep donc le pari est perdant.* *Si l'une des joueuses abandonne alors que Halep mène 1 set à 0 , le pari est annulé (considéré comme incertain mathématiquement et le match n'étant pas arrivé à son terme).* *b) J'ai parié Tsitsipas ne perd pas ou perd d 1 set dans un match en 3 sets gagnants contre Djokovic.* *Si Tsitsipas gagne 3-0, 3-2, 3-1 ou perd 3-2, le pari est gagnant.* *Si Tsitsipas perd 3-1 ou 3-0, le pari est perdant.* *Si le match est arrêté suite à une blessure de l'un des joueurs alors que le score est de 2 sets partout, le pari est gagnant car il était mathématiquement impossible que Tsitsipas perde de + d'1 set.*
Ecarts de jeux	**Vous devez parier sur l'écart du nombre total de jeux entre les joueurs.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, ou avant la fin du set dans le cas où le pari placé concerne un handicap de jeux sur le set, les paris sont annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemples :* a) J'ai parié que Djokovic inscrit au moins 6 jeux de plus que Alcaraz. Le match se termine sur une victoire de Djokovic en 2 sets : 6-3 / 6-4. Djokovic a donc gagné 12 jeux tandis que Alcaraz en a gagné 7. Djokovic a donc marqué 5 jeux de plus, le pari est perdant.* b) J'ai parié que Medvedev inscrit au moins 4 jeux de plus que Sinner. Le match se termine sur une victoire de Medvedev en 3 sets : 6-4 / 0-6 / 6-4. Medevdev a donc gagné 12 jeux et en a concédé 14 à Sinner. Bien que Medevedev ait gagné le match, le pari est perdant. c) J'ai parié que Alcaraz inscrit au moins 2 jeux de plus que Zverev dans un match en 2 sets gagnants. Premier set : 6-0 pour Alcaraz. Deuxième set : 6-7 pour Zverev. Troisième set : 5-5, lorsque l'un des joueurs se blesse et abandonne. Dans ce cas, le pari est gagnant, car même si Zverev gagnait les jeux restants et finissait le 3ème set à 5-7, Alcaraz aurait toujours au moins 2 jeux de jeux que Zverev (6 + 6 + 5 vs 0 + 7 + 7) *
Tie-break dans le match/dans le set	**Vous devez parier sur l'existence d'un jeu décisif (ou tie-break) dans le match (ou dans le set spécifié selon l'intitulé du pari).** En cas d'abandon, les paris encore en cours seront annulés. *Exemples :* *a/ J'ai parié qu'il y aura un tie break dans le match Federer - Gasquet, s'il y a eu un tie break au premier set, peu importe ce qui se passe ensuite, même en cas d'abandon, le pari est gagné* *b/ J'ai parié qu'il y aura un tie-break dans le set 2, et qu'un joueur abandonne au cours du set 2 avant qu'un tie-break ne soit engagé , le pari est annulé.*
Nombre total de jeux	**Vous devez parier que le nombre total de jeux joués au cours du match/set spécifié par un joueur, sera inférieur ou supérieur au nombre proposé dans le pari.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue.

	Exemple : Ainsi dans un match en 2 sets gagnant qui se termine 7-6 / 7-6, cela fait un total de 26 jeux. Le pari +25.5 jeux est gagnant. Si le nombre de jeux a été atteint ou si mathématiquement le nombre de jeux allait nécessairement être atteint malgré l'abandon/disqualification d'un joueur, le pari est gagnant. *Par exemple, si Federer mène 4 jeux à 3 contre Murray dans le premier set et que Murray abandonne alors sur blessure, les résultats des paris seront gérés de la manière suivante :* *a) «Plus / moins 6,5 jeux dans le 1er set » : « Plus 6,5 » sera considéré gagnant et « Moins 6,5 » perdant.* *b) « Plus / moins 7,5 jeux dans le 1er set» : « Plus 7,5 » sera considéré gagnant et « Moins 7,5 » perdant.* *c)« Plus / moins 8,5 jeux dans le 1er set » : « Plus 8,5 » sera considéré gagnant et « Moins 8,5 » perdant.* *d)« Plus / moins 9,5 jeux dans le 1er set » : le pari sera annulé et remboursé.*
Serveur qui remporte son premier jeu service à XX	**Le joueur déclaré gagnera-t-il son premier jeu de service au score indiqué ?** Si le premier jeu de service des joueurs déclarés n'est pas terminé, les paris seront annulés. *Exemple : je parie que le Serveur remporte son premier jeu service à 0/15.* *Si le joueur remporte son premier service à 0 ou 15, le pari est gagnant.* *Si le joueur remporte son premier service à 30 ou 40 ou se fait breaker, le pari est perdant.*
Nombre total de sets	**Vous devez parier sur le nombre total de Sets réalisés au cours du match.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemple :* *a) Je parie sur un match en 2 sets. S'il y a un 3ème set, même si celui-ci ne parvient pas à son terme suite à un abandon, mon pari est perdu.* *b) Dans un match en 2 sets gagnants, je parie sur un match en 3 sets et il y a abandon au cours du 3ème set, le pari est gagné.* *c) Je parie sur un match en 5 sets mais il se termine en 3 sets. Le pari est perdu.*
Nombre de sets	**Vous devez parier que le nombre de Sets joué au cours du match, sera inférieur ou supérieur au nombre proposé dans le pari.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemples:* *Je parie sur le nombre de sets inscrits au cours du match. Deux résultats possibles (exemple avec 2,5 Sets) :* *- 2,5 Sets : 2 Sets ou moins seront inscrits dans le match.* *+ 2,5 Sets : 3 Sets ou plus seront inscrits dans le match.* *J'ai parié sur + 2,5 sets dans le match. Il s'agit d'un match en 2 sets gagnants.* *a) s'il y a un abandon lors du 3ème set alors qu'il y avait 1 set partout. Le pari est gagnant.* *b) s'il y a un abandon au cours du 1er ou 2ème set, le pari est annulé.*
Combo vainqueur & ordre des sets	**Vous devez parier sur la victoire du joueur et l'ordre des sets gagnés par les joueurs.** Si l'une des conditions n'est pas réalisée, le pari est perdant. *Exemple : Je parie Thiem Vainqueur Set 1 / Vainqueur Set 2 / Perdant Set 3 / Vainqueur Set 4* *Si Thiem est déclaré vainqueur à l'issue d'un match en 5 sets, le pari sera perdu .*
Quel joueur gagnera au moins un set dans le match ?	**Vous devez parier sur le joueur qui gagnera au moins un set.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemple : Vous pariez Thiem gagne 1 set dans le match. Il y a un abandon au cours du 2e set.* *Si Thiem a gagné le premier set, le pari est gagnant.*
Les deux joueurs / équipes gagnent un set	**Les deux joueurs/ équipes gagneront-ils un set dans le match ?** Vous avez 2 possibilités : Oui. Cela indique que vous pariez sur le fait que les 2 joueurs/équipes gagnent chacun un set.

	Non. Cela indique que vous pariez sur le fait qu'un des deux 2 joueurs/équipes ne gagne aucun set.
Score après X jeux de service	**Vous devez parier sur le score dans le match après le nombre de jeux de services précisé dans le pari.** Le score exact doit être réalisé pour que le pari soit considéré comme gagnant. *Exemple : Je parie sur le score du match après 4 jeux de service.* *Il y a 5 paris possibles : 3-1 / 4-0 pour le joueur 1, 1-3 / 4-0 pour le joueur 2 ou 2-2.* *Si j'ai parié sur 3-1 pour le joueur 1 et que le résultat est 3-1 pour le joueur 2, le pari est perdant.*
Nombre total de breaks	**Vous devez parier sur le nombre total de breaks réalisés au cours du match.** Si le match est arrêté à la suite d'un abandon de l'un des joueurs ou d'une disqualification, les paris seront annulés, sauf si la condition proposée dans le pari est assurément connue. *Exemple avec 3.5 breaks, vous avez 2 possibilités :* *Moins de 3.5 breaks :je parie sur le fait que 3 breaks ou moins ont été effectués lors du match* *Plus de 3.5 breaks : je parie sur le fait qu'au moins 4 breaks ou plus ont été effectués lors du match*
Nombre total de breaks du joueur X	**Vous devez parier sur le nombre total de breaks réalisés par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari, durant le match.** *Exemple avec 1,5 breaks réalisés par le joueur X, vous avez 2 possibilités :* *Moins de 1.5 breaks réalisé par le joueur X: je parie sur le fait qu' 1 break ou moins a été effectué lors du match par le joueur X* *Plus de 1.5 breaks réalisé par le joueur X: je parie sur le fait qu'au moins 2 breaks ou plus ont été effectués lors du match par le joueur X*
Joueur X réalise un break dans chaque set	**Vous devez parier que le joueur mentionné dans l'intitulé du pari réalisera au moins un break lors de chaque set.**
Premier joueur à réussir un break / Premier joueur à breaker	**Vous devez parier sur le joueur qui « breakera »le service de son adversaire lors du premier set.** S'il n'y a pas de "break" dans le match, tous les paris seront annulés. *Exemple : Dans le match Alcaraz contre Djokovic, je parie sur Alcaraz sera le premier à breaker. Si Djokovic break Alcaraz en premier, le pari est perdant.*
1er set - Résultat après XX jeux	**Vous devez parier sur le résultat réalisé après le nombre de jeux précisés dans le pari.** Vous pouvez parier sur le Joueur 1 / le Joueur 2 / ou égalité Joueur 1 – Joueur 2. *Exemple : Quel sera le résultat après deux jeux joués au 1er set ?* *Je parie sur Tsitsipas. Si Nadal et Tsitsipas ont un jeu chacun, le pari est perdant.*
1er Set - 1er joueur à XX jeux	**Quel joueur sera le premier à gagner le nombre de jeux désignés dans le pari?** Vous pouvez parier sur le Joueur 1 / le Joueur 2. Si le match est annulé avant que la condition soit atteinte, le pari est annulé. *Exemple : Dans un match Thiem – Tsitsipas, je parie sur Thiem premier joueur à atteindre 4 jeux.* *S'il y a un abandon alors que le match est à 3-3, le pari est remboursé.* *S'il y a un abandon alors que Thiem mène 4-3, le pari est gagnant.*
Score exact sur le 1er jeu de service du joueur X	**Quel sera le score des joueurs durant le premier jeu de service ?** Si le premier jeu de service des joueurs déclarés n'est pas terminé, les paris seront annulés. *Exemple : Dans une partie Djokovic-Federer, je parie sur Djokovic gagne le jeu à 30.* *C'est-à-dire que Djokovic réalise son jeu en entier et Federer marque 30 points.* *Si Federer marque 40 points, le pari est perdant.*
Nombre total d'aces dans le match	**Est-ce que le total des aces dans le match/par le joueur sera plus ou moins que le nombre proposé dans le pari?** *Exemple : Je parie sur le nombre total d'aces inscrits au cours du match* *Deux résultats possibles (exemple avec 8.5 Aces) :*

	- 8.5 Aces : 8 Aces ou moins seront inscrits dans le match *+ 8.5 Aces : 9 Aces ou plus seront inscrits dans le match*
Plus grand nombre d'Aces	**Quel Joueur Servira Le Plus d'Aces Au Cours Du Match ?** Vous pariez sur le joueur qui servira le plus grand nombre d'aces dans le match. Vous pouvez parier sur le joueur 1 / le joueur 2 / ou sur une égalité entre les joueurs.
Premier joueur à inscrire un Ace	**Vous devez désigner le joueur qui servira le premier Ace du match.** Si aucun Ace n'est réalisé au cours du match, le pari est annulé.
1er Set - XX jeu de service	**Vous devez pariez sur l'issue du jeu de service dans le 1er set pour un joueur, c'est-à-dire, est-ce que le joueur désigné dans le pari va remporter son service ou sera-t-il breaké ?** Si le jeu de service indiqué n'est pas complet, le pari sera annulé. *Exemple : Je parie sur Murray qui se fait breaker sur son premier jeu de service.* *Si Murray remporte le service, le pari est perdu.*
Vainqueur du jeu	**Vous devez parier sur le joueur qui remportera le jeu proposé dans le pari.** Ce type de pari sera plutôt proposé en Live. Si le jeu a commencé mais n'est pas terminé, alors tous les paris seront annulés. *Exemple : Dans un match Monfils – Thiem, je parie sur Monfils remportera le 5ème jeu du 3e set.*
Vainqueur du point	**Vous devez parier sur le joueur qui remportera le point proposé dans le pari.** Ce type de pari sera plutôt proposé en Live. Si le point a commencé mais n'est pas terminé, alors tous les paris seront annulés. *Exemple : Dans un match Monfils – Thiem, je parie sur Monfils remportera le point 3 du 4ème jeu du 2ème set.*
Gagnant et score du jeu X, Xeme set	**Vous devez parier sur le nombre de point du jeu désigné dans le pari.** Ce type de pari sera plutôt proposé en Live. Si le jeu a commencé, mais pas terminé, alors tous les paris seront annulés. *Exemple : Je parie sur un score inscrit dans un jeu au cours du match* *Je parie sur Thiem vainqueur blanc, s'il remporte son jeu à 0, mon pari est validé. Dans tout autre cas (à 15, 30 ou 40) il sera perdant. Si un joueur abandonne pendant le jeu, je serai remboursé.*
Course aux XX points	**Vous devez parier sur le joueur qui atteindra en premier le nombre de points indiqués dans le pari proposé.**
1er joueur à atteindre XX aces	**Vous devez parier sur le joueur qui atteindra en premier le nombre d'aces indiqués dans le pari proposé.** Le pari est annulé si aucun des joueurs n'atteint le nombre indiqué.
Set X - Premier à X points	**Vous devez parier sur le joueur qui atteindra en premier le nombre de points indiqués dans l'intitulé du pari dans le set X** *Exemple :* *Dans le match Alcaraz contre Djokovic, je parie Alcaraz pour "Set 1 - Premier à 10 points"* *Si lors du premier set, Alcaraz est le premier à marquer 10 points, quel que soit le résultat final du Set 1, mon pari est gagnant.*
Nombre total de points dans le match	**Vous devez parier sur le nombre total de points marqués par les deux joueurs à l'issue du match** *Exemple avec 85.5 points :* *Vous avez deux possibilités :* *Moins de 85.5 points : Les joueurs inscrivent 85 points ou moins dans le match* *Plus de 85.5 points : Les joueurs inscrivent 86 points ou plus dans le match*

