

Loteriesport.lu

Règles générales des paris

FR

Contenu

Des jeux d'argent plus sûrs et plus responsables	9
Réclamations et litiges.....	9
Football	10
Premier/dernier joueur à marquer	10
Qui marquera un but ?	10
Quelle équipe marquera le 1er but ?	10
Minute du premier/dernier but	10
Équipe qui marque le premier/dernier but	10
Nombre de buts	10
Nombre exact de buts.....	11
Score exact	11
Paris de match (1X2)	11
Paris de mi-temps	11
Mi-temps – Fin de match	11
Résultat du reste du match.....	11
Double chance.....	12
Pair/Impair	12
Les deux équipes marquent	12
Paris avec handicap	12
Plus/Moins (totaux).....	12
2- Choix (mise remboursée en cas de nul).....	13
<i>Paris sur les joueurs</i>	<i>13</i>
Joueur – Buts.....	13
Joueur – Passes décisives	13
Joueur – Tirs cadrés.....	13
Joueur – Tirs	13
Joueur – Passes	13
Joueur – Tacles gagnants	13
Tennis.....	13
Outrights – Vainqueur du tournoi.....	14
Vainqueur.....	14
Nombre total de jeux Plus/Moins	14
Nombre de sets	14
Handicap de set.....	14
Handicap de jeu.....	14
Combien de sets seront joués ?	14
Vainqueur 1er set et match (double résultat)	14

Un set à zéro jeu	14
Joueur 1/Joueur 2 remporte un set	14
Joueur 1/Joueur 2 Nombre total de jeux	14
Jeux Pairs/Impairs	15
Set – Vainqueur	15
Set – Nombre total de jeux	15
Set – Handicap de jeux	15
Set – Score exact	15
Basket	15
Vainqueur à 2 choix	15
Vainqueur à 3 choix	15
Handicap	15
Points Plus/Moins	15
Qui remporte la 1re mi-temps – 2 choix ?	16
Qui remporte la 1re mi-temps – 3 choix ?	16
1re mi-temps – Nombre total de points Pair/Impair	16
Qui remporte la 2e mi-temps – 2 choix ?	16
Qui remporte la 2e mi-temps – 3 choix ?	16
Qui remporte le quart-temps – 2 choix ?	16
Qui remporte le quart-temps – 3 choix ?	16
Points pour l'équipe à domicile	16
Points pour l'équipe visiteuse	16
Pari de match et Plus/Moins	16
Mi-temps/Fin de match	16
Points – Pair/Impair	16
Volley	16
Paris de match	17
Paris avec handicap	17
Pari sur le nombre de sets	17
Paris de période	17
Paris « Y aura-t-il un 4e ou un 5e set ? »	17
Plus/Moins (totaux)	17
Handball	17
Paris de match (1X2)	18
2- Choix (mise remboursée en cas de nul)	18
Paris avec handicap	18
Double chance	18
Pair/Impair	18
Buts Plus/Moins	18

Mi-temps – Fin de match	19
Hockey sur glace.....	19
Paris de match (1X2)	19
2- Choix, prolongation/pénalités incl.....	19
Équipe qui marque le premier/dernier but	19
Paris avec handicap.....	20
Buts Plus/Moins	20
Les deux équipes marquent	20
Double chance.....	20
Score exact	20
Vainqueur de la période (3 choix)	20
Vainqueur de la période (2 choix)	20
Handicap de période (3 choix)	20
Période avec le plus de buts	20
Buts Pairs/Impairs	21
Basket 3x3	21
Vainqueur à 2 choix (prolongations incl.)	21
Handicap (prolongations incl.)	21
Plus/Moins (prolongations incl.)	21
Sports d'hiver	21
Règles générales de pari pour les sports d'hiver	21
Ski alpin.....	21
Vainqueur/Top 3	21
Vainqueur/Top 3 première manche	22
Face-à-face	22
Première manche face-à-face	22
Saut à ski	22
Vainqueur/Top 3	22
Vainqueur/Top 3 qualifications.....	22
Face-à-face	22
Qualifications face-à-face.....	22
Ski de fond	23
Vainqueur/Top 3	23
Face-à-face	23
Biathlon.....	23
Vainqueur/Top 3	23
Face-à-face	23
Football américain.....	23
Vainqueur (prolongations incl.)	23
3- Choix (temps réglementaire).....	23

Handicap (prolongations incl.)	23
Plus/Moins (totaux).....	24
Qui remporte la mi-temps – 2 choix	24
Qui remporte la mi-temps – 3 choix	24
Handicap de mi-temps	24
Points Plus/Moins de mi-temps	24
Mi-temps/Fin de match	24
Qui remporte la période – 2 choix	24
Qui remporte la période – 3 choix	24
Période – Handicap	24
Période – Points Plus/Moins	24
Points pour l'équipe (prolongations incl.).....	24
Quart-temps avec le plus de points	24
Règles du football australien	25
Vainqueur (prolongations incl.)	25
3- Choix (temps réglementaire).....	25
Handicap (prolongations incl.)	25
Points Plus/Moins (prolongations incl.)	25
Badminton	25
Vainqueur.....	25
Nombre total de points Plus/Moins.....	25
Handicap de points	25
Nombre de sets	25
Set – Vainqueur	26
Set – Total de points	26
Set – Handicap de points.....	26
Baseball.....	26
Vainqueur (manches supplémentaires incl.)	26
3- Choix	26
Handicap (manches supplémentaires incl.)	26
Points Over/Under (manches supplémentaires incl.).....	26
Beach volley	26
Vainqueur.....	26
Paris avec handicap.....	27
Nombre de sets	27
Plus/Moins	27
Boxe	27
Vainqueur.....	27
Rounds Plus/Moins	27

Durée de combat.....	27
Façon de gagner	27
MMA	27
Vainqueur	27
Rounds Plus/Moins	27
Cricket	28
Vainqueur (Super Over incl.)	28
Cyclisme	28
Vainqueur	28
Face-à-face	28
Fléchettes	28
Vainqueur	28
Vainqueur – 3 choix.....	28
Plus/Moins (totaux).....	28
Vainqueur set/manche.....	28
Premier 180.....	28
E-sports FIFA.....	29
Paris de match.....	29
2- Choix (mise remboursée en cas de nul).....	29
Paris de mi-temps	29
Double chance.....	29
Les deux équipes marquent	29
Paris avec handicap	29
Buts Plus/Moins	29
Futsal.....	30
Paris de match (1X2)	30
Paris avec handicap	30
Buts Plus/Moins	30
Résultat du reste du match.....	30
Quelle équipe marquera le 1er but ?	30
Vainqueur de mi-temps (3 choix).....	30
Double chance.....	31
Golf	31
Vainqueur/Top 3, etc.	31
Pari de groupe	31
Face-à-face	31
Trou d'un coup	31
Cut	31
Formule 1	31
Règles générales de pari pour la Formule 1.....	31

Championnat des pilotes/constructeurs.....	32
Vainqueur des essais libres/Top 3	32
Constructeur vainqueur des essais libres	32
Marge gagnante aux essais libres	32
Essais libres – Face-à-face	32
Vainqueur des qualifications/Top 3/Top 6/Top 10.....	32
Qualifications – Face-à-face	32
Marge gagnante des qualifications	32
Vainqueur de la course/Top 3/Top 6/Top 10.....	32
Course – Face-à-face	32
Constructeur vainqueur	33
Voiture/pilote à réaliser le tour le plus rapide.....	33
Arrêt au stand le plus rapide.....	33
Premier/dernier arrêt au stand.....	33
Premier constructeur/pilote à abandonner.....	33
Constructeur avec le plus de points.....	33
Les deux voitures Top 3/Top 6/Top 10	33
Pilotes classés.....	33
Hat trick.....	33
Nationalité du vainqueur	33
Pari sur un groupe de courses.....	34
Période de sortie de la voiture de sécurité pendant la course	34
Période de sortie de la voiture de sécurité virtuelle pendant la course.....	34
Moto	34
Règles générales de pari pour la moto	34
Championnat des pilotes/constructeurs.....	34
Vainqueur des qualifications/Top 3	34
Qualifications – Face-à-face	34
Vainqueur de la course/Top 3.....	34
Course – Face-à-face	34
NASCAR Series.....	35
Championnat des pilotes	35
Vainqueur/Top 3/Top 5.....	35
Course Face-à-face.....	35
Pari sur un groupe de courses.....	35
INDYCAR Series	35
Championnat des pilotes	35
Vainqueur/Top 3/Top 5.....	35
Course Face-à-face.....	35