Nombre total de points dans le match par le joueur X	**Vous devez parier sur le nombre total de points marqués par le joueur mentionné dans l'intitulé du pari (durant le match) / à l'issue du match** *Exemple avec 45.5 points :* *Vous avez deux possibilités :* *Moins de 45.5 points : Le joueur mentionné dans l'intitulé du pari inscrit 45 points ou moins dans le match* *Plus de 45.5 points : Le joueur mentionné dans l'intitulé du pari inscrit 46 points ou plus dans le match*
Egalité dans le jeu X - Set Y	**Vous devez parier qu'il y aura une égalité, soit 40-40, dans le jeu indiqué** *a) Oui : le jeu se jouera après qu'une égalité (40-40) ait eu lieu.* *b) Non : le jeu ne se jouera pas après une égalité (jeu gagné blanc, à 15 ou à 30.*
Le joueur possède 2 sets d'avance ou gagne le match	Vous devez parier sur le joueur qui remportera le match ou qui mènera de 2 sets d'avance à tout moment du match. Vous remportez votre pari si le joueur mène par 2 sets d'écart durant le match, ou s'il remporte la victoire finale, peu importe si l'avance de 2 sets a été maintenue jusqu'à la fin ou si le joueur a été remonté ou a perdu par la suite. Si le joueur ne commence pas le match ou ne joue pas, le pari sera annulé. *Exemple, tu paries sur Sinner contre Alcaraz. Ton pari est gagnant si :* *- Sinner gagne le match* *- Sinner mène 2 sets 0 durant la rencontre, qu'importe le résultat final : si Sinner mène 2 sets 0 mais se fait remonter 2 sets partout ou même perd finalement 2 sets à 3, ton pari reste gagnant.*
Le joueur remporte le 1er set 6-0, 6-1 ou 6-2 ou gagne le match	Vous devez parier sur le joueur qui remportera le premier set avec un score de 6-0, 6-1 ou 6-2 ou qui gagnera la rencontre. Vous remportez votre pari si le joueur remporte le premier set avec l'un de ces scores, ou si le joueur remporte la victoire finale peu importe qu'il ait gagné le premier set. Si le joueur ne commence pas le match ou ne participe pas, le pari sera annulé. Exemple, tu paries sur Sinner contre Alcaraz. Ton pari est gagnant si : - Sinner gagne le match - Sinner remporte le 1er set 6-0, 6-1 ou 6-2, qu'importe le résultat final : si Sinner a remporté le 1er set 6-0, 6-1 ou 6-2 mais perd le 2ème set ou même le match, ton pari reste gagnant.
Set X - Jeu Y - Point Z - Coup gagnant du joueur	**Vous devez parier sur le fait qu'un des joueurs va remporter le point mentionné avec un coup gagnant.** Si le point est remporté par un coup gagnant du joueur sélectionné, le pari est gagnant. Si le point se termine sur une faute directe d'un des deux joueurs, le pari est perdant dans tous les cas. Un coup gagnant est un point gagné lorsque l'adversaire n'arrive pas à toucher la balle avec sa raquette. L'issue des paris est basée sur les statistiques officielles fournies par l'organisateur.

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur compétition	**Vous devez désigner le joueur qui gagnera la compétition (parmi tous les joueurs de la compétition).** Un pari double ou triple chance pourra vous être proposé, c'est-à-dire qu'au lieu de désigner un unique joueur, vous pourrez désigner deux à trois joueurs en fonction du contenu du pari proposé. Si le/les joueur(s) n'arrive(nt) pas en finale et ne remporte(nt) pas la compétition, le pari est perdant. Si le/les joueur(s) visé(s) dans le pari abandonne(nt) en cours du tournoi, le pari est perdant. Si le/les joueur(s) ne participe(nt) pas à la compétition le pari est annulé. Dans le cas d'un pari double ou triple chance, le pari est annulé dans la situation où l'un des joueurs parmi les joueurs sélectionnés ne participe pas à la compétition visée.

Atteindre La Finale	**Vous devez parier sur l'atteinte de la finale par le joueur.** Si le/les joueur(s) n'arrive(nt) pas en finale, le pari est perdant Si le/les joueur(s) dans le pari abandonne(nt) en cours du tournoi, le pari est perdant. Si le/les joueur(s) ne participe(nt) pas à la compétition le pari est annulé.
XX vs les autres	**Qui gagnera le tournoi : le favori ou joueur déclaré dans le pari ou tout autre joueur ?** Si le favori visé dans le pari ne participe pas, tous les paris seront annulés. *Exemple : Roland Garros 2019, je parie sur Nadal contre Les Autres (c'est-à-dire tous les autres joueurs du tableau masculin). Si Nadal ne prend pas part à la compétition, le pari est annulé. US Open 2019 – je parie sur le multichoix Djokovic, Nadal et Federer vs Les Autres. Si Djokovic ou Nadal ou Federer remporte le tournoi, le pari est gagnant.*
Vainqueur Quart de Tableau X	**Quel joueur sortira vainqueur du 1er quart du tableau ?**
Vainqueur du nombre d'Aces au cours de la saison	**Vous devez parier sur le joueur qui réalisera le plus d'Aces au cours de la saison?**
Joueur réalisant le plus d'aces au cours du tournoi	**Vous devez parier sur le joueur qui réalisera le plus d'Aces au cours du tournoi** Les Aces réalisés lors des qualifications ne sont pas pris en compte. Les règles d'égalité s'appliquent.
Pays vainqueur	**Quel sera le pays d'origine du vainqueur ?**
Joueurs en finale du tournoi	**Vous devez parier sur les 2 joueurs qui atteindront la finale.** Si l'un des joueurs ne participe pas au tournoi, les paris sur ce joueur seront annulés. Si l'un des deux joueurs abandonne en cours de tournoi, le pari est considéré comme perdu.
Quarts de finale vainqueur du tournoi	**Quelle sera la partie de tableau gagnante ?**
Phase d'élimination	**À quel stade du tournoi le joueur désigné dans le pari sera-t-il éliminé?** Vous avez plusieurs possibilités en fonction de la compétition considérée (premier tour / 8e finale / Quart finale / Demi-Finale / Perdant finale / Vainqueur). *Exemple : A Roland Garros, je parie sur Gasquet éliminé au 3e tour.* *Si Gasquet est éliminé au 1er tour, le pari est perdu. Si Gasquet est vainqueur au 3e tour, le pari est perdu.*
Nombre de titres en Grand Chelem	**Pariez sur le nombre de titres en Grand Chelem remportés dans la saison par le joueur sélectionné.**
Trophées gagnés	**Vous devez parier sur les trophées remportés lors de la saison, par l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari. Les tournois amicaux, les Super Coupes (ex : Trophée des Champions en France, la Super Coupe d'Allemagne...), et la Coupe du Monde des Clubs de la FIFA ne sont pas inclus.** *Exemples :* *Vous avez plusieurs possibilités :* *- Pas de trophée* *- Premier league ou League Cup* *- Premier League et FA Cup* *- League Cup ou Ligue des Champions*

TENNIS DE TABLE

1. REGLES GENERALES

Annulation – Report

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

Un match est considéré comme débuté après que le premier point ait été joué. Toutes les règles s'appliquent aussi bien aux paris d'avant-match qu'aux paris en direct. En cas de changement de lieu, tous les paris resteront valides.

Paris sur compétition

Si un joueur/équipe ne participe pas au tournoi, les paris seront nuls. Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

Le cas échéant, les paris sont réglés sur les résultats officiels de la fédération, même en cas de saison écourtée ou de modification du format d'origine.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur du match	**Vous devez parier le joueur vainqueur du match** . Un match est considéré comme débuté dès lors que le premier point a été joué. Dans le cas où un match ne débute pas, tous les paris seront annulés. Un match doit être entièrement joué pour que le pari soit validé.
Vainqueur de manche	**Vous devez désigner le concurrent qui gagnera la manche nommée dans l'intitulé du pari.** Si la manche spécifiée ne parvient pas à son terme en raison d'abandon / disqualification, le pari est annulé.
Score final (manches)	**Vous devez parier sur le score du match** (c'est-à-dire le nombre de manches remportées par les deux joueurs).
Écart de jeux	**Vous devez parier sur l'écart de jeux (aussi appelé manches ou sets) entre les joueurs / équipes l'issue du match.** *Exemple avec deux jeux :* *Vous avez deux possibilités :* *- Joueur 1 par + de 2 jeux : le joueur 1 inscrira au moins 3 jeux de plus que le joueur 2* *- Joueur 1 par - de 3 jeux : le joueur 1 inscrira au plus 2 jeux de plus que le joueur 2*
Écart de points	**Vous devez parier sur l'écart du nombre total de points entre les joueurs / équipes à la fin du match.**
Nombre total de manches	**Vous devez parier sur le nombre total de manches inscrites par les joueurs / équipes.**
Nombre total de points	**Vous devez parier sur le nombre total de points inscrits par les joueurs/équipes.**
Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le joueur / équipe qui gagnera la compétition.**
Placé 1-X	**Vous devez parier sur le fait que, durant la compétition, le joueur termine dans le classement indiqué par l'intitulé du pari.**

VOILE

1. REGLES GENERALES

Si une épreuve a lieu mais n'est pas complétée, l'équipe désignée officiellement vainqueur sera considérée comme le vainqueur dans le cadre du pari concerné. Les paris sont valides, même s'ils sont reportés de plus de 48 heures, à moins que la course ne soit définitivement annulée.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. L'athlète/L'équipe correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe vainqueur de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.**
Podium	**Vous devez parier sur le fait que les athlètes / équipes /pays désignés dans l'intitulé du pari finiront sur le podium.** Les athlètes / équipes devront être sur le podium pour gagner votre pari pour que le pari soit gagnant, le cas échéant, le pari sera perdant.

VOLLEYBALL / BEACH VOLLEY

1. REGLES GENERALES

Toutes les règles s'appliquent aux paris d'avant-match et en direct. Tous les paris sur la compétition incluent les play-offs, sauf mention contraire.

Un match doit débuter à la date stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables.

Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés. Si un match est commencé mais n'est pas terminé, tous les paris seront annulés à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match

Tous les résultats de paris sur les matchs seront validés après un maximum de 5 sets joués (ou un maximum de 3 sets dans le cas du Beach Volleyball). Les " Sets en or" (Golden Sets ou Extra Sets) ne sont pas comptabilisés sauf indication contraire

Résultats

S'agissant de l'annonce des Résultats, le site officiel de la compétition fera foi.

Betclic pourra proposer des paris dit « **Combo** ». Il s'agit d'un pari regroupant plusieurs paris individuels.

Dans ce cas, les règles applicables au pari individuel (ou sélection) sont applicables individuellement. Si l'un des paramètres de la sélection n'est pas rempli, le pari est perdu dans les conditions de ladite sélection.

Pour les matchs aller-retours, les « Sets supplémentaires » pour décider d'une éventuelle égalité au score ne seront pas pris en compte.

Paris sur la compétition

Les marchés incluent les play-offs, sauf indication contraire.

Le cas échéant, les paris sont réglés sur les résultats officiels de la fédération, même en cas de saison écourtée ou de modification du format d'origine.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Résultat	**Vous devez parier sur le résultat du match.** Vous avez 2 possibilités : victoire de la 1ère équipe / victoire de la 2ème équipe
Vainqueur Set n°X	**Vous devez parier sur le vainqueur du set mentionné dans l'intitulé du pari.**
L'équipe remporte X set exactement	Vous devez parier sur le nombre de set que l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari gagnera. *Exemple : je parie que l'Italie gagne 1 set exactement contre le Canada, et que le match se termine sur une victoire de l'Italie 3 sets à 2, le pari est perdu .*
Au moins un set	**Vous devez parier que l'équipe mentionnée dans l'intitulé du pari remportera au moins un set.**
Ecart de points	**Vous devez parier sur l'écart de points entre les 2 équipes à la fin du match.** *Exemple 1: je parie que la France gagne de 14 points ou + contre les Etats-Unis. Si la France gagne le match* *Set 1 : 25-23 pour la France / Set 2 : 25-20 pour la France / Set 3 : 18-25 pour les Etats-Unis / Set 4 : 25-23 pour la France* *Points cumulés France = 25 + 25 + 18 + 25 = 93 points marqués* *Points cumulés Etats Unis = 23 + 20 + 25 + 23 = 91 points marqués* *La France ne gagne que de deux points, le pari est perdu.* *Exemple 2: je parie que le Brésil ne perd pas ou perd de 5 points ou - contre le Japon* *Si le Brésil gagne le match*

	Set 1 : 25-24 pour le Brésil / Set 2 : 13-25 pour le Japon / Set 3 : 25-23 pour le Brésil / Set 4 : 25-24 pour le Brésil *Points cumulés Brésil = 25 + 13 + 25 + 25 = 88 points marqués* *Points cumulés Japon = 24 + 25 + 23 + 24 = 96 points marqués* *Le Brésil perd, en termes de points, de 8 points. Le pari est donc perdant, et ce peu importe que le Brésil ait gagné le match.*
Nombre total de points	**Vous devez parier sur le nombre total de points cumulés inscrits par les 2 équipes à l'issue du match.**
Score final Sets	**Vous devez parier sur le score du match (c'est-à-dire le nombre de sets remportés par les deux équipes).**
Nombre total de sets	**Vous devez parier sur le nombre de sets joués durant le match.** *Exemple : si je parie que 4 sets seront joués, le pari est gagné si l'une des deux équipes gagne 3-1*
Xème Set Oui/Non	**Vous devez parier sur la possibilité que le Xeme set, tel que mentionné dans l'intitulé du pari, soit joué dans le match.** *Exemple avec 4 Sets. Vous avez 2 possibilités :* *Oui : un 4e set sera joué dans le match* *Non : aucun 4e set ne sera joué dans le match*
Total de points Set n°X	**Vous devez parier sur le nombre total de points inscrit dans le set mentionné dans l'intitulé du pari.** *Exemple : je parie qu'il y aura « + de 45,5 pts» dans le 1er set lors du match Brésil – Japon. SI le 1er set termine sur un 25-20, le pari est perdant (25 + 20 = 45 points < 45,5).*
Ecart de points Set n°X	**Vous devez parier sur l'écart de points au cours du set spécifié dans l'intitulé du pari.** *Exemple : je parie que la France gagne de 5 points ou + sur le 2ème set contre l'Espagne. Si la France gagne le 2ème set 25 à 21, le pari est perdu (car la France ne gagne ledit set que de 4 points).*
Première équipe à X points – Set n°X	**Vous devez parier sur l'équipe qui marquera X points en premier lors du set n°X mentionné dans l'intitulé du pari.**
Meilleur Marqueur	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus de points dans le match** Si le joueur ne prend pas part au match, le pari est annulé. Dès que le joueur a du temps de jeu, le pari est validé.
Joueur X - Nombre de points	**Vous devez parier sur le nombre de points inscrit par le joueur mentionné.** Le joueur doit être titulaire au coup d'envoi du match, dans le cas contraire le pari est annulé.
Face à face Points - Joueur 1 contre Joueur 2	**Vous devez parier sur le joueur qui marquera le plus de points.** Les deux joueurs doivent être titulaires au coup d'envoi du match, dans le cas contraire le pari est annulé. En cas d'égalité de points entre les 2 joueurs, les paris seront remboursés.

3. PARIS COMPETITION

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur le vainqueur de la compétition.**

Placé 1-X	**Vous devez parier sur le fait que l'équipe termine dans le classement indiqué par l'intitulé du pari**
Vainqueur Groupe	**Vous devez parier sur le vainqueur du groupe mentionné. Tous les matchs du groupe doivent avoir été terminés.**
Face à face équipes	**Vous devez parier sur l'équipe qui progresse le plus ou qui a la meilleure position finale dans la compétition et sur la base du classement officiel.** Les paris seront nuls de classement égal. Les deux participants doivent participer au tournoi.

WATER POLO

1. REGLES GENERALES

Tous les paris sont réglés sur les résultats fournis par les fédérations officielles. Les paris sur les matchs qui n'ont pas commencés ou qui n'ont pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue seront annulés.". Dans le cas d'un match ayant débuté mais non terminé, les paris seront nuls à l'exception de ceux déjà déterminés inconditionnellement.

Si un match a un changement de lieu, les paris seront maintenus, à condition que l'équipe recevante soit toujours désignée comme équipe recevante et que le lieu n'ait pas basculé sur le terrain de l'adversaire.

Tous les paris d'avant-match et en direct (live) s'appliquent au temps réglementaire, mais ne tiennent pas compte des éventuelles prolongations ou séance de tirs au but, sauf mention contraire.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition	**Les paris restent valables si et seulement si l'équipe/le joueur est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier match de la compétition débute.** (L'équipe/Le joueur correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à ce tout premier match).
Vainqueur du match	Tous les paris seront validés conformément au résultat officiel du match incluant les prolongations et tirs au but.
Résultat du match	Tous les paris seront validés conformément au résultat officiel du match, hors prolongations et tirs au but.
Total de buts	**Vous devez parier sur le nombre total de buts marqués par les équipes durant le match, hors prolongations et tirs au but.**

AUTRES SPORTS

Les Paris sur les autres sports sans règles spécifiques listées ci-dessus incluant notamment, le **Tir à l'arc, la Gymnastique, le Canoé/Kayak, la Plongée, l'Haltérophilie, les Sports Equestres, le Triathlon, le Pentathlon moderne, la Pétanque, la Lutte, le Judo, le Taekwondo** seront proposés en fonction des règles suivantes.

1. REGLES GENERALES

- Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. L'athlète/L'équipe correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

- La présentation du podium déterminera le résultat utilisé pour la validation des paris.

- Toute disqualification et/ou appel ultérieurs n'affectera pas le résultat utilisé pour la validation des paris.

- Si, pour une quelconque raison, l'événement n'est pas complété, tous les paris seront annulés.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/le pays vainqueur de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.**
Face à Face	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari.** Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée.
Podium / Top 3	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/ le pays qui terminera sur le podium.** Tous les résultats seront promulgués à partir des résultats officiels sur l'ensemble des séries / de la compétition. Les paris sur les 3 premiers sont donc considérés comme gagnants. En cas de doute sur l'une des positions, les règles d'égalité s'appliqueront.
TOP 4	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/ le pays qui terminera dans les 4 premières places.** Tous les résultats seront promulgués à partir des résultats officiels sur l'ensemble des séries / de la compétition. Les paris sur les 4 premiers sont donc considérés comme gagnants. En cas de doute sur l'une des positions, les règles d'égalité s'appliqueront.
Record du monde battu	**Vous devez parier sur le fait qu'un athlète/équipe/pays batte un record du monde au cours de la compétition.**

PARIS OLYMPIQUES

1. REGLES GENERALES

Par exception aux règles spécifiques de chaque sport les règles ci-après détaillées s'appliquent par défaut dès lors qu'il s'agit d'une compétition olympique.

Résultats

Conformément au Décret n° 2020-1349 du 4 novembre 2020, les Paris sont exécutés en fonction des résultats tels qu'ils sont annoncés par Paris 2024 sur le site internet officiel de la Compétition. Cette exécution est définitive à compter de la première annonce des résultats par Paris 2024. Tout changement ultérieur ne sera pas pris en compte.

Sauf mention contraire, les paris restent valables seulement si l'athlète/l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance. L'athlète/L'équipe correspondant à votre pari ne participe pas obligatoirement à cette toute première épreuve). Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas. En cas d'égalité, les règles détaillées dans la section Résultats sont applicables.

Les médailles attribuées à une équipe ne comptent que pour une médaille.

2. PRINCIPAUX PARIS PROPOSES

Vainqueur de la compétition/Vainqueur de la course/Vainqueur du combat	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/le pays vainqueur de l'épreuve/course/combat mentionné(e) dans l'intitulé du pari.**
Se qualifie pour le tour suivant	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe qui se qualifie pour le tour suivant.**
Face à Face	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/le pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari.** Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée.
Podium / Top 3	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/ le pays qui terminera sur le podium.** Les paris sur les 3 premiers sont donc considérés comme gagnants.
TOP 4	**Vous devez parier sur l'athlète/l'équipe/ le pays qui terminera dans les 4 premières places.** Les paris sur les 4 premiers sont donc considérés comme gagnants.
Le plus de médailles / Le plus de médailles d'or	**Vous devez parier sur le pays qui obtiendra le plus de médailles (or / argent / bronze) et/ou de médailles d'or (en fonction de l'intitulé du pari) à l'issue des épreuves des Jeux Olympiques.** En cas d'égalité entre plusieurs pays, les règles d'égalité s'appliquent.
Nombre total de médailles / Nombre total médailles d'or	**Vous devez déterminer si l'athlète/l'équipe/ le pays mentionné dans le pari obtiendra plus ou moins de médailles au cours des jeux olympiques que précisé dans l'intitulé du pari.** Le pari pourra être proposé sur le nombre de médailles (or / argent / bronze) ou le nombre de médailles d'or.
Record du monde battu	**Vous devez parier sur le fait qu'un athlète/équipe/pays batte un record du monde au cours de la compétition.**

Record olympique	**Vous devez parier sur le fait qu'un athlète/équipe/pays batte un record olympique au cours de la compétition.**

REGLEMENT DU POKER

Les présentes Règles détaillent le fonctionnement du Poker proposé sur les Sites et font partie intégrante des CGU. A ce titre elles ont valeur contractuelle. Ces règles sont susceptibles d'être modifiées, en fonction de l'évolution du cadre législatif et réglementaire français ou des recommandations de l'ANJ.

CONDITIONS PREALABLES

Vous garantissez comprendre le fonctionnement du POKER.

Niveau adapté : Assurez-vous de jouer des parties de Votre niveau, notamment en termes de niveau de vitesse de jeu, de niveau d'expérience, lorsque vous jouez sur les Sites. Betclic ne saurait être tenue pour responsable de vos pertes en cas d'engagement à une table supérieure à votre niveau d'expérience, vos moyens financiers et votre expertise.

Vous reconnaissez que la méconnaissance des Conditions Générales / Règles des Jeux / Conditions Spécifiques d'une Offre Spéciale peut entraîner des mesures appropriées et proportionnées allant de l'annulation d'une action de jeu à la suspension et/ou à la clôture de votre Compte par Betclic dans les conditions des articles 1.4 et 1.5 des Conditions Générales (Section Votre Compte).

1 OFFRE DE JEUX

1.1 COMMENT JOUER ?

Accessibilité - Vous pouvez accéder aux jeux sur les Sites :

- Depuis le logiciel de Poker téléchargeable sur la page Poker du site Betclic.fr ou depuis l'Apple Store
- Depuis l'application Betclic disponible sur le Google Play Store ou l'App Store

1.2 VOTRE COMPTE DE JOUEUR POKER

En complément des dispositions des CGU, les règles suivantes s'appliquent pour le Poker.

Votre Compte Betclic est strictement personnel : En complément de l'article "Votre Compte" des CGU, il est précisé qu'il est strictement interdit de vendre Votre Compte, vos jetons, vos tickets de Tournoi, vos Bonus ou tout autre élément de Votre Compte Joueur à une autre personne par quelque moyen que ce soit sous peine de voir Votre Compte clôturé.

Nickname Poker : A la première connexion, Vous devrez choisir votre nickname Poker. Ce dernier pourra être modifié tous les six (6) mois en cliquant sur l'outil de modification à côté du nickname. Tout pseudonyme à caractère obscène, menaçant, raciste, offensant, diffamatoire, politique ou en violation des droits de propriété intellectuelle ou du droit de propriété d'un tiers est interdit. Il est interdit de volontairement choisir un identifiant ou pseudonyme trop similaire à celui d'un autre utilisateur, afin d'éviter toute confusion ou usurpation d'identité. Betclic se réserve le droit de refuser une demande d'inscription ou de bloquer l'utilisation du Compte sans avoir à Vous en informer préalablement si le nom d'écran apparaît inadéquat.

Avatar : A la première connexion, Vous devrez choisir un avatar parmi ceux proposés par Betclic. Vous avez la possibilité de changer cet avatar dans les paramètres du Compte à tout moment.

Limite de jeux : En complément de l'Article "Déterminer vos limites de jeux" des CGU, et conformément à la Réglementation, nous vous demandons alors d'encadrer votre capacité de jeu en déterminant en amont de votre première partie de Poker, une limite hebdomadaire de temps de jeu (fixée sur sept (7) jours glissants). Vous serez averti de l'atteinte de la limite trente (30) minutes avant l'échéance, puis dix (10) minutes avant l'échéance. Vous pouvez à tout moment modifier les limites en augmentant ou en réduisant lesdits plafonds dans Votre Compte. Conformément à la Réglementation, toute réduction des limites prend effet immédiatement ; toute augmentation prend effet au plus tôt dans un délai de quarante-huit (48) heures à compter de la modification.

Lorsque la limite de temps est atteinte au cours d'une partie de Cash Game, Vous ne pourrez plus, à compter de l'issue de la main, réaliser d'opérations de jeu jusqu'à la fin de la période hebdomadaire.

Lorsque la limite de temps est atteinte pendant un Tournoi ou un Spin & Rush, Vous ne pourrez plus, à compter de l'issue de la partie, réaliser d'opérations de jeu jusqu'à la fin de la période hebdomadaire.

1.3 FLUX FINANCIERS

Mises

Les mises placées sur des actions de jeux POKER peuvent être effectuées :

- en Euros (EUR/€)
- en Jetons : avant le début d'un Tournoi / Spin & Rush. Vous pouvez acheter le nombre nécessaire de Jetons pour rentrer sur la table.

Rake

1/ Cash Game

En contrepartie de la possibilité offerte aux joueurs de jouer ensemble, Betclic prélève des frais sur la plupart des Pots.

Ne font ainsi pas l'objet d'un prélèvement :

- Toute main qui se termine pendant le premier tour de mise avant la distribution du Flop ("No Flop - No Drop").
- Les Mises non suivies.

À l'exclusion de ces cas, Betclic prélève une somme sur les mains jouées selon le tableau suivant. Le prélèvement n'excède jamais la limite précisée pour chaque main.

Grosses Blinds	Rake en %	Rake maximum à 2 joueurs	Rake maximum à 3 joueurs	Rake maximum à 4 joueurs et plus
0,05 €	5.50%	0,50 €	0,75 €	1,00 €
0,10 €	5.50%	0,75 €	1,00 €	1,50 €
0,25 €	5.50%	1,50 €	2,00 €	2,50 €
0,50 €	5.50%	1,50 €	2,25 €	3,00 €
1 €	5.50%	2,00 €	3,00 €	4,00 €
2 €	5.50%	2,00 €	3,00 €	4,00 €
5 €	5.50%	2,50 €	3,25 €	4,00 €
10 €	5.50%	3,00 €	3,50 €	4,00 €
20 €	5.50%	3,00 €	4,00 €	5,00 €

2/ Tournois
Dans les jeux de type Tournois, les prélèvements de Betclic se font sous la forme de frais forfaitaires, soit un montant de 10% de la Mise, prélevés sur chaque Mise.

3/ Spin & Rush

Dans les jeux de type Spin & Rush, les prélèvements de Betclic se font sous la forme de frais forfaitaires prélevés sur chaque prix d'entrée (Buy-In) du jeu.
Le prélèvement est de 7% sur les Spin & Rush.

1.4 TYPES DE JEUX

Betclic propose trois types de jeux.

1.4.1 CASH GAMES

Le Cash Game est un jeu ouvert en continu auquel les joueurs accèdent immédiatement en rejoignant une Pool (un ensemble de tables qui partagent les mêmes caractéristiques de Blinds et de nombre de joueurs maximum à table). En rejoignant une Pool, les joueurs seront automatiquement "assis" à une table sélectionnée aléatoirement. Le joueur n'a aucun contrôle sur la table ou sur le siège sur lequel il est placé. Les joueurs peuvent rejoindre ou quitter la table (et ainsi la Pool), librement.

Il est interdit de quitter et de rejoindre une Pool à répétition dans l'optique de pouvoir sélectionner une table. Un tel comportement pourra donner à lieu à des sanctions pouvant aller de l'avertissement écrit ou de la suspension temporaire jusqu'à une exclusion définitive, conformément à l'article 1.5 (Fraude) des CGU. Les Joueurs concernés seront informés par Betclic.

Il est interdit de s'asseoir à une table de Cash Game sans jouer, dans le seul but de réserver un siège.
Lorsqu'un joueur rejoint une table de Cash Game, il doit prendre part au jeu ou quitter la table.

Si Vous êtes seul à une table de Cash Game et qu'un autre joueur Vous rejoint, Vous devez jouer ou quitter la table.

En rejoignant la table, le joueur doit sélectionner le prix d'entrée (la Cave) avec lequel il veut s'asseoir à la table parmi ceux proposés par l'offre.

Deux types de tables sont proposés sur le Site :

Les tables régulières : la Cave permettant d'accéder à ces tables est de 30, 50 ou 100 Big Blinds pour le Holdem et pour l'Omaha.