Formule E	35
Vainqueur.....	35
Vainqueur de la course/Top 3/Top 6/Top 10.....	35
Course – Face-à-face	36
Championnat DTM	36
Vainqueur/Top 3	36
Course – Face-à-face	36
Championnat du monde des rallyes.....	36
Vainqueur/Top 3	36
Course – Face-à-face	36
Rugby	36
Match 1X2	36
Paris avec handicap.....	36
Points Plus/Moins	37
Double chance.....	37
2- Choix (mise remboursée en cas de nul).....	37
Points pour l'équipe à domicile/visiteuse.....	37
Snooker	37
Vainqueur.....	37
Manches Plus/Moins.....	37
Handicap de manches	37
Vainqueur de la manche	37
Manche Plus/Moins	38
Manche – Qui empochera la 1re bille ?	38
Manche – 1re couleur empochée	38
Squash.....	38
Vainqueur.....	38
Points Plus/Moins	38
Handicap de points	38
Vainqueur du set.....	38
Score en sets	38
Combien de sets seront joués ?	38
Tennis de table	38
Vainqueur.....	39
Nombre total de points Plus/Moins.....	39
Paris avec handicap.....	39
Vainqueur du set.....	39
Score en sets	39
Water Polo	39
Paris de match (1X2)	39

Buts Plus/Moins	39
Kabaddi	39
Paris de match (1X2)	39
Double chance.....	40
2- Choix (mise remboursée en cas de nul).....	40
Points Plus/Moins	40
Handicap de points	40

Toutes les transactions et tous les paris placés sur Loteriesport.lu sont régis par :

- les conditions générales, y compris les annexes qui y sont jointes, et
- ces Règles générales de pari (les « Règles »).

La LN se réserve le droit de modifier les Règles à tout moment. La LN déploiera des efforts raisonnables pour s'assurer que vous êtes informé de toute modification importante des Règles par le biais d'un communiqué sur le site web Loteriesport.lu. Cependant, il est de votre responsabilité de vérifier les Règles de temps en temps pour vous assurer que vous les acceptez. Placer un pari vaudra accord avec tout changement que nous pourrions apporter.

En plaçant un pari sur Loteriesport.lu, vous vous engagez à respecter à tout moment les exigences des Règles et des Conditions générales.

Des jeux d'argent plus sûrs et plus responsables

La LN croit en un jeu plus sûr et plus responsable en toutes circonstances. La LN propose aux joueurs une série d'options leur permettant de jouer de manière plus sûre, comme la possibilité de faire une pause, de télécharger gratuitement des outils de contrôle du jeu, d'accéder au service national d'assistance aux joueurs ou de demander une auto-exclusion de la plate-forme. Pour plus d'informations, veuillez vous référer aux Conditions générales.

Réclamations et litiges

Si vous souhaitez poser une question ou faire une réclamation, veuillez vous référer aux Conditions générales pour de plus amples informations.

Football

Sauf indication contraire, tous les marchés de matchs sur le football se basent sur le résultat à l'issue des 90 minutes de temps réglementaire. Cela comprend le temps additionnel pour les blessures ou les arrêts de jeu, mais pas les prolongations. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus. Tous les paris sont réglés selon les sites officiels respectifs (par exemple uefa.com, premier-league.com).

Les paris sur un match reporté, abandonné ou interrompu seront annulés s'il n'est pas joué ou ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Les marchés de paris relatifs à des événements abandonnés avant la fin du temps réglementaire seront annulés, sauf si le résultat était déjà déterminé au moment de l'abandon.

Exemple : si un match est abandonné à la 60e minute avec un score de 1:0, le pari « Qui marquera le 1er but » reste valide et est réglé normalement. En revanche, les paris sur le vainqueur du match sont annulés.

Premier/dernier joueur à marquer

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur le joueur qui marque le premier ou le dernier but du match. Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire, sauf indication contraire. Les paris sur le premier/dernier buteur restent valables si le joueur participe activement au match à tout moment. Le joueur doit être sur le terrain, la présence sur le banc n'est pas prise en compte. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte dans le règlement des paris.

Qui marquera un but ?

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un joueur qui marquera au moins un but au cours du match. Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire, sauf indication contraire. Le joueur en question doit participer activement au match à tout moment. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte dans le règlement des paris.

Quelle équipe marquera le 1er but ?

Vous pariez sur l'équipe qui marquera le premier but du match. Ce marché est également disponible pour tous les autres buts. (2e, 3e,...)

Minute du premier/dernier but

Vous pronostiquez et pariez sur la minute où sera marqué le premier/dernier but. Il est possible de sélectionner des intervalles de 10 ou 15 minutes. Par exemple, dans les minutes 1 à 10 ou 16 à 30, etc. Les buts contre son camp comptent.

Équipe qui marque le premier/dernier but

Cette sélection offre la possibilité de parier sur l'équipe qui marque le premier ou le dernier but du match. Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire, sauf indication contraire.

Nombre de buts

Vous pronostiquez et pariez sur le nombre de buts qui seront marqués au cours du match. Il y a 4 options pour ce type de pari : 0-1, 2-3, 4-5 et 6+. Les buts contre son camp comptent. Cette sélection est également disponible pour une équipe spécifique.

Nombre exact de buts

Vous pronostiquez et pariez sur le nombre exact de buts qui seront marqués au cours du match. Il existe 7 options pour ce type de pari : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+. Les buts contre son camp comptent. Cette sélection est également disponible pour une équipe spécifique.

Score exact

Vous pronostiquez et pariez sur le score à la fin du temps réglementaire. Les buts contre son camp comptent.

Paris de match (1X2)

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Paris de mi-temps

Possibilité de parier sur des marchés qui ne concernent que la 1^{re} ou la 2^e mi-temps. La sélection des paris est fondamentalement la même que celle relative à l'ensemble du jeu.

Exemple :

Tottenham vs. Fulham

Tottenham gagne la 1^{re} mi-temps

Fulham marque le 1^{er} but dans la 2^e mi-temps, etc.

Mi-temps – Fin de match

Vous pariez sur le résultat à la fin de la première mi-temps et sur le résultat final après le temps réglementaire.

Exemple :

Tottenham vs. Fulham

Résultat à la mi-temps 1-0/résultat à la fin du temps réglementaire 3-1

La sélection gagnante pour ce pari est « 1/1 », ce qui signifie que Tottenham mène à la fin de la première mi-temps et remporte également le match.

Résultat du reste du match

Vous pouvez parier à un moment donné du match (en cours de jeu) sur l'équipe qui gagnera le reste de la rencontre ou si le match se terminera par un nul. Le score virtuel pour ce pari est alors de 0:0, avec trois résultats possibles : victoire de l'équipe à domicile, match nul ou victoire de l'équipe visiteuse.

Exemple :

Arsenal vs. Liverpool, score au moment du placement du

pari 2:0. Le score final est de 2:1, ce qui signifie que Liverpool a

gagné le reste du match.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

Si un match est joué sur un terrain neutre, l'équipe citée en premier est considérée comme l'équipe à domicile pour les paris et les règlements.

Exemple :

Tottenham vs. Fulham Résultat 3:1

Les sélections gagnantes dans ce cas sont 1X et 12 (X2 est perdu, car le résultat n'est ni un match nul ni une victoire pour l'équipe visiteuse).

Pair/Impair

Vous pariez que le nombre total de buts du résultat final sera pair ou impair.

Impair = 1, 3, 5, 7,... Pair = 0, 2, 4, 6,...

Les deux équipes marquent

Vous pariez que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match. Les options sont Oui ou Non.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de buts (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Exemple :

Liverpool vs. Manchester United

Résultat final : 3:1

Vous pariez sur la victoire de Liverpool avec un handicap de 0:1.

Pour le règlement de ce pari avec handicap (0:1), un score virtuel de 0:1 est ajouté au score final, ce qui donne un résultat final de 3:2 pour Liverpool, le pari est donc gagné.

Plus/Moins (totaux)

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'une valeur prédéfinie (nombre de buts, de corners, de cartons, etc. au cours du match). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Par exemple, la valeur 2,5 buts :

Chelsea vs Arsenal

Résultat final : 2-2

Les paris sur « Plus de 2,5 buts » seront réglés comme gagnants = le nombre total de buts marqués dans cet exemple est de 4, ce qui signifie que

plus de 2,5 buts ont été marqués pendant ce match.

Les paris sur « Moins de 2,5 buts » seront réglés comme perdus.

2- Choix (mise remboursée en cas de nul)

Vous pariez sur l'équipe gagnante d'un match. Si le score final du jeu est un match nul, la mise sera remboursée.

Paris sur les joueurs

Ces sélections permettent de parier sur des statistiques individuelles d'un joueur, telles que le nombre de buts, de tirs, de passes décisives, etc. Il est possible de parier sur une valeur prédéfinie, au-dessus ou en dessous. Les paris sont valables uniquement si le joueur en question figure dans la composition de départ, sinon ils seront annulés. Un éventuel temps additionnel est inclus dans ces types de paris. Tous les paris spécifiques aux joueurs seront réglés selon les informations fournies par **soccerstats.info**.

Joueur – Buts

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de buts marqués par un joueur (différentes valeurs disponibles). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de buts. Par exemple, « Jack Grealish va marquer plus de 1,5 but ». Le pari est gagnant si le joueur marque deux buts ou plus dans le match ; s'il ne marque qu'un but ou aucun, le pari est perdu.

Joueur – Passes décisives

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de passes décisives par un joueur (différentes valeurs disponibles). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de passes décisives.

Joueur – Tirs cadrés

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de tirs cadrés effectués par un joueur (différentes valeurs disponibles). Seuls les tirs directs sur le gardien sont pris en compte. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de tirs cadrés.

Joueur – Tirs

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de tirs (différentes valeurs sont disponibles). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de tirs.

Joueur – Passes

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de passes jouées (différentes valeurs disponibles). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de passes.

Joueur – Tacles gagnants

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de tacles gagnés par un joueur (différentes valeurs sont disponibles). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à ce nombre de tacles.

Tennis

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué

avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Les paris sont réglés selon les sites officiels des tournois ou des associations concernées (par exemple ATP, WTA ou ITF).

Outrights – Vainqueur du tournoi

Vous pariez sur le vainqueur d'un tournoi de tennis. Si un joueur se retire ou est disqualifié pendant le tournoi, tous les paris placés sur sa victoire sont perdus.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match. Si un joueur se retire pendant le match, les paris sont annulés, à l'exception des paris sur des événements qui ont déjà eu lieu.

Nombre total de jeux Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de jeux dans le match, le tie-break comptant comme un jeu. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Nombre de sets

Score en sets exact du match. Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Handicap de set

Le résultat d'un match après l'application du handicap ou de l'avantage à l'un des joueurs. Exemple :

Djokovic vs. Alcaraz, Résultat final 3:1 en sets

Vous pariez sur la victoire de Djokovic avec un handicap de set (-1).

Pour le règlement de ce pari avec handicap (-1), un set virtuel est ajouté à Alcaraz à la fin du match, ce qui donne un score handicap de 3:2 en faveur de Djokovic, le pari est donc gagné.

Handicap de jeu

Le résultat d'un match après l'application du handicap ou de l'avantage à l'un des joueurs. Le tie-break compte pour un jeu.

Combien de sets seront joués ?

Nombre de sets joués. Le match doit être terminé, faute de quoi les paris seront annulés.

Vainqueur 1^{er} set et match (double résultat)

Une combinaison du vainqueur du 1^{er} set et du vainqueur du match, les deux événements doivent se produire pour que le pari gagne.

Un set à zéro jeu

Un joueur gagne un set tandis que l'autre joueur ne gagne pas un seul jeu dans ce set.

Joueur 1/Joueur 2 remporte un set

Joueur 1/Joueur 2 remporte au moins un set pendant le match.

Joueur 1/Joueur 2 Nombre total de jeux

Le nombre total de jeux que le joueur 1/joueur 2 gagnera au cours d'un match. Le tie-break compte pour un jeu.

Jeux Pairs/Impairs

Le nombre total de jeux disputés dans le match sera un nombre pair ou impair. Le tie-break compte pour un jeu.

Set – Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du set respectif.

Set – Nombre total de jeux

Vous pariez sur le nombre total de jeux dans le set respectif. Le tie-break compte pour un jeu.

Set – Handicap de jeux

Vous pariez sur le résultat du set respectif après l'application du handicap ou de l'avantage à l'un des joueurs. Le tie-break compte pour un jeu.

Set – Score exact

Vous pariez sur le score exact du jeu pour le set respectif.

Basket

Pour tous les paris, à l'exception de ceux portant la mention « prolongations incluses », seul le résultat à la fin du temps réglementaire est pris en compte. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus.

Vainqueur à 2 choix

Vous pariez sur l'équipe gagnante. Si le match se termine par un match nul, les paris seront annulés.

Vainqueur à 3 choix

Vous pariez sur l'équipe gagnante. Vous pouvez également parier sur un éventuel match nul.

Handicap

Le résultat d'un match après l'application du handicap ou de l'avantage à l'une des équipes. Des paris sont également disponibles pour les différents quarts-temps.

Exemple : Denver Nuggets vs. Miami Heat, Résultat

final 114:121 Vous pariez sur la victoire des Denver Nuggets

avec un Handicap de +7,5

Pour le règlement de ce pari avec handicap (+7,5), les points virtuels de 7,5 sont ajoutés au score final, ce qui donne un score handicap final de 121,5:121 pour Denver, le pari est donc gagné.

Points Plus/Moins

Le nombre total de points dans le match/quart-temps. Vous pariez sur un montant supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. Une sélection est également disponible pour les différents quarts-temps.

Qui remporte la 1^{re} mi-temps – 2 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur après la première mi-temps (résultats après le 2^e quart-temps). Si la 1^{re} mi-temps se termine par un match nul, les paris seront annulés.

Qui remporte la 1^{re} mi-temps – 3 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur après la première mi-temps (résultats après le 2^e quart-temps). Un match nul éventuel peut également être sélectionné.

1^{re} mi-temps – Nombre total de points Pair/Impair

Vous pariez que le nombre total de points de la première mi-temps sera pair ou impair.

Qui remporte la 2^e mi-temps – 2 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur après la 2^e mi-temps (résultat des 3^e et 4^e quarts-temps uniquement). Si la 2^e mi-temps se termine par un match nul, les paris seront annulés.

Qui remporte la 2^e mi-temps – 3 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur après la 2^e mi-temps (résultat des 3^e et 4^e quarts-temps uniquement). Un match nul éventuel peut également être sélectionné.

Qui remporte le quart-temps – 2 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur du quart-temps respectif. Si le quart-temps se termine par un match nul, les paris seront annulés. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Qui remporte le quart-temps – 3 choix ?

Vous pariez sur le vainqueur du quart-temps respectif. Un match nul éventuel peut également être sélectionné. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Points pour l'équipe à domicile

Le nombre total de points pour l'équipe à domicile (équipe 1).

Points pour l'équipe visiteuse

Le nombre total de points pour l'équipe visiteuse (équipe 2).