Exemple : à une table régulière dont les Blinds sont 0,12 €/0,25 €, le joueur peut apporter de 7,50€, 12,5€ ou 25 € de Cave à une table.

Les tables « SHORT » : la Cave permettant d'accéder à ces tables est de 10 fois la Big Blind pour le Holdem et de 20 fois la Big Blind pour l'Omaha.

Exemple : à une table short dont les Blinds sont 0,5 €/1 €, le joueur peut apporter 10 € de Cave.

Les Blinds ainsi que la somme à apporter à la table sont indiquées avant de rentrer dans le jeu. Vous pouvez également filtrer les tables disponibles par montant de Blind, taille des tables ainsi que par Cave dans la page présentant l'offre de Cash Games.

Si le joueur n'a plus d'argent à la table, il pourra en récupérer depuis son portefeuille (Recave), et devra apporter les mêmes montants que ceux lui ayant permis d'accéder à la table (Cave).

La Small Blind et la Big Blind doivent être payées au début de chaque tour, par chaque joueur à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il y a deux types de Mises disponibles (No Limit et Pot Limit). **Les Mises sont placées en argent réel et non en jetons.**

Quand c'est à son tour, le joueur dispose d'un temps limité pour jouer. Le joueur a la possibilité de disposer d'une réserve de temps supplémentaire afin de l'aider dans ses décisions difficiles. Cette réserve de temps s'active automatiquement. Une fois la réserve de temps écoulée, elle peut être de nouveau disponible ultérieurement, selon les modalités de la partie.

Si le joueur a une connexion internet active mais ne joue pas dans le temps imparti, alors il sera considéré comme couché puis absent (Sit Out). Si un joueur perd sa connexion internet ou est déconnecté du serveur, il sera considéré comme couché, puis absent (Sit Out) jusqu'à ce qu'il puisse se reconnecter.
Un joueur absent (Sit Out) sera automatiquement retiré de la table après soixante (60) secondes d'inactivité. Son Stack sera alors crédité à son portefeuille.

Si un joueur quitte la table au cours d'une main dans laquelle il a engagé de l'argent, il perd ce qu'il a mis dans le Pot en cours mais conserve son Stack qui sera crédité à son portefeuille à l'issue de la main.

1.4.2 TOURNOIS

Les Tournois commencent à une date et à une heure prédéterminées. Le joueur peut s'inscrire tant que le nombre maximum de joueurs n'a pas été atteint et que la période d'inscription tardive n'est pas terminée. Le joueur qui s'est inscrit à un Tournoi peut s'en désinscrire jusqu'à l'heure de début. Si un joueur se désinscrit d'un Tournoi avant que celui-ci ne commence, son prix d'entrée (Buy-In) lui sera remboursé.

L'enregistrement tardif permet aux joueurs de rejoindre un Tournoi après son démarrage, pendant une période définie et affichée dans le lobby du tournoi. Tout joueur s'inscrivant durant cette période sera automatiquement placé à une table avec un tapis de départ équivalent à celui prévu par la structure du Tournoi à ce moment-là. À l'issue de la période d'enregistrement tardif, aucune nouvelle inscription ne sera acceptée et le Tournoi se poursuivra uniquement avec les joueurs encore en jeu.

Dans le cas des Tournois Qualifs (tels que définis ci-après dans le présent article), il est possible que le nombre de places potentiellement qualificatives soit supérieur au nombre de joueurs restants pendant la période d'enregistrement tardif.

Aucun gain ne pourra être attribué tant que la période d'enregistrement tardif du Tournoi Qualifs est toujours ouverte.

Un joueur peut, le cas échéant, se retrouver seul à sa table, en attente de l'arrivée de nouveaux joueurs, tant que les inscriptions tardives ne sont pas closes.

Il n'y aura pas de remboursement du Buy-In pour tout joueur qui quitte le Tournoi après l'heure de début.

Lorsque le Tournoi commence, les joueurs inscrits sont placés au hasard sur autant de tables qu'il est nécessaire pour asseoir tous les participants. Le joueur n'a aucun contrôle sur les tables ou sur les sièges sur lesquels il est placé pendant le Tournoi.

Il est demandé au joueur de se connecter sur son Compte et d'être prêt à jouer au moment du début du Tournoi. Le joueur qui ne se présente pas à l'heure au Tournoi verra ses Blinds placées pour lui et passera son tour jusqu'à ce qu'il rejoigne le Tournoi ou qu'il en soit éliminé du fait de l'action combinée de l'augmentation des Blinds et de leur rotation.

Sauf indication contraire dans les modalités du Tournoi, tous les joueurs commencent avec un nombre égal de jetons. Les Blinds et Antes augmentent à intervalles réguliers, conformément aux modalités du Tournoi.

Quand c'est à son tour, le joueur dispose d'un temps limité pour jouer. Le joueur a la possibilité de disposer d'une réserve de temps supplémentaire afin de l'aider dans ses décisions difficiles. Cette réserve de temps s'active automatiquement. Une fois la réserve de temps écoulée, elle n'est plus disponible pour la partie en cours et peut être de nouveau disponible ultérieurement, selon les modalités du Tournoi.

Si le joueur a une connexion internet active mais ne joue pas dans le temps imparti, il sera alors considéré comme couché puis absent (Sit Out).

Si un joueur perd sa connexion internet ou est déconnecté du serveur, il sera considéré comme couché, puis absent (Sit Out) et ses Blinds seront placées automatiquement pour lui ; il passera son tour jusqu'à ce qu'il rejoigne le Tournoi ou qu'il en soit éliminé du fait de l'action combinée de l'augmentation des Blinds et de leur rotation.

Déroulé du Tournoi : La plupart des Tournois sont joués de façon à ce qu'un joueur finisse avec tous les jetons. Cependant, dans le cas où un nombre spécifique de finalistes est éligible au même prix, le Tournoi s'arrête une fois le nombre de joueurs atteint.

Dans le cas d'un Pot à partager non divisible de manière égale entre le nombre de joueurs gagnants, le joueur encore en jeu le plus proche à la gauche du Bouton reçoit le différentiel de jetons.

Exemple : deux joueurs ont une paire de dames et doivent se partager le Pot. Ce dernier est de 15 jetons. Ainsi, le joueur le plus proche à la gauche du donneur aura 8 jetons. L'autre joueur en obtiendra 7.

Si plusieurs joueurs sont éliminés au cours d'une même main, le joueur qui a commencé la main avec le plus de jetons est récompensé par une place supérieure dans le classement final. Si les joueurs éliminés ont commencé avec le même montant de jetons, les joueurs se verront attribuer la même place et partageront l'ensemble des prix auxquels ils peuvent prétendre.

Au fur et à mesure de l'élimination des joueurs, ceux restants sont regroupés sur un nombre inférieur de tables.

Quand les joueurs sont transférés d'une table à une autre, le système fait son possible pour qu'aucun joueur ne manque son tour de mise des Blinds ou pour qu'il n'en paye pas plus que s'il n'avait pas changé de table. Le système s'efforce de garder un nombre égal de joueurs à toutes les tables.

À tout moment dans le Tournoi, le système peut commencer à distribuer "Main par Main". Ce type de distribution intervient quand le système attend que toutes les tables finissent la main actuelle avant de distribuer la suivante. Cela décourage les joueurs de prendre trop de temps à jouer dans l'espoir qu'un joueur d'une autre table soit éjecté du Tournoi. Quand il ne reste plus que deux joueurs dans un Tournoi, le joueur au Bouton paie la Small Blind ; l'autre joueur paie la Big Blind.

Tournoi classique : Lors d'un Tournoi classique, si le joueur est encore en jeu lorsque le nombre de joueur total encore en lice correspond au nombre de joueurs récompensés, il est crédité directement de la somme promise lors de son

élimination.

Tournois « Flights » : Les tournois Flights sont des tournois multi-tables organisés en plusieurs phases. La phase initiale comporte plusieurs sessions de départ, dénommées « Jour 1 » (ou « Day 1 »). Les joueurs qualifiés lors de ces sessions rejoignent une phase commune dénommée « Jour 2 » (ou « Day 2 »), puis, le cas échéant, les phases ultérieures. À l'issue de chaque phase, les joueurs remplissant les critères de qualification indiqués dans le lobby accèdent à la phase suivante. Les autres joueurs sont éliminés de la participation concernée. Une nouvelle participation n'est possible que si les modalités du Tournoi l'autorisent. Aucune participation n'est admise simultanément sur plusieurs Jours 1 d'un même Tournoi Flights. Chaque joueur qualifié commence la phase suivante avec le nombre de jetons qu'il détenait à l'issue de la phase précédente, sous réserve des modalités applicables précisées dans le lobby. Les niveaux de Blinds et d'Antes applicables au début et au cours de chaque phase sont ceux prévus par la structure du Tournoi. Les joueurs qualifiés sont redistribués sur de nouvelles tables au début de chaque nouvelle phase. Sauf disposition spécifique prévue pour ce format, les règles générales applicables aux Tournois prévues par le présent Règlement s'appliquent aux Tournois Flights. Les règles particulières d'annulation ou d'interruption figurent à l'Article 3 (Responsabilité) ci-après.

Tournois Progressive Knock-Out (PKO) et Smash KO (SKO) : Lors des Tournois Progressive Knock- Out (PKO) et Smash KO (SKO), si le joueur gagne une prime en éliminant un joueur, son compte est crédité immédiatement de la valeur remportée. Lors d'une élimination dans un Tournoi Smash KO (SKO) le système va définir de manière aléatoire le montant de la prime et le communiquer aux joueurs. La prime est un prix aléatoire en argent réel. La probabilité et la répartition des primes associées à leurs multiplicateurs sont accessibles dans les Conditions Particulières de l'Offre : https://www.betclic.fr/scp-sko

Tournois Qualifs : Les tournois dits « Qualifs » sont des tournois de qualification permettant aux joueurs de remporter des droits d'entrée (ci-après les « Tickets ») donnant exclusivement accès à des Tournois ou à des Spin & Rush. Les détails relatifs au tournoi cible, à la nature exacte des gains (Ticket ou argent) ainsi qu'à leur valeur sont consultables dans le lobby spécifique de chaque tournoi Qualifs.

Les gains des tournois Qualifs consistent principalement en des Tickets donnant accès à des tournois en ligne spécifiques, tels que précisés dans le lobby du tournoi. Lorsque le montant total du Prizepool ne permet pas une répartition exacte en Tickets, le solde éventuel restant est attribué sous forme de gain en argent.

Lors de la phase dite « Main par Main », si deux joueurs ou plus sont éliminés sur la même main et disposaient exactement de la même taille de tapis au début de ladite main, l'attribution du dernier Ticket ou du reliquat de dotation sera effectuée de manière aléatoire entre les joueurs concernés.

Il appartient au joueur de :

- Vérifier les conditions spécifiques de chaque tournoi Qualifs dans le lobby,
- S'assurer de la compatibilité de ses disponibilités avec les dates et horaires du tournoi cible,
- Utiliser ses Tickets dans les délais impartis.

Betclic ne saurait être tenue responsable en cas de non-utilisation d'un Ticket du fait du joueur.

Avant le début d'un tournoi Qualifs, Betclic se réserve le droit de modifier à tout moment les modalités des tournois Qualifs, la nature des gains, les tournois cibles ou les présentes conditions, notamment pour des raisons légales, réglementaires ou techniques.

1.4.3 SPIN & RUSH

Il s'agit d'un jeu ouvert en continu qui nécessite un nombre défini de joueurs pour pouvoir débuter.

Le Spin & Rush est une formule de jeu très rapide dont le nombre de joueurs est limité à trois (3).

Les joueurs peuvent rejoindre la table librement ; le jeu débutera dès lors que le nombre prédéterminé de joueurs sera atteint.
Si un joueur se désinscrit du Spin & Rush avant que celui-ci ne commence, son prix d'entrée (Buy-In) lui sera remboursé. Il n'y aura pas de remboursement pour tout joueur qui quitte la table après le début du jeu, c'est-à-dire dès l'atteinte du nombre de joueurs.

Le Spin & Rush se déroule ensuite comme un Tournoi. Tous les joueurs commencent avec un nombre égal de jetons. Les Blinds augmentent à intervalles réguliers selon les modalités accessibles dans les modalités du jeu.

Si le joueur a une connexion internet active mais ne joue pas dans le temps imparti, alors on considère qu'il se couche. Si un joueur perd sa connexion internet ou est déconnecté du serveur, ses Blinds et Antes continueront à être misées et il sera considéré comme absent (Sit Out) jusqu'à ce qu'il puisse se reconnecter et rejoindre le Spin & Rush.

Le Spin & Rush prend fin lorsqu'un joueur termine avec tous les jetons. Avant le début de la Partie et une fois les trois (3) joueurs inscrits, le système va définir de manière aléatoire le Prizepool (c'est-à-dire le gain de la Partie pour un ou plusieurs joueurs) et le communiquer aux joueurs. Le Prizepool est un prix aléatoire en argent réel. La probabilité et la répartition des Prizepools associés à leurs Buy-In sont accessibles dans les Conditions Particulières de l'Offre https://www.betclic.fr/poker/scp-spin-and-rush.

1.5 SELECTION D'UNE PARTIE

Modalités des Jeux

Afin de sélectionner une partie, Vous pouvez effectuer une recherche afin de trouver la partie correspondant le plus à Votre niveau, Votre budget, Votre temps disponible ...

Plusieurs critères Vous sont proposés dans Votre recherche en fonction du type de partie recherchée (Cash Games / Tournoi / Spin & Rush) et notamment :

- Le type de limites :
  - No Limit : les joueurs sont libres de parier la totalité de leurs jetons à tout moment
  - Pot Limit : la mise maximum est le nombre de jetons présents dans le Pot plus le total des mises engagées lors de ce tour.
- Le nombre de joueurs à la table
- Le coût d'entrée (Buy-In ou Cave)
- Les structures des Blinds (toujours affichées comme suit : Small Blind/Big Blind ; *Exemple 25/50*)
- Le format
- La vitesse

Avant d'entrer sur une table, Vous pouvez prendre connaissance des modalités du Jeu et notamment :

1. **Les informations** : nombre de jetons au départ / variante / taille de la table / format du jeu / inscriptions tardives (...)
2. **Le Prix** : le Prizepool / Les places payées, c'est-à-dire, le nombre de personnes qui toucheront un gain dans le jeu
3. **La Structure** : évolution Blind / durée des tours de mise (ou vitesse du jeu) et interruptions programmées (pauses)

Accès à une table avec un Ticket :

Lorsqu'un joueur obtient un Ticket, il gagne un droit d'entrée pour s'inscrire à un Tournoi ou un Spin & Rush avec un Buy-In défini. Le Ticket précise les modalités d'utilisation et d'inscription ainsi que sa durée de validité. Le joueur peut ainsi s'inscrire librement aux Tournois éligibles tels que précisé dans l'offre des Spin & Rush et des Tournois.