Pari de match et Plus/Moins

Vous pariez sur le vainqueur du match (à 2 choix) et sur le fait que le nombre total de points sera supérieur ou inférieur à la valeur plus/moins donnée. Les deux pronostics doivent être corrects pour que le pari soit gagnant. Si le match se termine par un match nul, les paris seront annulés.

Mi-temps/Fin de match

Vous pariez sur l'équipe qui sera en tête à la mi-temps et celle qui gagnera le match à la fin. Les deux pronostics doivent être corrects pour que le pari soit gagnant.

Points – Pair/Impair

Vous pariez que le nombre total de points du résultat final sera pair ou impair.

Volley

Tous les marchés événementiels sont calculés et valables pour le résultat du temps réglementaire d'un match, sauf indication contraire. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération.

Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus.

Paris de match

Vous pariez sur le vainqueur du match. Les sélections possibles sont l'équipe à domicile (1) ou l'équipe visiteuse (2).

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de points à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Exemple :

Perugia vs. Milano

Résultat final : 3-0 (set 1 = 25-22, set 2 = 25-15, set 3 = 25-18)

Score sans handicap : 75-55

Vous pariez sur la victoire de Perugia avec un handicap de -15,5 points.

Pour le règlement de ce pari avec handicap (-15,5 points), le score virtuel de -15,5 doit maintenant être déduit du total des points marqués par Perugia, ce qui donne un score handicap final de 59,5-55 pour Perugia, le pari est donc gagné.

Pari sur le nombre de sets

Vous pariez sur le nombre final de sets à la fin du match.

Paris de période

Vous pariez sur des marchés liés à une période spécifique du match (par exemple le vainqueur du 1er set).

Paris « Y aura-t-il un 4^e ou un 5^e set ? »

Vous pariez que le match pourrait durer 4 ou 5 sets.

Plus/Moins (totaux)

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'une valeur prédéfinie (par exemple le nombre de points ou de sets). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Exemple :

Modena vs. Piacenza

Résultat final : 3-2 (set 1 = 25-19, set 2 = 23-25, set 3 = 25-19, set 4 = 20-25, set 5 = 15-11)

Total des points = 207 (108-99) La

valeur des points Plus/Moins est de

180,5

Les paris sur « Plus de 180,5 points » seront réglés comme gagnants. Dans cet exemple, le nombre total de points marqués est de 207,

ce qui signifie que plus de 180,5 points ont été inscrits dans ce match.

Handball

Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés selon le score à la fin du temps réglementaire. Les prolongations et les pénaltys sont exclus s'ils sont joués. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre

originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus.

Paris de match (1X2)

Les paris sont valables uniquement pendant le temps

réglementaire, sauf indication contraire. La sélection 1

correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

2- Choix (mise remboursée en cas de nul)

Vous pariez sur l'équipe gagnante d'un match. Si le score final est un match nul, la mise sera remboursée.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de buts (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Exemple :

Barcelone vs. Szeged

Résultat final : 35-25

Vous pariez sur la victoire de Barcelone avec un handicap de -4,5.

Pour le règlement de ce pari avec handicap, le score virtuel de -4,5 doit maintenant être déduit du total des points marqués par Barcelone, ce qui donne le score handicap final de 30,5-25 pour Barcelone, le pari est donc gagné.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou une victoire de l'équipe visiteuse

X2 – Sélection gagnante si le résultat est un match nul ou une victoire de l'équipe visiteuse

Si un match est joué sur un terrain neutre, l'équipe citée en premier est considérée comme l'équipe à domicile pour les paris et les règlements.

Pair/Impair

Vous pariez sur le nombre d'événements prédéfinis (buts, cartons, corners, etc.).

Impair = 1, 3, 5, 7,... Pair = 0, 2, 4, 6,...

Buts Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de buts supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Exemple :

Porto vs. Wisla Plock

Résultat final : 27-28 La
ligne de pari est de
51,5

Les paris sur « Plus de 51,5 » seront réglés comme gagnants. Le nombre total de buts marqués dans cet exemple est de 55, ce qui signifie que plus de 51,5 buts ont été inscrits pendant le match.

Les paris sur « Moins de 51,5 » seront réglés comme perdus.

Mi-temps – Fin de match

Vous pariez sur le résultat à la fin de la première mi-temps et sur le résultat final

après le temps réglementaire. Exemple :

Elverum vs. Kiel

Résultat à la mi-temps 11-12/résultat à la fin du match 26-26

La sélection gagnante pour ce pari est 2/X, ce qui signifie que l'équipe visiteuse mène à la fin de la première mi-temps et que le résultat final est un match nul.

Hockey sur glace

Tous les marchés de matchs sont basés sur le résultat à la fin du temps réglementaire, sauf indication contraire. En hockey sur glace, le temps réglementaire est de 60 minutes.

Les paris sur un match reporté, abandonné ou interrompu seront annulés et réglés avec la cote 1.0 s'il n'est pas joué ou ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus.

Dans tous les cas, si un match est annulé, tous les paris déjà évalués resteront valables. Les

paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération.

Paris de match (1X2)

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

2- Choix, prolongation/pénalités incl.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile, incluant une éventuelle prolongation ou une séance de tirs au but. La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse, incluant une éventuelle prolongation ou une séance de tirs au but.

Équipe qui marque le premier/dernier but

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire, sauf indication contraire.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de buts (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Buts Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de buts supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. La sélection est également disponible pour les périodes spécifiques ou pour l'une des équipes. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Les deux équipes marquent

Vous pariez que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match. Les options sont Oui ou Non. La sélection est également disponible pour les différentes périodes.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

Score exact

Vous pronostiquez et pariez sur le score final à la fin du temps réglementaire.

Vainqueur de la période (3 choix)

Vous pariez sur le vainqueur de la période respective.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul. La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Vainqueur de la période (2 choix)

Vous pariez sur le vainqueur de la période respective. En cas de match nul, les mises seront remboursées.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Handicap de période (3 choix)

Vous pariez sur le résultat de la période après

l'application du handicap à l'un des concurrents.

Période avec le plus de buts

Sélections possibles : 1re période, 2e période, 3e période, égalité

Buts Pairs/Impairs

Vous pariez que le nombre total de buts du résultat final sera pair ou impair.

Impair = 1, 3, 5, 7,... Pair = 0, 2, 4, 6,...

Basket 3x3

Pour tous les paris, à l'exception de ceux portant la mention « prolongations incluses », seul le résultat à la fin du temps réglementaire est pris en compte. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus.

Vainqueur à 2 choix (prolongations incl.)

Vous pariez sur l'équipe gagnante, prolongations incluses.

Handicap (prolongations incl.)

Le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents, prolongations incluses.

Plus/Moins (prolongations incl.)

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de points supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match, prolongations incluses. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. La sélection est également disponible pour l'une des équipes.

Sports d'hiver

Règles générales de pari pour les sports d'hiver

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la Fédération internationale de ski (FIS) pour le ski alpin, le ski de fond et le saut à ski, ainsi que de l'Union internationale de biathlon (IBU) pour le biathlon.

Si un événement spécifique est suspendu ou reporté, les paris restent valables à condition que l'événement ait lieu au même endroit dans un délai de 48 heures.

Toutefois, cette règle ne s'applique pas aux compétitions faisant partie d'un tournoi (championnats du monde, Jeux olympiques). Elles restent valables tant qu'elles se déroulent toujours pendant le tournoi. Pour les besoins du règlement, le résultat obtenu au moment de la cérémonie des podiums est pris en compte. Toute disqualification et/ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Ski alpin

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Pour les compétitions de slalom, slalom géant et combiné alpin, les deux descentes doivent être effectuées, faute de quoi elles seront considérées comme annulées.

En descente et en super-G, un résultat officiel sera donné si au moins les 30 premiers concurrents ont pris le départ de la course avant un éventuel abandon.

Vainqueur/Top 3 première manche

Pour les épreuves de slalom, slalom géant et combiné alpin, des paris sont également proposés sur le vainqueur/les 3 premiers de la première manche. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS à la fin de la première manche.