Les Tickets sont personnels, non échangeables, non cessibles et ne peuvent en aucun cas être convertis en espèces, sauf disposition contraire explicitement indiquée dans le lobby du tournoi.

Il appartient au joueur de les utiliser avant l'expiration de leur durée de validité. Tout Ticket non utilisé à l'issue de sa date de validité sera automatiquement annulé et ne pourra donner lieu à aucun remboursement, compensation ou prolongation, sauf mention contraire expresse dans les conditions du tournoi.

Accès à une partie Freeroll :

Le Freeroll définit un Tournoi dont le Buy-In est gratuit. L'accès à une partie Freeroll ne nécessite pas d'engagement de dépense de la part du Joueur. Certains Freeroll peuvent être limités. Betclic peut proposer de façon sélective des Freeroll à certains joueurs. Betclic n'est ni obligée de divulguer les critères de sélection, ni obligée d'élargir l'offre à des joueurs ne faisant pas partie de la sélection initiale.

Un joueur sera considéré avoir pris connaissance des règles et modalités du jeu avant de s'asseoir à une table.

---

2 VOS OFFRES SPECIALES LIEES AU POKER

2.1 PROGRAMME DE FIDELITE

Le Programme de Fidélité Betclic est accessible aux Joueurs atteignant un palier de 18 000 points calculés comme suit :

Un joueur gagne 8 « Points Statut » pour chaque euro de Rake reversé tel que détaillé à l'article Flux Financier/Rake. Aucun Point Statut n'est attribué pour les mains sans Rake ou lors d'une partie Freeroll, c'est à dire accessible avec un Buy-In gratuit.
Pour les centimes d'euros, des fractions de Points Statut sont distribuées. *Exemple : un joueur qui a payé 0,50 € de Rake gagne 4 Points Statut.*

Dès l'atteinte de 18 000 points, Vous rejoignez automatiquement le Programme de Fidélité permettant de recevoir des gains supplémentaires. Ces gains sont personnels, non échangeables et non-transférables.
Les gains sont déterminés par le Statut VIP au sein du Programme de Fidélité.

Vous pouvez suivre Votre Statut et Votre niveau dans la section dédiée de Votre Compte.

2.2 BONUS DE BIENVENUE

Le Bonus de Bienvenue Poker est une offre de bienvenue. Le Bonus de Bienvenue Poker est attribuable dès lors que les conditions cumulatives suivantes sont déclenchées :

- Le joueur ouvre son Compte pour la première fois (tout utilisateur ayant déjà détenu un compte sur les Sites Betclic et/ou ayant participé à des actions de l'Univers Poker ne sera pas éligible à cette offre);
- Le joueur effectue un premier dépôt sur son Compte Joueur.

Une fois leur premier dépôt effectué, les joueurs recevront un Bonus de Bienvenue Poker consistant en cinq (5) Tickets d'une valeur de 1€, crédités sur leur Compte Joueur. Ces Tickets peuvent être utilisés pour toute action de jeu Spin & Rush nécessitant un ticket d'entrée 1€. Ces Tickets seront utilisables pendant trois (3) mois à partir du jour du crédit.

3 RESPONSABILITE

Sécurité de l'environnement de jeu: Sans préjudice des dispositions de l'article 3.2 des Conditions Générales d'Utilisation, vous êtes seul responsable de la sécurité de l'équipement informatique, des logiciels et applications utilisés pour accéder au Service Poker. Il vous appartient de prendre toutes les mesures raisonnables afin de prévenir toute compromission de votre équipement ou de votre environnement informatique, notamment par des virus, logiciels malveillants, logiciels espions, outils de prise de contrôle à distance ou tout autre dispositif susceptible de permettre à un tiers d'accéder aux informations relatives à votre activité de jeu.

Betclic ne saurait être tenue responsable des pertes ou préjudices résultant de la compromission de votre équipement ou de votre environnement informatique, y compris lorsque cette compromission permet à un tiers d'accéder aux informations relatives à votre activité de jeu ou d'en compromettre la confidentialité.

En cas de suspicion de compromission, de votre équipement ou votre environnement informatique, susceptible d'affecter la sécurité de votre Compte ou l'intégrité des parties, vous vous engagez à en informer Betclic dans les meilleurs délais

Jeu sur plusieurs tables : Pour garantir une expérience de jeu fluide et équitable pour l'ensemble des participants, le nombre de tables pouvant être ouvertes simultanément par un même joueur est limité à vingt (20) pour les Spin & Rush et seize (16) pour le Cash Game. Cette limite est automatiquement appliquée par la plateforme. Si Vous jouez sur plus d'une table à la fois, Vous êtes responsable de Votre vitesse de jeu et des mises placées. Si Betclic reçoit des plaintes sérieuses de la part d'un ou plusieurs de vos adversaires en relation avec Votre vitesse de jeu, alors Betclic pourra limiter le nombre de tables sur lesquelles Vous avez le droit de jouer.

Annulation / Interruption d'un jeu de type Tournoi, Spin & Rush :
Dans l'éventualité où un jeu serait annulé en raison d'un incident, d'une panne ou d'une maintenance, les règles suivantes s'appliqueront :

1. Le jeu n'a pas commencé (Annulation) :

- Si un jeu est annulé avant que la première main ne soit distribuée, alors le prix d'entrée du jeu (Buy-In / Cave) et le montant prélevé sur le prix d'entrée (Rake) seront remboursés aux joueurs.

2. Le jeu a commencé mais les places payées n'ont pas encore été atteintes (Interruption) : Au moment de l'interruption du jeu, le montant prélevé sur le prix d'entrée (Rake) sera remboursé, et le Prizepool sera distribué comme suit :

- 50% du Prizepool sera partagé à parts égales entre les joueurs restants
- 50 % du Prizepool sera distribué proportionnellement au nombre de jetons détenus par les joueurs restants.

3. Le jeu a commencé et les places payées ont été atteintes (Interruption) : Chaque joueur restant reçoit le montant qui aurait été attribué au prochain joueur éliminé.

Ensuite, le reste du Prizepool sera distribué comme suit :

- 50% du Prizepool sera partagé à parts égales entre les joueurs restants.
- 50 % du Prizepool sera distribué proportionnellement au nombre de jetons détenus par les joueurs restants.

4. Cas particuliers :

- Dans les cas des Tournois ayant un Prizepool garanti, le montant total remboursé sera le montant des frais d'inscriptions (Buy-Ins) et non le montant garanti. *Exemple : le Tournoi garantit un Prizepool de 10 000 (dix mille) euros. Au moment où le Tournoi est interrompu, le montant total des Buy-Ins atteint 7 000 (sept mille) euros, c'est donc cette somme qui sera intégralement remboursée.*
- Dans un Tournoi Progressive Knock-Out (PKO) et Smash KO (SKO), chaque joueur recevra sa prime initiale. Le reste de sa prime actuelle sera ajoutée au prizepool qui sera distribué selon les modalités exposées ci-dessus.
- Dans le cas spécifique d'un Tournoi SKO, la valeur de la prime initiale est la valeur moyenne de la prime aléatoire au lancement du Tournoi.
- Dans le cas spécifique d'un Tournoi Flights :
    - En cas d'interruption d'un Jour 1, seuls les montants du Jour 1 concerné seront remboursés aux joueurs qui y étaient encore en lice au moment de l'incident, dans les conditions relatives aux interruptions décrites ci-dessus aux points 2 et 3.
    - Lorsque seul le Jour 2 reste à disputer, son annulation ou son interruption donne lieu à un remboursement dont le montant total correspond à la somme des frais d'inscriptions (Buy-Ins) de la totalité des Jours 1 arrivés à leur terme. Le montant garanti pour l'ensemble du Tournoi Flight n'est pas retenu pour ce calcul.

- Dans un Spin & Rush, le Prizepool pris en compte pour les remboursements est celui qui a été défini de manière aléatoire au début du Tournoi, déduction faite du Rake payé par les joueurs.
- Dans le cas d'un jeu gratuit de type « Freeroll » (où les inscriptions et les frais sont de zéro (0) euro), la somme mise en jeu par Betclic ne sera pas distribuée.

Annulation / Interruption d'un jeu de type Cash Game : Dans l'éventualité où un jeu serait annulé en raison d'une panne ou d'une maintenance, toutes les mains en cours seront annulées, et les joueurs seront recrédités du Stack dont ils disposaient après la résolution de la main précédente.

---

4 FRAUDES

Ces dispositions viennent compléter les dispositions de l'article 1.5 (Fraude) des CGU, dans le cadre spécifique de l'Univers Poker.

Vous vous engagez à adopter une attitude de jeu respectueuse et déontologique envers les autres joueurs.

Collusion

Vous reconnaissez notamment que toute stratégie de jeu visant à défavoriser et/ou à favoriser directement des adversaires est interdite. Ainsi sont interdits, tout acte de collaboration et/ou de partage d'information sur le jeu, les cartes ou la stratégie, entre joueurs participant à une même table ayant pour conséquence de conférer un avantage inéquitable sur les autres joueurs et notamment :

- tout acte de coopération entre deux ou plusieurs joueurs à la table de poker incluant notamment le partage d'information, partage de leurs cartes et/ou une coopération intentionnelle pour gagner contre un ou plusieurs adversaires ;
- le chip dumping (c'est-à-dire le fait de perdre une main intentionnellement contre un autre joueur dans le but de lui transférer des jetons ou son argent) ;
- le multi-Compte (c'est-à-dire le fait pour un joueur d'utiliser plusieurs Comptes Joueurs indépendants, qu'il les fasse jouer simultanément ou non) ;
- le partage de Compte (c'est-à-dire le fait pour un joueur de permettre l'utilisation d'un Compte unique à plusieurs autres joueurs) ;
- le Ghosting ou Coaching (c'est-à-dire le fait d'obtenir l'aide d'un ou plusieurs joueurs concernant la décision à prendre à la table pendant le jeu ;

En cas de collusion, le joueur s'expose à des sanctions pouvant aller jusqu'à la confiscation de ses gains résultant de la fraude, conformément à l'article 1.5 des CGU.

Comportements abusifs / non éthiques

Vous reconnaissez notamment que tout comportement visant à Vous procurer un avantage indu est interdit et notamment :

- le fait de dérober systématiquement les Blinds tout en éludant le paiement des siennes ("Blind abuse/buttoning" ...) ;
- le fait de cibler délibérément un joueur à travers diverses tables dans le seul but de jouer contre lui ("Bumhunting"...) ;
- le fait de s'absenter ("Sit-Out") de la table dès l'arrivée d'un adversaire spécifique dans le but délibéré de jouer exclusivement contre des adversaires choisis ("Table blocking"...) ;
- le fait de jouer délibérément lentement ("Stalling"...) ;
- le fait de quitter une table de Cash Game après avoir gagné un Pot conséquent pour revenir peu de temps après avec une mise plus modeste ("Ratholing"...) ;
- le fait de coordonner ses activités de jeu avec d'autres joueurs afin de planifier ou de répartir les plages horaires de jeu, d'éviter de s'affronter ou de cibler certains adversaires.

Logiciels / Outils interdits

Tout recours à des outils ou à une assistance électronique permettant d'entreprendre des actions à la place du joueur ou d'indiquer au joueur les actions à prendre, et notamment :

- l'utilisation de robots (poker bots et auto folders) automatisés pour conseiller, entreprendre des actions ou prendre des décisions à la place du joueur ;

- l'utilisation de programmes d'assistance en temps réel permettant de calculer les actions de jeu à mener et de déterminer comment le joueur devrait optimiser ses actions de jeu ;
- l'utilisation de tableaux d'éventails de mains ("ranges") permettant d'aider à la décision, que ces tableaux soient dynamiques ou statiques ;
- l'utilisation des fonctionnalités d'affichage à la table (Heads Up Display) de trackers proposés ou distribués par des tiers ;
- l'utilisation d'outils ou services compilant et analysant les données de jeu des autres joueurs (Data mining...) ;
- l'utilisation d'outils ou services destinés à automatiser et /ou optimiser la sélection de tables (Seating scripts...) ;
- l'utilisation d'outils ou services permettant le partage de mains, de résultats privés ou de statistiques de jeu dans le but d'analyser les jeux d'autres joueurs (Datasharing...);
- l'utilisation d'outils ou services de scrapping, c'est-à-dire permettant d'extraire automatiquement des données à partir de notre client desktop ou mobile.

En cas de recours à des outils ou à une assistance électronique interdits, le joueur s'expose à des sanctions pouvant aller jusqu'à la confiscation de ses gains résultant de la fraude, conformément à l'article 1.5 (Fraude) des CGU.

En cas de doute sur la légalité d'un logiciel, nous Vous invitons à contacter l'équipe Intégrité des Jeux à l'adresse suivante : poker-integrite@betclic.fr

Généralités

Dans le cadre de la détection des outils ou services non autorisés, nous cherchons à déterminer si de tels outils ou services sont en cours d'exécution sur l'ordinateur du joueur. Nous examinons ainsi attentivement les tendances comportementales révélant l'utilisation d'outils ou de services interdits par notre plateforme.

Il est cependant important de noter que nous n'avons aucun accès à Votre historique de navigation Internet, à vos documents ou à d'autres fichiers et informations confidentiels. Nous accordons une importance particulière à la protection de Votre vie privée et nous nous conformons strictement aux lois relatives à la protection des données. Les seules informations que nous recueillons permettant une identification personnelle sont celles fournies par le joueur lors de l'ouverture de son Compte et lors des vérifications de sécurité de routine.

Il est impossible pour un membre de notre personnel de lire ou de copier des données personnelles stockées sur Votre ordinateur. Pour en savoir davantage sur nos pratiques en matière de confidentialité, veuillez consulter notre Politique de confidentialité.

En outre, notre personnel n'a pas la capacité de modifier des fichiers à distance ni d'envoyer des fichiers sur Votre ordinateur.

Betclic pourra engager des sanctions à l'encontre des joueurs ayant adopté un comportement non intègre. Ces sanctions peuvent varier selon la fraude depuis un avertissement écrit, une suspension temporaire jusqu'à une exclusion définitive conformément à l'article 1.5 (Fraude) des CGU. Les joueurs concernés seront informés par Betclic.

---

5 REGLES DES JEUX

5.1 LEXIQUE DU POKER

Add On : Dernière possibilité au joueur d'acheter des jetons dans le cadre d'un jeu. L' Add On se distingue du Rebuy dans la mesure où elle n'est proposée qu'une seule fois au joueur. Cette option peut être offerte en Tournois et ses modalités (délais, montants ...) varient en fonction des règles du Tournoi.

Antes : Mise obligatoire qui apparaît en cours de jeu en fonction des modalités du Tournoi. Elle peut intervenir au bout d'un délai écoulé ou à compter d'un tour défini du Tournoi. Le montant est défini en fonction des règles du Tournoi et correspond souvent à un pourcentage de la Small Blind. Un joueur qui choisit de ne pas jouer le tour au regard de ses cartes se voit tout de même prélevé de l'Ante dans ses jetons.

Blind (ou Mise) : Il s'agit de la mise de départ pour chaque tour. On les appelle Blinds (de blind, "aveugle", en anglais) parce que ces mises sont faites avant la distribution des cartes. *(exemple : « Niveau de départ : 10 / 20 » = Small Blind 10 jetons / Big Blind 20 jetons)*

A noter que la structure et le montant augmentent en cours de Tournoi et de Spin & Rush contrairement aux parties de Cash Game dont les niveaux de Blind sont fixes.

- **Small Blind :** Elle est placée par le joueur à la gauche immédiate du Bouton. Si le joueur a été éliminé, il n'y aura pas de Small Blind. Il s'agit du montant minimal engagé sur un tour. Le joueur à gauche du Bouton doit la poser même s'il décide de ne pas jouer le tour. Elle sera alors perdue.
- **Big Blind :** Elle est placée par le joueur à la gauche immédiate de la Small Blind. Il s'agit du montant minimal engagé sur un tour. Le joueur à gauche de la Small Blind doit la poser même s'il décide de ne pas jouer le tour. Elle sera alors perdue.

Bouton (ou Dealer) : Les cartes sont distribuées à partir de la position du Bouton, qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque main. Le joueur désigné Donneur pour la main, est identifié par un marqueur rond "D" sur la table.

Buy-In (ou Cave) : Le Buy-In (ou Cave dans le cadre des Cash Games) est le prix d'entrée obligatoire pour rentrer sur une table.

Call : Le fait de suivre lorsqu'un joueur suit la mise précédente.

Check (ou parole): Action de se maintenir dans une partie sans miser.

Collusion : Lorsque deux joueurs ou plus collaborent au cours d'une partie de poker ou échangent leurs connaissances pour tirer un avantage inéquitable sur les autres joueurs (notamment "Dumping", "Stalling"). Ceci est strictement interdit.

Dumping (ou chip dumping): Le fait de perdre une main intentionnellement au profit d'un autre joueur pour transférer des jetons (le « chip dumping ») n'est pas permis.

Flights : Tournois multi-tables organisés en plusieurs phases, comprenant plusieurs sessions de départ dénommées « Jour 1 » (ou « Day 1 »), puis une phase commune dénommée « Jour 2 » (ou « Day 2 »), et le cas échéant, des phases ultérieures.

Flop : Il s'agit des trois premières cartes distribuées face dévoilée sur le plateau après le premier tour de mise. S'ensuit un deuxième tour de mise.

Fold (ou se coucher) : Action de se coucher et d'abandonner la partie en cours. Cela arrive en général lorsque la main n'est pas assez forte pour remporter le Pot.

Freeze Out : Tournoi dans lequel un joueur est éliminé dès qu'il a perdu tous ses jetons (aucune recave possible).

Hole Card : Cartes cachées distribuées à chaque joueur et visibles uniquement par celui-ci à la différence des cartes distribuées sur la table et visibles par tous les joueurs.

ITM (In the money) : Place payée pour un Tournoi.

Main : Correspond aux cartes distribuées en Votre possession.

Knock-out (KO) :Les tournois KO sont des tournois où les joueurs ont la possibilité de remporter des primes lorsqu'ils éliminent leurs adversaires, en plus des dotations habituelles du Tournoi. Les primes des tournois KO sont prélevées sur les Buy-In de l'ensemble des joueurs du Tournoi.

Limit : Les règles du jeu imposent une limitation de mise à chaque partie et chaque tour de mise.

- **No Limit :** Désigne un format de mise où un joueur dont c'est le tour peut miser la totalité de ses jetons.
- **Pot Limit :** Désigne un format de mise où le montant de la mise est plafonné au montant du Pot.

Mise (ou bet) : Montant placé dans le Pot par le joueur au cours d'un tour. Il existe trois types de mises :

- **Ouverture (bet) :** Lorsqu'un joueur mise alors que personne n'a encore misé sur le tour.
- **Call :** Le fait de suivre lorsqu'un joueur suit la mise précédente.
- **Relance (raise) :** Action de miser plus que la mise adverse, et d'augmenter ainsi le prix à payer pour voir la prochaine carte ou pour passer à l'abattage.
- **Faire Tapis (ou All-In) :** Miser l'ensemble de son Stack (ses jetons) au cours d'une partie.

Pool: Groupe de tables qui partagent leurs caractéristiques de Blinds ainsi que de nombre de joueurs maximum à table. **Pot :** Correspond au total des mises placées à l'instant T ; autrement dit, c'est l'argent au milieu de la table, ce que l'ensemble des joueurs a misé et qui sera remporté à chaque tour.

Progressive Knock-Out (PKO) : Les tournois PKO (Progressive Knock-Out) sont des tournois KO, où une partie de la prime gagnée par un joueur lors de l'élimination d'un autre est ajoutée sur sa propre prime, l'autre partie étant directement créditée à sa balance. Les primes associées à chaque joueur augmentent donc tout au long du Tournoi, au fur et à mesure des éliminations de ses adversaires. A l'instar des tournois KO classiques, pour remporter sa propre prime, le joueur doit gagner le Tournoi.

Qualifs : Les tournois Qualifs sont des tournois permettant aux joueurs de remporter des droits d'entrée (Tickets) donnant exclusivement accès à des Tournois.

Rebuy (ou Recave) : Un Tournoi Rebuy est un Tournoi au cours duquel il est possible de se recaver un nombre prédéfini de fois (ou une infinité) pendant un laps de temps. Un Tournoi permettant un seul Rebuy est appelé Tournoi double chance. En Cash Game le Recave est défini comme la possibilité de réapprovisionner son Stack en cours de jeu une fois le Stack passé sous la Cave initiale.

Re-entry : Les Tournois "Re-entry" permettent de revenir dans le Tournoi moyennant le paiement d'un nouveau Buy-In. Très souvent le mode Re-entry est limité en nombre et dans le temps. Quand le joueur est éliminé, il doit alors se lever et tirer une nouvelle place. Il n'est pas possible de rester à la place initiale comme dans les Tournois Rebuy.

Rivière (ou River) : Il s'agit de la carte finale distribuée face dévoilée sur le plateau après le troisième tour de mise. S'ensuit le dernier tour de mise qui permettra de déterminer le(s) vainqueur(s) du tour.

Smash KO (SKO) : Les tournois Smash KO (SKO) sont des tournois KO avec prime aléatoire, où une partie de la prime gagnée par un joueur lors de l'élimination d'un autre est ajoutée sur sa propre prime, l'autre partie étant directement créditée à sa balance. Les primes associées à chaque joueur augmentent donc tout au long du Tournoi, au fur et à mesure des éliminations des adversaires. A l'instar des tournois KO classiques, pour remporter sa propre prime, le joueur doit gagner le Tournoi. La dotation finale n'est connue qu'à la fin du tournoi Smash KO (SKO), après le tirage aléatoire de la dernière prime, et peut être inférieure, supérieure ou égale à la dotation initiale estimée, qui est communiquée aux joueurs lors de la mise en ligne d'un tournoi Smash KO (SKO).

Stack (ou Tapis) : Correspond au total des jetons en Votre possession à l'instant T.

NB : On dit qu'un joueur est 'short stack' lorsqu'il dispose de peu de jetons au regard des Blinds pour finir une partie. Dans ces cas, le joueur sera souvent contraint de miser tout son Tapis.

Stalling : Technique de jeu considérée comme déloyale d'un joueur qui cherchera à jouer ou miser au dernier moment afin de défavoriser ses adversaires.

Tournant (ou Turn) : Il s'agit de la quatrième carte distribuée face dévoilée sur le plateau après le deuxième tour de mise. S'ensuit un troisième tour de mise.

5.2 CLASSEMENT DES MAINS

Le classement des cartes de la plus haute (As) à la plus faible (Deux) est le suivant :



Le classement des mains au Poker est affiché ci-dessous de la plus forte combinaison (Quinte Flush Royale) à la plus faible (Carte Haute). Une main avec un meilleur classement bat n'importe quelle main de rang inférieur.

Quinte Flush Royale (Suite Flush Royale)	 Une quinte flush royale avec l'As de cœur en carte haute	Une suite des cinq plus fortes cartes d'une même couleur. La Quinte Flush Royale est une quinte (suite) flush (de la même couleur) avec l'As en carte haute.
Quinte Flush	 Quinte flush, cinq en carte haute	Cinq cartes de la même couleur qui se suivent. L' As peut être carte haute ou carte faible dans les suites.
Carré	 Quatre rois	Quatre cartes de même valeur (4 rois par exemple), avec une carte différente.
Full (Main Pleine)	 Full aux dames par les deux	Un brelan plus une autre paire.
Couleur	 Couleur, roi haute	Cinq cartes de la même couleur qui ne se suivent pas (si elles étaient consécutives, le joueur aurait une quinte flush).
Quinte (Suite)	 Couleur, roi haute	Cinq cartes consécutives mais de couleur différente. L' As peut être haute (à côté du roi) ou faible (à côté du deux), mais pas les deux à la fois.
Brelan	 Brelan de cinq	Trois cartes de même valeur, avec deux autres cartes différentes (si les deux autres cartes formaient une paire, le joueur aurait un full).
Double paire	 Double paire, sept et quatre	Une paire d'une certaine valeur, et une autre paire de valeur différente. Si deux joueurs ont la même paire, alors c'est la seconde paire qui décidera du gagnant. Si les deux paires sont aussi égales, alors la plus haute carte des cartes restantes est déterminante.
Paire	 Une paire de dix	Deux cartes de même valeur. Si deux joueurs ont la même paire alors la plus haute des cartes restantes détermine le gagnant.
Carte haute	 Main sans combinaison avec le roi en carte haute	Si aucune combinaison n'a été réalisée, la plus haute carte gagne. Si deux mains ont la même carte haute, la plus haute carte des cartes restantes est déterminante.

5.3 RÈGLES DU TEXAS HOLD'EM

Le Texas Hold'em est un jeu de poker de deux à neuf joueurs par table qui obéit à des règles très simples. Le but est de créer la meilleure combinaison possible de cinq cartes entre les deux cartes qui ont été distribuées au joueur, et les cinq cartes dévoilées sur la table.

Voici les bases du Texas Hold'em :

Avant chaque main, les cartes sont mélangées. Ensuite, chaque joueur reçoit deux cartes cachées (Hole Cards) seulement visibles par celui qui les reçoit.

Le joueur à gauche du Bouton mise la Small Blind, et le joueur à sa gauche mise la Big Blind. Cet argent constitue le début du Pot et invite les autres joueurs à placer leurs mises.

Une fois que tous les joueurs de Texas Hold'em ont reçu leurs deux cartes, un tour de mise débute par le joueur assis à la gauche de celui qui a misé la Big Blind. En fonction des mises précédentes faites au cours de cette main, le joueur peut passer, checker, suivre (Call), miser, relancer (Raise) ou sur-relancer en respectant les enchères et les limites autorisées à la table. Un tour de mise peut faire plusieurs tours de table s'il y a des relances et des sur-relances.

Le tour se termine quand tous les joueurs ont passé ou suivi la dernière mise.

Cinq cartes sont ensuite distribuées séquentiellement au centre de la table comme suit :

- Le Flop : Trois cartes sont distribuées face dévoilée dans la zone commune de la table. S'ensuit un deuxième tour de mise.
- Le Tournant (Turn) : Une quatrième carte est dévoilée à côté du Flop, et un troisième tour de mise commence.
- La Rivière (River) : La carte finale, appelée la Rivière, est placée près du Tournant avant le dernier tour de mise.

Le dévoilement des cartes se déroule une fois les mises terminées. Les joueurs restants comparent leur main de cinq cartes créée à partir d'une combinaison de leurs deux Hole Cards et/ou des cinq cartes communes. Le joueur avec la plus haute main remporte le Pot. Dans certains cas, deux joueurs ou plus ont des mains de rang égal, ou encore la meilleure main possible est composée des cinq cartes communes. Dans ces cas, ils partagent le Pot.

Une fois le Pot distribué, le Bouton du donneur va au prochain joueur à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre), et les joueurs à gauche du nouveau Bouton misent les Blinds afin qu'une nouvelle main puisse commencer.

5.4 REGLES DU OMAHA

Le Omaha est une variante du poker dérivée du Texas Hold'em, qui se joue de deux à neuf joueurs. Chaque joueur reçoit quatre Hole Cards qui peuvent être utilisées avec les cinq cartes dévoilées sur la table pour créer la meilleure main possible. Toutefois, au contraire du Texas Hold'em, chaque joueur doit obligatoirement utiliser deux de ses Hole Cards combinées avec trois cartes dévoilées sur la table pour créer sa meilleure main de cinq cartes.

Voici les bases du poker Omaha :

Pour démarrer, chaque joueur reçoit quatre cartes cachées (Hole Cards) seulement visibles par celui qui les reçoit.

Le joueur à gauche du Donneur mise la Small Blind, et le joueur à sa gauche mise la Big Blind. Cet argent constitue le début du Pot et invite les autres joueurs à placer leurs mises.

Une fois que tous les joueurs d'Omaha ont reçu leurs quatre cartes, un tour de mise débute par le joueur assis à la gauche de celui qui a misé la Big Blind. En fonction des mises précédentes faites au cours de cette main, le joueur peut passer, checker, suivre (Call), miser, relancer (Raise) ou sur-relancer en respectant les enchères et les limites autorisées à la table. Un tour de mise peut faire plusieurs tours de table s'il y a des relances et des sur-relances.

Le tour se termine quand tous les joueurs ont soit passé, soit suivi la dernière mise.

Cinq cartes sont ensuite distribuées séquentiellement au centre de la table comme suit :

- Le Flop : trois cartes sont distribuées face dévoilée dans la zone commune de la table. S'ensuit un deuxième tour de mise.
- Le Tournant (Turn) : une quatrième carte est dévoilée à côté du Flop, et un troisième tour de mise commence.
- La Rivière (River) : la carte finale, appelée la Rivière, est placée près du Tournant avant le dernier tour de mise.