Face-à-face

Le vainqueur est le coureur le mieux placé au classement final. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Pour le slalom, le slalom géant et le combiné alpin, les dispositions suivantes s'appliquent : si un concurrent ne se qualifie pas pour la deuxième manche, il est considéré comme éliminé et les paris placés sur lui sont perdus. Si aucun des deux concurrents ne se qualifie pour la deuxième manche, les paris seront annulés. Si un coureur est disqualifié pendant la course, il est considéré comme éliminé et les paris placés sur lui sont perdus.

Première manche face-à-face

Le vainqueur est le coureur le mieux placé au classement final de la 1^{re} manche. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS à la fin de la première manche. Si un coureur est disqualifié, il est considéré comme éliminé et les paris placés sur lui sont perdus.

Saut à ski

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Les résultats seront valables pour tous les marchés, à condition que la première manche soit terminée (y compris en cas de nouveau départ). Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Vainqueur/Top 3 qualifications

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS à la fin des qualifications. Les résultats resteront valides malgré les disqualifications ultérieures, et les recours n'auront aucun impact sur les paris.

Face-à-face

Le vainqueur est le sauteur à ski le mieux placé au classement final. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris. Si aucun des deux concurrents ne se qualifie pour la deuxième manche, c'est le meilleur classement de la première manche qui sera pris en compte. Les résultats seront valables pour tous les marchés, à condition qu'une manche soit terminée (y compris en cas de nouveau départ).

Qualifications face-à-face

Les deux participants du face-à-face doivent prendre le départ des qualifications. Le vainqueur est celui qui obtient le meilleur classement à l'issue de celles-ci. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Ski de fond

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Face-à-face

Les deux participants du face-à-face doivent prendre le départ de la course, faute de quoi les paris seront annulés. Le vainqueur est le coureur le mieux placé au classement final. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de la FIS au moment de la cérémonie des podiums. Si aucun des deux participants du face-à-face ne termine la course, les paris seront annulés.

Biathlon

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de l'IBU au moment de la cérémonie des podiums. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris.

Face-à-face

Les deux participants du face-à-face doivent prendre le départ de la course, faute de quoi les paris seront annulés. Le vainqueur est le coureur le mieux placé au classement final. Tous les paris sont réglés selon les résultats officiels de l'IBU au moment de la cérémonie des podiums. Toute disqualification ou tout recours ultérieur n'aura pas d'incidence sur les paris. Si aucun des deux participants du face-à-face ne termine la course, les paris seront annulés.

Football américain

Tous les marchés de matchs sont basés sur le résultat à l'issue du temps réglementaire, sauf indication contraire. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus. Dans tous les cas, si un match est annulé, tous les paris déjà évalués resteront valables.

Vainqueur (prolongations incl.)

Vous pariez sur l'équipe gagnante, prolongations incluses. Dans les jeux où un match nul est possible, même après la fin des prolongations, les mises sont remboursées en cas d'égalité.

3-Choix (temps réglementaire)

Vous pariez sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire, sans tenir compte des prolongations.

Les sélections possibles sont 1X2. La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Handicap (prolongations incl.)

Le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'une des équipes, prolongations incluses.

Plus/Moins (totaux)

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'une valeur prédéfinie (nombre de points, de touchdowns, de fumbles, etc.) dans le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Qui remporte la mi-temps – 2 choix

Vous pariez sur l'équipe gagnante de la mi-temps sélectionnée. Si la mi-temps se termine par un match nul, les paris seront annulés.

Qui remporte la mi-temps – 3 choix

Vous pariez soit sur la victoire d'une équipe, soit sur un éventuel match nul. Les

sélections possibles sont 1X2. La sélection 1 correspond à une victoire de

l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Handicap de mi-temps

Le résultat de la mi-temps après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents.

Points Plus/Moins de mi-temps

Le nombre total de points dans la mi-temps sélectionnée. Vous pariez sur un montant supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie.

Mi-temps/Fin de match

Vous pariez sur le résultat à la fin de la mi-temps et sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire.

Qui remporte la période – 2 choix

Vous pariez sur le vainqueur d'une période. Si le quart-temps se termine par un match nul, les paris seront annulés. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Qui remporte la période – 3 choix

Vous pariez sur le vainqueur de la période ou sur un éventuel match nul. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Période – Handicap

Le résultat de la période après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Période – Points Plus/Moins

Le nombre total de points dans la période sélectionnée. Vous pariez sur un montant supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Ce marché existe pour les 4 quarts-temps.

Points pour l'équipe (prolongations incl.)

Le nombre total de points marqués par l'équipe sélectionnée, prolongations incluses.

Quart-temps avec le plus de points

Vous pariez sur le quart-temps avec le plus grand nombre de points marqués. Les sélections possibles sont 1er quart-temps, 2e quart-temps, 3e quart-temps, 4e quart-temps ou égalité.

Règles du football australien

Tous les marchés de matchs sont basés sur le résultat à l'issue du temps réglementaire, sauf indication contraire. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue.

Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile au terrain de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus. Dans tous les cas, si un match est annulé, tous les paris déjà évalués resteront valables.

Vainqueur (prolongations incl.)

Vous pariez sur l'équipe gagnante, prolongations incluses. En cas de prolongations, si le match se termine par un match nul, les paris seront annulés.

3-Choix (temps réglementaire)

Vous pariez sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire, sans tenir compte des prolongations.

Les sélections possibles sont 1X2. La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Handicap (prolongations incl.)

Le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents.

Points Plus/Moins (prolongations incl.)

Le nombre total de points dans le match, prolongations incluses. Vous pariez sur un montant supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie.

Badminton

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris placés sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Les paris sont réglés selon les statistiques officielles du tournoi.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match.

Nombre total de points Plus/Moins

Le nombre total de points dans le match. Vous pariez sur un montant supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Handicap de points

Le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents.

Nombre de sets

Score en sets exact du match. Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Set – Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du set respectif.

Set – Total de points

Vous pariez sur le nombre de points dans le set respectif.

Set – Handicap de points

Vous pariez sur le résultat du set respectif après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents. Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Baseball

Tous les marchés de matchs sont basés sur le résultat à l'issue du temps réglementaire, sauf indication contraire. Les paris sur un match reporté ou interrompu seront annulés sauf s'il est joué ou reprogrammé dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération. Si le lieu du match passe du terrain de l'équipe à domicile à celui de l'équipe visiteuse, tous les paris placés sur la rencontre originale seront annulés. Les matchs joués sur terrain neutre sont exclus. Dans tous les cas, si un match est annulé, tous les paris déjà évalués resteront valables.

Vainqueur (manches supplémentaires incl.)

Vous pariez sur le vainqueur du match, manches supplémentaires incluses.

3- Choix

Vous pariez sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire, sans tenir compte des manches

supplémentaires. Les sélections possibles sont 1X2. La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à

domicile. La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Handicap (manches supplémentaires incl.)

Vous pariez sur le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents, manches supplémentaires incluses.

Points Over/Under (manches supplémentaires incl.)

Vous pariez sur le nombre total de points dans le match, manches supplémentaires incluses. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Beach volley

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Si l'un des joueurs inscrits pour un match change avant le début du match, tous les paris seront annulés. Les paris sont réglés selon les sites officiels des tournois ou des associations concernées.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match. Les sélections disponibles sont la victoire de l'équipe à domicile ou la victoire

de l'équipe visiteuse.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Nombre de sets

Vous pariez sur le score en sets exact du match. Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié. Vous pouvez également parier sur le gagnant d'un set spécifique.

Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'une valeur prédéfinie (nombre de points, sets dans le match). Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Boxe

Les paris sont réglés selon le résultat annoncé officiellement à la fin du combat. Si l'annonceur officiel ne déclare pas de résultat à la fin d'un combat, les marchés seront réglés selon celui affiché sur le site de l'association concernée.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du combat. Pour certains affrontements, une option à trois choix est disponible, auquel cas vous pouvez également miser sur un éventuel match nul aux points.