Le dévoilement des cartes se déroule une fois les mises terminées. Les joueurs restants comparent leur main de cinq cartes. Chaque joueur doit utiliser deux de ses Hole Cards et trois des cartes de la table afin de composer sa main de cinq cartes. Il n'y a pas d'autre combinaison possible. Les joueurs ne peuvent pas se servir des cinq cartes de la table comme au Texas Hold'em.

Le joueur avec la plus haute main remporte le Pot. Dans certains cas, deux joueurs ou plus ont des mains de rang égal, ou encore la meilleure main possible est composée des cinq cartes communes. Dans ces cas, ils se partagent le Pot.

Une fois le Pot distribué, le Bouton du Donneur va au prochain joueur à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre), et les joueurs à gauche du nouveau Bouton misent les Blinds afin qu'une nouvelle main puisse commencer.

Le Omaha se joue selon la variante Pot Limit qui impose une limite de mise pour chaque partie et pour chaque tour de mise.

REGLEMENT DES PARIS HIPPIQUES

L’offre de paris hippiques proposée sur Betclic est une offre de pari mutuel.

Les présentes Règles détaillent le fonctionnement des Paris Hippiques et font partie intégrante des CGU. A ce titre elles ont valeur contractuelle. Ces règles sont susceptibles d'être modifiées, en fonction de l'évolution du cadre législatif et réglementaire français ou des recommandations de l’ANJ.

CONDITIONS PREALABLES

En plaçant un pari, vous reconnaissez que :

Vous placez le pari à titre individuel et pour votre propre compte : Il est notamment interdit de placer des paris pour le compte d'un tiers (notamment mais pas uniquement, pour le compte d'une personne non autorisé au titre des CGU, ou à titre professionnel dans le cadre d'une activité de bookmaker) ;

Vous n'avez pas la connaissance ou les moyens d'avoir connaissance du résultat de la compétition : si nous suspectons qu'un pari a été placé après que le résultat d'un événement ait été connu (même si le résultat est connu de la seule personne ayant placé le pari) Betclic annulera le/les pari(s) concerné(s) sans préjudice ;

Votre pari est placé de façon loyale : Il est notamment interdit d'abuser de manière répétée des erreurs éventuelles des Sites afin d'en tirer un avantage indu ou déloyal. Sera notamment, et à titre d'exemple considéré comme suspect un pari placé au moins cinq (5) fois sur les trois derniers mois en bénéficiant d'une Erreur Technique telle que définie dans les Conditions Générales (Section Responsabilité).

Vous garantissez comprendre le fonctionnement des Paris et des évènements hippiques.

Vous reconnaissez que la méconnaissance des Conditions Générales / Règles des Jeux / Conditions Spécifiques d'une Offre Spéciale peut entraîner des mesures appropriées et proportionnées allant de l'annulation d'une action de jeu à la suspension et/ou clôture de votre Compte par Betclic dans les conditions des articles 1.4 et 1.5 des Conditions Générales (Section Votre Compte).

DEFINITIONS

Pari Mutuel : consiste à mettre en commun les enjeux de l'ensemble des parieurs qui se répartissent ensuite les enjeux encaissés, par course et par type de pari après déduction des prélèvements de l'opérateur.

Non-partant : Désigne un cheval qui devait participer à une course (il était inscrit comme partant dans le programme officiel) et qui se désiste dans les 48 heures précédant le départ de la course.

Rapport : Désigne le montant brut, incluant la mise initiale, payé après le résultat d'une course. Les rapports affichés sur le site sont pour une mise de 1 €. Les rapports sont arrondis à la première décimale inférieure. Les Rapports probables sont variables. Ils sont exprimés en multiples de la mise.

Gain : Désigne le Rapport moins la mise.

Résultat : Désigne le résultat officiel tel qu'indiqué sur Betclic, dans le cadre des courses autorisées par l'ANJ.

---

1 OFFRE DE JEUX

1.1 PRISE DE PARIS

Enregistrement des paris -L'enregistrement des paris pour chaque course se poursuit jusqu'au départ de la course. Aucun pari, même en cours d'exécution, ne pourra être enregistré après le départ de la course.

Minimum et maximum de mises -Le minimum de mise est fixé pour chaque type de paris. Il est de 0,50 € pour tous les types de paris. Un maximum de mise autorisé par parieur, par type de pari, par course, par combinaison pourra être fixé. Si applicables, ces limites maximales seront alors spécifiées dans les règles du pari.

Cas particuliers -Lorsque la société Betclic est informée par la société organisatrice d'incidents exceptionnels ayant porté atteinte au déroulement de l'épreuve, Betclic peut décider le remboursement de tous les types de paris engagés sur les résultats de cette épreuve.

Annulation / Report - Une course doit débuter à la date et heure stipulée (heure locale) pour que les paris restent valables. En cas de report de la course de plus d'une heure et/ou de modification substantielle des conditions de course, Betclic se réserve le droit d'annuler définitivement les paris sur cette course. En cas de course annulée, tous les paris seront annulés et la mise remboursée.

Les dispositions propres aux non-partants sont détaillées pour chaque type de pari.

En tout état de cause, la responsabilité de Betclic ne pourra être engagée suite à une course annulée ou reportée.

1.2 PAIEMENT DES RAPPORTS

1.2.1 PAIEMENT DES PARIS

Les paris sont exécutés en fonction du résultat de la course tel qu'il est confirmé par la société organisatrice. En outre et conformément **aux termes du Décret n°2010-498 du 17 Mai 2010**, à partir de cette confirmation, le résultat de la course est définitif en ce qui concerne l'exécution des paris même si, par la suite certains chevaux venaient à être déclassés conformément aux dispositions applicables à la course concernée.

Les Rapports sont déterminés par la répartition de l'ensemble des enjeux centralisés, après déduction des taux de prélèvement tels que décrits ci-dessous :

Types de paris - TRJ 2021	Taux de prélèvement
SOLO GAGNANT / VAINQUEUR	85,00%
SOLO PLACÉ/ PODIUM/ 1er OU 2e	86,00%
SOLO DEUXIEME	80%
SOLO QUATRIEME	80%
DUO GAGNANT	74%
DUO ORDRE	73%
DUO PLACÉ	74%
DUO 4	74%
TERTIO	70%
TERTIO ORDRE	70%

Types de paris - TRJ 2021	Taux de prélèvement
QUATRIO	68%
QUATRIO ORDRE	68%
QUINTÉ	65%
QUINTÉ ORDRE	79%

Lorsque le rapport calculé est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport de 1,10 € par unité de mise.

Les gains des paris enregistrés sont automatiquement crédités sur le compte du parieur.

Cas particuliers -En cas de difficulté technique, le calcul des rapports peut exceptionnellement être retardé. Vous acceptez et reconnaissez que Betclic est soumise aux informations communiquées par nos partenaires et fournisseurs. En cas de retards imputables à ces partenaires et fournisseurs, Betclic fera ses meilleurs efforts pour procéder au paiement et/ou au remboursement des paris dans les meilleurs délais.

1.2.2 EGALITE / DEAD HEAT

Une arrivée est dite dead-heat lorsque plusieurs chevaux franchissent ensemble la ligne d'arrivée et qu'ils ne peuvent pas être départagés.

Le Rapport est alors calculé à parts égales entre les joueurs pariant sur les chevaux arrivés premiers ex-aequo (après déduction préalable des mises sur les autres chevaux payables). Chacune de ces parts est ensuite partagée au prorata du nombre des mises sur chacun de ces chevaux.

En cas d'arrivée « dead heat » :

- Les paris « Solo Gagnant » engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport « gagnant »
- Les paris « Solo Deuxième » engagé sur tous les chevaux classés à la 2ème position ont droit au paiement du rapport « solo deuxième ».
- Les paris « Solo Quatrième » engagé sur tous les chevaux classés à la 4ème position ont droit au paiement du rapport « solo quatrième ».
- Les paris « Solo Placé » engagés sur tous les chevaux classés dans les deux ou trois premières places (suivant le nombre de partants) ont droit au paiement d'un rapport placé.
- Les paris « Solo Deuxième » engagés sur tous les chevaux classés à la 1ère position ont droit au remboursement.
- Les paris « Solo Quatrième » engagés sur tous les chevaux classés à la 3ème position ont droit au remboursement.
- Les paris « Duo ordre », « Duo Gagnant », « Duo Placé », « Tertio », « Tertio Ordre », « Quatrio », «Quatrio Ordre » « Quinte » et « Duo 4 » comportant des chevaux classés respectivement dans les deux, trois, quatre et cinq premières places (suivant le type de pari et le nombre de partants) ont droit au paiement d'un rapport. En cas d'ex aequo sur la dernière place, les combinaisons incluant ensemble les deux ex aequo ne seront en aucun cas considérées comme gagnantes.
- Les paris "Quinté Ordre" comportant des chevaux classés dans les deux, trois, quatre et cinq premières places ont le droit au paiement d'un rapport.
    - En cas d'ex aequo sur la dernière place, les combinaisons incluant ensemble les deux ex aequo pourront être éligibles à des rangs de rapports inférieurs. Un seul des deux chevaux sélectionnés sera pris en compte sur l'éligibilité du rang de rapport
      Exemple : Résultat : 1 – 2 – 3 – 4 – 5/6 (égalité entre le 5 et le 6)
      Paris :
      1 – 2 – 3 – 4 – 6: Éligible au rang Ordre
      1 – 3 – 2 – 4 – 6: Éligible au rang Désordre
      1 – 2 – 3 – 5 – 6: Éligible au rang Bonus 3
      1 – 2 – 5 – 6 – 11: 5 et 6 dans la combinaison. Non éligible au Bonus 4/5. Pari perdant.

1.2.3. CHEVAL DISQUALIFIE / ARRETE / TOMBE / DISTANCE

En cas de disqualification, d'arrêt, de chute ou de mise hors course (cheval distancé) d'un ou plusieurs chevaux engagés dans une combinaison de pari, aucun remboursement ne sera effectué. La combinaison est alors considérée comme perdante, quelles que soient les circonstances de l'élimination du cheval pendant la course.

En revanche, en cas de non-partant déclaré (cheval forfait avant le départ officiel), les règles applicables au remboursement des mises ou à la réadaptation des cotes sont celles prévues pour chaque type de pari concerné et sont décrites dans les sections correspondantes des présentes CGU.

1.3 TYPES DE PARIS

1.3.1 PARIS A 1 CHEVAL

1.3.1.1 Paris à 1 cheval « Gagnant » / « Solo Gagnant » / « Vainqueur »

Définition Le pari « Solo Gagnant » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré vainqueur de la course.

Conditions des paris

Betclic est susceptible de proposer le pari « Solo Gagnant» / « Vainqueur » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins 2 chevaux prennent part à la course. La mise de base s'élève à un euro. L'enjeu minimum unitaire est fixé à 0,50 euros.

La mise maximum de la combinaison doit être de 750 euros.

Cas particuliers
Si la combinaison sélectionnée comporte un non partant, le pari est remboursé.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.1.2 Pari à un cheval « Placé » / « Solo Placé » / « Podium » / « 1er ou 2e »

Définition Le pari « Solo Placé » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré premier ou deuxième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins quatre mais pas plus de sept partants) ou est déclaré premier, deuxième ou troisième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins huit partants).

Conditions des paris

Betclic est susceptible de proposer le pari « Solo placé » / « Podium » / « 1er ou 2e » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins 2 chevaux prennent part à la course. La mise de base s'élève à un euro. L'enjeu minimum unitaire est fixé à 0,50 euros.

La mise maximum de la combinaison doit être de 750 euros.

Cas particuliers
Si la combinaison sélectionnée comporte un non partant, le pari est remboursé.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.1.3 Pari à un cheval « Deuxième » / « Solo Deuxième »

Définition

Le pari « Solo Deuxième » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré deuxième de la course.

Conditions d'affectation des paris

Betclic est susceptible de proposer le pari « Solo Deuxième » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins 4 chevaux prennent part à la course. La mise de base s'élève à un euro. L'enjeu minimum unitaire est fixé à 0,50 euros.

La mise maximum de la combinaison doit être de 100 euros.

Cas particuliers
Si la combinaison sélectionnée comporte un non partant, le pari est remboursé.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.1.4 Pari à un cheval « Quatrième » / « Solo Quatrième »

Définition

Le pari « Solo Quatrième » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré Quatrième de la course.

Conditions d'affectation des paris

Betclic est susceptible de proposer le pari « Solo Quatrième » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins 7 chevaux prennent part à la course.

La mise de base s'élève à un euro. L'enjeu minimum unitaire est fixé à 0,50 euros.

La mise maximum de la combinaison doit être de 100 euros.

Cas particuliers
Si la combinaison sélectionnée comporte un non partant, le pari est remboursé.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.2 PARIS A 2 CHEVAUX

1.3.2.1 Pari à deux chevaux « Gagnant » / Duo Gagnant

Définition Le pari « Duo Gagnant » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier et deuxième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions des paris Betclic offre le pari « Duo Gagnant » pour les courses avec au moins huit partants. La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros.

- Le pari "Duo Gagnant" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo Gagnant" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo Gagnant" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Solo Gagnant » au titre du cheval resté partant.

En cas de gains, le rapport est celui du jeu « Solo Gagnant ». Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée tous les paris « Duo Gagnant » sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.2.2 Pari à deux chevaux « Placé » / Duo Placé

Définition Le pari « Duo Placé » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés étant dans les trois premières places de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions des paris

Betclic offre le pari « Duo Placé » pour les courses avec au moins huit partants. La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Duo Placé" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo Placé" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo Placé" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Si un des chevaux sélectionnés est non-partant dans un pari « Duo Placé », Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Solo Placé», au titre du cheval resté partant. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Solo Placé ».

Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée tous les paris « Duo Placé » sont remboursés. Si lors d'une course, seuls deux chevaux atteignent l'arrivée un seul rapport est payé au titre du « Duo Placé ».
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.2.3 Pari à deux chevaux avec notion d'ordre / Duo Ordre

Définition Le pari « Duo Ordre » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont, respectivement, déclarés premier et deuxième de la course.

Conditions des paris

Betclic peut offrir le pari « Duo Ordre » pour les courses avec au moins trois partants.

La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euros. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Duo Ordre" peut être enregistré à 0,50 euro, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Duo Ordre" peut être enregistré à 0,20 euro, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo Ordre" peut être enregistré à 0,10 euro, soit 10% du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 50 euros.