Rounds Plus/Moins

Vous pariez sur le nombre de rounds terminés à la fin du combat. Les options sont évaluées au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de rounds.

Durée de combat

Ce type de pari détermine si le combat ira jusqu'au bout. Les options possibles sont Oui ou Non.

Façon de gagner

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur la façon dont le combat sera décidé (KO/décision technique/égalité/après les points).

MMA

Les paris sont réglés selon le résultat annoncé officiellement à la fin du combat. Si l'annonceur officiel ne déclare pas de résultat à la fin d'un combat, les marchés seront réglés selon celui affiché sur le site de l'association concernée.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du combat.

Rounds Plus/Moins

Vous pariez sur le nombre de rounds terminés à la fin du combat. Les options sont évaluées au-dessus ou en dessous d'un nombre prédéfini de rounds. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Cricket

Si le lieu d'un match est modifié, les paris déjà placés seront maintenus, à condition que l'équipe à domicile reste désignée comme telle. Si les équipes à domicile et visiteuse sont inversées pour un match listé, les paris placés sur la base de la programmation initiale seront annulés. Les paris sont réglés selon les textes officiels de la fédération.

Vainqueur (Super Over incl.)

Vous pariez sur le vainqueur du match, Super Over inclus.

Cyclisme

Tous les paris sont réglés selon les résultats publiés par l'organisme officiel régissant la course. Pour les épreuves à étapes multiples, en cas d'annulation d'étapes, le classement officiel après la dernière étape terminée sera utilisé pour le règlement, à condition qu'une étape ait été entièrement disputée. Les participants doivent franchir la ligne de départ de l'événement ou de l'étape concernée pour que les paris soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés et les mises remboursées.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur de la course ou de l'étape.

Face-à-face

Le vainqueur est le coureur le mieux placé au classement final de la course ou de l'étape. Les deux coureurs doivent prendre le départ de la course (en franchissant la ligne de départ) pour que les paris soient maintenus. Si les deux concurrents prennent le départ, mais ne terminent pas la course, les paris seront annulés.

Fléchettes

Si un match du tournoi est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi. Dans tous les autres cas, les paris seront annulés si le match n'est pas disputé dans les 48 heures suivant l'heure de début initiale. Les paris sur un marché de match abandonné avant la fin du nombre réglementaire de manches ou de sets seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé au moment de l'abandon.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match. 2 sélections sont disponibles.

Vainqueur – 3 choix

Vous pariez sur le vainqueur du match ou sur un éventuel match nul. 3 sélections sont disponibles.

Plus/Moins (totaux)

Ce type de pari offre la possibilité de parier au-dessus ou en dessous d'une valeur prédéfinie (nombre de manches, de 180, etc.) dans le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Vainqueur set/manche

Vous pariez sur le vainqueur d'un set ou d'une manche spécifique.

Premier 180

Vous pariez sur le joueur qui marquera le 1^{er} 180. Il y a 3 options : joueur 1, joueur 2 ou aucun.

E-sports FIFA

Tous les marchés de matchs sont réglés selon le score officiel à la fin du temps réglementaire, sauf indication contraire. Cela inclut le temps additionnel pour les blessures ou les arrêts de jeu, mais exclut les prolongations et les tirs au but. Le règlement des paris repose sur le résultat officiel annoncé par l'organe directeur de la compétition concernée (par exemple, gtleagues.com, eadriaticleague.com). Si un match est annulé, interrompu ou répertorié de manière incorrecte, les paris seront annulés.

Paris de match

Vous pariez sur l'équipe ou le joueur gagnant.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

2-Choix (mise remboursée en cas de nul)

Vous pariez sur l'équipe gagnante d'un match. Si le score final du jeu est un match nul, la mise sera remboursée.

Paris de mi-temps

Possibilité de parier sur des marchés qui ne concernent que la 1^{re} ou la 2^e mi-temps. La sélection des paris est fondamentalement la même que celle relative à l'ensemble du jeu, par exemple « Qui remporte la 1^{re} mi-temps ? », etc.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

Les deux équipes marquent

Vous pariez que les deux équipes marqueront au moins un but au cours du match. Les options sont Oui ou Non.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de buts (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Buts Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de buts supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. La sélection est également disponible pour l'une des équipes.

Futsal

Tous les marchés événementiels sont calculés et valables pour le résultat du temps réglementaire d'un match, sauf indication contraire. Les paris sur un match reporté, abandonné ou interrompu seront annulés s'il n'est pas joué ou ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Les marchés de paris relatifs à des événements abandonnés avant la fin du temps réglementaire seront annulés, sauf si le résultat était déjà déterminé au moment de l'abandon. Tous les paris sont réglés selon les sites officiels respectifs.

Paris de match (1X2)

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile. La sélection X correspond à un match nul. La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de buts (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Buts Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de buts supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. La sélection est également disponible pour l'une des équipes.

Résultat du reste du match

Vous pouvez parier à un moment donné du match (en cours de jeu) sur l'équipe qui gagnera le reste de la rencontre ou si le match se terminera par un nul. Le score virtuel pour ce pari est alors de 0:0, avec trois résultats possibles : victoire de l'équipe à domicile, match nul ou victoire de l'équipe visiteuse.

Exemple :

Arsenal vs. Liverpool, score au moment du placement du

pari 2:0. Le score final est de 2:1, ce qui signifie que Liverpool a

gagné le reste du match.

Quelle équipe marquera le 1^{er} but ?

Ce marché est également disponible pour tous les autres buts (2^e, 3^e...).

Vainqueur de mi-temps (3 choix)

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

Golf

Vainqueur/Top 3, etc.

Tous les marchés seront réglés selon les résultats publiés sur le site officiel du tournoi. Si l'événement se déroule conformément aux présentes conditions générales et qu'un participant ou une équipe ne se présente pas ou se retire pendant le tournoi, les paris seront maintenus. Cela signifie qu'un pari placé sur le participant ou l'équipe concernés sera considéré comme perdu. Toute disqualification ou modification ultérieure des résultats ne sera pas prise en compte pour le règlement des paris. Si un tour en cours est interrompu, entraînant sa reprogrammation et la remise à zéro des scores des joueurs, tous les paris seront annulés, sauf si l'issue du marché des paris a déjà été clairement établie.

Pari de groupe

Le vainqueur sera le joueur ayant obtenu le meilleur classement à la fin du tournoi. Si tous les joueurs listés échouent au cut, celui ayant le score le plus bas au cut sera considéré comme vainqueur.

Si un tournoi est perturbé par des conditions météorologiques défavorables, les paris seront réglés à condition qu'un vainqueur présumé soit désigné et qu'au moins 36 trous aient été joués. Le vainqueur sera le joueur en tête à la fin du dernier tour achevé.

Face-à-face

Le vainqueur sera le joueur ayant obtenu le meilleur classement à la fin du tournoi. Si les deux joueurs échouent au cut, celui ayant le score le plus bas au cut sera considéré comme vainqueur.

Trou d'un coup

Ce marché concerne la réalisation d'un trou en un lors des tours spécifiés d'un tournoi. Les sélections possibles sont Oui ou Non.

Cut

Les sélections possibles sont Oui ou Non. Pour que les paris soient maintenus, un cut doit être appliqué dans le tournoi. Si le tournoi utilise un système à plusieurs cuts, le règlement du pari sera déterminé en fonction de la participation ou non du joueur au tour suivant le 1^{er} cut officiel.

Formule 1

Règles générales de pari pour la Formule 1

Tous les paris sont réglés selon le classement officiel de la Fédération internationale de l'automobile (FIA) au moment de la cérémonie des podiums, publié sur **formula1.com**.

Tous les pilotes ayant parcouru au moins 90 % de la distance de la course seront enregistrés comme des finishers classés. Les pénalités imposées à un pilote après la cérémonie des podiums ne seront pas prises en compte pour le règlement.

Championnat des pilotes/constructeurs

Chaque participant se voit attribuer le prix correspondant au meilleur pilote de la saison de Formule 1, conformément au classement du Championnat des pilotes et aux règles spécifiées par la FIA.

Vainqueur des essais libres/Top 3

Vous pariez sur le pilote le plus rapide de la session d'entraînement. Les paris seront réglés selon le classement officiel de la FIA, publié sur formula1.com. Tout pilote prenant part à la session est considéré comme partant.

Constructeur vainqueur des essais libres

Vous pariez sur la voiture la plus rapide de la session d'entraînement. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la FIA pour la session concernée, publié sur formula1.com. Toutes les voitures seront considérées comme participantes.

Marge gagnante aux essais libres

Marge gagnante du pilote le plus rapide lors de la séance d'essais. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la FIA pour la séance concernée, publié sur formula1.com.

Essais libres – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux classé lors de la séance d'essais. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la FIA pour la séance concernée, publié sur formula1.com.

Vainqueur des qualifications/Top 3/Top 6/Top 10

Le vainqueur des qualifications est le pilote le mieux classé à l'issue des qualifications, indépendamment de la grille de départ. Les temps officiels de qualification enregistrés par la FIA et publiés sur formula1.com seront utilisés pour régler les paris. Les pénalités imposées à un pilote ne seront pas prises en compte pour le règlement.

Qualifications – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux classé à l'issue des qualifications, indépendamment de la grille de départ. Les pénalités imposées à un pilote ne seront pas prises en compte pour le règlement. Pour que les paris soient maintenus, les deux pilotes doivent participer aux qualifications. Si l'un d'eux ne prend pas le départ des qualifications, quelle qu'en soit la raison, tous les paris placés sur ce duel seront annulés.

Marge gagnante des qualifications

Marge gagnante du pilote le plus rapide lors des qualifications. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la FIA après la Q3, publié sur formula1.com.

Vainqueur de la course/Top 3/Top 6/Top 10

Tous les paris de course sont évalués selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums, publié sur formula1.com. La course commence officiellement avec le départ du tour de chauffe. Tous les pilotes sont en lice à partir de ce moment.

Course – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Pour que les paris soient maintenus, les deux pilotes doivent prendre le départ de la course (à partir du tour de chauffe). Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera

annulé.

Constructeur vainqueur

Le résultat sera déterminé par le total des points de tous les pilotes de l'équipe d'un constructeur. Tous les paris sont évalués selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums, publié sur formula1.com.

Voiture/pilote à réaliser le tour le plus rapide

Voiture ou pilote qui réalise le tour le plus rapide de la course. Le résultat officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums, publié sur formula1.com, sera utilisé pour régler les paris.

Arrêt au stand le plus rapide

Constructeur avec l'arrêt au stand le plus rapide, déterminé en fonction du temps d'immobilisation d'une voiture dans les stands. Les données officielles enregistrées par la FIA au moment de la cérémonie des podiums, publiées sur formula1.com, seront utilisées pour régler les paris.

Premier/dernier arrêt au stand

Constructeur ou pilote qui effectue le premier ou le dernier arrêt au stand. Les détails des arrêts au stand officiels, tels qu'ils sont enregistrés par la FIA dans le résumé des arrêts au stand de la course, seront utilisés pour régler les paris. Si un pilote ne peut pas prendre le départ du tour de chauffe, tous les paris le concernant seront annulés.

Premier constructeur/pilote à abandonner

Les paris seront pris en compte dès le début du 1^{er} tour de chauffe. Le gagnant sera le constructeur ou le pilote de la première voiture à abandonner. Si plus d'une voiture abandonne dans le même tour, les règles du dead-heat s'appliqueront et les gains seront divisés en conséquence.

Constructeur avec le plus de points

Le résultat sera déterminé par le total des points des deux pilotes d'une même équipe de constructeur. Les règles du dead-heat s'appliquent. Les données officielles enregistrées par la FIA au moment de la cérémonie des podiums seront utilisées pour régler les paris.

Les deux voitures Top 3/Top 6/Top 10

Tous les paris sont évalués selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums. Les règles du dead-heat s'appliquent.

Pilotes classés

Les pilotes ayant effectué 90 % ou plus du nombre de tours réalisés par le vainqueur (arrondi au nombre entier inférieur) sont considérés comme finishers, selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums.

Hat trick

Un pilote remporte les qualifications, la course et réalise le tour le plus rapide lors d'un week-end de course. Les temps officiels de qualification et d'essais enregistrés par la FIA seront utilisés pour régler les paris. Les pénalités imposées à un pilote ne seront pas prises en compte pour le règlement. Les paris sur les courses seront évalués selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums.

Nationalité du vainqueur

Nationalité du vainqueur de la course. Les paris sont évalués selon le classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums.

Pari sur un groupe de courses

Le gagnant sera le pilote le mieux placé au moment de la cérémonie des podiums. Si aucun pilote du groupe n'est classé, celui qui a parcouru le plus de tours sera désigné vainqueur. Si aucun pilote du groupe n'est classé et que deux pilotes ou plus ont abandonné lors du même tour, les règles du dead-heat s'appliquent. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums.

Période de sortie de la voiture de sécurité pendant la course

Une période de sortie de la voiture de sécurité est définie comme la nécessité pour celle-ci de rouler devant la voiture de tête pendant la course. Si la course débute avec la voiture de sécurité, tous les paris relatifs à ce marché seront réglés comme Oui. Les périodes de sortie de la voiture de sécurité virtuelle ne sont pas prises en compte.

Période de sortie de la voiture de sécurité virtuelle pendant la course

Une période de sortie de la voiture de sécurité virtuelle est définie comme la nécessité pour toutes les voitures de ralentir à une vitesse donnée afin de sécuriser le circuit pour poursuivre la course. Contrairement à la procédure de la voiture de sécurité classique, aucun véhicule ne mènera le peloton, mais les pilotes verront des messages VSC apparaître autour du circuit et ralentiront jusqu'à la vitesse requise. Si la course débute ou se termine avec la voiture de sécurité virtuelle, le marché sera réglé comme Oui. Les périodes de sortie de la voiture de sécurité normales ne sont pas prises en compte pour ce marché.

Moto

Règles générales de pari pour la moto

Tous les paris sont réglés selon le classement officiel de la Fédération internationale de motocyclisme (FIM), l'organe directeur du sport, au moment de la cérémonie des podiums, publié sur **motogp.com**.

Championnat des pilotes/constructeurs

Chaque participant se voit attribuer le prix correspondant au meilleur pilote de la saison, conformément au classement du Championnat des pilotes et aux règles spécifiées par la FIM.

Vainqueur des qualifications/Top 3

Le vainqueur des qualifications est le pilote le mieux classé à l'issue des qualifications, indépendamment de la grille de départ. Les temps officiels de qualification enregistrés par la FIM seront utilisés pour régler les paris. Les pénalités imposées à un pilote ne seront pas prises en compte pour le règlement.

Qualifications – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote qui a obtenu la meilleure place en qualifications et qui n'est pas sur la grille de départ. Les pénalités imposées à un pilote ne seront pas prises en compte pour le règlement. Pour que les paris soient maintenus, les deux pilotes doivent participer aux qualifications. Si l'un d'eux ne prend pas le départ des qualifications, quelle qu'en soit la raison, tous les paris placés sur ce duel seront annulés.

Vainqueur de la course/Top 3

Tous les paris sur les courses sont évalués selon le classement officiel de la FIM au moment de la cérémonie des podiums. La course commence officiellement avec le départ du tour de chauffe. Tous les pilotes sont en lice à partir de ce moment.

Course – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Les deux pilotes doivent prendre

le départ de la course (à partir du tour de chauffe) pour que les paris soient valables. Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera annulé.

NASCAR Series

Championnat des pilotes

Tous les paris seront réglés selon les résultats officiels de la saison NASCAR. Le champ comprend tous les pilotes, y compris ceux qui ne figurent pas dans la liste.