Cas particuliers

Betclic reportera l'enjeu du pari « Duo Ordre » à la masse du pari « Solo Gagnant» (au titre du cheval resté partant) si l'un des chevaux sélectionnés est non-partant. En cas de gains, le rapport est alors celui du jeu « Solo Gagnant ».

Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée tous les paris « Duo Ordre » sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.2.4 Paris Duo 4

Définition Le pari « Duo4 » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième ou quatrième, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions des paris Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel, des paris dénommés "Duo 4" peuvent être organisées.

La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Duo4" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Duo4" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Duo4" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Si la combinaison sélectionnée comporte un non partant, le pari est remboursé. Si moins de deux chevaux composent l'arrivée, les paris "Duo4" sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.3 PARIS A 3 CHEVAUX

1.3.3.1 Pari à trois chevaux / Tertio

Définition Le pari 'Tertio' est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions du pari Betclic offre le pari 'Tertio' dans toutes les courses comportant au moins 8 partants.

La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, Betclic rétrogradera les combinaisons en Duo Gagnant (1 non-partant sélectionné) ou en Solo Gagnant (2 non-partants sélectionnés).

Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée tous les paris "Tertio" sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.3.2 Pari à trois chevaux avec notion d'ordre / Tertio Ordre

Définition Le Pari «Tertio Ordre » est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

Conditions du pari Betclic offre le pari «Tertio Ordre » dans certaines courses sélectionnées parmi les courses comportant au moins 5 partants.

Au cas où moins de 5 chevaux prennent effectivement le départ, Betclic se réserve le droit d'annuler et de rembourser l'ensemble des paris «Tertio Ordre » engagés sur cette épreuve. La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Tertio" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non-partants, Betclic annulera et remboursera les combinaisons comportant des non-partants.

Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée tous les paris «Tertio Ordre » sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.4 PARIS A 4 CHEVAUX

1.3.4.1 Pari à quatre chevaux / Quatrio

Définition Le pari « Quatrio » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions du pari Betclic peut offrir le pari « Quatrio » pour les courses avec au moins huit partants. La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Quatrio" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Quatrio" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.

- Le pari "Quatrio" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Betclic peut annuler le pari « Quatrio » si la course compte au départ moins de huit chevaux Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, Betclic rétrogradera les combinaisons en Tertio (1 non-partant sélectionné), en Duo Gagnant (2 non-partants sélectionnés) ou en Solo Gagnant (3 non-partants sélectionnés).

Si lors d'une course, moins de quatre chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'Quatrio' sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.4.2 Pari à quatre chevaux avec notion d'ordre / Quatrio Ordre

Définition : Le pari « Quatrio ordre » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

Conditions du pari : Betclic peut offrir le pari « Quatrio ordre» pour les courses avec au moins huit partants.

La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro.

Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Quatrio ordre" peut être enregistré à 0,50 euro/combinaison, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Quatrio ordre" peut être enregistré à 0,20 euro/combinaison, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Quatrio ordre" peut être enregistré à 0,10 euro/combinaison, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Betclic peut annuler le pari « Quatrio ordre» si la course compte au départ moins de huit chevaux.

Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, Betclic rétrogradera les combinaisons en Tertio ordre (1 non-partant sélectionné),

Si dans une course un cheval sélectionné dans le pari est déclaré non partant, Betclic rétrogradera les combinaisons en Tertio ordre (1 non-partant sélectionné).

Si la combinaison sélectionnée comporte deux/trois/quatres non partants, le pari est remboursé.

Si lors d'une course, moins de quatre chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'Quatrio Ordre' sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

1.3.5 PARIS A 5 CHEVAUX

1.3.5.1 Pari à cinq chevaux / Quinté

Définition Le pari « Quinté » est payable lorsque les cinq chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

Conditions du pari Betclic peut offrir le pari « Quinté » pour les courses avec au moins 12 partants. La mise de base s'élève à 1 euro et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro. Il est possible de jouer à 50% de la mise de base, montant de l'enjeu minimum et à 20% et 10% de la mise base, à condition que l'enjeu minimum de la combinaison soit de 0,50 euros :

- Le pari "Quinté" peut être enregistré à 0,50 euro, 50% du montant de la mise de base, soit le montant de l'enjeu minimum.
- Le pari "Quinté" peut être enregistré à 0,20 euro, 20% du montant de la mise de base.
- Le pari "Quinté" peut être enregistré à 0,10 euro, soit 10 % du montant de la mise de base.

La mise maximum de la combinaison doit être de 75 euros.

Cas particuliers

Betclic peut annuler le pari 'Quinté' si la course compte au départ moins de huit chevaux. Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, Betclic rétrogradera les combinaisons :

- Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Quatrio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gains, le rapport est celui du jeu « Quatrio ».
- Si deux des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Tertio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gains, le rapport est celui du jeu « Tertio ».
- Si trois des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Duo Gagnant », au titre des chevaux restés partants.
- Si quatre des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Solo Gagnant », au titre des chevaux restés partants.

Si lors d'une course, moins de cinq chevaux atteignent l'arrivée tous les paris « Quinté » sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison du « Quinté », les mises sont reportées à titre de cagnotte sur le « Quinté » principal du lendemain.

1.3.5.2 Pari à cinq chevaux avec notion d'ordre / Quinté Ordre

Définition Le pari « Quinté Ordre » est payable lorsque les cinq chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

Conditions du pari Betclic peut offrir le pari « Quinté Ordre » sur la course principale de la journée pour les courses avec au moins 12 partants. La mise de base s'élève à 2 euros et l'enjeu minimum est fixé à 0,50 euro par combinaison seulement si la valeur globale du jeu est supérieure ou égale à 2€. L'enjeu maximum par joueur et par combinaison est fixé à 30€. Le pari « Quinté Ordre » propose 4 ou 5 rangs de rapports :

- Quinté Ordre : 5 premiers chevaux dans l'ordre exact de l'arrivée.
- Quinté Désordre : 5 premiers chevaux peu importe l'ordre d'arrivée.
- Bonus 4 : 4 premiers chevaux peu importe l'ordre d'arrivée.
- Bonus 3 : 3 premiers chevaux peu importe l'ordre d'arrivée.
- Bonus 4/5 : 4 chevaux parmi les 5 premiers, peu importe l'ordre d'arrivée. Ce rang ne sera disponible que si et seulement s'il n'y a aucun gagnant sur le rapport Quinté Ordre dans la masse commune.

Si un pari "Quinté ordre" est gagnant pour le rang "Ordre", alors il n'est plus payable pour l'ensemble des rangs inférieurs.

Cas particuliers

Betclic peut annuler le pari « Quinté Ordre » si la course compte au départ moins de huit chevaux. Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, Betclic rétrogradera les combinaisons :

- Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Quatrio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gains, le rapport est celui du jeu « Quatrio ».
- Si deux des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Tertio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gains, le rapport est celui du jeu « Tertio ».
- Si trois des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Duo Gagnant », au titre des chevaux restés partants.
- Si quatre des chevaux sélectionnés sont non-partants, Betclic reporte les enjeux à la masse du pari « Solo Gagnant », au titre des chevaux restés partants.
- Si cinq des chevaux sélectionnés sont non-partants, le joueur bénéficiera d'un remboursement complet de sa mise.

Si lors d'une course, moins de cinq chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Quinté Ordre » sont remboursés.
Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison, les mises sont remboursées.

---

2 VOS OFFRES SPECIALES PARIS HIPPIQUES

2.1 BONUS et OFFRES PROMOTIONNELLES

Betclic peut proposer de façon sélective des Offres (offres promotionnelles, missions, invitations spéciales) permettant de remporter des bonus. Une Offre pourra être modifiée ou suspendue à tout moment. Betclic ne pourra modifier ou suspendre les modalités d'une Offre pour les Joueurs ayant réalisé les conditions permettant d'en bénéficier.

Afin de participer à une Offre, vous devez confirmer votre participation en cliquant par exemple sur le bouton « Je participe ». Seuls les paris placés après avoir cliqué sur le bouton « Je participe » seront pris en compte pour compléter les conditions de l'Offre et débloquer le bonus.

Une fois débloquée, la somme correspond au montant du bonus apparaîtra sur le solde de votre compte et sera immédiatement disponible pour la rejouer.

Les conditions spécifiques sont attachées à l'Offre et visible dans l'espace dédié.

2.2 FEERACE TURF

Le Feerace Turf est représenté sur l'Univers Paris Hippiques du Site par le logo suivant :

Le Feerace Turf est attribuable si Vous détenez un compte sur les Sites. L'attribution de Freerace Turf est à la discrétion de Betclic dans le cadre de ses Offres. Le Feerace Turf est versé par Betclic sur Votre compte joueur dans les conditions de l'Offre à laquelle Vous avez participé. Le solde correspondant à vos éventuels Feeraces Turf apparaîtra dans une section différente du solde en argent réel.

Le Feerace Turf ne peut pas être retiré et n'est disponible que dans le cadre de Paris Hippiques.

Dans le cas d'une inactivité de plus de 6 mois, d'une fermeture définitive ou temporaire du Compte, le solde Freerace Turf sera supprimé de la balance du Compte Joueur.

En plaçant un pari en Feerace Turf et en cas de pari gagnant, le gain est alors versé sur Votre Compte et sera immédiatement disponible pour la rejouer.

Exemple : Un joueur parie 5€ en Feeraces Turf sur un cheval coté à 3.00. Si le pari est gagnant, le joueur sera crédité de 15€ de gains sur son compte principal (5€ Feeraces Turf x 3 = 15€).

Vous pouvez placer un pari en utilisant tout ou partie de Votre solde Feerace Turf. Toutefois, il n'est pas possible de placer un pari en utilisant une partie ou la totalité du solde Feerace Turf en cumulant avec une partie ou la totalité du solde en argent réel.

Le Feerace Turf n'est pas compatible d'autres Offres sauf disposition contraire dans les conditions de l'Offre.

2.3 CANCEL BET *(annuler mon pari)*

Cancel Bet est une fonctionnalité permettant au Joueur d'annuler un pari placé et validé (tant que le résultat de celui-ci n'est pas connu) dans un délai maximal de trois (3) minutes avant le début d'une course. Le Joueur a la possibilité d'activer manuellement cette fonctionnalité en cliquant sur « Annuler ce pari » sur l'un de ses paris placés depuis l'historique de ses paris en cours.

Les paris en argent réel et en Feerace Turf sont éligibles à la fonctionnalité.

- Les paris placés en argent réel seront recrédités dans le Compte Joueur intégralement en argent réel ;
- Les paris placés en Feerace Turf seront recrédités dans le Compte Joueur intégralement en Freerace Turf.

2.4 LE BONUS DE BIENVENUE TURF

Le Bonus de Bienvenue Turf est une Offre de bienvenue « 1er Pari » placé sur l'Univers Turf.

Le Bonus de Bienvenue Turf est attribuable dès lors que les conditions cumulatives suivantes sont déclenchées :

- Le joueur ouvre son premier compte via l'univers Turf du Site ;

- Le joueur effectue un dépôt sur son Compte ;
- Le joueur place son premier Pari en cash ;
- Le Pari est perdant.

Si l'une des conditions n'est pas remplie, le joueur n'est pas éligible au Bonus de Bienvenue Turf.

Le Bonus de Bienvenue Turf n'est pas activable : sur les paris placés en Feeraces, et les Paris annulés (en ce cas, le bonus de bienvenue sera reporté sur le prochain pari placé en cash).

Le montant de la mise du pari sera automatiquement recrédité en Feeraces sur le Compte du Joueur dans la limite de cent (100) euros (hors offre spéciale). Le crédit se fera automatiquement dès le résultat du Pari connu.

2.5. MINIMUM GARANTI SUR LE QUINTE ORDRE

De manière ponctuelle et discrétionnaire, l'opérateur peut proposer un minimum garanti sur une course éligible au pari Quinté Ordre. Cette fonctionnalité consiste à ajouter un montant fixe prédéfini aux enjeux à partager exclusivement sur le Rang Ordre, sous réserve qu'au moins une mise gagnante soit enregistrée sur ce rang.

Lorsque cette cagnotte minimum garantie est activée, elle est identifiable sur le site par une mention spécifique et/ou une icône visuelle dédiée dans les supports suivants : page d'accueil, programme des réunions, fiche course, et panier.

En l'absence de combinaison gagnante sur le Rang Ordre pour la course concernée, le montant prévu pour le minimum garanti ne sera pas distribué et pourra être réaffecté à une dotation future selon les règles internes définies par l'opérateur.

L'activation de cette fonctionnalité, son montant, ainsi que ses conditions d'application sont décidés de manière discrétionnaire par l'opérateur, sans engagement de fréquence ni de montant.

2.6. LES COTES BOOSTEES

Les Paris Boostés proposés sur l'Univers Turf permettent d'augmenter les gains potentiels en appliquant un pourcentage additionnel sur les cotes finales d'un pari éligible.

À titre d'exemple, un pari de type Duo Gagnant bénéficiant d'un boost de 20 % verra son gain passer de 10 € à 12 € pour une mise initiale de 1 €.

Ces boosts sont proposés plusieurs fois par jour sur des courses françaises, avec un taux de pouvant varier entre 5 % et 50 %.

Dans le cas où le pari est engagé avant l'activation du boost, celui-ci sera néanmoins appliqué à l'issue de la course.

En cas de non-partant inclus dans un pari boosté, le bénéfice du boost est automatiquement annulé.

Selon les caractéristiques du pari concerné :

- Si le pari est reporté vers un autre type d'enjeu, le gain sera calculé sur la base du nouveau type de pari et de ses rapports.
- Si le pari est annulé, la mise initiale sera intégralement remboursée.

---

3 RESPONSABILITE

Classements et statistiques. Toutes les informations (statistiques, scores ou classement) sur les événements, proposées sur le Site, sont fournies à titre indicatif et émanent de nos fournisseurs. Nous vous invitons à consulter une source d'information officielle pour être certain de l'exactitude des informations avant de placer votre Pari.

Evolution des scores pendant un Live. Vous êtes informés que la fourniture et l'actualisation des scores, notamment dans le cadre des paris Live, dépendent de la transmission des données par nos fournisseurs et partenaires. A ce titre, il peut exister un délai entre la réalisation de l'évènement et l'actualisation des données sur le Site. Ce décalage peut également varier selon le fournisseur d'accès, le matériel ou la connexion internet utilisée par le joueur. Ainsi, nous vous invitons à confirmer les scores auprès d'une source d'information officielle pour être certain de l'exactitude des informations avant de placer votre Pari.