Vainqueur/Top 3/Top 5

Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la course NASCAR.

Course Face-à-face

Les deux pilotes doivent prendre le départ de la course. Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Tous les duels seront réglés selon le résultat officiel du NASCAR. Si un pilote ne termine pas la course, l'autre pilote sera déclaré vainqueur. Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera annulé.

Pari sur un groupe de courses

Le gagnant sera le pilote le mieux placé au moment de la cérémonie des podiums. Si aucun pilote du groupe n'est classé, celui qui a parcouru le plus de tours sera désigné vainqueur. Si aucun pilote du groupe n'est classé et que deux pilotes ou plus ont abandonné lors du même tour, les règles du dead-heat s'appliquent. Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la NASCAR au moment de la cérémonie des podiums.

INDYCAR Series

Championnat des pilotes

Tous les paris seront réglés selon le résultat officiel de la saison d'IndyCar. Le champ comprend tous les pilotes, y compris ceux qui ne figurent pas dans la liste.

Vainqueur/Top 3/Top 5

Les paris seront réglés selon le résultat officiel de la course IndyCar.

Course Face-à-face

Les deux pilotes doivent prendre le départ de la course. Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Tous les duels seront réglés selon le résultat officiel du IndyCar. Si un pilote ne termine pas la course, l'autre pilote sera déclaré vainqueur. Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera annulé.

Formule E

Vainqueur

Tous les paris sont réglés selon le classement officiel de la Fédération internationale de l'automobile (FIA), l'organe directeur du sport, au moment de la présentation du podium.

Vainqueur de la course/Top 3/Top 6/Top 10

Tous les paris sur les courses sont évalués sur la base du classement officiel de la FIA au moment de la cérémonie des podiums. La course commence officiellement avec le départ du tour de chauffe. Tous les pilotes sont en lice à partir de ce moment.

Course – Face-à-face

Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Pour que les paris soient maintenus, les deux pilotes doivent prendre le départ de la course (à partir du tour de chauffe). Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera annulé.

Championnat DTM

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sont réglés selon le classement officiel du Deutsche Tourenwagen Masters (DTM).

Course – Face-à-face

Les deux pilotes doivent prendre le départ de la course. Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Tous les duels seront réglés selon le résultat officiel du DTM. Si un pilote ne termine pas la course, l'autre pilote sera déclaré vainqueur. Si les deux abandonnent prématurément et qu'aucun des participants n'est évalué dans le classement final officiel, le pari sera annulé.

Championnat du monde des rallyes

Vainqueur/Top 3

Tous les paris sur les courses sont réglés selon le classement officiel de la Fédération internationale de l'automobile (FIA).

Course – Face-à-face

Les deux pilotes doivent prendre le départ de la course. Le vainqueur du duel en face à face est le pilote le mieux placé au classement final. Tous les duels seront réglés selon le résultat officiel de la FIA.

Rugby

Tous les marchés événementiels sont calculés et valables pour le résultat du temps réglementaire d'un match, sauf indication contraire.

Match 1X2

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire, sauf indication contraire. La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de points (un handicap) à une équipe au début d'un match. Le résultat d'un match après l'application de l'écart de handicap à l'un des concurrents. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Points Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de points supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. La sélection est également disponible pour l'une des équipes.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

2-Choix (mise remboursée en cas de nul)

Vous pariez sur l'équipe gagnante du match. Si le score final est un match nul à la fin du temps réglementaire, la mise sera remboursée.

Points pour l'équipe à domicile/visiteuse

Le nombre total de points de l'équipe. Les paris se réfèrent au temps réglementaire, sauf indication contraire.

Snooker

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Les paris sont réglés selon les sites officiels des tournois ou des associations concernées.

Vainqueur

Vous pariez sur le joueur gagnant.

Manches Plus/Moins

Vous pariez sur le nombre total de manches dans le match.

Handicap de manches

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de manches (un handicap) à un joueur au début du match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre joueur sur le même marché, celui-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Vainqueur de la manche

Vous pariez sur le vainqueur d'une manche spécifique.

Manche Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de manches supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. La sélection peut également être disponible pour l'un des joueurs.

Manche – Qui empochera la 1^{re} bille ?

Vous pariez sur le joueur qui empochera la 1^{re} bille dans la manche (sans faute).

Manche – 1^{re} couleur empochée

Vous pariez sur la couleur qui sera empochée en premier dans la manche.

Squash

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Les paris sont réglés selon les sites officiels des tournois ou des associations concernées.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match.

Points Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de points supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Handicap de points

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de points (un handicap) à un joueur au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre joueur sur le même marché, celui-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Vainqueur du set

Vous pariez sur le vainqueur d'un set spécifique.

Score en sets

Vous pariez sur le score en sets exact du match.

Combien de sets seront joués ?

Vous pariez sur le nombre total de sets joués dans le match.

Tennis de table

Si un match est reporté ou interrompu, les paris placés sur ce match seront maintenus, à condition qu'il soit joué avant la fin du tournoi (dans le cas d'un match de tournoi). Si un match se termine par le forfait d'un joueur ou une disqualification, tous les paris sur l'ensemble du match seront annulés. Tous les types de paris qui ont déjà eu lieu seront réglés de manière réglementaire. Les paris sont réglés selon les sites officiels des tournois ou des associations concernées.

Vainqueur

Vous pariez sur le vainqueur du match.

Nombre total de points Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de points supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Paris avec handicap

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de points ou de sets (un handicap) à un joueur au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre joueur sur le même marché, celui-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence.

Vainqueur du set

Vous pariez sur le vainqueur du set respectif.

Score en sets

Vous pariez sur le score en sets exact du match. Les paris sont annulés si le nombre réglementaire de sets n'est pas atteint ou s'il est modifié.

Water Polo

Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés selon le résultat à la fin du temps réglementaire. Les paris sont réglés selon les fédérations officielles.

Paris de match (1X2)

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire.

La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Buts Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de buts supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur.

Kabaddi

Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés selon le score à la fin du temps réglementaire de 40 minutes (2x20 min), sans tenir compte d'éventuelles prolongations. Les paris sur un match reporté, abandonné ou interrompu seront annulés s'il n'est pas joué ou ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Les marchés de paris relatifs à des événements

abandonnés avant la fin du temps réglementaire seront annulés, sauf si le résultat était déjà déterminé au moment de l'abandon.

Paris de match (1X2)

Les paris sont valables uniquement pendant le temps réglementaire. Ce type de pari est également disponible pour la 1^{re} mi-temps. La sélection 1 correspond à une victoire de l'équipe à domicile.

La sélection X correspond à un match nul.

La sélection 2 correspond à une victoire de l'équipe visiteuse.

Double chance

Les options de pari suivantes sont disponibles :

1X – Sélection gagnante si le résultat est une victoire de l'équipe à domicile ou un match nul

12 – Sélection gagnante si le résultat est soit une victoire de l'équipe à domicile,

soit une victoire de l'équipe visiteuse X2 – Sélection gagnante si le résultat est

soit un match nul, soit une victoire de l'équipe visiteuse

2- Choix (mise remboursée en cas de nul)

Vous pariez sur l'équipe gagnante du match. Si le score final est un match nul à la fin du temps réglementaire, la mise sera remboursée.

Points Plus/Moins

Ce type de pari offre la possibilité de parier sur un nombre de points supérieur ou inférieur à une valeur prédéfinie pour le match. Les sélections possibles sont supérieures ou inférieures à cette valeur. Ce type de pari est également disponible pour la 1^{re} mi-temps.

Handicap de points

Les paris avec handicap attribuent une déduction virtuelle de points (un handicap) à une équipe au début d'un match. À l'inverse, si vous choisissez l'autre équipe sur le même marché, celle-ci bénéficiera d'un avantage virtuel. Cette déduction ou cet avantage virtuel est ensuite ajouté au résultat final et les paris avec handicap sont réglés en conséquence. Ce type de pari est également disponible pour la 1^{re} mi-temps.